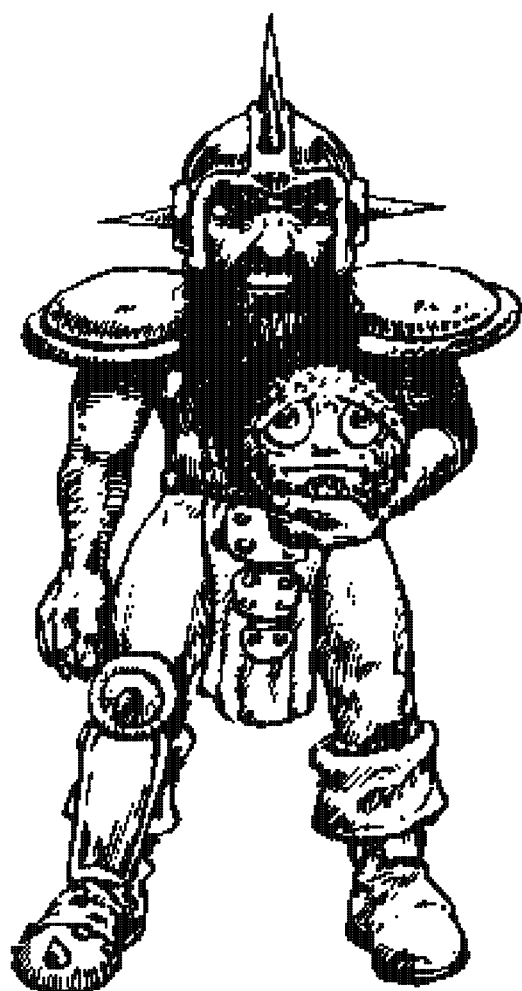


# Grand Monster Slam



PRAVIDLA HRY

---

Kompletní manuál

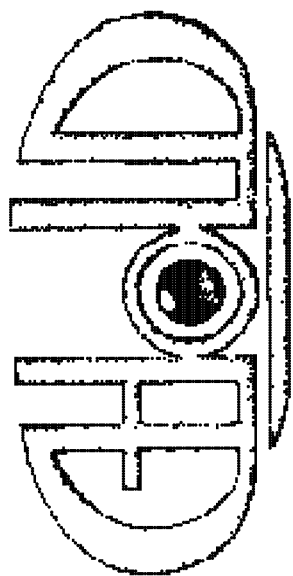
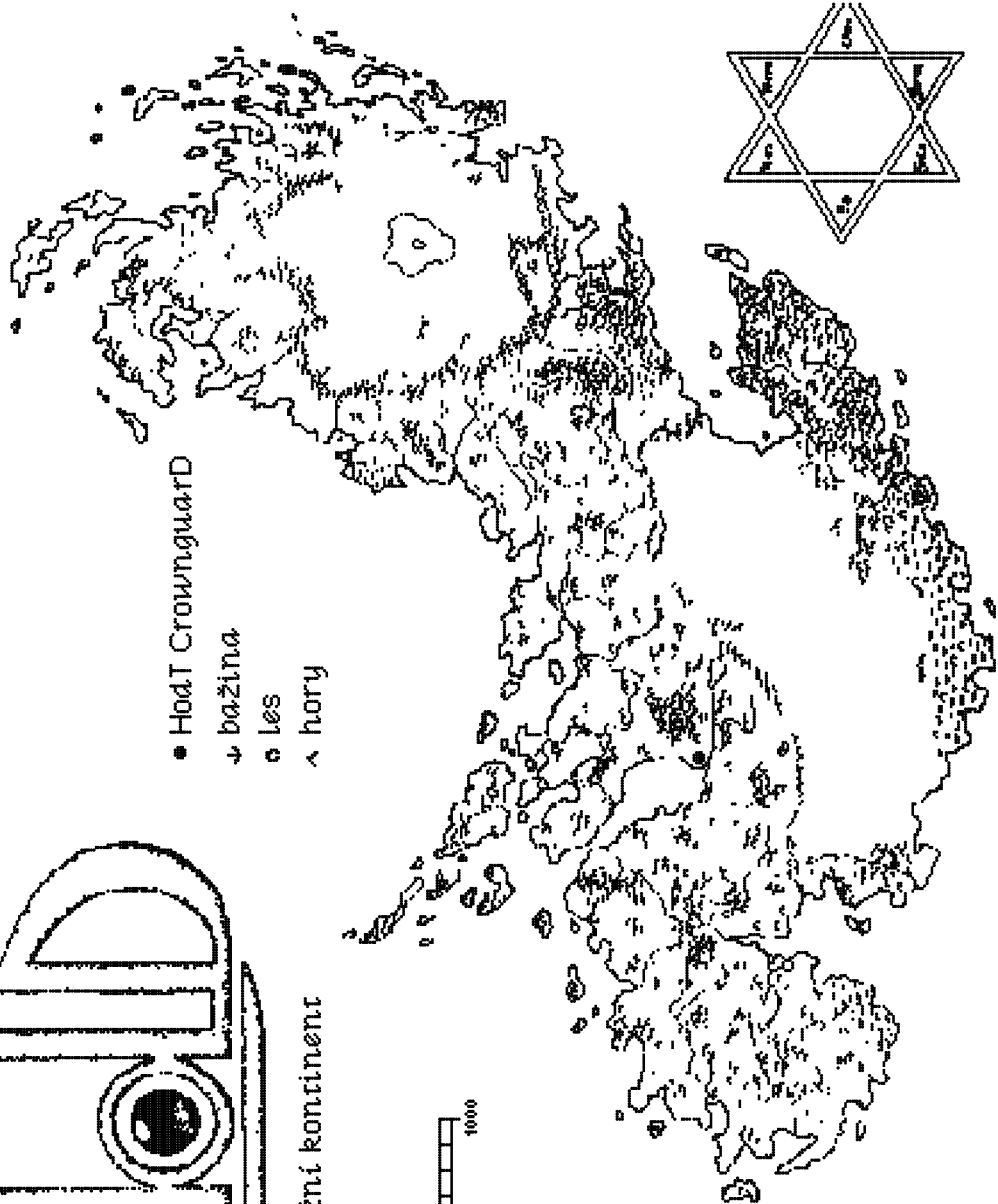
# Ghold - svět šesti sluncí

Kdesi ve vesmíru, mimo čas a prostor a také mimo hranice našeho chápání, existuje svět Ghold. Na tomto světě vychází slunce každé ráno z jiného směru - přesně podle zákonů šestidenního týdne. Souše a oceány tohoto světa obývá mnoho druhů bytostí. Zde je slovo „technologie“ naprosto cizím pojmem, avšak dosud zde působí síla magie. Historie Gholdu sahá mnoho tisíc let zpět, je plná vzestupů a pádů mocných říší, plná velkých válek Dobra a Zla, avšak také období míru a porozumění, kdy obyvatelé Gholdu dosáhli těch nejúžasnějších kulturních úspěchů.

Jedním z těchto úspěchů je Grand Slam, který představuje snad nejlepší cestu od války k míru. Tato největší sportovní událost jižního kontinentu začala jako válka mezi gobliny a lidmi - a dnes tento festival vzájemného porozumění oslavují všichni obyvatelé světa. Ze všech koutů kontinentu se do velkého hlavního města Říše lidí každých 5 let scházejí ti nejpodivnější tvorové, aby se zúčastnili těchto her. Pověsti o Grand Slamu dopluly již i na severní kontinent, a tak každý netrpělivě očekává den, kdy v přístavu města HodT CrownuarD zakotví loď z neznámých zemí a doveze nové hráče pro velké Hry.

Tento rok upoutali pozornost všech trpaslíci, kteří se Her účastní vůbec poprvé. Všichni lidé uznávají a bojí se těchto houževnatých malých tvorů ze západních hor. Každý již mohl slyšet vyprávění o šampionovi trpaslíků jako o legendárním hrdinovi, a rovněž o tom, že Hry přijde shlédnout i král všech slavných trpaslických rodů. Velkou otázkou však je: Dostane se nový příchozí mezi špičkové Grand Slamery - nebo

# Grand Monster Slain



Jižní kontinent

0 100 500 1000  
klycks

# Pravidla hry

Již od doby ustálení hry jako takové v roce 11216 se slavný turnaj Grand Slam skládá ze tří lig. Prvním zápasem je vyřazovací souboj s osmi hráči, kde bojují v párech jeden proti druhému. Vítězové tohoto souboje pak tvoří páry pro druhý boj. Z toho logicky vyplývá, že na konci druhé hry zbydou pouze 2 hráči. Tito dva pak nakonec bojují spolu, aby se rozhodlo, kdo je vítězem první ligy.

Vítězové všech bojů se účastní mezihry, která následuje po každé hře. Tato mezihra se nazývá „Revenge of the Beloms“ - Odveta belomů.

Vítěz celé ligy musí také projít kvalifikací, disciplínou s názvem „The Remarkable Six Faultons“ - Šest vyčnivajících faultonů. Každý, kdo v této kvalifikaci neuspěje (což vyžaduje značnou obratnost a přesnost), nemůže postoupit do další skupiny účastníků soutěže.

Soutěžící v druhé lize jsou veteráni se značnými zkušenostmi v Hrách; nepotřebují projít první ligou (tuto povinnost mají pouze začátečníci, jako je tvůj trpaslík, kteří se soutěže účastní poprvé - nebo bojovníci, kteří byli diskvalifikováni v posledních Hrách). Poté, co se vítěz prvního vyřazovacího souboje k nim připojí, opět se skupina skládá z osmi hráčů a znovu je zde vyřazovací souboj, kde se rozhodne o vítězi další ligy. Pole je nyní rozděleno po pás vysokou zdí, která hru činí mnohem obtížnější. Obzvláště pro Homerun, protože teď, abys mohl běžet, se musíš dostat do středu své výchozí čáry (kvůli otvoru v bariéře).

Po další (a obtížnější) mezihře „Remarkable Six Faultons“ postupuje vítěz druhé ligy do závěrečného kola, kde se setkají pouze 3 hráči - vítězové posledních tří turnajů GRAND SLAM. Jednoho po druhém je musíš porazit, abys získal žlutý trikot a zlatou medaili...; ale pozor, protože všichni tři protivníci disponují magickou silou, kterou různě využívají.

## 1. Vlastní hra:

Nejdřív se na obrazovce ve 2 řadách objeví páry pro první zápas, vždy jeden bojovník v horní a druhý ve spodní řadě. Hráčova postava - trpaslík - je v levém horním rohu. Po stisku tlačítka se jde dále.

Nyní se detailně představí trpaslíkův oponent (jméno, rasa, profese, dovednosti ve hře, charakter a v neposlední řadě také sponzor!). Stisk tlačítka.

Nyní začíná hlavní část hry. Trpaslík stojí v popředí a jeho protivník vzadu. Na obou



čarách leží šest belomů (jakýchsi chlupatých koulí). Hráčovým úkolem je překopat své belomy ze své čáry, přes hřiště k protivníkovi. Když jsi překopal všechny belomy z čáry, můžeš začít „homerun“, což znamená běh přes hřiště na protivníkovu čáru. Jestliže se na ni dostaneš, jsi vítěz! Během kopání belomů je nejdůležitější věcí vyhýbat se protivníkovým belomům a trefovat naopak svými belomy protivníka tak často, jak jen to půjde. V případě, že je hráč zasažen, zůstane určitou dobu ležet na zemi. Tato doba se zvyšuje, je-li zasažen vícekrát. Tehdy má druhý hráč nejlepší šanci překopat co možná nejvíce belomů na opačnou stranu a vychrlit na protivníkovy fanoušky pořádnou dávku nadávek a hanlivých posunků!

Což nás přivádí k takzvaným „Pelvans“, penaltám v GRAND MONSTER SLAM. Pelvans jsou uděleny, jestliže kopneš belom mezi diváky, ať už náhodně nebo úmyslně. Obzvláště protivníkovi fanoušci, kteří jsou velmi popuzeni tvými posunkem a posměšky, si hlídají výkop belomu „do modrého“. Jestliže je pak oznámen pelvans (viz řvoucí drak na levé straně), spustí se po provaze dolů na hřiště pelvans-příšerka a postaví se na značku „P“ příslušného hráče. Tento hráč si nyní může zvolit, jak kopnout pelvans na protější stranu: přímo vpřed, šikmo vpravo nebo šikmo vlevo. V momentu výstřelu si opačný hráč musí rozmyslet, do kterého směru poběží, aby zachytil pelvans na své základní čáře. (Je to pouze hra náhody. Hráč, který je ostřelován s pelvans, si směr běhu může joystickem zvolit předtím, než protivník pelvans vystřelí. Jestliže se domníváš, že pelvans poletí přímo na tebe, samozřejmě nemusíš běžet na žádnou stranu, ale raději zůstaneš na svém místě!)

Bodování: Za každou jednotlivou hru vítěz obdrží určitý počet bodů. Navíc získá časový bonus, pokud ukončí hru obzvláště rychle.

Po každé hlavní hře se znovu zobrazí ty páry postav, které byly na začátku zápasu. Ti, kteří prohráli, jsou nyní zakryti tzv. „závěsem poražených (někdy též zvaným „roucho mlčení“).



## 2. Revenge of the Beloms - odvěta belomů

Po každé hlavní hře, kterou trpaslík vyhrál, postupuje do mezihry, kde má šanci zvýšit své skóre (avšak může též své body ztratit!). V podstatě je cílem mezihry udržet od sebe v dostatečné vzdálenosti belomy (kteří jsou dosud ve špatné náladě z hlavní hry) za použití tzv. „strkací hole“ (hole s dřevěnými deskami na obou koncích). Belomové se teď budou na trpaslíka valit z osmi směrů, aby jej uzemnili dobře mířenými útoky lechtání. Trpaslík se jim brání tak, že je odráží strkací holí. Samozřejmě, že trpaslík tuto hru nemůže vyhrát (podmínka vyžadovaná belomy). Tady je drobná rada: Snaž se všechny přibližující belomy (poznáš je podle stopy zvířeného prachu)

odstrkávat do správného směru raději, než pouze zastavovat koncem tyče. Odražení belomové letí přes hřiště a potřebují pak více času k tomu, aby se vrátili na původní místo.

Bodování: Displej na pravé straně obrazovky ukazuje, kolik belomů musíš v dané mezikvě odrazit, abys pak mohl jít do další části. Jinak řečeno, nepodaří-li se ti odrazit dostatek belomů, ztrácíš body ze svého momentálního skóre. A naopak, odstrčíš-li více belomů, tvé skóre se zvýší.

### 3. The Remarkable Six Faultons - šest vyčnívajících faultonů

Po každé lize musíš projít kvalifikací šesti faultonů (kteří ve svém volném čase tvoří úspěšný sextet zpěváků), abys postoupil do dalšího zápasu. Trpaslíkova úloha je jednoduchá: Pomocí dobře mířených výkopů musíš „doručit“ belom do otevřených úst faultonů. Nemusíš však mít přílišné obavy! Belomům bylo výslovně slíbeno, že po kvalifikační hře je faultoni opět vyplivnou! Abys prošel do druhé ligy, musíš úspěšně „nakrmit“ 2 faultony; pro třetí ligu potřebuješ 4 zásahy. Jestliže neprojdeš kvalifikací, musíš opakovat předchozí zápas, k nemalé radosti ostatních závodníků; navíc ztratíš všechny body získané v posledním zápase. (To je výsledek úpravy pravidel - poté, co goblini prohrávali jednu kvalifikaci za druhou, aby nasbírali více bodů opakováním stejné ligi neustále dokola. Jistě to bylo vyjádřením jejich profesionálního postoje, protože GRAND SLAM je gobliní národní sport.)

Bodování: Za každý belom dopravený do hladových úst faultonů obdržíš body. Avšak neprojdeš-li kvalifikací, ztratíš veškeré body dosažené během kvalifikace a během předcházejícího zápasu.

Odzbrojení diváků před vstupem na stadion



# Ovládání

## The Main Game

**Joy vlevo/vpravo:** Pohyb podél základní čáry.

**Stisk a držení fire:** Určování síly pro výkop belomu. Čím déle držíš fire stisknuté, tím vyšší a delší bude výkop.

**Joy dopředu doleva nebo doprava při stisknutém fire:** Určuje směr výstřelu. Čím déle držíš joy ve zvoleném směru, tím větší boční úhel dostaneš.

**Puštění fire:** Výstřel.

**Joy dopředu a nakloněný vlevo/vpravo:** Speciální výstřel. Když určíš úhel výstřelu bez toho, abys při tom určoval sílu, a pak vykopneš belom, provedeš dlouhý přestřel přes bariéru.

**Joy dolů a stisk fire:** Vytočit protivníkovy fanoušky.

**Pelvans:**

**Joy nahoru/nahoru vlevo/nahoru vpravo a stisk fire:** Určení směru a výkopu pelvans.

**Joy vlevo/doprostřed/vpravo:** Určení směru běhu, když chceš chytit pelvans. Možné jen tehdy, když protivník vykopává pelvans.

**Homerun:**

**Joy nahoru a stisk fire:** Začne homerun.

## The Revenge of the Beloms

**Joy vlevo/doprostřed/vpravo:** Vychýlení strkací hole.

**Joy do všech šesti směrů:** Odrážení pomocí strkací hole.

Tímto způsobem můžeš pokrýt pouze šest z osmi směrů, ze kterých na tebe belomové mohou útočit. Takže občas změň své postavení, abys pokryl všech osm směrů.

**Joy vlevo/vpravo a stisk fire:** Změna postavení.

## The Remarkable Six Faultons

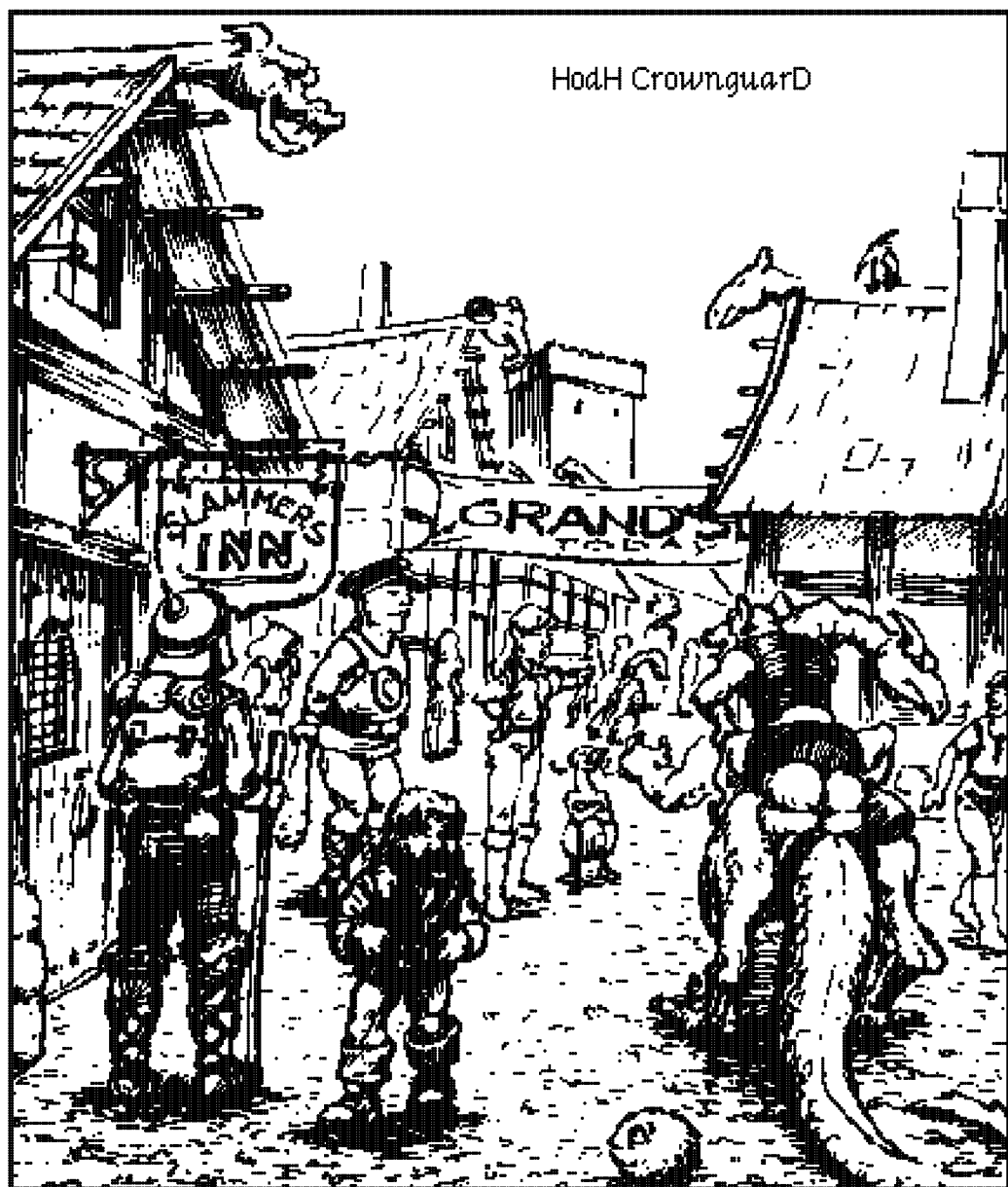
**Podržení stisknutého fire:** Určení síly výstřelu.

**Puštění fire:** Výstřel.

Trpaslík se po výkopu automaticky přesune k dalšímu belomu.

# Grand Monster Slam

HodH Crownguard



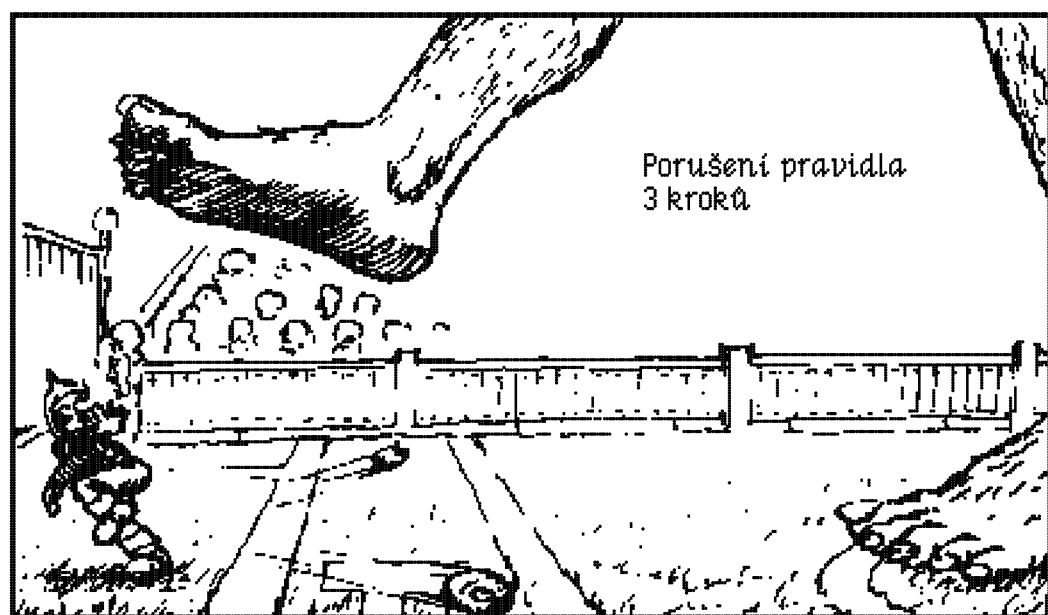


Jednoho krásného dne Nes (den odpovídající pozemskému pondělí) roku 10365 si goblini zabalili svých pět švestek a vydali se do války proti lidem. Tehdy neměli ani to nejmenší ponětí, že se tímto skutkem dostanou do historie jako zakladatelé „sportu“ v GholDu. Kdepak, tihle malí kamarádi se špičatýma ušima na to ani nepomysleli, když shromáždili své síly neméně než sedmi tisíc vojáků; ve skutečnosti nepřemýšleli vůbec o ničem. Míra jejich hlouposti se plně ukázala až o dva měsíce později, poté, co se pokusili první předsunutě opevnění lidí - pouštní pevnost. Tento incident později vstoupil do historie jako „Velká Svízel“. Abychom pořádně pochopili, co se tehdy vlastně stalo, musíme poznamenat, že goblini jsou docela zběhlí ve vyrábění mechanických strojů a společně s překvapivými magickými silami to z nich činí velmi nadané inženýry a techniky. Proto jejich hlavní vojenskou sílu tvořilo množství válečných strojů, převážně katapultů, které byly přetahovány - za nemalého klení a hekání přepravců - přes lesy, planiny, kopce a hory, až na poušť OhgruhN, hranici mezi říšemi goblinů a lidí.

Velké katapulty (které bohužel měly tu a tam dosti značnou poruchovost) byly okamžitě zapojeny do pouštní operace. Zásobníky katapultů byly naplněny kameny. A pak se goblini dali na pochod, připraveni překonat tuhle poslední překážku jejich cesty. Po několika dnech se očekávaná pevnost objevila na obzoru. Hordy goblinů seskupili svou pěchotu a pak, s burácivým válečným pokřikem „Spráskejte je, buďte do nich, rozmet'te je!“, vystřelili proti zdem překvapené pevnosti opravdové krupobití balvanů. Po celých pět minut kameny stínily oblohu, a pak vše rázem ztichlo - v pevnosti, kde se lidé vzpamatovávali ze oku (naštěstí nikdo nebyl zraněn), a také v řadách goblinů, neboť jim došlo kamení.

Tiché chichotání z hradeb propuklo v bouřlivý smích, neboť teď si lidé uvědomili, jaké hloupé chyby se goblini dopustili. Každá normální poušť je totiž tvořena z písku - a z ničeho jiného. Avšak i přesto se goblini pokusili pokračovat v ostřelování. Když se po prvních pokusech s pískem nedostavil kýžený výsledek, naplnili střelci v zápalu zufivosti své stroje koši, přepravníky, zásobami a podobnými věcmi, použili dokonce i tažná zvířata a otrocky, ale stejně to nepohlo. Hlavní zbraň goblinů se stala nepoužitelnou. Nakonec vrchní velitel vydal rozkaz jít přímo proti pevnosti, ale díky tomu zakusila jeho chrabrá armáda další fiasko. Z hradeb pevnosti na armádu zaútočili lidé těmi samými kameny, kterými je před několika chvílemi goblini ohrožovali. Nepochybně chytrý nápad velitele pevnosti jménem Ree Sycling. A opravdu, na cimbuří pevnosti se nedostal jediný goblin. Pokrytí škrábací a nespočtem podlitin se hrdinní goblini válečníci stáhli





zpět, avšak ne bez svých kamenů, kterých se teď obránci pevnosti tak neprozřetelně zbavili. A vše začalo nanovo...

O tři roky později. Velká pouštní válka mezi lidmi a gobliny se blížila ke svému konci. Obě bojující strany byly již vyčerpané. Kamkoli jste se podívali, pohli jste poznat, že bojová morálka značně poklesla; ano, dokonce se mezi oběma stranami dělaly drobné ústupky. Například goblini poskytli lidem technologii výroby katapultů výměnou za dodávky pitné vody z pevnosti; tím se také vyhnuli černému běhání a zraněním, protože drahocenné stěfivo (kamery) nyní mohli získat mnohem jednodušeji. Skody na obou stranách se ukázaly být velmi malé, protože už v rané fázi konfliktu byly sjednávány pravidelné přestávky mezi fázemi stěfby, v zájmu obou protivníků. Takhle to mohlo pokračovat ještě mnoho let, ale jak u goblinů, tak i u lidí se přece jen projevila únava z dlouhého válčení (u obou plemen též ubylo značné množství materiálu nutného k vedení války), a tak roku 10368 byl se slavnostním ceremoniálem definitivně vyhlášen mír. Ve skutečnosti obě strany objevily u svých protivníků mnoho dobrých vlastností a projevily zájem se od sebe leccemu užitečnému přiučit. Na památku této historické události se dohodli, že se každé tři roky znovu na poušti setkají, aby si několikrát čestně vystřelili z katapultů, což také bylo součástí velkého festivalu.

Další skupinou, která se ke slavnosti připojila, byli pílčici. Tyto od přírody velmi zvědavé a všetečné bytosti brzo pílčákal pravidelně pořádaný festival míru a pílčici projevili zájem zúčastnit se stěfby z katapultů. Aby toho dosáhli, začali ihned válku proti goblinům a lidem, vrhli symbolicky několika dlažebními kameny a po pěti minutách sami zažádali o mír, o povolení účastnit se slavnosti a o jídlo a pití.

Netrvalo déle než tři slavnostní festivaly a k oslavám už přibyly další čtyři rasy,

# Grand Monster Slam

včetně elfů a šotků, což vedlo ke skutečným problémům. Za prvé, ve stejnou dobu došly čtyři vyhlášení války (naštěstí ihned následované čtyřmi kapitulacemi) a za druhé, střelba z katapultů, které se účastnilo již sedm skupin způsobem všichni proti všem, vedla k nepředstavitelnému zmatku. Odpověď na tyto problémy našli organizátoři v uvedení drobných změn ve vedení festivalu: od této chvíle se střílelo na větší cíle, což bylo sice méně zábavné, ale výhodné, protože se tím vyhnulo množství zranění.

Tak se památný den „Velké Svízele“ krok po kroku změnil na velký festival trvající několik dní, na festival míru a porozumění mezi rasami. A tím by také jistě zůstal, kdyby se mu nedostaly na stopu dábelské síly! Při jednom vyslýchání a mučení elfů se skřeti dozvěděli o tomto festivalu a tak se na příští slavnosti znenadále objevila tahle velká tlupa podezřelých chátrů.

Byl to jejich vůdce Brank, kdo se postavil za lid temnoty s výkřikem: „Přidejme se ke slavnosti!“ Od této chvíle již oslava nebyla nikdy tím samým, co dřív. Skřeti okamžitě (přesně podle své povahy) nadělali obrovský nepořádek a zmatek tím, že natočili své katapulty o 90 stupňů přesně do středu soutěže a zahájili střelbu po sousedním týmu elfů. Elfové reagovali stejným způsobem... Zkrátka ráz slavnosti se po chvíli začal velmi podobat dřívějším časům; po velkém chaosu skřeti vypověděli válku (a tím značně zmátli organizátory), poněvadž s kapitulací - která nezbytně měla následovat - si dali hodně načas (5 let).

Posléze byli skřeti úspěšně zapojeni do her a tak tomu je již pět let. Společně s nimi se staly účastníky her také všechny ostatní národy temnoty, protože skřeti zatím do všech šesti světových směrů rozeslali posly, kteří byli zase zajati a vyslýcháni jinými zlými rasami. A tak nakonec na GholDu nezbyl nikdo, kdo by se nedozvěděl - ať už jakýmkoliv způsobem - o GRAND SLAMU. Souběžně s tímto vývojem se postupně měnila i pravidla, částečně kvůli omezení konfliktů mezi soutěžícími týmy: katapulty byly zrušeny a nahrazeny nejlepšími reprezentanty jednotlivých ras, kteří po sobě navzájem házeli kameny. Soutěž byla organizována jako vyřazovací souboj. Vliv zlých ras byl takový, že se zcela upustilo od terčů. Tak tedy byly zformovány pravidla Grand Monster Slamu, jak je známe dnes. Avšak předtím se provedly ještě některé důležité změny. Nejdůležitější z nich bylo zavedení belomů. Tento horský lid, ještě donedávna zcela neznámý, se jednoho dne objevil před úřadem organizátorů a ucházel se o účast na hrách. Ctihodní úředníci se tedy na tyto kulaté a chundelaté stvoření - o průměru asi 30 cm - pozorně zadívali, chvíli se tiše radili a poté s belomy uzavřeli smlouvu. Pravda, tahle smlouva nebylo zrovna to, po čem



Fan



belomové původně toužili, ale na druhou stranu, teď z nich byli účastníci her - nebo ne?

Tak či tak, při dalším Grand Slamu byly kameny nahrazeny belomy a až nyní malí chlupatí tvorečkové poznali, na čem se to s organizátory dohodli - ale pod tlakem kontraktu za 50.000 zlatých již bylo pozdě couvnout zpět. Ve stejnou dobu byly provedeny další změny pravidel, např. systém turnaje, navržený válečníky z Orlich hor. Tak přestal být Grand Slam obrovským zmatkem a přenesl se do speciální arény, která byla pro tento účel postavena, ale soutěž dále pokračovala ve vyřazovacích soubojích (k velké nelibosti národů temnoty). V každém případě, ukázalo se, že na GholDu nezůstala jediná rasa, která by se nechtěla her zúčastnit, avšak ne všichni se mohli kvalifikovat. Např. kostlivci se ukázali být příliš nepevní, vampýři příliš krvežízniví a zombie příliš

liné. Obživlé mumie měly bohužel často sklony zakopávat o své vlastní uvolněné obvazy. Sportovců však byl takový dav, že se hry přesunuly do největšího města GholDu jménem HodH Crownguard, což bylo také hlavní město říše a sídlo císaře. Nicméně, jestliže čekáte, že hry nyní probíhaly bez problémů, jste na velkém omylu. Po dalších změnách v pravidlech (jmenovitě vykopávání belomů namísto dřívějšího házení) následoval šokující skandál, kdy před startem her naplnil neznámý pachatel několik belomů olovem. To bylo poněkud nepříjemné pro elfy, jejichž Grand Slammer Bernardantilus utrpěl několiknásobnou frakturu nohy. Takže elfové po několik dekád hry bojkotovali, společně s některými dalšími spřátelenými rasami, dokud nebyl pachatel (pelvans) nalezen a sám naplněn olovem.

Samozřejmě, že to nebyl jediný incident. Nesmíme zapomenout zmínit se o tzv. faultonech, kteří si z okopávaných belomů tropili žerty a polykali je, když belomové ulétali pryč. Přestože (nebo taky právě proto), že pravidla nezakazovala žádné takovéto chování, vyvolávaly tyto zvyky vážné důsledky: belomové založili „Společnost pro okopávaná zvířata“ (SOZ) a tím této dříve drobné organizaci dodali značnou politickou závažnost (kvůli drasticky se zvyšujícímu počtu členů a samozřejmě také členských poplatků). Nátlak SOZ na úřad organizátorů byl tak velký, že byli faultoni nadobro zakázáni, avšak když hned nato faultoni pohrozili založením „Syndikátu sadistických hráčů“ (za nemalého výskotu všech národů ďábelských ras), vrátili se kulatí belomové zpět na velkou sportovní událost GholDu tiše zadními vrátky. Obrovská ústa faultonů byla od té doby využívána v kvalifikační hře nezávislé na jednotlivých vyřazovacích kolech Grand Slamu. Zkrátka řečeno: hry byly zcela zreorganizovány. Byla udána nová pravidla, aby se vyhnulo protivným incidentům.

jako tomu s faultony, a tak se roku 11218 setkali poslové všech ras GholDu, aby dali Grand Monster Slamu konečnou podobu, která se zachovala dodnes.

Toho by přirozeně nemohlo být dosaženo bez různých hádek a neshod. Například zavedení pravidla „tři kroků“ (což znamená, že k přeběhu hřiště při homerunu je potřeba udělat nejméně tři kroky) z her navždy vyloučilo obry. Pak tu byli chvástavi pelvans, očividní oblíbenci císaře, kteří kategoricky požadovali povolení spoluúčasti na hrách, což vedlo k zavedení slavných „pelvans“ (pojmenovaných podle jejich rasy); a opět pozvedli belomové svůj hlas! Mezitím totiž založili BUUB (Bojovou unii utlačovaných belomů) a jako bonusové mezikolo rázně prosadili tzv. „bom-punching“, obecně známý jako „Odveta belomů“. Nově zařazení pelvans nazvali toto rozšíření her „Vzpourou trpaslíků“, čímž na sebe seslali hněv belomů a popudili si proti sobě všechny trpaslíky (dnešní lidé říkají, že v průběhu hry se snaží trpaslíci vyvolávat tolik „pelvans“, jak jen to je možné). Nakonec organizátoři schválili definitivní verzi pravidel a tato podoba Grand Monster Slamu vydržela až dodnes.

## Hry v dnešní době:

V roce 12847 se zdá být Grand Monster Slam mnohem velkolepější, než kdy jindy. Slavnosti doprovázející hry trvají již čtvrtý cyklus a na ulicích a ve špalírech HodH CrownguarDu se veselí lidé už nemohou dočkat, kdy hry začnou. Ze všech známých částí GholDu se do města sjelo mnoho tvorů, aby shlédli sportovní show, přestože stadion Grand Slamu nemá více než 1348 sedadel. Dokonce se šušká, že kvůli lístkům na sezení se již událo několik vražd, přesto i na černém trhu ceny stouply do astronomických výšek. Naštěstí pro ty, kteří neseženou místo v hledišti, není důvod k bédování. Protože všichni se mohou zúčastnit super festivalu, který hry provádí. A navíc, televizní práva byla prodána „Společnosti profesionálních jasnovidců“ (SPJ), která své služby nabízí na všech veřejných místech.

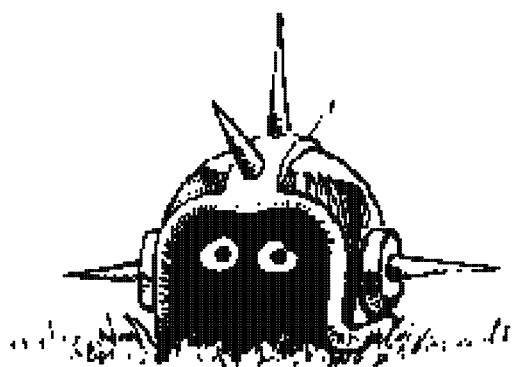
K tomu všemu se při této velké příležitosti dá vydělat i jeden či dva zlatáky. Uvnitř hospod a restaurací, kde v průběhu her běží obchody na plné obrátky, mnoho prodejců nabízí „sportovní obvazy“, které jsou potřebné nejen pro první pomoc hráčům, ale také mnoha zasvěceným fanouškům. Naproti tomu mnozí sponzoři neustále přeceňují vliv sympatií veřejnosti na Grand Monster Slamu. „Filikiliho řemeslnická sluj“ (dnes nedůležitá kovárna uprostřed říše trpaslíků) by například nemohla dosáhnout mezinárodního úspěchu i přes nadměrný nářek v aréně, protože valná většina publika neumí číst. A tak jejich vlastní heslo „Máš-li Filikiliho sekeru, je každý elf předem na maděru!“ by mohl být rozluštněn jen přítomnými elfy.

Což nás přivádí k „obrounům“, veřejným strážcům a pomocnému personálu, dohlížejícímu na pořádek a zákon, když zklamání nebo opilí (případně obojí) fanoušci různých ras začnou mezi sebou bojovat. Je však pozoruhodné, že tyto obři, kteří většinou nikdy s ničím nepomohou, se k této práci přihlásili dobrovolně - a to ke všemu bez nároku na mzdu! Jednou z nejdůležitějších prací obrů je odzbrojení diváků při vstupu na stadion. Rada organizátorů k tomu bohužel byla přinucena opakujícími se násilnými činy proti rozhodčím. Největším případem byl ten, kdy

# Grand Monster Slam

před zraky diváků byl obrem vejpál roztržen jeden z rozhodčích. Obr pak byl diskvalifikován za „nepozornost“, když rozšlápl jednoho z belomů. Poznámka očitého svědka z řad pelvans zněla: „Vypadá teď jako pálčik.“ O toho dne se rozhodčí nenápadně vmísili do davu, aby se vyhnuli pronásledování, protože i obrouni měli problémy s udržení disciplíny mezi diváky. Fanoušci i nadále na znamení své nespokojenosti házeli do hřiště menší návštěvníky (hlavně gobliny a pelvans).

Navzdory všem těmto protivnostem zůstal Grand Monster Slam festivalem přátelství a porozumění. Tomu zajisté nasvědčuje slogan Dorina Železné ruky, zástupce trpaslíků v radě organizátorů, při zahájení posledního Grand Slamu: „Hrrr, na ně!“





Pravděpodobně nejslavnější „účastníci“ Grand Monster Slamu, belomové, o sobě obvykle říkají, že jsou národem nomádů. A skutečně, jsou známy pozoruhodné migrace belomů z vrcholků hraničních hor (které oddělují říši od pouště) dolů do úrodných nížin. Toto stěhování proběhlo před mnoha staletími a dnes již po něm není žádné stopy.

Naneštěstí pro belomy, pravda se zdá být jiná, než to, co belomové tvrdí. Výzkum dokázal, že původní domov belomů je opravdu mezi kameny ve vysokých horách, avšak tzv. „stěhování národa“ se zdá být spíše náhodnou událostí, než plánovanou akcí. Jak všichni ví, tělo beloma je velmi kulatá věc a každý tvor se zdravým rozumem jednoduše pochopí, že belomové jsou velice dobře přizpůsobeni k...ehm, kutálení se dolů ze svahu. Obzvláště v době vysoké hustoty populace belomů se tihle malí kulatí človičci hemží na úzkých horských hřebenech a úbočích tak, že větší tlačnice vede k ohromnému „kutálení“, incidentu, kterému lidé v horách říkají „Sodoma-beloma“ a kterého se značně obávají. Není tedy divu, že tato valení přežijí jen ti nejhouževnatější belomové, což vedlo přirozeně k domněnce, že na Grand Monster Slamu jim tato odolnost bude ku prospěchu. Samozřejmě, zeptáтели-se nějakého beloma na tuto souvztažnost, popře to, právě tak, jako teorii o tom, že belomové se v blízké budoucnosti stanou přímořským národem. Někteří belomové již byli spatřeni na mořských pobřežích a plážích říše a tvrzení některých vůdců belomů, že se jedná pouze o belomy na dovolené, jsou zcela nevěrohodná.



Zpracováno na počítači Commodore 64  
DTP programem GeoPublish

Překlad originálního manuálu, textovou a

grafickou úpravu

provedl:

 Marcus

Další manuály  
seženete na adrese:  
Klub uživatelů C-64/128  
\*ARDAN\* Pod Urchem 2889  
276 01 MĚLNÍK

(c) 1995