



LUCASFILM GAMES

Táto dnes už klasická komunikačná hra neprekvapí ani tak grafikou a zvukom, ale hlavne do detailov prepracovanou poitou príbehu.

Všetko začína hrôzostrašným snom, v ktorom sa Ti sníva o záhadnomprístroji s tromi farebnými kryštálmi, o ceste na mars a o prenasledovannímimozemšťanmi. Nakoniec sa celý spotený prebúdzáš...

Dozvuky zo zlého sna sa pomaly strácajú a Ty si konečne začínáš uvedomovať realitu. Si v spálni svojeho bytu, ktorý je na 13-tej Avenue v San Francisco. Voláš sa Zachary Mc Kracken a si reportérom známeho plátku "Tabloid". Vo vrecku nájdeš lístok do Seattle a spomenieš si na včerajší rozhovor s šéfredaktorom. Je uhorková sezóna a len ťažko sa nachádzajú témy pre zaujímavé články, ktoré by pritiahli čitateľov. A vtedy sa pomeste začne šíriť zaujímavá správa. V Seattle sa vraj objavil zvláštny druh dvojhľavých veveríc, ktoré napadajú turistov. Šéf zavetří senzáciu a ihneď Ťa tam posielá.

Ale dosť premýšľania o včerajšku. Do odletu lietadla máš už len málo času a musíš si ešte vybaviť niekoľko dôležitých vecí.

Choď ku stolu, otvor zásuvku a vyber z nej fúkaciu harmoniku (KAZOO). Choď ku komode, otvor zásuvku a zober telefónny účet (PHONE BILL). Zober akvárium so svojou zlatou rybkou (SUSHI IN FISH BOWL). Prejdi ku stene pri dverách a odtrhni kus tapety (TORN WALLPAPER). Pomocou neho vytiahni spod stola kredit kartu (CASH CARD). Otvor dvere a prejdi do obývacej izby. Zdvihni epedo (SEAT CUSHION) a vytiahni spod neho diaľkové ovládanie (REMOTE CONTROL). Zasuň zásuvku (POWER CORD), ktorá leží na zemi do zástrčky (POWER OUTLET). Použi diaľkové ovládanie a televízor sa zapne. Hlásaťka Lori Amore hovorí o výprave na Mars s členkou výpravy Mellisou China. Reportáž sa na chvíľu preruší a Annie Larris zo "Spoločnosti starobyľých múdrostí" číta zaujímavý výzvu. Každý, kto nájde nejaký zaujímavý artefakt, by ho mal odovzdať do ich schránky na 14-tej Avenue. Po skončení rozhovoru hlásaťka hovorí o globálnej epidémii hlúposti, ktorá zachvacuje celý svet a má pravdepodobne nejakú priamu súvis s telefónnou sieťou. Po chvíli sledovania tohoto programu pochopíš, že hlásaťka už taktiež načis-

to zhlúpla, pretože číta text stále dokola. Začínajú Ti pomaly dochádzať niektoré súvislosti a pod vplyvom hrozného sna sa rozhodneš jednať a zistiť, čo sa za tým všetkým skrýva.

Použi diaľkové ovládanie, čím vypneš televízor. Choď ku kuchynskej linke a zober sponad nej nôž na maslo (BUTTER KNIFE). Otvor dres a zober krabičku ceruziek (BOX OF CRAYONS). Zistíš, že je v nej len žltá ceruzka (YELLOW CRAYON) a tú si necháš. Otvor chladničku a zober vajíčko (EGG). Zo steny pri vchodových dverách zober malý kľúčik (SMALL KEY). Choď von z bytu, prejdi vľavo k pekárni (LE BAKERY) a zazvoň na zvonec pri dverách. Pekár síce bude tvrdiť, že žiadny čerstvý chlieb nemá, ale Ty sa nedaj odradiť. Zvon dovtedy, kým Ti chlieb nedá. Presvedčíš sa síce, že naozaj nie je najčerstvejší, ale predsa chlieb (STALE BREAD) zober. Choď teraz vpravo do telefónnej spoločnosti TPC (THE PHONE COMPANY). Ak chceš používať telefón a telefónny záznamník v svojom byte, musíš zaplatiť telefónny účet. V opačnom prípade Ti odpoja telefón. Pre splnenie Tvojho poslania však telefón nutne nepotrebuješ. Z priehradky na stene zober formulár (APPLICATION), Choď vpravo na 14-tu Avenue a vojdí do záložne (LOU'S LOANS). Tu postupne kúp tieto predmety: gitaru (GUITAR), golfovú palicu (GOLF CLUB), klobúk (HAT), okuliare s nosom (NOSE GLASSES), skrinku s náradím (TOOL KIT) a príšplášť (WET SUIT). Vyjdi von zo záložne, prejdi



ďalej doprava a zastav sa pri kade-derníctve (BOB E. PINZ HAIR SALÓN). Otvor skrinku s náradím a pomocou nožnice na drôt (WIRE CUTTERS) odstrihni vývesnú ceduľu v tvare obrovskej pinzety (BOBBY PIN SIGN). Vráť sa domov do spálne a odhrň roh koberca (RUG CORNER). Pokus sa otvoriť tajné dvere (LOOSE BOARDS) pomocou noža na maslo. To sa Ti nepodarí a navyše ohneš nôž (BENT BUTTER KNIFE). Tento čin však neskôr oceniš, preto nezúfaj a otvor tajné dvere pomocou francúzskeho kľúča (MONKEY WRENCH). Nechoď však zatiaľ dnu, ale vráť sa ku kuchynskej linke.

Pomocou francúzskeho kľúča odkrúť trubku (PIPE) pod dresom. Vlož bochník chleba do dresu (SINK). Zapni vypínač (SWITCH) na stene. Po chvíli ho vypni a vyber spod dresu omrvinky

ZAK

(BREAD CRUMBS). Vyk rybičku z akvária do dresu. Použi lepiacu pásku (DUCT TAPE), ktorú si vybral zo skrinky s náradím a oblep okraj akvária. Takto získaš akvárium s oblepeným okrajom (TAPED FISH BOWL). Choď von z bytu a prejdi doprava až k autobusu (BAY-TRANS). Použi fúkaciu harmoniku, čím zobudíš vodiča. Keď vodič otvorí dvere, vojdí rýchlo dnu a vlož kredit kartu do automatickej pokladne (CASHCARD READER). Autobus Ťa odvezie až na letisko. Tu v rohu tančujú oddaný (DEVOTEE) hnutia Hare Kršna. Daj mu kreditnú kartu a on Ti predá knihu (BOOK). Choď k odletu lietadiel (GATE TO PLANES). Keď lietadlo odštartuje, príde letuška a dá Ti burské oriešky (PEANUTS). Počkaj kým letuška odíde a choď až na druhú stranu lietadla na WC. Tu musíš previesť malú sabotáž: Zober toaletný papier (TOILET PAPER) a upchaj s ním umývadlo (SINK). Potom pusti vodu a počkaj, kým sa nezatopí celá podlaha. Vtedy stlač núdzové tlačítko (CALL BUTTON) a utekaj do prednej časti lietadla. Tu zodvihni čalúnenie (CUSHION) na prvom sedadle, pričom na zem vypadne zapaľovač (LIGHTER), ktorý zodvihni. Teraz zopakuj celú navrhnutú sabotážnu akciu a pokiaľ letuška bude odstraňovať novú potopu, bež až do kuchynky pred pilotovou kabinou. Otvor mikrovlnnú trúbu (MICROWAVE OWEN), vlož do nej vajíčko, zavri ju a zapni ju. Za chvíľu vajíčko exploduje a zašpiní celý vnútrojšok trúby. Zatiaľ bude letuška bedákať a odstraňovať nový pohromu, prehľadaj všetky skrinky na batožiny nad hlavami cestujúcich. V jednej z nich nájdeš kyslíkový prístroj (OXYGEN TANK). Keď už máš všetky tieto dôležité predmety, odober sa na svoje miesto a počkaj kým lietadlo pristane v Seattle.

Vyjdi von z letiska a odlom zo stromu vetvu (TREE BRANCH). Pri skale na Teba zaútočí dvojhľavá veverica (TWO-HEADED SQUIRREL). Daj jej burské oriešky, čím sa jej na chvíľu zbavíš. Choď bližšie ku skale a vetvou z nej odstráň nečistoty (LOOSE DIRT). Tým odkryješ otvor do jaskyne. Vojdí do nej. V jaskyni si môžeš svietiť zapaľovačom, ale len krátko, pretože po chvíli sa rozžeraví a popáli Ťa. Nájdí na stene jaskyne opustené vtáčie hniezdo (ABANDONED BIRD NEST) a zhoď ho pomocou vetvy. Ďalej vpravo na Teba opäť zaútočí dvojhľavá veverica. Tentokrát už stratíš trepezlivosť a o valíš ju vetvou. Zober veвериčie hniezdo (SQUIRREL NEST), ktoré po nej ostalo. Nájdí ohnisko (FIRE PIT), vlož do neho obidve hniezda, pridaj vetvu a toto všetko

MC KRACKEN

podpál zapaľovačom. Chod' vpravo, kde sú na stene neznáme znaky (STRANGE MARKINGS), použi žltú ceruzku na ich obtiahnutie a otvorí sa tajné dvere (ANKH DOOR). Vojdi do dverí, použi diaľkové ovládanie a zober z podstavca modrý kryštál (BLUE CRYSTAL). Teraz sa vráť na letisko, použi automat na rezerváciu leteniek (RESERVATION TERMINÁL), kúp si lístok do San Francisca a odieť tam.

Chod' na 14-tu Avenue k červeným dverám a vlož modrý kryštál do schránky na dverách (DROP SLOT). Po chvíli Ti otvorí dvere neznáma žena a Ty v nej spoznáš dievča zo svojho sna. Annie, lebo tak sa dievčina volá, Ti ukáže plán neznámeho zariadenia mimozemšťanov a vysvetlí Ti, že modrý kryštál je jeho súčasťou. Dá Ti polovicu žltého kryštálu (CRYSTAL SHARD), ktorý našla expedícia na Marse a vráti Ti modrý kryštál. Odtiaľ sa stávaš súčasťou štvorčlennej výpravy, ktorej úlohou je zostrojiť zariadenie mimozemšťanov a zachrániť tak ľudstvo pred epidémiou hlúposti. Pomocou prepínača (SWITCH) môžeš riadiť postupne všetkých členov výpravy.

ANNIE: Odkry obrus (BLOTTER), zober kredit kartu a chod' k autobusu.

ZAK: Chod' k autobusu, použi fúkačiu harmoniku, obaja vojdi do autobusu a obaja vložte kredit karty do automatickej pokladne. Na letisku si obaja kúpte letenky do Londýna a odleťte tam. V Londýne:

ANNIE: Odieť do Cairu (Egypt).

ZAK: Odieť do Katmandu (Nepál). Chod' doprava, ukáž knihu stráži (GUARD), na čo Ti otvorí dvere. Chod' dnu ku Guruovi, počkaj kým prestane meditovať a vypočuj si, ako sa používa modrý kryštál. Vyjdi von, chod' vpravo a podpál kopy sena (HAY), ktorá tu leží. Zakiaľ policajť hasí požiar, vezmi zástavu (FLAGPOLE), ktorá je pri dverách policajnej stanice vľavo. Z vnútra policajnej stanice ešte môžeš zobrať kľúč od väzenia (JAILKEY) a teraz sa už ponáhľaj k yakovi. Použi kredit kartu a yak Ta odvezie naspäť na letisko. Tu si kúp lístok do Kinshasa (Zaire) a odieť tam. Prejdi pralesom a nájdi dedinu domorodcov. Vojdi do chatrče šamana (THE DOCTOR IS IN) a daj mu golfóvu palicu. Ten sa veľmi poteší a na znak úcty Ti za to zatancuje s dvoma domorodcami sakrálny tanec "Otvor dvere hlavou" (OPEN DOOR TO THE HEAD). Pri tanci pozorne sleduj, v akom poradí si domorodci čupajú a zapíš si to, pretože tanec sa už nebude opakovať! Vráť sa na

letisko a odieť do Cairu (Egypt). Daj Annie kus tapety a žltú ceruzku.

LESLIE: Otvor dvere (DOOR) na raketopláne (SHUTTLE BUG) a vojdi dnu. Ak má niekdo z expedície na Marse málo kyslíku, treba použiť kyslíkový ventil (OXYGEN VALVE) a zásoba kyslíku sa doplní na jednu hodinu. Otvor skrinku na rukavice (GLOVE COMPARTMENT), zober dve kredit karty (CASHCARDS) a poistku (FUSE). Vyjdi von a daj jednu kredit kartu Mellise. Chod' vľavo k monolitu (MONOLITH) a vlož kredit kartu do otvoru (SLOT). Vypadne Ti žetón (TOKEN). Zopakuj to ešte raz, aby si mal dva žetóny (TOKENS). Chod' teraz vpravo a vojdi do kozmického hotela. Pomocou žetónu uvoľni kovové dvierka (METAL PLATE) skrinky na poistky na stene pri dverách. Výber vypálenú poistku (BURNT FUSE) a vlož dobrú. Potom stlač tlačítko pri vonkajších dverách, ktoré sa zatvoria a pomocou tlačítka otvor vnútorné dvere. Teraz je už klimatizačný systém v chode a Ty si môžeš dať dole prilbu (HELMET). Avšak pozor! Nikdy nesmú byť otvorené oboje dvere súčasne, pretože by došlo k úniku kyslíku a všetci vnútri by sa zadusili. Prejdi do izby, odlep zo skrinky (LOCKER) lepiacu pásku (VINYL TAPE), otvor pravú skrinku a vyber z nej baterku (FLASHLIGHT). Chod' k priči (BUNK) a odhrň prikrývku. Pod ňou nájdeš metlu s očami (BROOMALIEN). Zober ju a vezmi aj rebrík (LADDER), ktorý nájdeš vpravo pri stene. Nasad' si prilbu a chod' k raketoplánu. Daj lepiacu pásku Mellise, vojdi do raketoplánu a doplň si kyslík.

MELLISA: Vojdi do raketoplánu, zober z rádiomagnetofónu pod palubnou doskou kazetu (DIGITAL AUDIO TAPE) a z palubnej dosky vezmi stereomagnetofón (BOOM BOX).

LESLIE: Vyjdi z raketoplánu a prejdi vpravo k obrovskej tvári (HUGE FACE). Pristav rebrík ku dverám a stlač tlačítko (BUTTON) na nich v rovnakom poradí ako si čupali domorodci. Keď sa dvere otvorí, zober rebrík a vojdi dnu. Chod' k prvým dverám s plastikou tváre, pristav si rebrík k podstavcu a stlač kryštál (CRYSTAL SPHERE). Dvere sa otvorí, zober rebrík a vojdi do bludiska. Zažni si baterku a začni prehľadávať bludisko. Vchádzaj často hlavne do červených dverí na konci chodieb vpravo. Čoskoro sa Ti podarí nájsť miestnosť s mapou starobylej zeme a s kresbou sfingy. Pod sfingou sú neznáme znaky, ktoré si pozorne odkresli. Chod' von z miestnosti, a úplne vľavo

na konci chodby prejdi červenými dverami, za ktorými chod' vpravo. Tu nájdeš ružové dvere za ktorými je zariadenie na výrobu kyslíka a udržiavanie teploty, j Zapni obidva vypínače a keď obidve ručičky indikátorov dosiahnu zelené pole, môžeš si dať dole prilbu. Teraz hľadaj východ z bludiska a to tak, že vchádzaj hlavne do červených dverí na konci chodby vľavo.

MELLISA: Dopln' si kyslík a chod' za Lesliem. Keď prídeš do komplexu, môžeš si dať dole prilbu.

LESLIE: Daj rebrík Mellise.

MELLISA: Chod' k druhej obrovskej soche (HUGE STATUE), prezri si neznáme znaky a pozorne si ich odkresli. Chod' teraz k posledným dverám. Použi lepiacu pásku na úpravu kazety a vlož kazetu do magnetofónu. Vylez na rebrík, zapni nahrávanie na magnetofóne (RECORD) a stlač kryštál. Zober rebrík, chod' k stredným dverám, kde je kryštál rozbitý a pusti na magnetofóne prehrávanie (PLAY). Keď sa dvere otvorí, vojdi dnu, prejdi nakoniec chodby vpravo a vojdi do dverí. Z podstavca pri soche faraóna zober kľúč života (ANKH) a vyjdi von. Vojdi do posledných dverí v hale, prejdi vpravo a v miestnosti do ktorej vojdeš vlož ankh do panelu (PANEL) na stene. Tým sa zruší silové pole a je možné prejsť do druhej časti miestnosti.

LESLIE: Chod' za Mellisou.

ANNIE: Vyjdi von do púšte k nohe sfingy (LEG). Keď nájdeš neznáme znaky, prekresli cez ne znak, ktorý bol pod obrázkom sfingy na Marse. Otvoria sa tajné dvere. Vojdi dnu a prechádzaj len dverami, nad ktorými je znak slnka, až kým sa nedostaneš ku dverám nad ktorými je symbol očí. Vojdi dnu, prečítaj si hieroglyfy na stene a podľa nich stlač tlačítko. Otvorí sa stena a odhalí mapu Marťanských pyramíd a obrovskej tváre. Použi žltú ceruzku s kusom tapety a získaš mapu na tapete (WALLPAPER MAP). Prezri si pozorne aj neznáme znaky a nakresli si ich. Vyjdi von zo sfingy, vráť sa na letisko a daj Zakovi mapu na tapete a žltú ceruzku.

(pokračovanie v budúcom čísle)

- luis -

AMIGA
ATARIST
COMMODORE 64