

# Pekelný stroj zvaný počítač

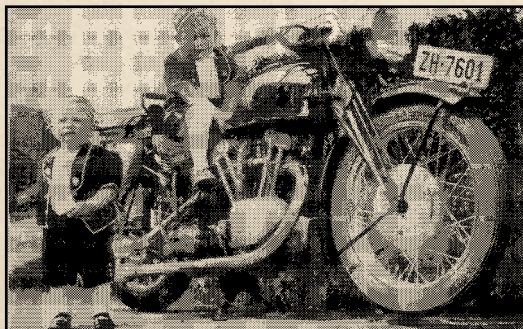
Známý městský podivín a zneuznaný vynálezce, nádražní posunovač *Koko Beerbug* šokoval dalším patentem! Po nezdařených pokusech o šlechtění divokých veverek a tragických následcích testů parního samohybu pro seniory hodlá svět ohromit pekelným strojem! A s přístrojem zva-

ným *počítač* chce změnit chod dějin! Podrobnosti hledejte v reportáži redaktora naší sekce „Udělej si sám stokrát jinak“, jedinečného *Rudyho Schetuly*, konkrétně ve článcích „Počítač — o co jde“ a „*Koko Beerbug* uvádí: Pro hrst kaštanů“ (str. 2), jakož i dalších přílohách!

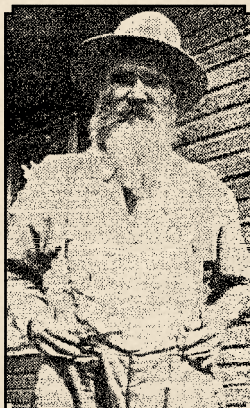
## Držitelem výročního ocenění šerif Barnaby

Již potřetí v řadě se stal držitelem prestižní ceny Spolku chovatelů sádrových trpaslíků městský šerif Bartoloměj Barnaby. Tématická sbírka sádrových mužiků, kterou v posledním roce rozšířil o několik

sobů a dva porculánové krtky, nechala daleko za sebou i loni těsně druhého mýdlového skřeta zaměstnanců prádelny „U Čiňana“, o chlípém díle „Hojduláci a páprďáci“ zvoníka Julia ani nemluvě.



Máte-li zájem prohlédnout si vítěznou sbírku na vlastní oči, podobně jako tito mladí návštěvníci, můžete tak za lidový poplatek učinit přímo na zahradě hrého držitele hlavní ceny, šerifa Barnabyho.



**Koko Beerbug** — inventor, či dáblův posluhovač?

## POČUTAČ o co jde?

*Jak vypadá počítač? K čemu to je? Není jeho sestavení svatokrádež? Budeme se všichni smažit v pekle? To jsou jen některé z mnoha otázek, jež se mi rojily hlavou, když jsem vstupoval do temného doupěte samostatného kutíla Koko Beerbuga. Dnes už vím jedno. Takle bedýnka je skutečně dáblůva mašinka a Beerbug s ní předvádí nevidané věci!*

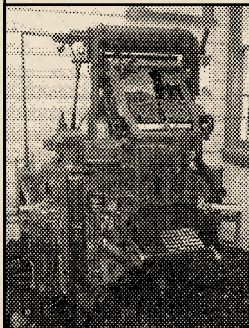
*Počítač má hned několik částí. Dohromady jsou přivázané několika špagáty, zřejmě aby držely pospolu...*

**pokr. na straně 2**

## POČUTAČ o co jde?

**dokonč. ze strany 1**

*Beerbug tyto části nazývá různými podivnými jmény, kupříkladu „obrázkovka“, „písmenice“ nebo „sysel“. Ten muž má skutečně zvrácenou fantazii!*



Na první pohled vypadá stroj poněkud strašidelně.

*A na co bude lze počítač použít? Koko Beerbug má jasno! „Užitečný je pro nepřeborné množství věcí. Z hlavy mě napadá spousta alternativ, ale jsou tu i jiná odvětví! Hlavně tam bude počítač přínosem. Já sám jsem do počítače připravil několik zábavných programů lechtivého ražení, říkám tomu počítačové hry. Strělečky, mlátičky, motorové pily a bezdůvodné násilí! Když budete mít zájem, rád vám ukážu, co budete chtít, a i mnoho dalšího,“ vykládá, zatímco rukama gestikuluje směrem ke svému stroji. A já si říkám — proč to nevyzkoušet!*

## KOKO BEERBUG UVÁDÍ: Pro hrst kaštanů

Všechno to začalo, když strčil nějaký stříbrný kotouč do nitra počítače. Chvilku to rachtalo, párkrát zachrochtalo, a pak už, jak říkal, instaloval. Vše to bylo automatické. Na obrázkovce přitom svítilo několik nápisů, stačilo je jenom přečíst a poslechnout a sem tam u toho fukat na písmenici a hýbat system. Koko se svěřil, že by to tak mělo být u každého, kdo si od něj pořídí počítač stejný nebo lepší než jeho archaická verze o parametrech CPU 1 GHz, GeForce 2 16 MB, 256 MB RAM, 200 MB HDD, DirectX 9 a Windows 98. Uprímně se mi líbilo, jak ta věc blikala a mrkala, jenže to byl teprve začátek!

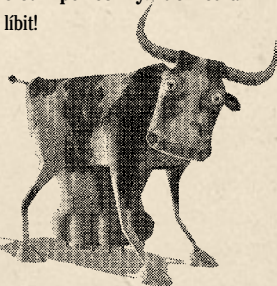
**Podrobně o konfiguraci ◀ str. 10**

### Nastavení hry a Menu

A pak začala hra! Aby se hra dobře hýbala na každém počítači, lze hned po startu libovolně nastavit náročnost jejího zobrazení. Každému dle jeho libosti. Dobrým nápadem je také možnost vytváření více uživatelů hry (blíže v našem článku „V rodině hraje každý sám“). Další volby nacházíme už přímo ve hře v jakémsi Menu. Namísto nabídky klobásy a polévky zde totiž stojí nápis **Nastavení**, kde lze upravit zvuky a ruchy a všemožné jiné

chrchlání, co z počítače vychází. Neuvěřitelné! A když je toto vše hotovo, přichází hlavní Beerbugova vychtávka — počítačová hra **Pro hrst kaštanů!**

**Hra** — Děj hry je podobně jako příběh v knize rozdělen do jakýchsi epizod. Ale nečekejte žádné muliskování z červené knihovny, tohle je jiná liga. Spousta figurek běhá po obrázkovce a jde jim opravdu o krk, často se s tou vaší mydlí hlava nehlava. Lehce se tak stane, že namísto konce kapitoly spatříte víko rakve odspodu. Naštěstí není třeba zoufat a začínat hru znovu! V Menu se lze vrátit na začátek kterékoliv z odehraných kapitol. A pokud si hráč chce třeba jen skočit do hokynářství a počítač vypne s hrdinou naživu, navrch se ukládá ještě **poslední pozice hry**. To si nechám líbit!



Ve hře si na své přijdou jak dosavadní čtenáři brakové literatury, tak začínající zemědělci.

## Jak se s tím hýbá?

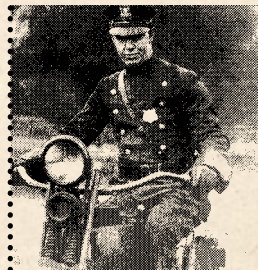
K pobíhání figurky po obrázkovce používá hráč jak písmenici, tak slysa. Pověštinou postaći řízení šipkami a klapání tlačítka slysa, dojde ovšem i na složitější okamžiky. Honička s padouchem, střelice s krokodýlem, to je něco! V takové chvíli je potřeba použít jiný arzenál pohybů než při pro-

hlížení hambatého magazínu. A odpovídá tomu i ovládání figurky. Tehdy pomůže figurka *profesora von Helpa*, která se vždy na začátku objeví na obrázkovce a ovládání hry ozřejmí! Komplettní přehled ovládání najdete ve článku „Prof. von Help: Jak s tou hrou hnout?!“ na str. 5.

## Kterak postupovati dějem

O pokrok dějem hry se musí přičinit sám hráč. Často je proto zapotřebí figurku nechat promlouvat k ostatním figurkám nebo pátrat a hledat všelijaké předměty. Ty lze také sebrat a ve vhodnou chvíli použít. Pomyslný batůžek, do nějž jsou uloženy, má hráč zobrazen v levém horním rohu obrázkovky a lze se v něm přehrabovati za

pomoci slysa. Všechny aktivní věci nebo figurky v prostředí hry jsou označeny grafickým symbolem, který se zobrazí při dostatečném přiblížení hlavní figurky. A co se mi líbilo, figurka je člověk jako vy, já nebo Koko Beerbug! Sem tam se jí stane, že něco na poprvé přehledně, protože koukala, kam neměla. Skutečně fikané!




## Z policejního ZÁPISNÍKU

**Nacpal se k prasknutí** 

*Nepěkný rozruch vyvolal výbuch neznámého záznamníka v lidové jídelně v Loganville. V souvislosti s incidentem je vyšetřován dodavatel pikantních fazulí s trenčanským parkem a pro zcizení důkazů stíhání potulní psi Baryk, Aston a Bingo.*

**Krvavý Čigi opět hrozí** 

*Rádění známého mordýře ze západního Wisconsinu, zdá se, nemá konce. Na základě výhrůžného dopisu zasláního na adresu policejní stanice v Baraboo se zástupci zákona důvodně domnívají, že příští oběti budou tamní šerif a jeho zástupce, kterého Čigi navíc „nakope do květináče tak, až mu fialky pár let nepokvetou!“ V rámci bezpečnostních opatření zatím policie z oddělení odstranila všechny kořtiny a zvenku natřela dveře lepidlem. Další vývoj se očekává.*

**Zločinnost klesá** 

*Od nedávné přestřelky v Oak River, již padli za obět čtyři z osmi členů místního gangu pobertů, hlásí tamní okresek policie přibližně padesátiprocentní pokles zločinnosti ve městě. Podle šerifa Corsona se situace ještě zlepší, jakmile dorazí*

## KINO RICPIC uvádí:

Million let dřímající láska, Jež zahorela v jediném okamžiku!

Vládce světa z dob před příchodem lidí, optičák věší nez námořní loď řadí ve velkém městě!

Spatřete na vlastní oči bájnou bestii!!!



od pondělí  
do čtvrtka!!!



## Trocha praxe

Kupříkladu hned na začátku. Hlavní figurka, jistý Rocky Bajer, ranář k pohledání, se nemůže dostat z cely, kam ho zavřel závodní výbor zvlčilých sufražetek, protože jim nechtěl vydat své kaštany. Řeknete si — co s tím?

prohlédnete, najdete pasáž o nároku na jídlo. Vhozená krmě však není příliš vábná. Hm, co-pak o tom píšou v řádech? Aha, no a což když takhle ten pamlssek ještě vyspravíme pár šváby z matrace? To už se vůbec nedá



Rocky Bajer, řezník z Katowic, Lč. trvalým bydlístím v cele

Inu, nejprve je potřeba zalomcovat vším, co je v cele k lomcování. Nato získáte od strážící sufražetky vězeňský řád, abyste věděli, jak se chovat. Ten

jíst! Je to tak, takže za minutku už do vedlejší cely letí i kuchař. Což jste přesně potřebovali. A dál — dál už si poradte sami, vždyť to jde jako po másle!

## Hudba budoucnosti — bonusy

Ano, i takovou perličku hodlá Koko Beerbug ve své hře v budoucnu nabízet! Omrzel vás na chvíli děj? Nevíte, jak naložit se zapeklitým problémem? Zkuste objevit některou z doplňkových disciplín, jež jsou ve hře ukryty, a odfrknout si u ní! Můžete si při tom i zasoutěžit, každý hráč totiž získává za svůj výkon zaslouženou medaili. Otázka tedy zní nikoliv daj-li medaili, nebo nedaj-li medaili, panýbrž najdou-li, nebo nenajdou-li!

## Slovo závěrem

Koko Beerbug byl až doposud znám spíše jen jako excentrický podivín s garáží, jehož rádoby technické vymoženosti si spíše než o Nobelovu cenu říkaly o preventivní zlyňování. Se svým počutacím strojem však, zdá se, míří do černého! A k jeho hře „Pro hrst kaštanů“ mohu dodat jen jediné. **Tato hra, ta za to stojí!**

*Rudy Schetula, odborník z branže*

## literární koutek

### Buck Rogers a Paz-Ne-Hti z Marsu

Na našem knižním trhu se konečně objevuje dlouho a netrpělivě očekávaná novinka — další sbírka básní o Bucku Rogersovi. První zděšené reakce literárních kritiků mohou znamenat jen jedno — Buck je zpět v lepší formě než kdy předtím! Jak tomu je skutečně, můžete posoudit sami — podle exklusivní ukázky, již vám přinášíme!!!

#### Prostoru navzdory

Motory, vrískot, kolomaz,  
nekonečné prázdno  
Huha, neslo se mi hlavou

Strach, hrdost, Amerika,  
v očích mne pálí  
hořko sladké slzy  
Paz-Ne-Hti z Marsu zakvílí  
už brzy, brzy, brzy!



**K DOSTÁNÍ V KAŽDÉM DOBRÉM KNIHKUPECTVÍ**

# PROF. von HELP: Jak s tou hrou hnout?!

## Aktivní předměty a postavy

- ☛ tlačítko TAB zobrazí ikonky všech aktivních prvků

## Adventurní část

- ☛ pohyb system slouží pro otáčení figurky
- ☛ levé tlačítko pro použití aktivního předmětu, na mluvení, zkoumání a na skok (není-li figurka blízko předmětu)
- ☛ pravé tlačítko aktivuje chůzi
- ☛ pro pohyb je možno použít též šípky

## Běhání

- ☛ tlačítka šípek nebo tlačítka WASD
- ☛ Shift aktivuje běh

## Akce a útok

- ☛ pohyb system ovládá kameru
- ☛ levé tlačítko sysla slouží k útoku
- ☛ tlačítka WASD pro pohyb vpřed, vzad a úkroky

## Házení a střelení

- ☛ pohyb system ovládá kameru
- ☛ levé tlačítko sysla používáme pro házení a střelbu

## Zobrazení inventáře

- ☛ inventář zobrazíte za pomoci tlačítka TAB

## Přehrabování inventáře

- ☛ kolečko na syslovi nebo tlačítko Ctrl pro posun aktivních předmětů

## Jízda

- ☛ tlačítka šípek na písmenici pro plyn, brzdu a točení volantu
- ☛ Ctrl vrací při bouračce zpět na trať

## Pohyb kuličky

- ☛ pravé tlačítko sysla nebo Ctrl slouží k oddálení kamery
- ☛ pohyb system nebo tlačítka šípek určují směr jízdy

## Souboj v karate

- ☛ tlačítka šípek pro pohyb vpřed, vzad, skok a kleknutí
- ☛ tlačítko X (nebo levé u sysla) pro úder a C (pravé) pro kop

## Souboj se zombie

- ☛ pohyb system ovládá zaměřovač
- ☛ levým tlačítkem figurka střelí, pravým dobíjí komory

## Hopsačka

- ☛ tlačítka šípek vlevo a vpravo určují směr chůze
- ☛ mezerník pro skok
- ☛ směr určí i pohyb system
- ☛ skok ovládá levé tlačítko, chůzi aktivuje pravé

## Profesor von Help radí a blafuje



*Ačkoliv se v poslední době profesor von Help zcela ponořil do analýzy počítačové hry „Pro hrst kaštanů“, naši čtenáři nebudou ochuzeni ani o tradiční rubriku jeho rad a postřehů.*

**Dotaz:** Na noze se mi udělala boule. Mám s tím jít k doktorovi?  
**Odpověď:** *Není třeba! Bouli rozříznete a vložíte nastrouhanou ředkvičku. Pokud otok nespalskne, opakujte postup i na druhé noze.*

**Dotaz:** Naše krávy nechtějí dojit. Co s tím?

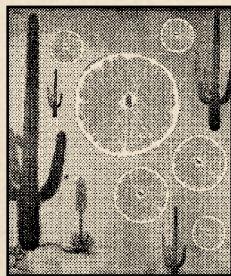
**Odpověď:** *Zkuste masáž vemene. Nedá-li si stračna říct, aplikujte nastrouhanou ředkvičku.*

**Dotaz:** Zdá se, že jsem těhotná. Jak to poznám naurčito?

**Odpověď:** *Sledujte v příštích dnech své břicho. Pokud bude nabývat, jste těhotná. Leda byste mezitím snědla skutečně velké množství ředkviček, to by byla jiná.*



**udělej si sám**



## KAKTUSOVÝ DŽUS

*V našem koutku domácích  
gurmánů si dnes připravíme  
skutečnou specialitu.  
Tak hurá na to!*

### **Ingredience:**

300 g čerstvého kaktusu,  
50 g ovčího sýra, 100 g melounu,  
2 chilli papričky, 1 citron

### **Postup:**

*Kaktus nejprve oholíme, oloupe-  
me a nakrájíme na drobné plátky.  
Poté přidáme ovčí sýr a vložíme  
do lisovacího plátna. Vší silou  
procedíme a vytisovanou šťávu  
stáčíme do připravené nádoby.*

*Do vychlazené sklenice poté  
vložíme kostky melounu a tro-  
chu ledu. Zalijeme kaktusovou  
šťávou.*

*Citron přeřízneme vejpůl  
a vydlabeme. Dužninu přidáme  
do džusu, do zbylé kůry položíme  
chilli papričky a vzniklou lodič-  
kou ozdobíme hladinou nápoje.  
Možno zajistit párátkem.*

**Vhodné pro všechny  
společenské příležitosti.  
Nechte si sosat!**

## Dědicem kasina Johnny Majer!

*Po nečekaném úmrtí vrchního krupiéra a v jedné osobě i majitele  
kasina Bombardo, ctihodného Leopolda Majera, se vyvojila řada  
spekulací, komu tato lukrativní nemovitost připadne.*



Jak se však zdá, poslední vůle hovoří jasně. Novým pánem podniku se má stát synovec zesnulého Johnny Majer. Otázka však zní, kde je tomuto známému flinkovi a budižkničemu konec. Nárok na kasino už pro

případ všech případů vznesl také zástupce řádu „Baptisté ohnivého kříže“, jakož i doposud nespecifikovaný zájemce na telefonu, linka z Chicaga. O dalším vývoji casuy vás budeme informovat!

## Nový Linka zajíždí do rezervace

Indiáni z kmene Hatanapatatů se dočkali nového autobusu. Ten by měl konečně vyřešit potíže vzešlé z neblaze známé sázky o pět rund ohnivě vody a kamion koňského

salámu. Nová linka bude jezdit v každý všední den v jaksetobudehodit hodin a stává ve stanicích „U totemu“, „Přejetá liška“, „S kopce“ a „Kafilérie“.



## V Tigertonu přšely ryby

Neobvyklou nadílku přinesla minulý týden obyvatelům Tigertonu prudká bouře. Poté, co došlo k průtrži mračen, počaly namísto dešových kapek k zemi padat kusy ryb, a to v takovém množství, že zcela ochromily život tohoto malého města.

Dle očitých svědků začala zvláště událost přibližně kolem třetí hodiny odpolední. „Ponejprv se kapku blýsklo,“ popisuje událost Fernando Burstein, místní hasič. „Hnedka pak se blýsklo kapku víc. A pak už začala ta plískanice,“ vypravuje si charakteristické zvuky dopadajících těl. Během okamžiku bylo v ulicích po kolena ryb. „Naštěstí to netrvalo déle než nějakých pět minut. Jinak bychom se z toho asi neprostríleli,“ upozorňuje šerif William Kurtzwurst.

Kde a jak se v povětří tito tvorové vzali, to si však nedokáže vysvětlit ani on, ani nikdo z místního rybářského spolku. Podle vyjádření jeho předsedy Huberta Montgomeryho je jasné pouze to, že se jednalo převážně o sumce pruhované, tolstolobiky černé a několik vypasených exemplářů čmurovky obecné a že tyto ryby zajistí dobrou zásobovanost města na několik příštích let, pokud se ovšem do zítřka nezkaží.

Jak už to tak bývá, událost však má i svou odvrácenou tvář. Šerif



Při odklizení rybí záplavy je čas i na šprýmy.

Kurtzwurst nejen že eviduje značné množství poškozeného majetku, na stole má též hlášení o ztrátě na životech. „Jedná se o nešťastný případ. Pracovník truhlářské dílny, t.č. po smrti, se zdržoval na dvoře svého domu přesně ve chvíli, kdy přeháňka započala. Podle výpovědi sousedů se zdá, že se před padajícími rybami neuchýlil do úkrytu jako ostatní, ale zavolał na svou manželku, t.č. po smrti, ať vezme všechny děti, t.č. po smrti, a jdou se podívat ven, že tohle už asi nikdy neuvidí,“ líčí Kurtzwurst zřejmý vývoj posledních vteřin před dopadem výstavního kusu sumce pruhovaného na dvůr dílny. „Jsem z toho zničen, ale v mé práci to už holt takhle chodí,“ dodává, zatímco si doprává marinovaného okouna s pečnými brambory.

## V RODINĚ hraje KAŽDÝ SÁM



Skutečně zajímavou vlastností nové hry „Pro hrst kaštanů“, kterou na náš trh hodlá v ne-daleké budoucnosti dodat Koko Beerbug a jeho společnost Macrosocks, je možnost vytvářet různé uživatele. Každý hráč se může zapsat libovolným jménem a svou ikonku si zvolí ze široké nabídky ksichtíků. Nabídka všech uživatelů se zobrazí ihned při startu hry. Po zvolení identity se spouští hra samotná, samozřejmě pouze s pozicemi odpovídajícími konkrétnímu hráči. Nebezpečí týdenního mytí nádobí následujícího po neúmyslném smazání tatinkovy pozice tak je maximálně minimalizováno.

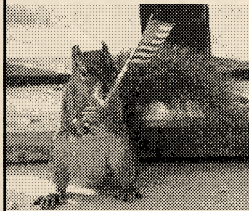
### ČTENÁŘSKÁ INZERCE

Prodám rovnák na vohejbák. Nejvyšší nabídce. Zn.: Fofič

Prodám brokovnici a osm rakví, nepoužitých, dřevěné s krémovým polstrováním. Možno využít též jako dekoraci. Zn.: V případě rychlého jednání sleva

Koupím kopec s balvaný v lokalitě do padesáti mil severně od Knoxville. Zn.: Prudký!

## Zdivočelé veverky ÚTOČÍ



Militantní křídlo veverčí skvadry již započalo s národnostní propagandou.

Mají chlupatí zablěšení tvorové, obvykle skákající po větvích stromů a louskající oříšky. Tak zná veverky většina z nás. Jiný názor na to však mají obyvatelé Westonu. Přibližně od začátku srpna se tu začaly množit případy, kdy zdivočelé hordy veverek plundrují soukromý i veřejný majetek, nebo dokonce napadají samotné občany města.

Ve výřtu prohrěšků figuruje například pokousání hlídačích psa, převracení popelnic či zizení jízdního kola spojené s nedáním přednosti v jízdě. Na seznamu ovšem nechybí ani zstrašování pracovník kadeřnického salonu, házení oříšků na penzisty či vulgární pochrochtávání.

Starosta Bob Hardesty prozatím neví, o co malým chlupáčům jde, a situaci by rád normalizoval, zatímco radikální hlasy již volají po zásahu národních gardy. Stále hlasitěji se však o slovo hlásí též místní pacifisté navrhuující jednání u kulatého stolu. Nejasná zatím zůstává pozice prostředníka těchto rozhovorů, dle posledních zpráv jsou zřevnými kandidáty principál cirkusu Farkash a jeho coičený skunk Bořek. O dalším vývoji situace vás budeme informovat!

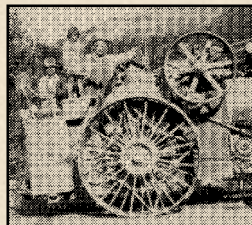
## Dynamit Frank Wykoff řádí!

Známý americký šprintér a budoucí světový rekordman a trojnásobný olympijský vítěz Frank Wykoff z Glendale High v Californii se opět dostává do formy!

Nejprve obhájil své loňské vítězství v tradičním závodě „Okolo Smutchtownu“, následně zvítězil i v pětiokruhovém kritériu na 80 yardů pořádaném v Chicagu a rozdílem třídy triumfoval také na mítinku konaném u příležitosti celorepublikového sjezdu Amerického svazu silně obězní mládeže. Zdá se tedy, že necelé tři roky před příštími olympijskými hrami má populární Frankie dobře nakročeno k úspěšnému boji o světové prvenství.



## S válcovačkou kolem světa



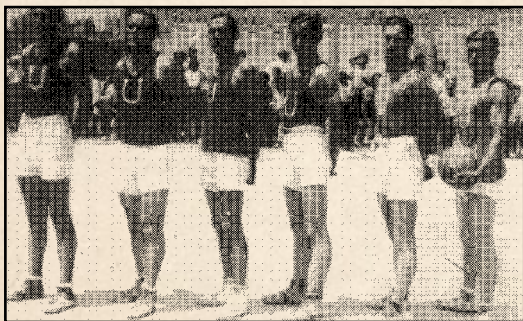
Hank Francel, Marco Polo z Pensylvánie

Na cestu okolo zeměkoule se se svou válcovačkou vydal šestasedmdesátiletý Hank Francel z osady Fenwood v Pensylvánii. Odvážnou výpravu hodlá podniknout i se svými dvěma vnoučaty, třináctiletým Rustym a osmiletou Pigi. Hank prozatím nemá předstihu, kudy přesně trasa jeho

poutě povede, ale od minulého úterý, kdy se mu tento nápad zrodil v hlavě, už ujel přes sedmdesát kilometrů.

Dobrodruh se neobává ani nepohodlí či nepřízně počasí. Krom dětí s sebou vzal několik pokrývek, zásobu slaniny na dva týdny a starou celtu. Pro všechny případy veze i kulovnici a past na medvědy.

Během cesty také hodlá pravidelně psát deník a pořídit několik fotografií. Na první příspěvek z cesty si však budeme muset chvíli počkat, protože tužku si Hank chce koupit až v New Yorku. Prozatím mu tedy přejeme mnoho zdarů a šťastnou cestu!



Uragáni, přední amatérský team ze Snake City

## Uragáni opět neskórovali

*Populární basketbalový team ze Snake City se premiérového koše v nové sezoně nedočkal ani v zápase proti Anakondám z Marshfieldu a jeho černá série se tak protáhla na sedm zápasů.*

Do zápasu nicméně domácí vstoupili nadějně, na hřiště doslova vtrhli a zahrozili hned z první akce - Jojo Rucker trefil obroučku. Povzbuzeni tímto hodem vrhli se Uragáni do zdrcující ofenzivy a pod soupeřovým košem se často tlačila a bojovala kompletní pětka. Výsledkem nezvyklého taktického prvku však byla pouze patnáctibodová šňůra na straně Anakond.

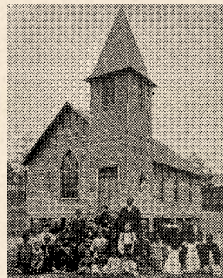
V těch chvílích se do hry domácích začala vkrádat mírná nervozita. Množily se nepřesnosti v rozehrávce a míč je zdaleka neposlouchal, jak si představovali. Přesto se hráči pokusili ještě jednou zabrat a zvrátit vývoj skóre zvýšenou bojovností a agresivitou při napadání. Na rozdíl od publika však pro toto počínání

neměli pochopení sudí, takže ve čtvrté minutě byl team Uragánů kompletně vyfaulován.

Hrozící kontumaci se mazaně pokusil odvrátit zkušený kouč domácích Walter Rowley, bývalý vynikající pivot a veterán občanské války v jedné osobě, který namísto nedostávajících se náhradníků na hřiště vypustil svého dobrmana. Předčasně ukončení zápasu však přesto nezabránil a soudě dle zápisu z utkání, který přišel se zpožděním poštou, jej čeká další slyšení před disciplinární komisí.

Navzdory nepříznivému výsledku však diváci své miláčky opět vyprovodili potleskem a provoláváním slávy, pročež následně kompletně skoupili vstupenky na příštích pět zápasů.

## Klerici z Arpinu pořádají nábor



Spolek Mladých Kleriků z Arpinu opět otevírá své dveře novým členům. Jak sdělil našemu listu reverend Laibach, vhodným kandidátem je každý gymnasticky nadaný chlapec ve věku jedenáct až čtrnáct let. Ubytování, strava a náplň volného času zajištěny. Zájemci o členství v bohulibém spolku se mohou ozvat i písemně, a to na adresu Spolek Mladých Kleriků z Arpinu, Arpin.

### SEZNAMTE SE, PROSÍM

Plavovlasá, podle kamarádek velice hezká, hledá zabezpečeného romantického muže se smyslem pro humor a pozitivním vztahem k jídlu.  
Zn.: **Nadváha není překážkou**

Hledám kamaráda, přítele, milence v jedné osobě. Který je také sám. Protože samota bolí. Znamení: Kozorožice. Alkohol: Příležitostně před milováním. Kouření: Příležitostně při milování. Zn.: **Teď nebo nikdy**

Padesátiletý, prošetřivý, statné postavy s řadou tetování hledá družku do nepochody, nejlépe s bytem a dcerou. Setkání možné za tři měsíce. Zn.: **Chci začít nový život.**



## VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

**Než začnete vy nebo vaše děti používat tuto hru, přečtěte si následující ustanovení:**

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným vzorům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly.

Pokud jste měli vy nebo někdo z vaší rodiny nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním této hry poraďte s lékařem.

Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tíky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, okamžitě přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

### Preventivní opatření při hraní počítačové hry:

- Nebuďte příliš blízko obrazovky. Sedte v rozumné vzdálenosti od ní, co vám délka kabelů dovolí.
- Raději hru hrajte na menších obrazovkách.
- Vyhněte se hraní, když jste unavení nebo ospalí.
- Ujistěte se, že místnost, v níž hrajete, je dobře osvětlena.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

## MINIMÁLNÍ SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

- Pentium® III 1 GHz nebo Athlon™ 1 GHz
- 32MB grafická karta nVidia GeForce2/ATI Radeon
- 256 MB RAM
- 400 MB volného místa na disku
- CD-ROM nebo CD/DVD-ROM mechanika 8x
- Myš
- Zvuková karta kompatibilní s DirectX
- Windows 98/2000/XP s ovladači DirectX 9

## DOPORUČENÁ KONFIGURACE

- Pentium® IV 1,5 GHz nebo Athlon™ 1,5 GHz
- 64MB grafická karta nVidia GeForce 4/ATI Radeon 9600 PRO
- 512 MB RAM
- 3D kompatibilní zvuková karta

# Redakční rada



### Námět a skici

Karel Hejkal, Robert Hejkal

### Grafika

Karel Matějka, Michal Jeschke, Dan Falta, Lada Alsterová, Jaroslav Anděl, František Štěpánek

### 3d modely postav

Tomáš Harok

### Animace

Karel Taufman, Marek Kotala

### Program

Jan Hloušek, Zdeněk Valečko, Petr Svoboda, Robert Holeček, Jan Kočí, Milan Dünghübel, Miroslav Kováč

### Skripty

Jakub Hloušek, Jindřich Gottwald, Alexander Mareš, Lukáš Dvorský, Petr Kantor

### Hudba

Petr Havránek

### Produkce

Mirek Papež

### Betatesting

Vítek Bartoš, Petr Matějka, Vojtěch Matějka, Šimon Hloušek, Aleš Ulm ml.

### Externí betatesting (osazenstvo [www.cgm.cz](http://www.cgm.cz))

Ondřej Nahálka, Tomáš Dřinovský, Radek Duba, Jiří Král

### Odborný poradce

Ruda Šetula (*majitel počítačové hery „U opičáka“*)

### Dabing

Petr Jablonský, Josef Carda, Zuzana Kajnarová

### 3rd Partylibraries

Meqon, Ogg Vorbis, Freetype 2, PNG lib, JPG lib, ZLIB

## Inštalčný manuál (SK)

### UPOZORNENIE!

Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novelty zák. č. 234/2000 Zb.).

### POŽIADAVKY NA POČÍTAČ

Minimálne a optimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

### INŠTALÁCIA HRY

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte CD do CD-ROM/DVD-ROM mechaniky. Po vložení tohto CD sa spustí inštalčný program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie CD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z CD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou inštalčného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

## Technická podpora

V prípade problémov sa obráťte na našu podporu

Email:  
faq@cinemax.cz

Web:  
www.cinemax.cz  
www.zhavelto.cz  
www.centauri.cz

Telefón:  
+420 257 327 239,

Fax:  
+420 257 326 229

CIRCUS FARGASH  
PRESENTS  
BILEY ZIGGY ZAGGY  
HALF MAN - HALF CUCUMBER  
THU MAY 5th  
Circus Fargash - SAN FRANCISCO  
Crissy Field 28

## VAROVANIE PRED EPILEPSIOU

**Predtým, než začnete vy nebo vaše deti hrať túto hru, si prečítajte toto ustanovenie:**

Niektorí ľudia sú náchylní k epileptickým záchvatom v prípadoch, kedy sú vystavení blikajúcim svetlám alebo aj bežným svetelným vzorom. Takíto ľudia môžu dostať záchvat pri sledovaní istých televíznych relácií alebo pri hraní istých počítačových hier. To sa môže stať i osobám, ktoré s epilepsiou doteraz žiadne problémy nemali. Pokiaľ ste mali vy alebo niekto z vašej rodiny akékoľvek symptómy podobné epilepsii (záchvaty alebo ztrata vedomia), v prípade vystavenia sa blikajúcim svetlám sa pred hraním hry poraďte s lekárom. Odporúčame, aby rodičia pozerali na deti pri hraní počítačových hier. Pokiaľ sa u vás alebo vašich detí objavia niektorý zo symptómov: závrate, rozmazané videnie, očné či svalové tiky, strata vedomia, strata orientácie alebo nechcené pohyby, **PRESTAŇTE HRAŤ** a poraďte sa s lekárom.

### Preventívne opatrenia pri hraní počítačových hier:

- **Nebudte príliš blízko obrazovky.** Sedte v rozumné vzdialenosti od nej, tak ako vám dovoľí dĺžka kabela.
- **Radšej hru hrajte na menších obrazovkách.**
- **Vyhybajte sa hraniu, keď ste unavení alebo ospalí.**
- **Uistite sa, že izba, v ktorej hráte, je dobre osvetlená.**
- **Po každej hodine hrania si na 10 až 15 minút oddýchnite.**

**VYROBIL**

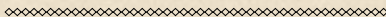


[www.centauri.cz](http://www.centauri.cz)

**VYDÁVÁ**

**CINEMAX**

CINEMAX, s. r. o., Plzeňská 66, 150 00 Praha 5



**TECHNICKÁ PODPORA**

**V případě problémů se obraťte na naši podporu**

Email:

[faq@cinemax.cz](mailto:faq@cinemax.cz)

Web:

[www.cinemax.cz](http://www.cinemax.cz)

[www.zhaveleto.cz](http://www.zhaveleto.cz)

[www.centauri.cz](http://www.centauri.cz)

Telefon:

**+420 257 327 239,**

Fax:

**+420 257 326 229**

© 2005 Centauri Production s. r. o. a CINEMAX, s. r. o. Všechna práva vyhrazena.  
Meqon Game Dynamics by Meqon Research AB. Meqon Game Dynamics © 2004 Meqon Research AB.  
All rights reserved. The Meqon Logo is a trade mark of Meqon Research AB.  
The software is provided „as is“ without express or implied warranty.