

Spojené Softwarové Společnosti
© 1992

Textová hra pro ATARI ST

**DOBÝVÁNÍ
HRADU
II**

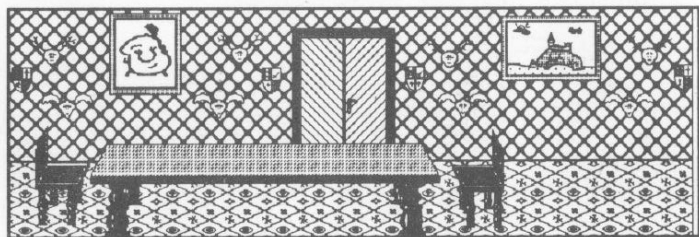
Hra Vás zavede do ranného středověku, do dob kdy se zde rozkládala dvě království. V jednom království vládl král Jan, v druhém pak jeho bratr Petr ze Zvonkovic.

Jelikož mezi bratry vládlo přátelství a v těžkých situacích si vzájemně pomáhali, vedla si obě království doposud dobře, lid byl spokojený, nebyly žádné války. Vypadalo to tak, že oba bratři prožijí klidný život.

Vše se však změnilo ve chvíli kdy Jan dostává znepokojivý dopis od svého bratra a zde začíná naše hra.

Vaším úkolem je pomoci Vašimi moudrými radami králi Janovi na jeho těžké cestě za bratrem, za živou vodou a nakonec za zlým Rupertem, který se chce zmocnit nejen Petrova, ale i Janova království.

Vaše cesta skončí úspěšně ve chvíli, kdy se Vám podaří Ruperta zničit.



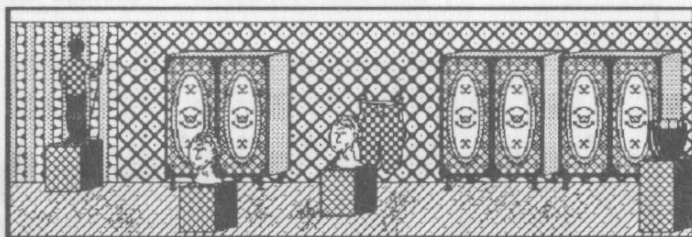
1) Ukládání:

Po spuštění programu se objevíte v předsálí Janova hradu a můžete začít.

Pokud budete chtít v určité části hry přerušit, můžete si rozehranou partii uložit na disk pomocí příkazu SAVE. Po zadání tohoto příkazu napište název pod kterým se má daná partie uschovat.

Budete-li pak chtít pokračovat, napište po nahrání programu příkaz LOAD a po požádání napište přesný název, pod kterým jste rozehranou hru uložili na disk.

Kromě příkazu LOAD a SAVE můžete též používat příkazy RAMSAVE a RAMLOAD, pomocí nichž můžete kdykoli v průběhu hry momentální stav uložit do paměti a kdykoli později pak opět tento stav obnovit. V tomto případě pak nepíšete žádný název, neboť v paměti je uložen vždy jen jeden stav, který odpovídá okamžiku, při kterém byl naposledy napsán příkaz RAMSAVE.



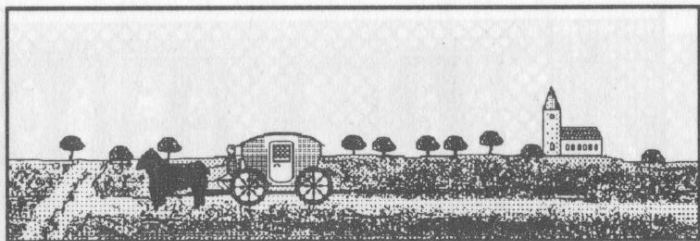
2) Ukončení:

Hru můžete ukončit několika různými způsoby.

Hra končí v případě, že se dostanete až do konce, nebo když Vaše cenné rady stojí krále život.

Další možností je pochopitelně vypnutí počítače, nebo stisknutí tlačítka "Reset".

Kromě těchto možností můžete hru ukončit předčasně i korektnějším způsobem a to pomocí příkazu KONEC případně QUIT. V tomto případě Vám dá počítač poslední šanci a zeptá se Vás, zda to myslíte vážně. Pokud odpovíte ANO, objeví se vyhodnocení, které je udáno v procentech (100% odpovídá úspěšnému zakončení hry). Poté následuje další otázka, a to zda chcete pokračovat. Odpovězte ANO nebo NE (stačí též A, N).



3) Komunikace:

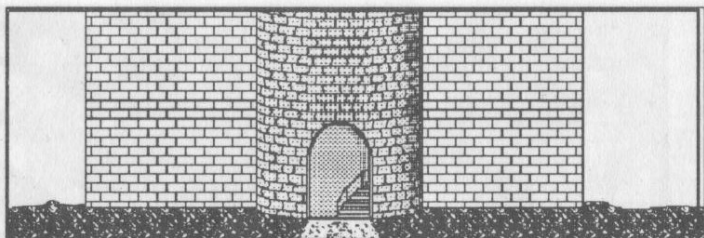
Pokyny pro Jana zapisujte bez diakritických znamének, t.j. bez háček a čárek. Mohou mít formu jako běžná řeč, tedy například: OTEVRI DVERE, VEZMI SVICEN, POLOZ VSE ...

Můžete použít i složitějších výrazů, jako například: POLOZ VSECHNO KROME LAHVE, SEBER DOPIS A PRECTI SI HO ...

Přestože slovník je poměrně bohatý, nemůže pochopitelně obsáhnout vše, proto se Vám může stát, že Váš příkaz nebude pochopen. Zkuste ho tedy přeformulovat, případně zkusit použít synonyma.

Budete-li chtít příkaz zopakovat, případně si nebudete pamatovat, co jste právě napsal, stačí stisknout klávesu 'Esc' a v editačním řádku se objeví poslední zadaný příkaz. V editačním řádku se můžete libovolně pohybovat pomocí kurzorových kláves, 'Backspace' a 'Delete' tak, jak je obvyklé.

Budete-li chtít, aby Jan něco řekl, napište příkaz REKNI a za něj do uvozovek text, který má pronést. Například: REKNI "DEJ MI JIDLO"



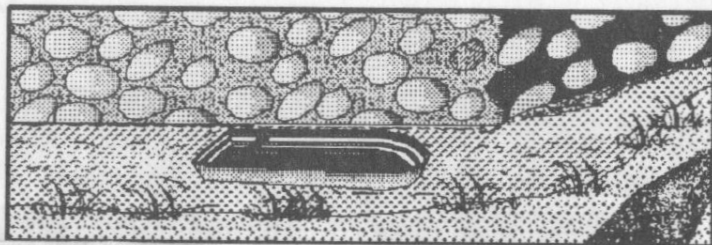
Několik pokynů pro ovládání

4) Pohyb:

Jak si můžete sami všimnout, směry vašeho pohybu jsou většinou udány pomocí světových stran. A tak, pokud se chcete podívat někam jinam, stačí napsat SEVER, JIH, VYCHOD, ZAPAD, stejně tak stačí, uvedete-li jen zkratky, t.j. S, J, V, Z. Dále můžete používat slova, jako jsou DOLU (D), NAHORU (N), VLEZ DO ... , OPUST... apod.

5) Inventura:

Použitím příkazu INVENTURA zjistíte co má právě Jan u sebe, případně co na sobě.



Několik pokynů pro ovládání

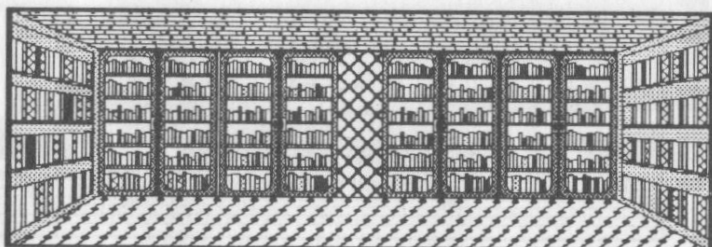
6) Skóre:

Chcete—li zjistit momentální stav, t.j. kolik procent cesty máte již za sebou, napište příkaz **SKORE**.

7) Oživení:

Přejdete—li do další lokace, objeví se nejprve její popis, tj. co je to za místo co se zde nachází a kam odsud můžete jít, někde se pak objeví ještě obrázek.

Zadáváním delších příkazů se obraz posouvá, takže za chvíli nevidíte, kde jste a může se stát, že si budete potřebovat některý údaj připomenout. Potom stačí napsat **R** a obrazovka se obnoví.

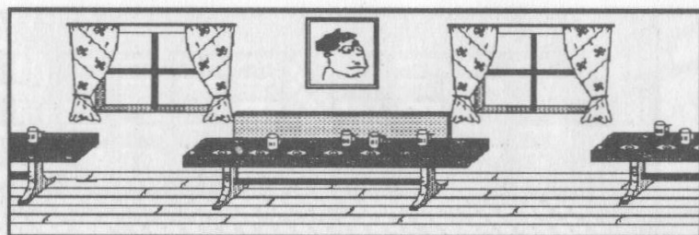


Na závěr ještě několik rad do hry

Snažte si vždy pozorně prohlédnout místnost, ve které se momentálně nacházíte, neboť se zde mohou nacházet předměty, které by se Vám mohly později hodit a už byste nemuseli mít možnost se pro ně vrátit.

Kromě různých předmětů se zde mohou skrývat i různé tajné chodby, které mohou být maskovány různými předměty, proto pokud se odněkud nebudete moci dostat žádnou cestou, zkuste něco odsunout případně zničit.

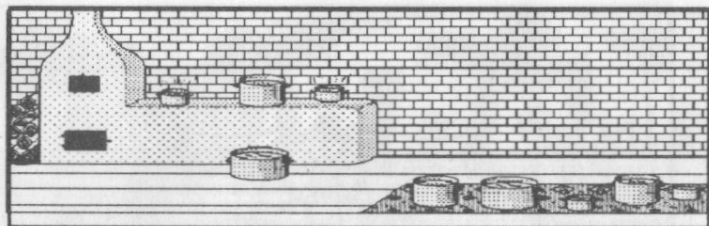
Najít můžete i různé důležité informace, které Vám mohou pomoci v další cestě, proto je raději nepodceňujte.



Na závěr ještě několik rad do hry

Snažte se najít něco k jídlu a pití, protože na tak dlouhé cestě vyhládne i Vašemu králi a kdyby se včas neposilnil nějakou tou pečínkou, nemuselo by pro něj toto putování dopadnout nejlépe. Pokud najdete místo, kde by Vám mohli něco k jídlu dát, najezte se a vezte si raději něco do zásoby.

Může se stát, že už nikoho takového nenajdete. Zkuste se zde také posilnit spánkem, ale pozor aby Vás neodhalili Rupertovi špehové, které můžete potkat na každém rohu a kteří po Vás slídí. Proto se raději včas přestrojte, aby Vás nemohli najít

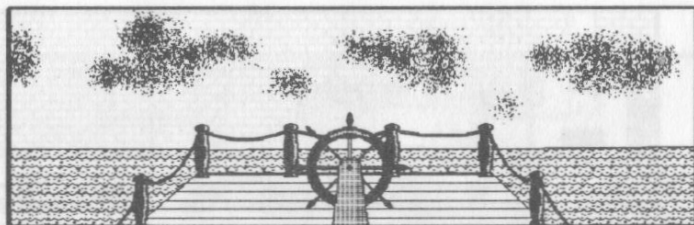


Na závěr ještě několik rad do hry

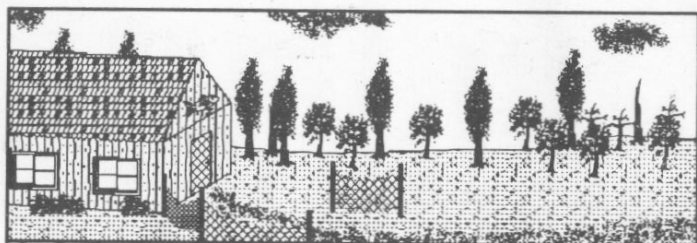
Můžete také zkusit nějaké předměty vyměnit za jiné (zlátou korunou či nití asi Petrovi moc nepomůžete, ale věci, které za ně od různých lidí, které potkáte, můžete vyměnit, by se mohly velice hodit, až se budete chtít dostat do hradu).

Nebudeme už více radit, aby hra neztratila na zajímavosti.

Zkuste tedy dovést Jana do Petrova hradu, najít Petra, uzdravit ho a zneškodnit Ruperta a navrátit tak do obou království opět klid.



Šťastnou cestu Vám přeji
PENTA SOFTWARE
&
ARCHAIC SOFTWARE



DISTRIBUCE:
firma JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6