

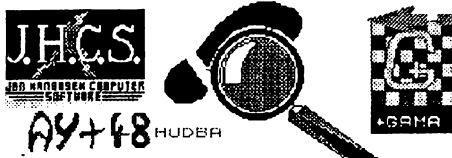
# Adventure 2

Kolekce tří textových her pro vaše Spectrum nebo Didaktik



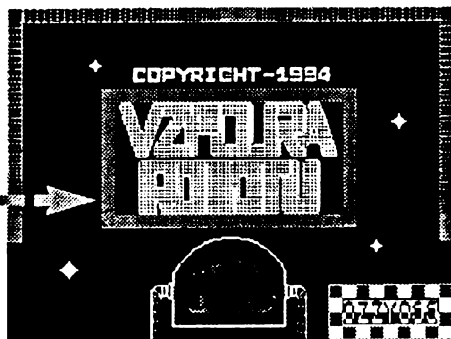
## Generátor

textová hra s detektivní zápletkou.  
Podaří se Vám najít vraha?



## Vzpoura robotů

napínavé dobrodružství na vzdálené  
planetě Kronax



## M.M.6 žije

i na prázdninách lze zažít dramatické  
chvilky...



Jan Hanousek  
Computer Software

Program **Generátor**:

© 1994 +GAMA software

Program **Vzpoura robotů**:

© 1994 Ozzyoss

Program **M.M.6 žije**:

© 1995 NINJAsoft

**Adventure 2 manual**:

© 1995 Jakub Hynek (s použitím materiálů autorů...)

Published by:

Jan Hanousek Computer Software

Programy Generátor, Vzpoura robotů a M.M. 6 žije jsou autorskými díly a vztahuje se na ně veškerá ochrana podle autorského zákona (č. 247/1990 Sb.). Jakýkoliv prodej, kopírování, vyměňování, půjčování, pronajímání, upravování nebo veřejné předvádění těchto děl bez písemného povolení autora je trestné podle § 152 trestního zákona. Autorská ochrana se vztahuje na všechny části díla, včetně této příručky.

# ÚVOD

Do rukou se vám dostala v pořadí již druhá kolekce firmy J.H.C.S., zaměřená výhradně na textové hry. Mezi uživateli Spectra je milovníků tohoto druhu her velké množství, proto jim po čase opět vycházíme vstříc a přinášíme tři zajímavé textovky.

## GENERÁTOR I

Textová hra klasického typu. Příkazy, kterými se hra řídí, se vypisují po jednotlivých znacích, stejně tak označení případných předmětů.

Hra se odehrává postupně ve třech různých městech našeho státu - v Ústí nad Labem (tam hra začíná), v Praze a v Mladé Boleslavi. Vaším úkolem je vypátrat pachatele vraždy Mr. Universuma, jehož mrtvolu na začátku hry najdete.

V průběhu hry můžete používat následující příkazy:

**S** nebo **SEVER**

**J** nebo **JIH**

**V** nebo **VYCHOD**

**Z** nebo **ZAPAD**

- pohyb do čtyř světových stran. Příkaz pohybu použijte i v případě, že chcete jet některým dopravním prostředkem (uvedeným směrem). Ale pozor - v některých dopravních prostředcích potřebujete jízdenku!

**VEZMI** nebo **SEBER**

- zvednutí předmětu. Za příkaz napište mezeru a název předmětu, který chcete zdvihnout. Některé těžké předměty se vám sebrat nepodaří.

**POLOZ**

- opak předchozího. Tímto příkazem můžete také některé předměty umístit na správné místo. Např. máte-li součást nějakého počítače, je moudré položit ji k počítači. Chcete-li některé přístroje propojit, měly by ležet vedle sebe (to je taková malá nápověda).

**PROZKOUMEJ**

- tímto příkazem lze prozkoumat neznámý předmět. Zkoumat lze jednak předměty a osoby v okolí, jednak věci, které máte u sebe. Při prohledávání lze občas i něco najít!

**POUZIJ**

- za mezeru napište název předmětu, který chcete použít (musíte jej mít u sebe).

**I** nebo **INVENTURA**

- vypíše seznam všech předmětů, které máte v danou chvíli u sebe. Když nevíte jak dál, zkuste se podívat po kapsách a najít něco užitečného.

**R** nebo **ROZHLEDNI**

- pokud potřebujete znovu vyvolat popis místa, kde se nacházíte.

**SAVE** a **LOAD**

- ukládá a vyvolává rozehranou hru. Před nebezpečnou akcí můžete uchovat aktuální pozici, pokud se něco nepodaří, zase se k ní vrátíte. Stav hry se ale ukládá do paměti, ne na kazetu, po resetu je tedy nenávratně pryč.

## **POMOC**

- kdybyste náhodou nevěděli kudy kam. Ale raději spoléhejte jen na vlastní hlavu, nikdo vám moc neporadí.

## **KONEC**

- když je hra beznadějně zkažená, můžete ji ukončit. Pokud jste si včas uložili pozici, můžete ji po úvodu vyvolat, pokud ne, musíte to zkusit zkusit celé znovu. Tento příkaz hru nevymaže z paměti, jen ji spustí znovu od začátku.

## **RESET**

- až hru úspěšně dokončíte nebo když se rozhodnete to protentokrát vzdát. Zkuste dohrát Generátora jindy, určitě se vám to podaří.

Hra začíná v okamžiku, kdy stojíte na náměstí v Ústí nad Labem. Protože už víte, o co půjde, běžte rovnou na sever a podívejte se na místo činu. Co uděláte potom je už vaše věc, dávejte ale dobrý pozor kam chodíte a co děláte. Číhá na vás nejedno nebezpečí.

# **VZPOURA ROBOTŮ**

Na planetě Kronax ve vzdálené části vesmíru došlo ke vzpouře robotů. Stroje přestaly poslouchat své pány a ovládly celou základnu, která byla na planetě před časem vybudována. Co se stalo s posádkou není zřejmé, komunikace byla zcela přerušena. K planetě je vyslán výsadekový modul vesmírné péchoty, která má za úkol zjistit současný stav a základnu ovládnout. Bázi střeží moderní bezpečnostní systém, podle dostupných informací na ní bylo i několik bojových robotů. Výsadek je výborně vybaven, perfektně vycvičení vojáci musí zvládnout jakoukoliv situaci. Při přistání však dojde k chybě v navigaci a členové komanda jsou rozděleni...

Zůstal jsi sám. Podařilo se ti proniknout do komplexu stanice, máš základní vybavení pro boj a znáš svůj úkol. Nemůžeš spoléhat na ostatní, možná všichni zahynuli. Jediná možnost, jak se dostat ven se zdravou kůží, znamená projít bázi a najít přívody energie do trezoru, v němž je ukryt hlavní robot základny, který pravděpodobně celou vzpouru řídí. Zdroje jsou celkem tři, musíš tedy deaktivovat tři vypínače. Pak se uvidí...

## **Popis hry**

Po nahrání první části hry (intro) se objeví jedoucí text. Majitelé kazetové verze musí (pokud si chtějí text přečíst) na chvíli zastavit magnetofon a po stisku klávesy (tou se scroll zastaví) jej opět pustit.

V hlavní části hry si nejprve poslechnete úvodní hudbu a pak již vzhůru do samotné akce. Na obrazovce vidíte popis místnosti, v níž právě jste, v horní části obrazovky je i panel, kde se zobrazují již vypnuté vypínače.

Činnosti se provádějí výběrem z menu, které se ovládá klávesami Q, A a 0. Většinu předmětů, které budete potřebovat, máte již u sebe.

## **JDI**

Směry, kterými lze z místnosti odejít, jsou zobrazeny vlevo od menu. V některých místnostech však nejste odkázáni jen na východy, které se vám hned nabídnou.

## **POUZIJ**

Použit lze cokoliv, co máte u sebe. Výkonné zbraně však mohou být nebezpečné i vám samotným!

## **PROZKOUMEJ**

Pokud nevíte, k čemu by se daly předměty použít, nejprve je důkladně prozkoumejte.

## **RUZNE**

Zde můžete rozehrát novou hru, vymazat program z paměti, hru „pauznout“ (při pauze hraje hudba) nebo vypsát jméno autora.

## **BORDER**

Pokud vám nevyhovuje černý BORDER, můžete barvu snadno změnit.

Pokud vás někdo napadne nebo si vlastním přičiněním způsobíte zranění, nepříjde většinou hned o život. V pravém dolním rohu obrazovky je ukazatel energie, který ubývá v závislosti na intenzitě vašeho zranění. Dávejte si tedy pozor - někteří roboti mají velmi dobré zbraně a jsou obratní.

## **M.M. 6 ŽIJE**

Jako každým rokem i nyní přijel Roman do jedné podhorské vesničky v Jeseníkách na prázdniny k babičce.

Vesnice se jmenuje Malá Morávka a v domě č. 6 žije Romanova babička. Tento dům je velice dlouhý a tvoří ulici, ve které je vždy veselo, ale teď?

Vždycky bylo zvykem, že Romana vítali jeho dva bratrance Petr i Pavel a to takovým způsobem, že se nedal utajit jeho příjezd. Dnes ovšem nic, žádné uvítání, nikdo nesedí na lavičce před domem a je tu ticho a pusto. Jen Tomáš se tiše opírá o zeď domu a klackem ryje do země.

Vášim úkolem je vrátit život do ulice domu č. 6 a shromáždit co nejvíce lidí k lavičce. Jako za starých časů.

Začít můžete třeba tím, že si navolíte klávesy nebo joystick. Na otázku „KEMPSTON?“ odpovězte stručně a jasně - Ano nebo Ne. Pak už záleží jen na vás, jaká tlačítka použijete. V průběhu hry budete kromě nadefinovaných kláves používat i tlačítka A, N a BREAK. Po stisku BREAK si můžete znovu navolit klávesy a pokračovat ve hře. A a N použijete pouze při dotazu „KEMPSTON?“ a „HRÁT DÁLE?“.

Teď už nezbývá než začít hrát.

Po navolení tlačítek se před vámi objeví hlavní menu, které obsahuje tyto položky :

**JDI** - nemusím snad ani vysvětlovat (možné směry jsou sever, jih, západ, východ, nahoru a dolů).

**ZVEDNI** - zvednout se dá vše až na pár výjimek.

**POLOŽ** - tady vás ovšem nezklamou. Pokládat můžete všechno.

**PROZKOUMEJ** - zkoumat můžete jen věci, které jsou položeny.

**POUŽIJ** - používají se jen věci, které máte u sebe. Tento příkaz je velmi důležitý, obstarává veškerou komunikaci mezi objekty.

**INVENTURA** - zobrazí předměty, které máte zrovna u sebe.

**SAVE, LOAD** - uložení rozehrané hry a její nahrání do paměti. Pozice se ukládá na kazetu nebo disk.

**ROZHOVOR** - mluvit můžete s osobami, ale i s některými věcmi, musí být ovšem položeny.

Zbývá jen vysvětlit jedno chybové hlášení a to „NEVYKONATELNÝ PŘÍKAZ“. Může nastat jedině máte-li v místnosti 5 věcí a nějakým způsobem objevíte další. Doporučuji zvednout alespoň jednu věc a předchozí úkon opakovat.

Mě už nezbývá než vám popřát mnoho úspěchů a vyřešení hry.

Příjemnou zábavu přeje

**NINJAsoft**

## **Nápověda:**

**Mirovi se líbí hudba.**

**Tomášovi stačí ke štěstí indiánská zbraň.**

**S některými věcmi se dá páčít a stříhat.**

# Obsah

|                             |          |
|-----------------------------|----------|
| <b>Úvod .....</b>           | <b>3</b> |
| <b>Generátor I .....</b>    | <b>3</b> |
| <b>Vzpoura robotů .....</b> | <b>4</b> |
| <b>M.M.6 žije .....</b>     | <b>5</b> |



**Jan Hanousek**  
**Computer Software**

PRODUCENT SOFTWARE PRO ZK SPECTRUM, DIDAKTIKA A SAMOČUPÉ

**Lázeňská 6**  
**118 00 Praha 1**