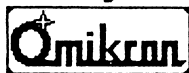


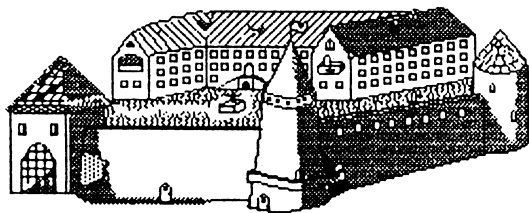
Jan Hanousek Computer Software
uvádí

Labyrinth™

By



the 21st century software



**Klasická konverzační hra napsaná podle filmu LABYRINTH
Podaří se vám projít komplex labyrintů skřetiho krále
Jeretha a zahránit brášku Tobyho?**

Program Labyrinth:

© 1990 Tomáš Franke, Jan Froněk, Pavel Tichý a Patrik Rak

Labyrinth graphics:

© 1990 Jan Froněk, J. Tichý, Pavel Tichý

Labyrinth manual:

© 1992 Jan Hanousek

Published by Jan Hanousek Computer Software

Labyrinth (tm) is trademark of Thorn Emi productions, Inc.

Program Labyrinth je autorským dílem ve smyslu zákona č. 247/1990 Sb. (autorský zákon). Jakýkoliv jeho prodej, kopírování, vyměňování, půjčování, pronajímání, veřejné publikování a upravování bez písemného souhlasu autorů je v rozporu s autorským zákonem a případný pachatel bude potrestán podle paragrafu 152 Trestního zákona odnětím svobody až na jeden rok nebo peněžitým trestem v rozsahu 2000 až 1 000 000 Kčs. Současně má povinnost nahradit autorovi škodu způsobenou porušením jeho práv. Autorská ochrana se vztahuje na všechny části programu, včetně tohoto manuálu.

Labyrinth

Nejprve bych se vám chtěl k něčemu přiznat: Film Labyrinth jsem nikdy neviděl. Takže pokud tu budu v souvislosti s filmem uvádět nějaké nesmysly (no, úplně nesmysly to zase nebudou...), tak vězte, že jsem mohl vycházet jenom z těch údajů, které se vyskytují ve hře. Tak tohle bychom měli za sebou a můžu se pustit do vlastního "návodu ku hře".

Na kazetě (disketě) se program Labyrinth nachází následujícím způsobem: Nejprve se nahrává INTRO s obrázkem. Ale vy asi nevíte, co je to INTRO. INTRO je krátký úvod ke hře, který obvykle bývá proveden formou krátkého programu, který se nahrává odděleně od hry. V tomto INTRU se vyskytuje stručný nástin situace (o co ve hře jde), scrolling, a teď se podržte (jak kdo... vlastníci Didaktiku M mají celkem smůlu vlivem "inteligentního" nápadu firmy Didaktik dát eMku kmitočet 4MHz...) - Dokonalý BORDER EFEKT, který neudělal nikdo jiný než Patrik Rak, a který na Didaktiku M "nevypadá tak dobře jako na Spectru". Po stisku libovolné klávesy následují titulky, a po nich se konečně začne nahrávat vlastní hra. Tu samozřejmě můžete nahrát i samostatně bez INTRA.



Vaším úkolem je (ve hře vystupujete jako patnáctiletá Sarah) zahránit vašeho mladšího brášku Tobyho, kterého unesl skřetí král Jereth. pokud se vám Tobyho zachránit nepodaří, tak vězte, že Jereth s ním nechce provést nic horšího, než z něj udělat odporného slizského skřeta. Naštěstí vám pomáhá několik dobrých bytůstek. Jsou to například Hoggle, Ruce pomocníci, Červ... K vaší smůle tu však nejsou jenom tvorové dobří, leč i bytostně zlí. Když pomínu špatnost samu - Jeretha, jsou to například různí strážci a

Čistič (Nezaměňovat s čističem Viktorem z Brutální Nikity...). Celá hra (je to konverzačka, adventure, textovka, dialogovka, nebo jak tomu ještě kdo říká...) se vlastně skládá z několika bludišť, která musíte projít. Nevyhnete se ani řešení problému typu: Jsou dva. Jeden vždy lže a druhý vždy mluví pravdu... No uvidíte sami. Když jsem Labyrinth hrál (a taky vyhrál) Ne že bych se vytahoval, ale...), největší problémy pro mě byly dva momenty: Místnost s Čističem (a přitom to nakonec bylo tak jednoduché...) a závěrečné bludiště se speciálními zákonitostmi.

Program se ovládá pomocí menu, takže odpadá vypisování příkazů po písmenkách. Ještě jste se nikdy s menu nesetkali? Tento způsob ovládání je například ve hře Akcionář II, která je také v naší nabídce... Ovládání pomocí menu je velice jednoduché: Na obrazovce se vypíše seznam příkazů, a vy si kurzorem pomocí dvou kláves najedete na příkaz, který chcete provést, a stisknete aktivální tlačítko. V Labyrinthu se v menu pohybuje klávesami **Q** a **A**, a aktivální tlačítko je **M** (tyto klávesy si můžete předefinovat).



Po nahrání programu se vypíše menu s možnostmi:

START GAME
GO TO BASIC
RESET

První z nich - **START GAME** - samozřejmě spustí vlastní hru.

GO TO BASIC způsobí skok do BASICu (ahem...)

a **RESET** vymaže program (samozřejmě se nejdříve ujistí, zda ho opravdu chcete vymazat).

Vlastní hra probíhá tak, že se vám vždy vypíše popis místnosti (a kdo tu je...) a pak východy z místnosti (**MUZES JIT: ...**). Po stisku klávesy se obvykle vypíše herní menu. Zmíněné menu můžete vidět na další straně, a to z toho důvodu, že by bylo velice nehezké ho dělit na dva kusy...

No a tady je slíbené menu:

**JDI
UEZMI
POLOZ
PROZKOUMEJ
POMOC
POUZIJ
LOAD
SAVE
OULADANI
KONEC**

A vezmeme to od konce (a taky od **KONCE...** ha ha ha): Volba **KONEC** se nejprve přesvědčí, jestli to myslíte vážně, a pak ukončí hru (skočí do hlavního menu).

OULADANI umožňuje změnu ovládacích kláves.

SAVE slouží k uložení pozice ve hře na kazetu.

LOAD slouží k nahrání pozice ve hře z kazety.

POUZIJ vypíše další menu, jehož položky jsou věci, které můžete v dané chvíli použít (nebo také ne). Pozor: do dveří vcházíte právě pomocí volby **POUZIJ**.

POMOC by vám mělo poradit, ale radu vám vypíše většinou, když sami víte jak na to...

Pomocí volby **PROZKOUMEJ** prohlížíte předměty, které si vyberete v následně vypsáném menu.

POLOZ vypíše (pokud u sebe něco máte) menu, ze kterého si vyberete předmět, který chcete odložit.

UEZMI je opak volby **POLOZ**, protože si vyberete předmět, který chcete sebrat.

A poslední (první...) volba je **JDI**. V dalším menu si vyberete směr, kterým chcete jít.

Labyrinth se jako většina českých konverzaček hraje tak, že máte vymezenou vlastně jedinou správnou cestu, a pokud od ní odbočíte, znamená to pro vás smrt. Důležité je také použít správné předměty na správných místech.

To by tedy bylo všechno, co se ovládání programu týče, a aby se vám povedlo zachránit Tobyho vám přeji:

autoři programu
a
autor tohoto manuálu

Historická poznámka o skřetech (čerpáno z díla J. R. R. Tolkiena):

Skřeti jsou člověku podobní, velice ohavní a špatností prolezlí tvorové. Jsou krutí, plní zloby a mají černá srdce. Žádná ohavnost jim není cizí. Neumějí udělat nic krásného, ale zato ledacos chytrého. V čele skřetích společenství stojí většinou skřetí král, často nazývaný Velký skřet.

Nahrání programu do paměti počítače

a) Nahrání programu z kazety:

- 1) Propojte počítač a kazetový magnetofon podle popisu v manuálu počítače.
- 2) Vložte kazetu s programem do magnetofonu a převiňte ji na začátek programu, který chcete nahrávat.
- 3) Nastavte hlasitost na magnetofonu asi na 2/3 jejího rozsahu. Většina našich programů se nahrává zrychleným nahráváním a nastavení hlasitosti je tedy třeba věnovat dostatečnou pozornost.
- 4) Napište na obrazovku příkaz **LOAD ""** (stiskem klávesy **J** a dvakrát **Symbol Shift + P**), odešlete příkaz stiskem **ENTER** a pusťte magnetofon.
- 5) Do počítače se nahraje nejprve hlavička a na obrazovce se objeví název programu. Postupně se nahrají všechny části programu.
- 6) Po nahrání vypněte magnetofon.

Co dělat, jestliže program nelze nahrát:

Nahrávání programů věnujeme veškerou pozornost, takže by tato možnost neměla vůbec nastat. Pokud se to však přeci jen stane, přichází v úvahu tyto možnosti:

- 1) Na začátku nahrávání se sice objeví pruhy, ale nenapiše se hlavička - v tomto případě je většinou chyba ve špatně nastavené hlasitosti. Zkuste ji proto změnit a opakovat pokus. Také může být chyba v nastavení výšky hlavy u vašeho magnetofonu. Pokud tedy nepomůže změna hlasitosti (příp. výšky zvuku), zkuste mírně přestavit výšku hlavy magnetofonu. Opět je třeba poněkud experimentovat.
- 2) Program se sice nahraje do paměti, ale nespustí se. Místo toho se počítač "vyresetuje" nebo zasekne. Chyba je zřejmě stejná jako v předchozím případě.
- 3) Někde uprostřed nahrávání se počítač vyresetuje (vymaže) nebo zasekne a při opakovaném pokusu o nahrání k tomu dojde opět na stejném místě - v tomto případě je chyba v záznamu na kazetě (drop-out). V tom případě si sami nepomůžete a bude třeba, abyste nám kazetu zaslali k obnovení nahrávky.

b) Nahrání programu z diskety:

I zde je třeba nejprve zajistit správné propojení zařízení s počítačem. Vlastní nahrávání je jednoduché: Vložte do jednotky disketu s programem, napište příkaz **RUN** (stiskem klávesy **R**) a odešlete příkaz stiskem **ENTER**. Pak si stiskem klávesy vyberte program z nabízeného seznamu. Po nahrání vlastního programu do paměti stiskněte libovolnou klávesu.

Jan Hanousek
Computer Software
Lázeňská 6
118 00 Praha 1