

proxima
VEREJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

INDIANA JONES 1 - 3
BOWLING 2000
POKLAD 2
PODRAZ 3
KABOOM

FUXOFT UVÁDÍ

URČENO PRO POČÍTAČE : DELTA
SINCLAIR ZX - SPECTRUM /+128
DIDAKTIK GAMA, DIDAKTIK M

INSTRUKČNÍ MANUÁL

© 1992

Pozor!

Čtěte pozorné licenční podmínky firmy PROXIMA předtím, než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou PROXIMA.

Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na jediném počítači a smí si pořídit jedinou bezpečnostní kopii obsahu nosného média.
2. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.
3. Firma PROXIMA neručí za bezvadný chod programu na amatérsky upravených počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi včetně interface vlastní výroby.
4. Je zakázáno pořizovat kopie manuálu k programu.
5. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka, kterou jste zaplatili. Podmínkou je vrácení do 10 dnů od zakoupení a při vrácení je nutno předložit doklad o zaplacení.

Hry Františka FUKY

Tento soubor her obsahuje téměř úplnou kolekci her, které František Fuka naprogramoval pro ZX Spectrum. Jsou to hry to krátké akční hry BOWLING 2000 a KABOOM a všechny textové hry, které František Fuka napsal - POKLAD 2, INDIANA JONES a CHRÁM ZKÁZY (JONES I), PODRAZ III, INDIANA JONES 2 (JONES II) a INDIANA JONES 3 (JONES III).

Ke hrám navíc získáváte návod, jak se textové hry hrají - to jistě přivítají hlavně ti, co si počítač koupili nedávno a nemají zkušenosti.

Bowling 2000

Bowling znamená anglicky koulení, ano, můžete si zahrát kuželky.

Na začátku se na obrazovku vypíše malé menu:

Počet hráčů - můžete hrát buď sami nebo ve dvou

Start - to si zvolte, když chcete začít hrát

Rekordy - můžete se podívat na tabulku rekordů

Když si zvolíte Start, zeptá se Vás počítač na jméno a pak se objeví vlastní hra. Nalevo se nakreslí hrací plocha s kuželvami, napravo pak číslo kola a číslo hodu, který právě nastává, pod tím ještě jméno hráče. Na spodním okraji hrací plochy se objeví kulička a pohybuje se zleva doprava - až bude tam, odkud ji chcete vystřelit, stiskněte nějakou klávesu ale nepouštějte ji - BOWLING je pravděpodobně jediná hra, která se ovládá pouze jedinou klávesou a to ještě libovolnou. Kousek nad kuličkou se nakreslí čára a na ní značka, ta se pohybuje stejně jako předtím kulička. Nyní si můžete vybrat směr, kterým má kulička letět, až budete spokojeni, klávesu pusťte - teď už se můžete jenom dívat, jak úspěšně jste mířili. To je všechno, tedy

skoro všechno, po dohrání, pokud jste získali dostatečný počet bodů, zařadí Vás počítač do tabulky rekordů. Ještě malé upozornění, kulička se od stěn neodráží.

Takřka celá hra je napsána v Basicu (až některé zvukové efekty), někdy to na to možná ani nevypadá, zvláště hudba je na basic až neuvěřitelně dobrá. Jediné, co by se snad dalo hře vytknout (uvědomte si však, že vznikla v roce 1985), je, že nemá češtinu, a že snad trošku obtěžuje zvukovými efekty.

Kaboom

Tato hra je velice jednoduchá - na jakési zdi stojí podivné individuum s trčícími vlasy a v pruhovaném oblečku (nejspíš právě uprchl z nějakého vězení) a hází po Vás bomby. Vy jste taková malá vanička (bucket) s vodou (H_2O) pod zdí a máte za úkol tyto bomby chytat. Není to tak jednoduché, jak to na první pohled vypadá, bomb totiž padá najednou až pět a dá pořádnou fušku je všechny zachytit.

Vaničku ovládáte pomocí kláves M (doprava) a N (doleva). Hra končí v okamžiku, kdy přijdete o poslední vaničku - na začátku máte tři vaničky.

Hra byla vytvořena v roce 1986 a na tehdejší průměr byla naprogramována velice profesionálně (ani z dnešního pohledu se jí nedá skoro nic vytknout) - má pěknou hudbu a zajímavé efekty, jediné co jí chybí je tabulka rekordů.

Jak hrát textové hry

Textová hra neboli textovka (anglický termín pro tyto hry je Adventure, neboli Dobrodružství) je taková hra, kdy s počítačem komunikujete převážně pomocí textů - on vám píše kde jste a co se děje okolo, vy jemu pak zadáváte příkazy.

Příkazy obvykle zadáváte ve formě jednoduchých vět typu: sloveso + podstatné jméno. Slovesem říkáte počítači CO má dělat, podstatným jménem pak S ČÍM to má dělat (například vezmi lopatu nebo použij klíč). Výjimku mohou tvořit

ty příkazy, které se používají často - hlavně příkazy pro změnu polohy, tady se často používá pouze první písmeno zvoleného směru (místo JDI NA SEVER pouze S).

Při zadávání se používají dva hlavní způsoby. První (starší) spočívá v tom, že celý příkaz napíšete do počítače z klávesnice, obvykle nemusíte zadávat příkaz celý ale stačí pouze nějaká počáteční část (třeba první tři písmena z každého slova - místo VEZMI BATERKU jenom VEZ BAT) - mezi tyto hry patří POKLAD 2, JONES I a JONES III. Nevýhodou tohoto řešení je skutečnost, že zadáváte počítači příkazy česky a některé slabší povahy se slabostí pro češtinu to mohou nelibě nést, druhou neblahou skutečností je, že takto můžete počítači zadávat takřka libovolně mnoho příkazů na něž bude počítač většinou reagovat slovy Nerozumím. U takových her je dobré, když znáte slovník (všechna slova, kterým počítač rozumí a těch je obvykle několik desítek).

Druhý způsob je pohodlnější a nemusíte používat celou klávesnici - počítač vám vždy nabídne, co si můžete v daném okamžiku vybrat za činnosti (buď text nebo symbolický obrázek nebo obojí) a posléze také s jakými objekty můžete již vybranou činnost provádět - typickým příkladem je hra JONES II. Vyskytují se i kombinace obou dvou přístupů, nejsou však příliš časté.

Lepší textové hry při hraní nejen píš texty ale také kreslí obrázky (ty dokumentují to, co hrdina vidí). Občas se také vyskytují hry (anglické hry HOBBIT, SHERLOCK), které mají „vyšší inteligenci“ - umožňují zadávat i složitější věty (vezmi všechno nebo použij lopatu na komár(k)a). V těchto hrách se také vyskytují postavy, které „žijí“ nezávisle na vás, pohybují se a mají svou „inteligenci“.

Nejnovější trend ve vývoji textovek je takový, že se na obrazovce odehrává děj a vy pouze určujete hlavnímu hrdinovi, co má dělat, a pak se jen díváte, co se doopravdy děje. Podobá se to tak vlastně filmu, do kterého můžete zasahovat. V těchto hrách se také často objevují sekvence, kdy jste pouhým divákem. Tyto hry jsou náročné na paměť a proto se vyskytují hlavně na počítačích AMIGA nebo PC, na Spectru tyto hry nejsou příliš rozšířené a ty, co existují, používají disketovou jednotku - mezi českými hrami vím zatím pouze o hře „Jméno růže“.

Mimo klasických textovek a klasických akčních her se objevují také jakési hybridy obou dvou koncepcí - obvykle se v textovce vyskytují nějaké akční prvky.

Při hraní textových her si kreslete pláněk, hra pro vás bude mnohem zajímavější, budete moci vlastně objevovat nový svět, který autor vytvořil. Dejte si pozor, že svět ve hře nemusí být nutně šachovnice, z jednoho místa můžete vyrazit více směry a můžete se dostat na stejné místo nebo dokonce zpátky. Nevzdávejte se když nebudete vědět jak dál, promyslete si, co jste zatím udělali a případně zkoušejte používat různé věci na různých místech - radost, když hru dohrajete, vám budiž odměnou za vynaložené (a mnohdy nemalé) úsilí. Občas je dobré některé činnosti zkusit vícekrát (až mnohokrát) nebo na nějakém místě počkat, většina her má také

malou nápovědu. Také neškodí, když si budete poměrně často ukládat pozice - v okamžiku, kdy zjistíte, že jste něco měli udělat jinak, můžete se vrátit zpátky a nemusíte začínat znovu.

Poklad 2

První Fukova textová hra - číslo 2 ve jménu hry zřejmě znamená, že je to vylepšení nějakého staršího programu - je to tedy vlastně číslo verze. Ocitáte se v kouzelném světě, vaším úkolem je najít celkem 5 pokladů, které jsou zde schovány. Při hledání se musíte vyhnout nástrahám a nebezpečím, občas musíte hledat cestu, jak se dostat na další místa.

Ve hře můžete používat tyto příkazy:

S - jdi na sever	J - jdi na jih	Z - jdi na západ
V - jdi na východ	N - jdi nahoru	D - jdi dolů
Vezmi	Polož	Zastřel
Inventura	Konec	Rozsviť
Pomoc - v zoufalství	Save - ulož pozici	Load - přečti pozici

U některých příkazů (třeba Vezmi) je nutné také zadat, co se má vzít. U této hry se vás počítač po odeslání příkazu sám zeptá - nepište tedy vezmi baterku ale pouze vezmi a odešlete. Při zadávání předmětů napište vždy celý název (rozsvícenou baterku a ne pouze baterku), počítač by jinak předmět nenašel.

Chcete-li použít nějaký předmět ke zničení nebo zahnání něčeho nebo někoho, vejděte do příslušné místnosti a předmět zde položte. Neplatí to ovšem pro stělné zbraně.

Pro tuto hru platí nutnost kreslit si plánek - jinak se ztratíte. Na rozdíl od dalších her tvoří zdejší místnosti šachovnici 4x5 místností se třemi rovinami.

Hra byla naprogramována v roce 1985 (Tehdy F.F. navštěvoval asi druhý ročník gymnázia) a tak je někdy maličko naivní (dveře v lese, ptáček v kleci, který sežere hada), objevují se tu však již náznaky proslulého černého humoru, který se vyskytuje v dalších hrách. Hru můžete dohrát asi za půl hodiny a berte ji jako rozcvičku pro začátečnický nebo jako historický doklad. Zajímavostí této hry (zřejmě

jediné svého druhu) je skutečnost, že počítač vám některé skutečnosti ohlašuje také zvukově - mluví s vámi.

Podraz III

Koncem 80. let tohoto století se rozmáhá nová odrůda zločinnosti - krádeže pomocí počítačů. Lupiči již nepotřebují nákladné vybavení, stačí jim mikropočítač a modem (v našich podmínkách je to zatím také nákladné vybavení). Jediné výdaje těchto lupičů jsou poplatky za telefon.

Takovým příkladem je třeba skupina lupičů Computer Chaos Club, která vykradla ze spolkové pošty v SRN milión marek. Podobně se dají provádět také sabotáže - počátkem listopadu 1988 23-letý student Cornellovy univerzity Robert Morris vyřadil na čas z provozu 6000 amerických vojenských a civilních počítačů.

Něco podobného se snaží simulovat také hra *Podraz III*. Děj hry se odehrává v New Yorku roku 1989, vžíváte se do role nezaměstnaného programátora Tima Colemana a pokusíte se spojit s přáteli oloupit počítačové lupiče (podle hesla „kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá“).

Vášm úkolem je z informací, které vám dá váš přítel David Ahl, a těch, které později sami objevíte, zjistit heslo, kterým je chráněno konto lupičů v bance a převést peníze z tohoto konta pryč. Každá informace, kterou se dozvíte, vám pomůže získat další a postupně se tak dostat až ke hledanému heslu.

Při hře si všechno pečlivě zapisujte a dejte si pozor na chyby - mohlo by se vám stát, že byste museli začít znovu od začátku.

Námět hry je originální - alespoň nevím o žádném podobném programu, který by byl starší. Po *Podrazu III* vznikly ještě další tři pokračování - *Podraz IV*, *Podraz V* a *Podraz VI* - tyto však nevytvořil F.F. a podle některých názorů nedosahují kvality toho prvního (nebo vlastně třetího?).

22 751V

Indiana Jones

a Chrám zkázy

Indiana Jones a Chrám zkázy je druhá textová hra Františka Fuky (nepočítáme-li hru Podraz III, která není zrovna klasická textovka). Jak napovídá sám název, za vzor autorovi sloužil stejnojmenný film od Stevena Spielberga.

Vaším úkolem je uniknout všem nástrahám, které vás v Chrámu Zkázy čekají, najít poklad (v tomto případě vzácnou zlatou masku slunečního boha) a vrátit se v pořádku zpátky domů.

Hra se ovládá tak, že vkládáte příkazy ve formě sloveso + podstatné jméno nebo první písmeno směru, kterým se chcete vydat. Počítač umí rozeznávat pouze slova, která jsou zde vypsána:

S - jdi na sever

V - jdi na východ

VEZMI

PROHLÉDNI

OTEVŘI

ZMÁČKNI

VEJDI

VYJDI

PŘIPEVNI

ZAPAL

POMOC

KONEC

J - jdi na jih

N - jdi nahoru

SEBER

PROZKOUMEJ

ZAVŘI

NASTUP

VYSTUP

I - inventura

ODVAŽ

VLOŽ

LOAD - přečti pozici

QUIT - ukonči hru

Z - jdi na západ

D - jdi dolů

POLOŽ

R - opakuj popis

STISKNI

VLEZ

VYLEZ

PŘIVAŽ

OTOČ

ULOŽ

SAVE - ulož pozici

Při hraní hry si kreslete mapku. Několik rad pro hraní hry:

Ne všude se dá chodit pěšky.

Je dobré padat do měkkého.

Bludiště není velké - jen jedna cesta vede k cíli, ostatní se vracejí.

Jak můžete poznat, že jste už někde byl?

Někdy je dobré nějakou dobu počkat.

Věci na mokré podlaze kloužou samy - stačí je položit.

Něco se podaří až na několik pokusů.

Indiana Jones a Chrám zkázy je hra, která ovlivnila spoustu programů, které u nás vznikly - mnoho programátorů totiž použilo její algoritmus pro své vlastní hry, někteří si ani nedali práci, aby upravili alespoň vzhled. Na rozdíl od Pokladu 2 se v této hře místnosti nenacházejí na čtvercové síti s více vrstvami - každá místnost má definováno, do kterých místností vedou jednotlivé směry - takto můžete zajistit, že jdete stále jedním směrem a dojdete zase tam, odkud jste vyšli (v bludišti se vám to může docela snadno stát). Zvláštní pozornost si zaslouží efekty a hudba, které jsou napsány v BASICu - vzhledem k této skutečnosti jsou velice kvalitní a nápadité - ne nadarmo je František Fuka občas označován jako „mistr laciných efektů“.

Indiana Jones II

Po velkém úspěchu, který měl František Fuka se hrou Indiana Jones a Chrám Zkázy (1985), vznikla po dvou letech (1987) další hra se stejným hrdinou. Tentokrát se s Indianou Jonesem vydáme do Afriky (stejně jako ve filmu Dobytelé ztracené archy) a budeme hledat další archeologickou zajímavost (tentokrát to bude *faraonův platinový náhrdelník*). Do cesty se nám postaví spousta nástrah a také nacistická armáda (nejsou o nic chyťejší než ve filmu a tak s nimi nebudete mít mnoho práce).

Indiana Jones II přinesl do českých textovek další novinku - řízení pomocí menu - při řízení používáte pouze tři klávesy - dvě pro změnu volby a jednu pro její vybrání, můžete také použít KEMPSTON joystick. Nemusíte tedy psát příkazy ale můžete si vybrat ten, který zrovna potřebujete. U příkazů, kde je potřeba také určit

předmět (tedy s čím se má zacházet) vám počítač sám nabídne možné objekty (pokud něco máte u sebe nebo v okolí).

Několik rad pro hraní:

Některé užitečné předměty nemusí být vidět na první pohled.

Uvědomte si, že bič je opravdu Jonesův neocenitelný pomocník.

Ve srovnání s předchozím dobrodružstvím Indiana Jonese (v Chrámu zkázy) je toto podstatně jednodušší - je vhodné pro ty, co nemají žádné zkušenosti. Také se tu objevuje mnohem více smyslu pro humor (i černý) a pěkná hudba - tentokrát již není psána v BASICu ale v hudební rutině, kterou používají zabraniční programy (říká se jí Smithův BEEP), a která umožňuje vytvářet velmi kvalitní jednohlasou melodii doprovázenou bicími - mohli ji slyšet například ve hrách PING PONG, TERRA CRESTA, ATHENA a mnohých jiných.

Indiana Jones III

Hra *Indiana Jones III* je třetí a také poslední pokračování příběhů slavného Indiana Jonese na Spectru od Františka Fuky - pokud vznikne nějaká další hra s úmrtí hrdinou, pak buď nebude na Spectru nebo nebude od Františka Fuky. Hra vznikla v roce 1990 (tedy pět let po prvním dílu a tři roky po druhém) a ze všech tří her je nejkvalitnější. Na ději hry je patrný vliv filmu *Indiana Jones a poslední Křížová výprava* - stejně jako ve filmu i zde se vyskytuje také Jones starší, německá vzducholodí Zeppelin a svatý Grál.

Na kazetě (disketě) je nahráno také úvodní INTRO, kde se dozvíte některé zajímavosti a také poslechnete pěknou AY-hudbu (Melodik). Pokud nechcete vidět INTRO, můžete si nahrát přímo hru.

Hru ovládáte tradičním způsobem sloveso - podstatné jméno (podobně jako první díl). Příkazy můžete psát i v době, kdy na obrazovce není kurzor, v okamžiku, kdy se objeví tam budou napsány i dříve stisknuté klávesy (obdoba testování klávesnice na PC). Slovník hry je velmi bohatý (asi nejbohatší z existujících českých textových her) a obsahuje tato slova:

S, SEVER	J, JIH	V, VÝCHOD
Z, ZÁPAD	N, NAHORU	D, DOLU
PŘELEZ	R, ROZHLÉDNI	I, INVENTURA
VEN	VYLEZ	VYJDI
VYSTUP	DOVNITŘ	VLEZ
NASTUP	VEJDI	VSTUP
POČKEJ	ČEKEJ	STŮJ
OPLÁCHNI	UMYJ	VYKOUPEJ
POMOC	HELP	STOP
KONEC	QUIT	SKONČIT
MLUV	ŘEKNI	OSLOV
POVÍDEJ	SAVE	LOAD
ZVEDNI	VEZMI	VEM
SEBER	NABÍDNI	DEJ
PODEJ	POLOŽ	ODLOŽ
ZAHOŇ	ODHOŇ	PROZKOUMEJ
PROHLÉDNI	PROHLEDEJ	PŘEČTI
ČTI	KOUSNI	SNÉZ
SEŽER	ZLIKVIDUJ	ROZBIJ
ZNIČ	ZMLAŤ	ZABIJ
SEJMI	ZASTŘEL	POUŽIJ
UŽIJ	ZAPAL	PODPAL
ODPAL	ROZŠKRTNI	OTEVŘI
KUP	NAKUP	ZAPLAŤ
OBLEČ	OBLÉKNI	SVLEČ
SVLÉKNI	ROZVAŽ	OSVOBOŇ
VYMOTĚJ	ROZMOTĚJ	PŘEPNI
ZMÁČKNI	STISKNI	PŘIVAŽ
UVAŽ	VŠECHNO	

Jak sami vidíte, je jich skutečně hodně, všimněte si, že se dosti často jedná o slova se stejným smyslem (synonyma) a u těch je jedno, které použijete - použijte to, co se vám nejvíce zamlouvá. Při zadávání slov stačí, když napíšete první čtyři písmena. Občas můžete vhodně použít slovo všechno (vezmi, polož, prozkoumej).

Několik „dobrých“ rad:

Přímé cesty nevedou k cíli - přeskoč, přelez ale nepodlez.

Lidé vyhazují věci, které se jiným mohou hodit.

Jeden by nevěřil, co všechno si s sebou můžeš vzít do letadla.

Čím se dá koupit psí věrnost a koho řezník nerad vidí?

Ke hře na kočku a myš potřebujete kočku.

Z programátorského hlediska je na hře zajímavý proporcionální tisk, testování klávesnice i v době, kdy se na obrazovku píší texty, a použití strojových rutin z Basicu. Pro hráče je tu zajímavá možnost uložení pozice do paměti (dokonce osmi různých pozic) - značně vám to pomůže při hraní - když budete chtít vyzkoušet něco, s čím nejste příliš jisti (tedy skoro všechno), uložte si napřed pozici do paměti a v případě neúspěchu nemusíte začínat znovu nebo používat magnetofon. Ukládejte si pozice zvláště ve chvíli, než se dostanete do další části hry, ze které se již nemůžete dostat zpátky do té současné (například když vás Rodrigo Cubedo chce odvézt taxíkem na letiště - může se stát, že doma něco zapomenete, totéž platí o cestě letadlem).

Záruční a reklamační podmínky

na programy z produkce PROXIMA - software Ústí nad Labem

1) veškeré dotazy zodpovídáme pouze písemně; telefonický servis k programům nezajišťujeme

2) na fyzické vady disket, kazet a manuálů které nebyly způsobeny nevhodnou manipulací uživatele poskytujeme záruku 1 rok, vadné manuály (např. s chybějícími stránkami) vyměňujeme pouze kus za kus

3) do 1 měsíce od zakoupení je nahrání nové verze programu nebo opravení vadné nahrávky na kazetě (disketě) zdarma

4) po této době účtujeme na nové nahrání programu manipulační poplatek 20,— Kčs

- částku 20,— Kčs nám můžete zaslat jedním z těchto způsobů:

- zelenou složenkou typu "A" na naši adresu, číslo účtu je 28846-411/0100 a kontrolní ústřížek přiložte (stačí jeho kopie) nebo

- přiložte k zásilce v hotovosti (např. papírovou dvacetikorunu), nebo

- pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vrátíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,— Kčs + poplatek za dobírku

5) v případě neoprávněných reklamací účtujeme stejným způsobem jak bylo uvedeno výše, manipulační poplatek 20,— Kčs

Prosíme Vás o pochopení tohoto opatření. Bohužel žádný autor programu a tím také jeho distributor nemůže ručit za to, že v programu nebude jediná chyba. Přesto naše firma udělá maximum pro to, aby Vám program sloužil k Vaší spokojenosti. Pro srovnání: nové verze programů (UPGRADE) se v oblasti "velkého software" (ceny jsou zde řádově 20 až 50 krát vyšší) prodávají vlastníkům starších verzí za ceny rovnající se 1/2 až 2/3 plné ceny programu. Dále Vás prosíme, abyste se na nás neobraceli s dotazy, které jsou dostatečně vysvětleny v instrukčním manuálu; na takové dotazy nebude brán zřetel.

PROXIMA - software

post box 24, pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem