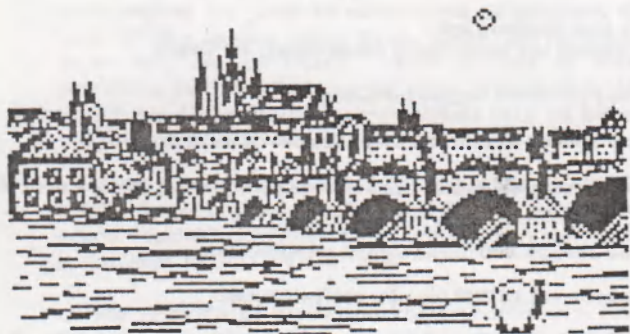


# Jan Hanousek Computer Software uvádí



by  
SCORPION



Zatím poslední hra na ZX Spectrum od Patrika Raka, známého pražského programátora.

**Zažehťe zákeřné bubliny do časoprostorové brány !!!**

**Je to skvělá hra, vážně !**

Kdo se dostane do dvacáté stage, vyhraje automobil ! (Ale radši tomu moc nevěřte ! My jsme totiž strašně vtipálové...)

Ne tak vážně - jestli chcete trochu vědět, o co v té hře jde, mrkněte se do tohoto manuálu.

**Program QANG:**

© 1991 Patrik Rak & Milan Matoušek, **SCORPION**

**QANG manual:**

© 1992 Jan Hanousek, **INFOsoft**

**Published by:**

**Jan Hanousek Computer Software**

**A to další neberte moc vážně:**

**This page designed by:**

(vyjíměčně bez copyrightu) **Jakub Hynek, INFOsoft**

**Uřelé poděkování (vyjíměčně česky):**

**firmě Sinclair Research Ltd. za ten skvělý počítač**

**firmě SamCo za jiný skvělý počítač (SAM Coupé, kdybyste nevěděli, o co jde)**

**firmě Zilog za Z88 (co má v počítači Hanousek)**

**firmě Mostek za Z88 (co má v počítači Hynek)**

**firmě Ferranti (jestli je to špatně napsaný, tak sorry...) za  
zákaznický obvod ULA (co máme v počítači oba)**

**a nakonec vám, co jste si tu hru koupili**

**A to další zase berte hodně vážně:**

**Jakýkoliv prodej, kopírování, vyměňování, půjčování,  
pronajímání, veřejné publikování a upravování programu QANG bez  
svolení autora je v rozporu s autorským zákonem a tedy trestně!**

# QANG

"A co je to vlastně ten QANG?", "Hmm... No... Jak bych to tak... No, znáte PANG?", "Ne.", "Tak to je něco podobného...", "???", "Dole je takovej panáček, a ten strhává do takovejch bublinek..."

Tak takhle nějak to vypadalo, když jsme se Patrika Raka zeptali, co jsme od něho koupili za program. On totiž QANGa zrovna neměl doma, takže nám ho nemohl nejen dát, ale ani ukázat. Ještě by byla na místě poznámka, že Patrikův kamarád, který hrál ve vedlejšíh pokoji na Amize jakousi strategickou hru, se během tohoto rozhovoru dusil smíchy...

Plně jsem to pochopil, když jsem QANG poprvé uviděl. A také jsem utrpěl trojí šok: 1) Samplovaný výkřik "QANG", 2) Skvělé herní pozadí, 3) A teď pozor: Hra vznikla za 3 (slovy TŘI) dny!

Ale vy byste se asi nejspíš konečně chtěli dozvědět, o co ve hře jde. Takže si nahrajte hru do počítače (nechci vám nijak rozkazovat, ale je to asi nejlepší způsob, jak pochopit můj výklad), nadefinujte si ovládání a spusťte hru. Jak vidíte, jste vskutku jakýsi panáček, který může chodit vlevo a vpravo a střílet nahoru. Vlastní hra se odehrává na poměrně malé části obrazovky, na které je výborný obrázek Pražského Hradu (Patrik Rak a Milan Matoušek upozorňují, že scanner nemá!). Pozorně si všimněte trubice v levém horním rohu hrací plochy. Bublina vylétla z ní bublinka, a vesele si to poskakuje sem a tam. Takže především: Bublinka vás nesmí strefit. Na začátku máte osm (číslicí 8) životů. Jestli se vám to zdá hodně, tak chvíli hrajte (pokud čirou

náhodou víte jak...) a brzy změníte názor. Naštěstí v každé úrovni začínáte s plným počtem životů, a je zcela jedno, jestli jste jich na konci minulé úrovně měli osm nebo jenom jeden.

Během chvilky se přibližně ve středu (nebo ve čtvrtku?) herní plochy objeví čtvereček. Když se na něj lépe podíváte, neujde vám, že to není čtvereček ale čtyři špičky, které ukazují ven ze středu. Když ještě chvilku vydržíte ("A uhejbejte taky trochu ty bublince, nebo se toho nedočkáte..."), čtvereček se decentně změní. No pochopitelně, špičky nyní míří do středu pomyslného čtverečku. Tak, a teď přišla vaše chvíle. Koukejte dostat bublinku do čtverečku! (Dovedu si představit jak hloupě asi teď koukáte...) To byste ale asi chtěli vědět jak. (Doufám, že jsem vás předchozí poznámkou v závorce neurazil. Když tak ty závorky klidně přeskakujte...)



Když vystřelíte a strefíte se do bublinky, může (ale také nemusí) se vám poštěstít, že bublinka vyskočí výš, než skáče obvykle. Když to provedete ve vhodnou chvíli na vhodném místě, bublinka vletí do čtverečku. (Jen tak mezi řečí: Ze scrollingu ve hře se můžete dozvědět, že to není čtvereček nýbrž časoprostorová brána...) V některých STAGE (to je něco na způsob LEVELu, což je úroveň...) je třeba střílet do bublinky několikrát rychle za sebou aby vyskočila ještě výše, protože... ..ale to už uvidíte sami.

Aby to však nebylo zase tak jednoduché, špičky se po chvíli zase otočí ven od středu. Schválně tam zkuste dostat bublinku teď... "Chuťárna" co? Pro ty, kteří neuposlechli mé dobré rady (nemám na mysli tu neméně dobrou radu s trefováním se v tuto chvíli, nýbrž to nahrání programu do počítače), podotýkám, že z trubice právě vylétla další bublinka. No nic.

Když se vám podaří všechny bublinky, které vám poletují po obrazovce, "naházet" do časoprostorové brány, postupujete do další STAGE. Pokud vás zajímá, co je v dalších úrovních, tak si nechte zajít chuť... Kdybych vám to všechno "vysleplil", tak by vás to nebavilo hrát... No dobře. Tak ale jen trochu: Větší počet kuliček, nízká základní výška skoku bublinky a spousta dalších příjemností. Schválně nám napište, kam jste se až dostali, a jaké to tam bylo... U "třináctky" buďte trpěliví. Není to škodolibě (13) poslední STAGE.



QANG je (zatím - tedy alespoň doufám, že jen zatím...) poslední hrou autorské skupiny Scorplon, kterou udělal pro ZX Spectrum, a to v květnu roku 1991. Pak už následovala jen veleúspěšná konverze hry Hexagonia na počítač SAM Coupé ("To je skvělejší počítač, měli byste si ho koupit."), která se uskutečnila na podzim téhož roku. A od té doby je u Scorplonu ticho. Kdo ví, zda Tajemství Valtaru, Star Crusaders, Millennium a další slibované hry kdy uzří světlo světa. Nezbývá než doufat. Nicméně by byla velká škoda, kdyby talentovaný programátor Patrik Rak opravdu se Spectrem skončil, a věnoval se jen Amize.



## Nahrání programu do paměti počítače

- 1) Propojte počítač a kazetový magnetofon podle popisu v manuálu počítače.
- 2) Vložte kazetu s programem do magnetofonu a převiňte ji na začátek programu.
- 3) Nastavte hlasitost na magnetofonu asi na 2/3 jejího rozsahu. Pokud má magnetofon nastavitelnou výšku zvuku, nastavte ji na maximum.
- 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.

Tento postup již většina uživatelů zná (někteří ani nic jiného neznají), pokud ovšem nejsou úplně začátečníky. Ovšem i s těmi musíme v našich manuálech počítat. Co ovšem mnohdy nevědí ani ti pokročilejší:

### 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 nenapíše 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.



Jan. 1895  
Garrison, Boston  
L. 1895  
1895

Jan Hanousek  
Computer Software  
Lázeňská 6  
118 00 Praha 1