



AMAG+GAMA
Manual: +GAMA
Hubbs: Factor 6 of E.S.A.
Prosts: GAMA

MEZI VĚŽEMI

MANUÁL



Program: **+GAMA**

Grafika: **+GAMA**

Hudba: **Factor 6 of E.S.A.**

Manuál: **+GAMA**



UPOZORNĚNÍ

POZOR! Program Mezi věžemi je možno spustit jen na počítači, který je zcela kompatibilní se Spectrem 128, především musí být stejně dekódována sběrnice. Ti, co mají počítač na 128 kB upravený, by si měli zjistit, zda se úprava chová jako ZX 128 skutečně v celém rozsahu.

ÚVOD

Toho roku Moudří konečně porazili Velké Zlo a vyhnali většinu jeho dosud neporazitelné Armády Hrůzy z osvobozující se země. I král se navrátil a pomalu se začal obnovovat běžný život.

Krajem ale stále táhnou služebníci Zla, zbytky rozprášených vojsk, snažící se ještě na poslední chvíli uškodit, kde se dá. Na královském hradě však převládá názor, že hledají Deset Zlatých Cihel, základ a chloubu pokladu, kterého se Velké Zlo za dnů své vlády zmocnilo a ukrylo je na různých místech.

Král tedy pověřuje nejodvážnějšího ze svých věrných, aby Deset Zlatých Cihel opět shromáždil.

Vítejte u hry Mezi věžemi. Projdete mnohá města, hluboké lesy a smrduté kobky v honbě za ztraceným pokladem.

VOLBA OVLÁDÁNÍ

Hru můžete ovládat mnoha způsoby. Máte následující možnosti:

A-mouse - myš, její použití doporučuji všem. Ovládání velmi příjemné a můžete se víc soustředit na samotné plnění náročných úkolů. Hráč bez myši je dnes přežitkem z temných dob, kdy ještě Spectrum nebylo!

Kempston joystick - nejoblíbenější a nejrozšířenější joystick vůbec.

Q, A, O, P, Space - klávesy, které používají majitelé pluskových klávesnic.

Q, A, O, P, M - tato volba přijde vhod majitelům gumídků nebo Didaktiků

Sinclair 1 - klávesy 6, 7, 8, 9, 0 nebo joy připojený přes Iface II. ZX 128 ho má zabudovaný.

Sinclair 2 - klávesy 1, 2, 3, 4, 5 nebo druhý sinclair joystick (kdyby se vám ten první nelíbil)

Cursor - málo rozšířený joystick aneb klávesy se šipkami a 0

Mko - pro majitele Didaktiků s kurzorovým téčkem, čili šipky a Enter

PC - pro uživatele PC klávesnic, emulátorů ZX Spectra na PeCi (fúuú) a podobně - šipky a Space

JAK SE VE HŘE ORIENTOVAT

Zvolili-li jste si ovládání, jste nemilosrdně vtrženi do víru událostí. Nejprve si ale popíšme hlavní panel. Okno, kde se zjevuje herní situace (viděno z vašeho pohledu) snad nemusím představovat. Pod ním jsou vaše zeměpisné souřadnice a směr, kam hledíte. Dva sloupce dole ukazují stav vaší magie a síly. Klesne-li magie na nulu, ztrácíte možnost kouzlit, přijdete-li o sílu, umíráte. Do volných políček, číslovaných I-X, můžete sbírat různé předměty. Nad kompasem je zobrazen výřez z automatické mapy s vaší polohou a směrem, kam se díváte.

Nyní k ovládacímu panelu:

Význam šipek jistě nemusím rozvádět. Slouží k pohybu určeným směrem nebo k otáčení. Při pohybu se vámi navštívená políčka zakreslují na automatickou mapu, táhnete tedy za sebou jakousi stopu. To samé platí i pro výřez mapy zobrazený nad kompasem.

Symbol meče vyvolá boj. Svůj útok můžete podpořit nějakým předmětem, který máte u sebe, pokud na něj kliknete a pak zvolíte boj. Lze samozřejmě bojovat i bez použití předmětů. Na pravé straně panelu se zobrazí velikost vašeho útoku a obrany, útok a obrana vašeho soupeře a jeho síla, pro kterou platí totéž co pro tu vaši, klesne-li na nulu, je nepřítel zabít. To, co váš soupeř vykryje, se z vašeho útoku odečítá a obráceně, výsledná velikost útoku se odečte od síly. Vaši protivníci na vás útočí jen tehdy, když je napadnete, jinak vás nechávají na pokoji.

Hvězdičky slouží ku kouzlení, před kouzlem je nutno označit předmět, který chcete použít. Protože moc Zla, ze které čerpali nepřátelé svou sílu, byla zlomena, nemohou kouzlit, pouze, když se od nich odvrátíte, získají čas pro uzdravení.

Černé krabičky se šipkami znázorňují sebrání nebo položení předmětu. Sebrat předmět můžete jen tehdy, je-li na něj ještě volné místo. Chcete-li sebrat

předmět místo jiného, který máte u sebe, ale nepotřebujete jej, stačí nepotřebný předmět položit a počítač spolu s tím automaticky sebere předmět před vámi.

Symbolem páky přepnete páku, máte-li ji před sebou. Páka zapnutá vždy znamená dveře otevřené, při páce vypnuté jsou dveře zavřené. Dveře však mohou být od své páky i dost vzdáleny.

Ikona mapy vyvolá kupodivu mapu. Na automatické mapě jsou zakreslena políčka, která jste již navštívili, při pohybu tedy za sebou necháváte na mapě jakousi stopu. Vaše poloha je zakreslena jako křížek. Výřez na hlavním panelu je z vašeho nejbližšího okolí, vaše pozice je tam znázorněna šipkou. Platí pro něj samozřejmě totéž co pro velkou mapu.

Kresba čipů se šipkami vyvolá pozici z paměti nebo ji tam uloží. Load funguje pouze tehdy, byla-li nějaká pozice uložena (to dá rozum, že).

Lebka a zkřížené hnáty umožní sebevraždu a novou hru. Zvolíte-li konec hry, tlačítko se zvýrazní. Kliknete-li na něj znovu, potvrdíte tím svou volbu a konec hry se provede. Kliknete-li jinam, volba konce se zruší. Toto opatření bylo provedeno proto, že se jedná přeci jen o funkci trochu destruktivní a při náhodném stisknutí by se vám výborná herní situace omyllem smazala.

PŘEDMĚTY DENNÍ POTŘEBY

Protože asi málokdo z vás denně kouzlí a ve hře budete magii potřebovat, seznamte se nyní s vlastnostmi předmětů, které se v kraji vyskytují:

fialový magický krystal - promění draka, služebníka Zla v jedovatého pavouka, pro útok +10 (ínu, dostat kouzelným krystalem ránu do hlavy...)

světlemodrý magický krystal - promění Temného pána v jedovatého pavouka, pro útok +10 (ony ty krystaly jsou asi pěkně tvrdé šutry...)

tmavomodrý magický krystal - promění sprajt v pavouka, pro boj +10 (když na to přijde, tak se ty lesklé kamínky docela hodí...)

červený magický krystal - promění rytíře v pavouka, pro boj +10 (někdy je potřeba používat různé kombinace, hodí se třeba křišťálová koule a červený krystal, soupeře proměníte v rytíře a toho pak v pavouka, kterého pak něčím dorazíte...)

pavučina - univerzální použití, změni kohokoliv v Temného pána, pro boj +5
křišťálová koule - obzvláště účinná, promění kohokoliv v rytíře Zla, pro boj +7

lebkva - ta pravá zázračná ingredience, změni kohokoliv v Smrtě, pro útok +7

zlatá cihla - přidá vám 2 magie, pro boj +7 (věřte nebo ne...)

kyj - není sice pro kouzlení tou nevhodnější substancí, ale změni protivníka v jiného, o úroveň nižšího, pro boj +15 (no prostě není nad pořádný kus klacku...)

meč - pro kouzlení vhodnější, změni protivníka v jiného, o dvě úrovně nižšího, pro boj +20 (prostě meč)

zlatý kříž, nejušlechtlejší magická substance, promění nepřítele v obludu o tři úrovně nižší, pro útok +10 (už jste dostali ránu křížem?)

kámen mudrců - přidá 3 magie, pro útok +5

ambrozie - zvýší sílu o 5, pro útok +5

nektar - zvýší sílu o 10, pro útok +5

S JAKÝMI OBLUDAMI BUDETE BOJOVAT POTŘEBY

A teď se blíže seznámte se svými nepřáteli:

jedovatý pavouk - členovci obřích rozměrů vynikají silou, nikoliv inteligencí. Jsou snadno porazitelní.

Smrt' - úderné oddíly Smrt'ů tvořily jádro Armády Hrůzy. Jsou dobrými bojovníky.

rytíř Zla - silní, mohutně pancéřovaní duchové jsou tuhými soupeři.

Temný pán - obzvláště houževnatí, ale ne moc silní protivníci.

sprajt - vyloženě zlá stvoření, zvrhlá forma vil. Na tyto éterické bytosti běžné zbraně málo účinkují.

drak, služebník Zla - velmi silné, neuvěřitelně vytrvalé nestvůry, neobyčejně nebezpeční tvorové.

JAK HRU HRÁT

Pokud to s hraním myslíte vážně, kreslete si už od začátku mapu, nejlépe na čtverečkový papír. Automatická mapa ve hře je jen pro rychlou orientaci, informativní hodnotu získá až ve spojení s vašimi poznámkami. Je dobré si kreslit i polohu různých předmětů, občas se vyplatí spíš se pro něco důležitého vrátit, než podnikat zoufalé akce. Mimořádně důležité je označit si, která páka ovládá jaké dveře. Zkoumejte i různé odbočky a různé chodby, musíte přece najít Deset Zlatých Cihel a ty mohou být skutečně všude. Pevné nervy a spousta času jsou samozřejmostí. Pokud to ovšem vážně nemyslíte, nemá asi cenu, abyste se do hry vůbec pouštěli.

Hra skončí, když máte všechny Cihly u sebe, tedy jsou shromážděny políčkách pro předměty, očíslovaných I-X, a ta jsou všechna zaplněna Zlatými Cihlami. Úspěšně hru dokončit stojí určitě za to.