

Jan Hanousek
Computer Software

J.H.C.S.

uvádí

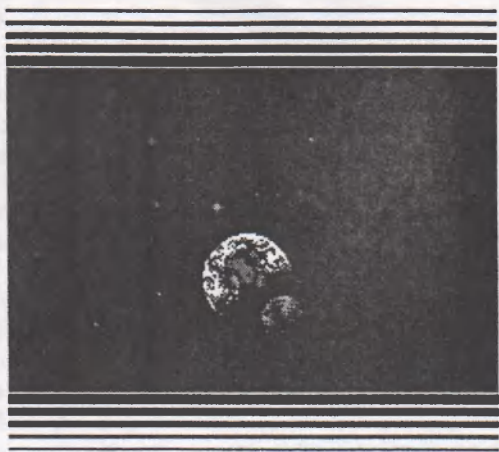
YAGGGOO

THE NUMERAL MADNESS

by

art

0123456789



0123456789

J.H.C.S.

Computer Software
Jan Hanoušek

3

8

2

0

4

5

0153426789

0153426789

Vážení uživatelí,

soudě podle toho, že držíte v ruce tento návod, zřejmě vlastníte hru YAGGOO, která na Vás zanechá trvalé následky. Abyste měl z těchto následků ještě větší radost a dovedl je lépe navodit, rozhodl jsem se, že k YAGGOO napíšu návod.

Pokud tedy chcete YAGGOO nejen vlastnit, ale i hrát, musíte ho přepravit z Vámi drženého nosiče informací do vnitřní paměti Vašeho počítače. Je-li tedy vlastněným médiem páska, bude nejhodnější použít příkaz **LOAD "YAGGOO"** či **LOAD ""** (což je pro ty jednodušší z vás), nebo může-li se Váš computer-park chlubit disketovou jednotkou (a Vy jste tedy dal raději přednost disketce), pak máte dvě (slovy dvě) možnosti. Buď použijete příkaz **LOAD *"YAGGOO"**, nebo použijete příkaz **RUN** (což je pro ty jednodušší z vás). Z něj pak hru YAGGOO jednoduše (hmm...) spustíte jednoduchým stiskem jedné klávesy (v nejhorsím případě několika kláves).

Po nahrání úvodu, který Vám sdělí, u koho že jste si YAGGOO koupili (abyste na to nezapomněli, až si zase budete chtít něco hezkého zahrát), se objeví úvodní obrazovka (to, že se Vám nelíbí, autora vůbec nečte - Vy taky nejste bůhvíjací krasavci) a donahraje vlastní hra. Poté se program rozbalí a můžete se začít divit. Majitele zvukových obvodů Melodik, Nicol a jiných výrobků s AY jistě potěší, že tentokrát vyrobil SCALEX (kromě textu, který právě čtete) hudbu pouze pro speaker v počítači, takže nemusí ztlumovat zesilovač. Ty z vás, kteří AY nevlastní, pak potěší ten fakt, že nemusí majitelům AY pranic závidět. Když dozní honosné tóny SCALEXovy symfonie, dozvíte se, kdo pro Vás tuto "hru" vyrobil (to je již druhá přínosná informace od začátku nahrávání, už jen to stojí za ty prachy, ne?). Po odměčknutí (ale šyfty nemačkat !!!) se objeví první (hlavní) panel hry (no... ono jich ani víc není...). Povšimněte si zejména levé

strany (tam je totiž obrázek, který tam potom není, ale pak tam zase bude). Ještě zejména si prohlédněte pravou stranu s ukazateli energie (ENERGY) a skóre (SCORE), nastavitky startovního levelu a oblíbenými volbami *arch.* chovat se, oplatit, vyrovnat (QUIT - schválně si to najdete ve slovníku) a ohon, ocas, násada, návař (START - schválně si to najdete ve slovníku). Kromě spousty hvězdiček zde najdete také kompletní název celé "hry" (YAGGOO - the Numeral Madness (BUHNĚC - číselné šílenství, pro slovenské uživatele BUHNIEC - číselné šílenstvo)). A úplně dole se dočtete cosi o ovládní (ale o tom až dále (hodně, hodně dále)).

A teď něco k ovládní. Vzhledem k tomu, že má Váš počítač v sobě zabudované tři joysticky (Cursor a Sinclair 1 a 2), vybral si z nich autor (zrovna zří tento text přes má ramena) ten s tím nejsympatičtějším jménem (Sinclair 2) a Vy jste tedy nuceni toto ovládní používat. Směry (6, 7, 8, 9) se používají tradičně, střelba (či kterákoliv jiná klávesa) se používá netradičně (k potvrzení). Klávesa H pozastaví hru (abyste si mohli zakouřit, něco popít, popít, případně dělat cokoli jiného, co se Vám zrovna bude chtít dělat.

Ale co vlastně provede která volba? Energy neudělá vůbec nic, Score ukáže tabulku nejlepších buhničářů, nastavitka nastaví startovní level, Start spustí "hru" samotnou a konečně Quit program vymaže (předtím se však zeptá, jste-li si jist otázkou Are you sure?, na níž je nutno odpovědět buď klávesou Y pro vymazání nebo jakoukoli jinou pro zrušení volby). Tato funkce aspiruje na nejoblíbenější a nejpoužívanější funkci programu.

No, a teď už se konečně vrhněme na to nejdůležitější - na vlastní "hru" YAGGOO. Rámeček, vyplněný obrázkem Země a Měsíce (to aby na jiných planetách věděli, odkud YAGGOO pochází), je hrací plocha. Po nastavení obtížnosti hry se tedy

směle můžete pustit do buhňecání (yaggoingu). Najedeme šipkou na START a pokud se nám nezhroutí počítač (jak tomu nezřídka bylo při finálním odladování), měla by zeměkoule i se svou přirozenou družicí zmizet a v levém horním rohu hrací plochy se objevit číslo. To ještě není nic tak úchvatného, ale povšimněte si, že pomocí směrů můžete s tímto číslem **hýbat!!!** Jistě si teď říkáte: "K čemu tam ti čerchmanti asi použili klávesu FIRE?" Inu, stišťení této klávesy (popř. jakékoli jiné kromě směrů) bude mít za následek pevné umístění čísla tam, kde právě dlí. Vzápětí se v levém horním rohu hrací plochy objeví další číslo, jiné, ale možná taky ne. A ono s ním nejspíš taky půjde hýbat, zkuste to. Namoutě!!! Jde to! A Vám už asi pomalu začíná být jasné, oč jde. Ano, tato čísla máte určitým způsobem seřadit. Aby to nebylo tak jednoduché, tak na "usazení" každého čísla máte omezený čas (ubývá Vám přímo pod hrací plochou, zároveň se číslo stává světlejším a světlejším, až bude nejsvětlejším na celém světě, dále je toto ubývání času signalizováno velkolepými zvukovými efekty (postupně se snižující BEEP (no dovol, mám tam speciální zvukovou rutinu!!! - pozn. autora)). Pokud se Vám čirou náhodou podaří sestavit pět stejných číslic v jednom (či více - viz. tabulka v příloze) směru, obdržíte drobnou pozornost podniku (přibudou bodíci na skóre (viz. tabulka v příloze) a nepatrně se Vám zvýší energie). Zároveň tato čísla zmizí (tedy nikoliv ty body, mám na mysli čísla na hrací ploše).

Zajisté si ale uvědomujete, že hrací plocha by brzy přestala stačit. Je vidět, že jste velmi prudce inteligentní, skoro jako autor, který si to uvědomil také. Poté, co z nedostatku programátorských schopností, z nedostatku matematických znalostí, z nedostatku času a ostatně i proto, že byste tak náročný projekt nedokázal hrát, zavrhnul zprvu čtyřdimenzionální, později i trojdimenzionální koncepci "hry", rozhodl se, že pokládané číslo může přemazávat číslo již usazené. To pochopitelně nebude zadarmo. Rozdíl mezi

pokládáným a stojícím číslem bude vynásoben 10 a odečten od energie. Položení čísla na stejné číslo Vám odečte od energie 5 kousků. Takže energii si musíte bedlivě hlídat, protože ve chvíli, kdy klesne na nulu (či níže), hra nemilosrdně (popř. milosrdně - to pro ty jednodušší z vás) končí.

V případě, že je na Vašem skóre dostatečný počet bodíků, jste počtění možností zapsat se do tabulky velkolepých výkonů - do tabulky nejlepších buhňečářů (tedy něco jako NAŠI NEJLEPŠÍ). Písmena vybíráte šipkou, předposlední znak v řadě je BACKSPACE (tedy zpětoprostor - schválně, najděte si to ve slovníku), posledním znakem je ENTER (tedy vstoupit, vložit, stát se, zadat - schválně, najděte si to ve slovníku). Poté se ukáže kompletní výpis tabulky a když i jej odmáčknete ...

... se objeví první (hlavní) panel hry (no... ono jich ani víc není...). Povšimněte si zejména levé strany (tam je totiž obrázek, který tam potom není, ale pak tam zase bude). Ještě zejména si prohlédněte pravou stranu s ukazateli energie (ENERGY) a skóre (SCORE), nastavitky startovního levelu a ... a ... ale to už jste přece četli o něco dříve.

Takže to je vlastně úplně všechno. Až na přílohu a závěrečné titulky.

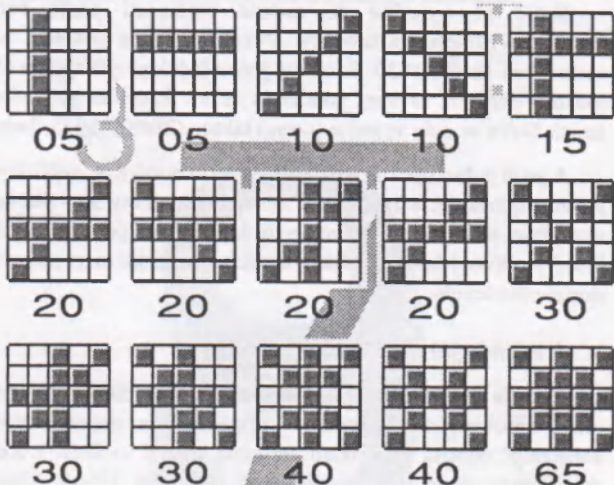
Mnoho depresí a příjemnou frustraci s YAGGOO Vám přeje

art

(přidává se též scalex a s ďábelským smíchem i matlasoft)

Příloha:

Tabulka kombinací pro bodové ohodnocení:



Komentář k tabulce a shrnující pravidla pro ty jednodušší z vás:

Jak a kdy přibývá skóre ?

Skóre se zvyšuje vždy, když vedle sebe stojí alespoň 5 stejných číslic. Možné způsoby vidíte v tabulce. Pochopitelně je možností více, je vlastně jedno, která řada, sloupec, či diagonála se bude propadat. Nezapomeňte - řada se propadne až po položení pátého čísla. Pokud hodláte vytvořit obtížnější útvar (viz. tabulka),

například kombinaci řádku a sloupce (samozřejmě ze stejných číslic), musíte jako poslední číslici vložit tu průsečíkovou (tedy tu, kde se řádek a sloupec (či diagonála) křížují).

Skóre se vypočítá ze zadané obtížnosti podle vzorce (obtížnost/10)*číslo z tabulky. Vysvětlím to na příkladu. Máte nastavenou obtížnost 30. Sestavíte jeden řádek plný stejných číslic (pozor - nezáleží na tom, jaké číslo to je). Řádek se zabzučením zmizí. Skóre se tedy vypočte (samo) takto: $(30/10)*5=15$. Jasně?

A ještě jedno upozornění: každých 500 bodíků se zvýší level o jeden stupínek (tj. o 10). dokud nenabude hodnoty 90 - pak se už nezvyšuje, protože se v tomto levelu hra hraje už poměrně obtížně. Právě prožívaný level se přitom ukazuje v okénku mezi nastavitky startovního levelu.

A co energie?

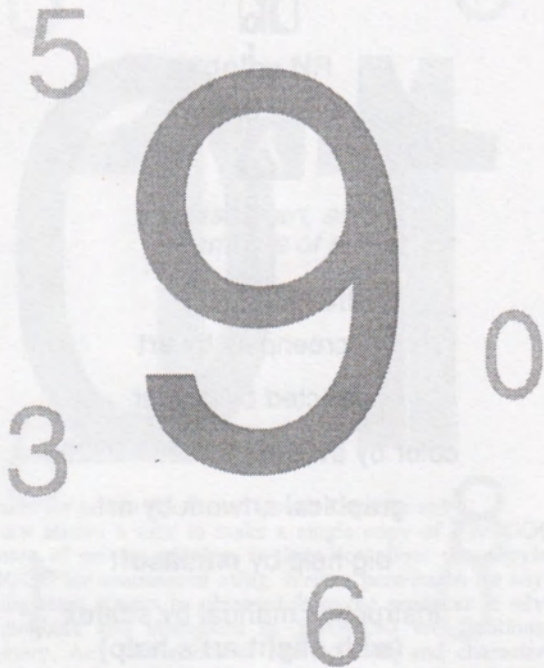
Energie ubývá vždy při položení čísla na číslo. Jde vždy o rozdíl násobený deseti (pouze v případě dvou stejných čísel se konstantně odečítá 5). Příklad: Položíte číslo 4 na číslo 7. Rozdíl mezi těmito čísly je 3, vynásobeno 10 je 30. Ubyde Vám 30 kousků z konta energie.

Energie přibývá vždy při propadnutí řady. Bude to pětinašobek čísla z tabulky (jde o totéž číslo z tabulky, jako při výpočtu skóre). Při výpočtech s energií se nebere v úvahu nastavený level.

Jak se projevuje nastavení levelu?

Časem, který máte na usazení jednoho čísla. V levelu 00 je čas nejdelší, ale nepřibývá vůbec žádné skóre - jde o jakýsi cvičný level. Level 100 se naopak téměř nedá hrát (přisu téměř, protože autor např. nahrál v tomto levelu 150 bodíků...).

Pokud Vám výše uvedené počty připadají příliš složité, nevadí - stejně se jimi není třeba příliš zabývat. Jednoduše řečeno: Čím vyšší level hrajete a čím náročnější kombinaci vytvoříte, tím více bodů a kousků energie obdržíte.



art's
YAGGOO
the Numeral Madness

6 starring (in numeral order): 4

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

screenplay by art

directed by player

color by studios 22528 - 23295

8 graphical artwork by art

big help by matlasoft


instruction manual by scalex
(with slight art's help) 1

produced by Jan Hanousek Computer Software

Original soundtrash from YAGGOO
composed by SCALEX
total time 0:25
speaker conducted by ORFEUS

STEREO on selected computers



 dolby NR



*matia soft, art, scalex
-members of nop-*

(C) MCMXCIII

Licensed for sale in Czech and Slovak Republic only.
The law allows a user to make a single copy of YAGGOO for purposes of private playing. It does not allow the copying of YAGGOO for commercial using. Written permission for any such copying must always be obtained from the producer in advance. All numbers and characters in YAGGOO are fictitious and imaginary. Any similarities to real numbers and characters are coincidences. Unauthorised copying, hiring, lending, borrowing, broadcasting, monitoring and libeling is strictly prohibited!!!

Jan Hanousek
Computer Software

producent software pro počítače
Sinclair, Didaktik a SAM Coupé

Lázeňská 6
118 00 Praha 1