

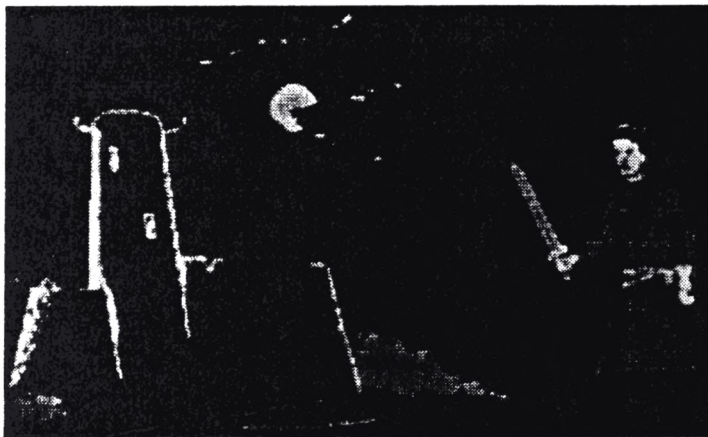
J.H.C.S.

Jan Hanousek
Computer Software
si vám dovoluje
nabídnout:

Dobývání Hradu

(Ultimátní kolekce obou dvou dílů...)

od ANTIC Software



Jan ze Zvonkovic je právoplatným dědicem královského trůnu,
má však také mnoho nepřátel...

...a ti si nepřejí aby se králem stal.

Zda se mu to podaří (a zda si následně trůn uchrání) je ve vašich rukou.

Program Dobývání Hradu 1:

(C) 1986 František Brabec a Martin Dlouhý, ANTIC software

Program Dobývání Hradu 2:

(C) 1990 František Brabec a Martin Dlouhý, ANTIC software

Dobývání Hradu user's manual:

(C) 1994 Jan Hanousek

Published by:

Jan Hanousek Computer Software

Programy **Dobývání Hradu 1 a 2** jsou autorskými díly ve smyslu zákona č. 247/1990 Sb. (autorský zákon). Jakýkoliv jejich prodej, kopírování, vyměňování, půjčování, pronajímání, veřejné publikování a upravování bez písemného souhlasu autora či producenta je v rozporu s autorským zákonem a případný pachatel bude potrestán podle § 152 trestního zákona odnětím svobody až na jeden rok nebo peněžitým trestem.

Dobývání Hradu I a II

Blahopřejeme vám k úspěšnému zakoupení kolekce dvou výborných textových her. Oba dva díly hry **Dobývání Hradu** jsou jedny z nejpropracovanějších, ale také nejsložitějších českých textových her. Tomu také odpovídá

OVLÁDÁNÍ

Ovládání je sice klasické *vytukávání po písmenkách*, používané již od dob prvních textových her, rozhodně se však nejedná o několik jednoduchých příkazů, se kterými vystačíte po celou dobu hry. Kupříkladu v **Dobývání Hradu II** můžete již k popisu své činnosti používat téměř celé věty!

Základní příkazy obou dílů hry jsou klasické, stejné jako u většiny ostatních textových her:

První díl:

S, J, V, Z, N, D pro pohyb (zkratky směrů sever, jih, východ, západ, nahoru a dolů)

PROZKOUMEJ, SEBER (ale i **VEZMI**), **POLOZ, OTEVRI** apod. pro odpovídající činnost, samozřejmě vždy s udáním předmětu, s nímž se má provést. Uvedený výčet nezahrnuje samozřejmě všechny použitelné příkazy, neboť jich je mnoho a jejich podrobným popisem bychom vám hru nepříjemně usnadnili. Můžete zkoušet všechny příkazy, jaké vás napadnou, jistě se nakonec strefíte do toho správného.

SAVE a **LOAD** pro uložení a nahrání pozice ve hře na kazetu či disketu

KONEC pro předčasné ukončení hry

I pro vypsání předmětů, které máte u sebe a na sobě (tzv. inventář)

R pro opětovné vyvolání popisu místa, kde se nacházíte

Příklady použití příkazů: **SEBER KUSI, SNEZ JIDLO, OTEVRI DVERE, OBUJ SI BOTY...** Jak vidíte, možností je skutečně mnoho, neomezujte se tedy na *obvyklé* příkazy textových her, naopak se snažte přesně (i když jednoduše) napsat, co máte v úmyslu. Jak jistě brzy zjistíte, klasický příkaz **použij**, který ve většině her s předmětem vždy něco provede, je vám zde prostě k ničemu.

Druhý díl:

SEVER, JIH, VYCHOD, ZAPAD, NAHORU, DOLU pro pohyb, lze ovšem použít zkratk **S, J, V, Z, N, D**.

opět klasické i neklasické příkazy pro různé činnosti (**SEBER, PROZKOUMEJ...**)

INVENTAR pro výpis předmětů, jež máte u sebe

SKORE pro zobrazení počtu dosavadních kroků a procentního hodnocení

KONEC pro ukončení hry

LOAD a **SAVE** pro uložení hry, varianty **RAMLOAD** a **RAMSAVE** se stejnou funkcí, pracující ovšem s paměť počítače

speciální příkaz **REKNI**, kterým můžete promlouvat k ostatním osobám ve hře

a konečně slibovaná možnost *věť*, tedy několika spojených příkazů

U delších slov stačí napsat prvních pět písmen, počítač příkaz rozezná.

Příklady použití příkazů: **CEKEJ, OTEVRI DVERE, SEBER MEC, VEZMI KLOBOUK A OBLEKNI SI HO, VLOZ MALY MIC DO MASIVNI TRUHLY, POLOZ VSECHNO KROME KRALOVSKÉHO JABLKA, REKNI "DEJ MI LANO", REKNI "UKAZ MI CESTU"...**

PŘÍBĚH

Hlavním hrdinou prvního dílu hry je mladý šlechtic **Jan ze Zvonkovic**, jehož osobu ve hře ovládáte. Hned na začátku se nalézáte ve složité situaci, a to, ehm, ve vězení. Jeho prvním a nejbližším cílem tedy je dostat se z tohoto vězení. Ale tím ještě celý příběh zdaleka nekončí, protože Jan musí na své pouti překonat nejrůznější nebezpečné situace a nástrahy, které mu uchystali jeho nepřátelé. Když bude mít štěstí (tzn. že vy ho budete správně řídit), stane se nakonec králem a získá tak trůn, který mu právem patří...

Ve druhém dílu hry musí **Jan ze Zvonkovic**, tentokrát již v postavení **českého krále**, opět překonat mnoho a mnoho nových nástrah a nebezpečí. Jeho nepřátelé totiž stále ještě žijí a co víc, usilují o jeho trůn. Nenechte se zmýlit jednoduchostí tohoto popisu - druhý díl hry je ještě rozsáhlejší a složitější než první.

"GENERAL HITS'n'TIPS"

Vi neúmjet náhrad chru to počítača? Tag pro fas jé tu mála pómoct:

V kazetové verzi stačí propojit počítač s magnetofonem podle návodu k počítači, na klávesnici napsat **LOAD ""** a odeslat klávesou **ENTER**, tzn. stisknout klávesu **J** (na obrazovce se objeví **LOAD**), potom dvakrát po sobě kombinaci kláves **SYMBOL SHIFT** a **P** (nyní je na obrazovce **LOAD ""**), a konečně klávesu **ENTER**. Pak už stačí jenom stisknout klávesu **PLAY** na magnetofonu. Nahrávání z diskety je ještě jednodušší, protože stačí napsat **RUN** a odeslat, tzn. stisknout po sobě klávesy **R** a **ENTER**, tím se nahraje zaváděcí program, s jehož pomocí si zvolíte,

co chcete do počítače nahrát... A to by k nahrání programu do počítače mohlo stačit.

Víte že...

...právě jeden z dílů této skvostné hry obsahuje onen pověstný břed, řešitelný onou pověstnou větou **SKOC O TYCI?**

Nemůžete vyřešit nějaký problém?

Přemýšlejte, jak byste se v takové situaci zachovali vy sami.

Zkuste se třeba vrátit na místo, kde už jste jednou byli, podruhé to tam nemusí být stejné.

Nebudte líní:

Kreslete si mapu!

Pozor! Dobývání Hradu II je natolik dlouhá hra, že musela být rozdělena na dvě oddělené části:

Pokud se dostanete na konec části první, budete muset uložit pozici na magnetofon či disketu, vyresetovat počítač, nahrát část druhou a do ní nahrát uloženou pozici. Poté bude hra pokračovat.

Drahý Jene,

je mi velmi líto, že Ti musím oznámit velmi zneklidňující zprávu. Tvoje bohulibá vláda je ohrožena nebezpečným Rupertem. Mám obavy, aby Ti můj dopis ještě byl co platný. Doslechl jsem se, že se snaží uplatit některé Tvé šlechtice. Nepřikládal jsem tomu význam, ale nyní vidím, jak jsem se mýlil. Koupil armádu a táhne na naši zemi. Jestli můžeš, přijed' ke mě, ale dej pozor, protože jeho zaprodanci mohou už být všude. Cestou se zastav v kostele, kde jsem ukryl nějaké peníze na nejhorší časy. Kdyby obsadili můj hrad, zkusím se schovat v tajné místnosti.

Tvůj Detr ze Zvonkovic

Jan Hanousek
Computer Software

Lázeňská 6
118 00 Praha 1