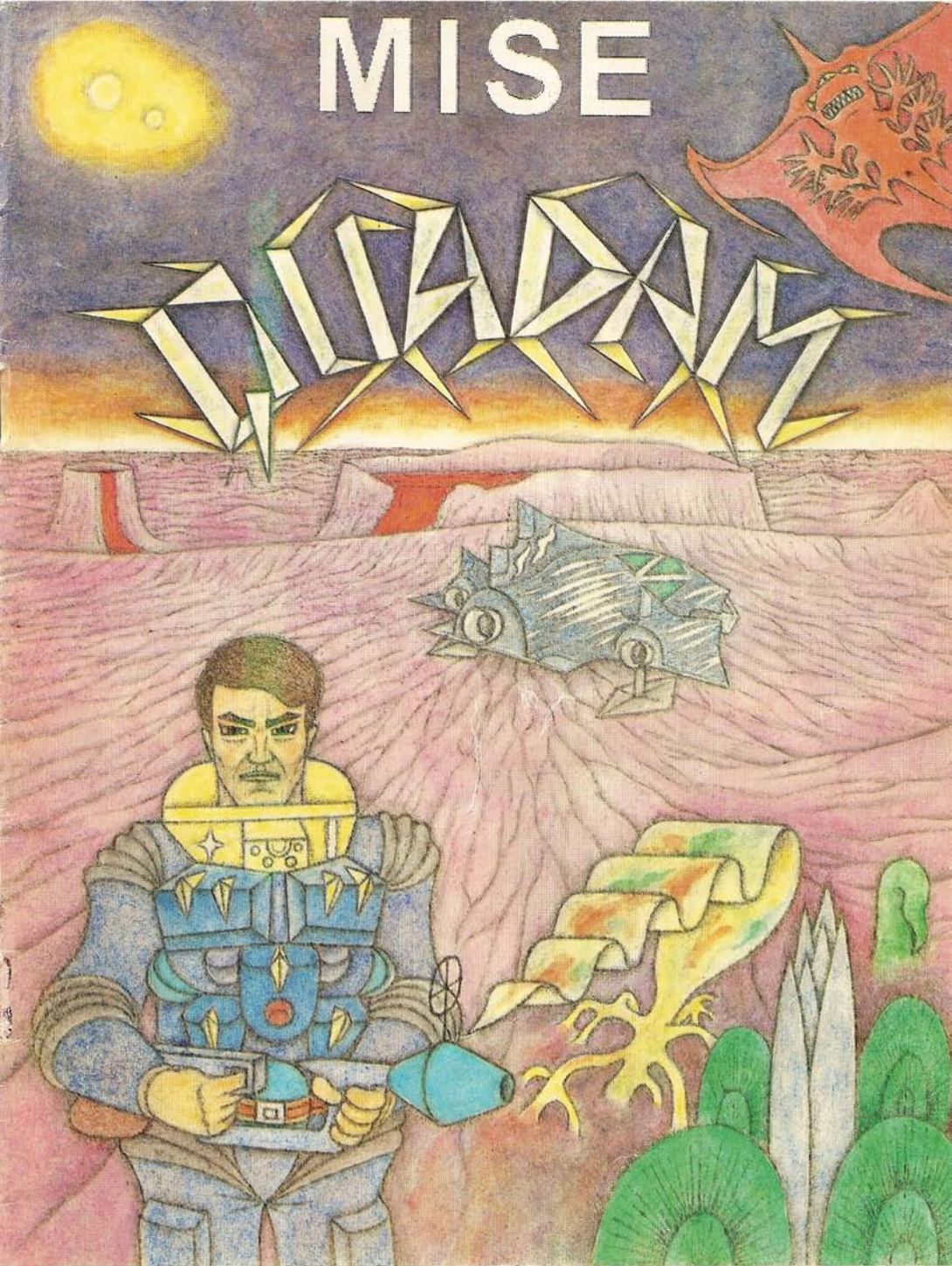


MISE



AGAWA

Autoři hry:

Námět a scénář: Petr Mandík, Hedvika Hájková

Grafika: Jan Císař

Hudba: Petr Bartáček

Program: Petr Bartáček, Petr Mandík

(c) 1995 AGAWA s.r.o.

Milý příteli,

po pěti letech strávených na Ongisu, třetí oběžnici slunce Ontos, jsem se 15. 2. t.r. vrátil zpět na Zemi. Domů jsem se dost těšil, i když Ongis je příjemnější planeta než Země: nestřídají se tady totiž jen čtyři, ale osm ročních období, přičemž v žádném z nich neklesá teplota pod 18 stupňů Celsiovy stupnice. Celý povrch planety je pokryt bujnou vegetací, ve které Ongisané tráví většinu svého života.

Ongisská technologie je vyspělá, běžně se tu používá anoxer, mannus a dokonce i sumagon. Přesto se však zdejší obyvatelé dosud zcela nevymanili ze svého planetárního předurčení - spousta z nich se ještě stále věnuje věštbě. Ne, že bych takovým věcem věřil, ale věštbu mojí tamní přítelkyně a hostitelky považuji za dobrý námět na příběh. Všechno jsem si pečlivě zapsal a vložil do kolákula počítače UPC. Jeden z nich (pokud si dobře vzpomínám, byl na něm tajemný název Septium788) jsem jako malý kluk viděl u vás na půdě. Tak ho rychle vybal a připoj k MadNetu. Posílám Ti onen příběh právě po něm.

Ve věštbě se nacházela spousta neurčitých míst, ve kterých mi Herrada (moje hostitelka) říkala, že záleží, jak se v tom kterém okamžiku zachovám. Tvrdila, že s největší pravděpodobností udělám právě to, co si myslí, ale, jak už jsem říkal, moc jí nevěřím. A tak máš možnost příběh z věštby na počítači ovlivnit.

Doufám, že se při tom pobavíš stejně báječně jako já, když jsem jej do počítače vkládal. Jestli ano, určité mi o tom napiš! V budoucnu bych totiž chtěl sebrat další planetární příběhy a také je vložit do kolákula. Když budeš chtít, tak Ti zase nějaký pošlu.

Tak se měj,

zdraví Tě P.P. z Agawy

Instalace:

- 1) Vložte do disketové mechaniky disketu označenou číslem 1.
- 2) Přepněte se na ni. (Je-li vaše disketová mechanika označena jako A:, pak napište A: a stiskněte klávesu Enter. Je-li vaše disketová mechanika označena jako B:, pak napište B: a stiskněte klávesu Enter.
- 3) Spusťte instalační program: napište slovo INSTALL a stiskněte klávesu Enter.
- 4) Vyberte disk vašeho počítače, na který chcete hru nahrát. Obvykle je to disk C. Je-li tomu tak, pak pouze stiskněte klávesu Enter, jinak před tím ještě stiskněte na klávesnici písmeno disku.
- 5) Program zkontroluje, zda je na zadaném disku dost místa. Není-li, ohlásí chybu a vy se vraťte k bodu 4 a nebo klávesou Esc opusťte instalační program. Po uvolnění místa na disku se vraťte k bodu 1 tohoto návodu.
- 6) Vyplňte jméno adresáře, do kterého se má hra nahrát. Třeba QUADAM. Stiskněte Enter.
- 7) Nyní se vytvoří zadaný adresář a do něj se dekomprimují soubory se hrou. Program vás případně sám vyzve k vložení další diskety. Vložte ji a stiskněte Enter.
- 8) Následuje nastavení hudby: pokud si nevíte rady, stiskněte Enter, program sám zjistí, jak je váš počítač schopen hudbu přehrát. Jinak můžete klávesami A až N nastavit požadovaný zdroj hudby. A poté jej klávesou Enter potvrdíte.
- 9) Nastavení zvuků proveďte obdobně.
- 10) Máte-li v počítači vestavěnou zvukovou kartu kompatibilní se SoundBlasterem nestandardně nastavenou, je nutné, aby byla správně nastavená proměnná prostředí BLASTER. Při případných problémech nainstalujte znovu ovladače karty, případně se poraďte s jejím manuálem.
- 11) Spusťte hru: napište HRA a stiskněte Enter.

Poznámky:

- a) Jako adresář hry můžete zadat i složitější cestu: např. ME\HRY\QUADAM. Neexistující adresáře budou při tom vytvořeny.
- b) Nespustí-li se hra pro nedostatek paměti, poraďte se s manuálem k vašemu správci paměti, případně vymažte ze souborů AUTOEXEC.BAT a CONFIG.SYS nadbytečné položky a restartujte počítač. Vždy si ale uchovejte jejich kopie, abyste později mohli uvést počítač do původního stavu.

Hardwarové a softwarové požadavky hry:

Počítač PC 386 a vyšší, VGA karta, MS-DOS 5.0 a vyšší

Doporučená sestava:

Počítač PC DX386, SoundBlaster, Myš, VGA karta, MS-DOS 5.0

Přístupové kódy ke hře

Před začátkem vlastní hry se program ptá na kód z tohoto manuálu. Jistě jste si všimli, že pod většinou textu se vyskytují barevné tabulky - z těch požadovaný kód včtete.

Jak postupovat:

Na obrazovce se ukážou tři kódy pod sebou a vedle každého z nich je osmice různobarevných tlačítek. Kód vypadá třeba takto: **str. 5, ř. 4, sl. C**. Najděte

tedy barvu, která se nachází na stránce 5 (stránky jsou očíslovány), ve 4. řádku sloupce C. Poté stiskněte na počítači to tlačítko vedle kódu, které má tuto barvu.

Tento postup zopakujte třikrát, tedy jednou pro každý kód. V okamžiku, kdy je vedle každého kódu stisknuto tlačítko správné barvy, stiskněte tlačítko ODEŠLI. Pokud jste kódy zadali správně, hra začne. V opačném případě se program ukončí.

Pokud stisknete omylem tlačítko nesprávné barvy, můžete jej dalším stiskem opět vypnout.

Příklad:

Na obrazovce se objevila trojice kódů: **str. 4, ř. 2, sl. C - str. 4, ř. 3, sl. E - str. 5, ř. 8, sl. A**. Nalezneme tedy odpovídající barvy. Na straně 4 ve druhém řádku sloupce C je červená. Vedle prvního kódu tedy stisknete červené tlačítko. Na straně 4 ve třetím řádku sloupce E je fialová. Vedle druhého kódu tedy stisknete fialové tlačítko. Na straně 5 v osmém řádku sloupce A je modrá. Vedle třetího kódu tedy stisknete modré tlačítko. Poté stisknete tlačítko ODEŠLI.

Poznámka:

Důvodem této ochrany je skutečnost, že neoprávněným kopírováním her jsou poškozování především legální vlastníci her. Vytvoření hry totiž vyžaduje velké množství práce, kterou je nutné zaplatit. Při nelegálním kopírování her se samozřejmě originálních her prodá menší množství a proto musí být dražší. Chceme-li tedy zachovat příznivé ceny pro vás, naše hráče, nemáme jinou možnost.

Jak ovládat program:

K práci s programem můžete použít buď myš nebo klávesnici. Pohybem myši po podložce, nebo stiskem kláves se šipkami (kurzorových) dojde k pohybu šipky (nebo jiného útvaru - obecně se nazývá kurzor) po obrazovce. Tak můžete ukázat na libovolnou zobrazenou věc. Chcete-li s ní provést nějakou akci, stiskněte levé tlačítko myši a pusťte jej (tomu se říká kliknutí), nebo mezerník. Některé druhy akcí se spouštějí kliknutím pravým tlačítkem myši nebo stiskem klávesy X.

Chcete-li např. stisknout tlačítko s nějakým nápisem, najedte na něj kurzorem a klikněte levým tlačítkem myši (nebo stiskněte mezerník).

Herní obrazovka se skládá ze dvou částí. V dolní čtvrtině je tzv. ovládací panel. Jeho součástí je tlačítko **MENU** - jeho stiskem vyvoláte některé speciální činnosti:

Uložení rozehrané hry na disk - klikněte na jedno z tlačítek a vyplňte jméno, pod kterým chcete rozehranou hru uložit - odešlete klávesou Enter.

Nahrání rozehrané hry z disku - klikněte na tlačítko s požadovaným názvem hry.

Konec hry - ukončí program.

Zpět - vrátí vás do hry.

Nastavení:

hudby - kliknutím na tlačítko hudbu zapnete nebo vypnete

zvuků - kliknutím na tlačítko zvuky zapnete nebo vypnete

rychlosti hry - kliknutím přepínáte od nejpomalejší rychlosti 1 (figurka se pohybuje velmi pomalu) až po nejrychlejší - 3. Na pomalejších počítacích se rozdíl nemusí nijak výrazně projevit.

A B C D E F G H I J K L

1 Na ovládacím panelu jsou dále dvě šipky, které vám umožňují posouvání předmětů, které právě vlastníte. K posouvání dojde tehdy, vlastníte-li více předmětů, než se v daném okamžiku může současně zobrazit.

2 V horní části obrazovky se odehrává vlastní příběh. Kliknutí kamkoli do této oblasti může vyvolat několik odezev :

3 **Kliknete-li na nějaký předmět**, hrdina si jej prohlédne a nějak jej komentuje. Opakováním kliku hrdinu přinutíte, aby se mu více věnoval. Tak jej může třeba sebrat (např. utrhnout květinu - pak se změní tvar kurzoru - nyní vypadá jako sebraný předmět), stisknout (klika u dveří), promluvit na něj (člověk) apod. Sebraný předmět můžete vložit do schránky v ovládacím panelu stiskem pravého tlačítka myši nebo klávesou X.

5 **Kliknete-li mimo předmět**, hrdina dojde na místo pod kurzorem (je-li dostupné). **Kliknete-li na některý ze sebraných předmětů v panelu**, pravým tlačítkem myši, ukáže se jeho popis.

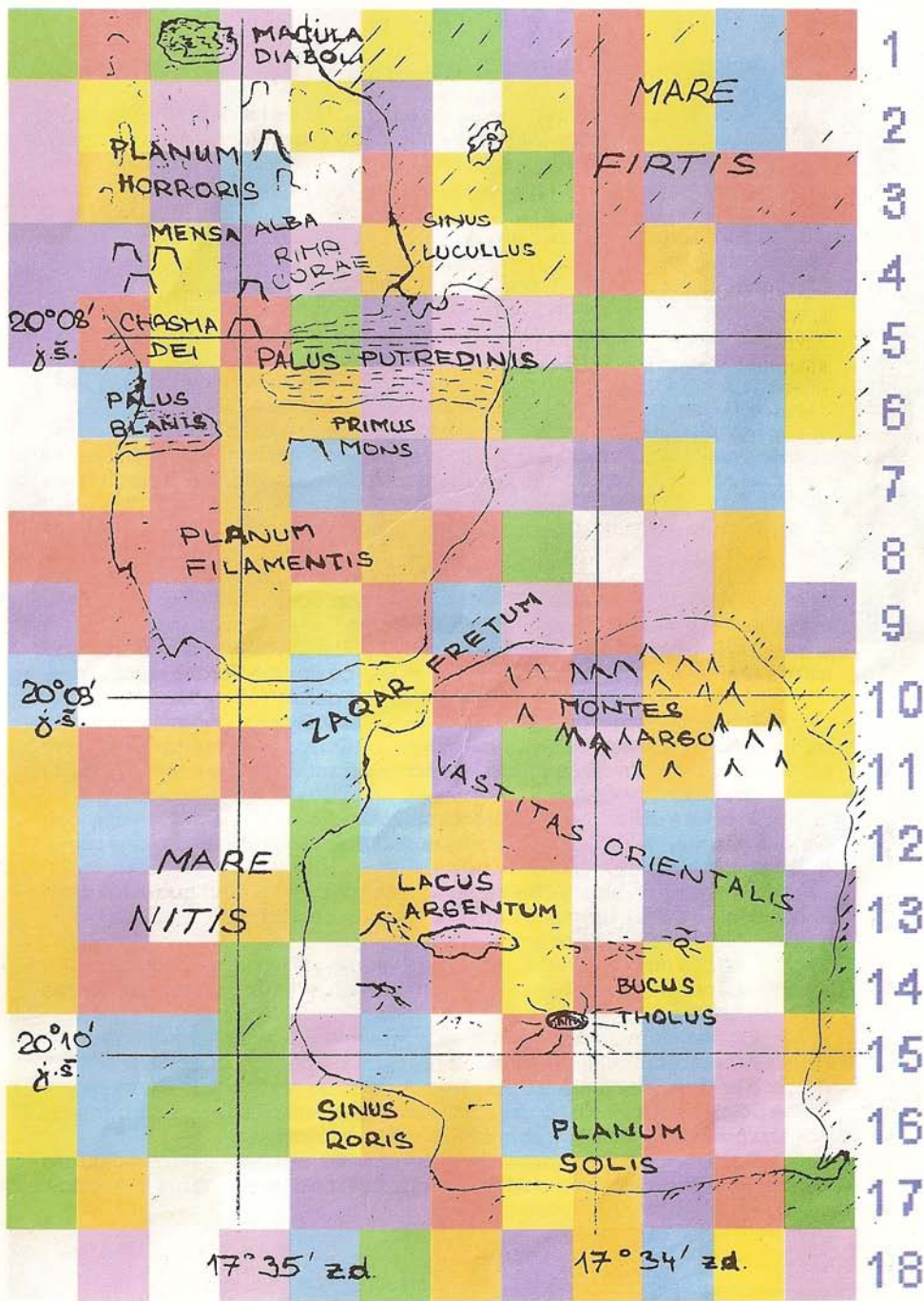
6 Lze kliknout i předmětem na předmět či panáka.

7 **Kliknete-li na některý ze sebraných předmětů v panelu**, vezmete jej do ruky (kurzor se změní). Poté jím můžete kliknout do obrázku (např. klíčem na zamčené dveře) a hrdina se pokusí jej na tomto místě použít. Tato akce může vyvolat nějakou odezvu (třeba odemčení dveří).

8 **Změní-li se někde na obrazovce tvar kurzoru na šipku směrem vlevo, vpravo, nahoru nebo dolů**, pak se na tomto místě nachází východ a kliknutím na něj hrdina přejde do jiné části hry.

9 **Cílem hry** je sebrat a použít dostupné předměty tak, aby hrdina splnil úkol vytčený v úvodu hry nebo na jiném místě tohoto návodu.

A B C D E F G H I J K L



Mise Quadam

Mary Detwayová seběhla se schodů a vtrhla do své laboratoře. Hamburger v její ruce nevěstil nic dobrého. Mary Detwayová totiž k smrti nesnášela hamburgery, a proto si koupila jednu z těch olezlých housek s rozemletými chrupavkami jen v jediném případě - když se rozhodla někomu velmi citelně znepříjemnit život a připadala si na to příliš málo rozružená. Jedno sousto Magusova hamburgeru to vždy báječně spravilo. To, že si z obvykle nechutně vyhlížejícího hamburgeru právě ukousla podruhé, způsobilo, že si všichni z laboratoře B65 pro výzkum umělé inteligence založené na biprotonovém záření tritlinia gama přáli, aby to, co si přeje, bylo posledním přáním jejich života. Jako ctitelé Murphyho zákonů totiž členové tohoto nesourodného spolku věděli, že se jim nemůže splnit. Což je, jak s hrůzou pomalu zjišťovali, logická přesmyčka, a tak se pro jistotu všech pět gramů polointeligentního tritlinia, dvě černé myšky a jeden bílý laborant krčili v koutku. Nezdálo se, že by jim to mělo být co platné.

Mary Detwayová k smrti milovala služební cesty (narozdíl od hamburgerů, obzvláště pak Magusových) a poslední z nich trávila v nejmenovaném městečku v podhůří Alp. Ptáte-li se, co měla její cesta společného s výzkumným programem její laboratoře, pak se zde ohrazujeme - do toho vám nic není. Poznamenejme snad pouze, že se na ni vydala společně se šéfem již zmínovaných laboratoří, a že Mary je pohledná hnědokáá bruneta.

Až potud tedy nelze vystopovat žádný důvod, proč by se měla objevit v pondělí šestnáctého května ve své laboratoři s hamburgerem v ruce. Všechno se však změnilo v okamžiku, kdy vyjde najevo, že její cestu překazil nesympatický android MB65, který byl velmi nepříjemnou shodou okolností řízen bločipem na principu záření tritlinia, se kterým měla - tentokrát nikoli náhodou - co do činění právě její laboratoř.

Vynechme nepodstatné a jistě nezajímavé detaily - kdy, kde, v jaké situaci a za jakých okolností byla přerušena pohoda její cesty. Daleko přínosnější bude nyní určit souvislost mezi Mary Detwayovou a planetou Quadam. Na tomto místě ovšem autoři zhrzeně přiznávají, že žádná, ani náhodná souvislost mezi těmito dvěma vesmírnými objekty neexistuje.

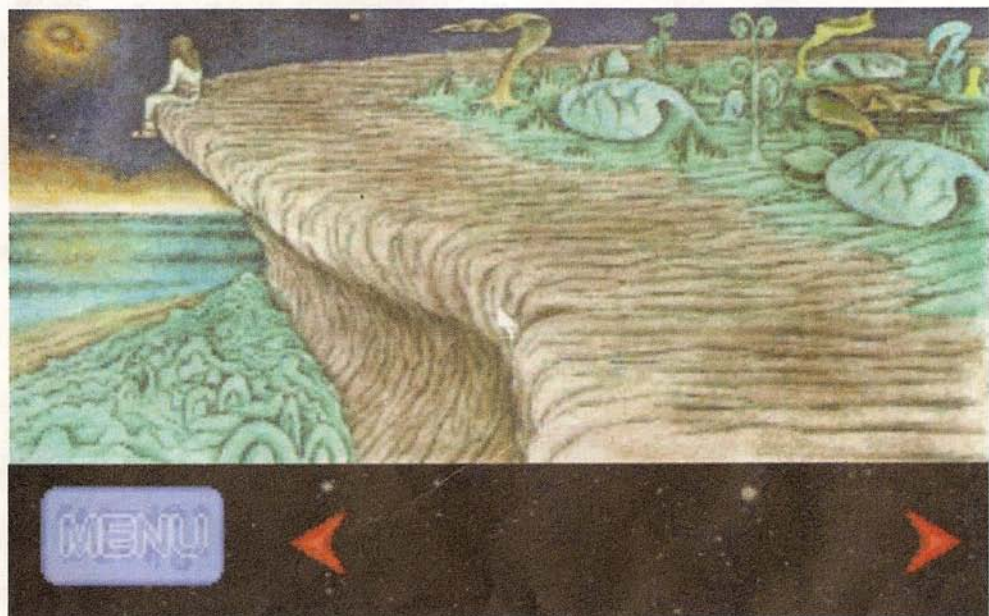
To je také důvod, proč se v tomto okamžiku stane věc ojedinělá v dějinách světové literatury. Naše hrdinka během následujících šedesáti let pokojně zemře stářím, stejně, jako několik generací po ní.

Zemře-li hlavní hrdina příběhu, jsou v podstatě dvě možnosti: buď se tak stává v souvislosti se srdceryvným koncem příběhu a nebo mají autoři v záloze hrdinu dalšího. U nás jde o tu třetí možnost.

Androidi na bázi záření tritlinia se stali vířezí vývojové větve androidů a lidé jim dali svou důvěru. Obsadili je do všech jen trochu myslitelných zaměstnání včetně těch ostatních.

Každému alespoň trochu přirozeně inteligentnímu (o uměle inteligentním ani nemluvě) tvoru jistě dojde, že jednou z nejméně příjemných činností na světě je práce, a ještě ke všemu těžká a zadarmo. A navíc na někoho, kdo si během vaší práce pěkně sedí v křesílku a užije firfit (obvyklý, velmi příjemný způsob trávení volného času ve 24. století). A obzvláště, jsou-li tím někým lidé.

Do dnešního dne není zcela jisté, nastudovali-li nejschopnější z androidů díla klasiků světové revoluce, nebo zda revoluci začali zcela podle vlastních představ.



AGAWA

Jisté je naopak to, že se revoluce zdařila (což vás, obzvláště znáte-li lidskou rasu osobně, nemůže překvapit - zatímco OSN jednala a občas vydala závažné varující prohlášení, androidi se zákeřně zbavovali lidí).

Z celého lidstva zbylo pouze několik stovek obyvatel zapomenuté planetoidní základny Matna Plus (planetoid Matna byla skála velikosti 10x20x50 km, potulující se napůl cesty mezi Marsem a Jupiterem). Potud, jak jistě uznáte, je vše v pořádku. S lidmi byly vyhubeny i skupiny nepřátel přírody sdružené v celosvětové organizaci GreenWar, a tak mohla planeta Země konečně v klidu vydechnout.

Mohla, ale nevydechla. Intelligence na bázi tritlinia se bohužel v praxi ukázala příliš podobná lidské, popravdě řečeno, ukázala se jako ještě menší. Poté, co velký vůdce Bob-Ge-Kuo vyhlásil 25. století jako století kybertonu, začaly miliony nadšených androidů pokrývat Zemi právě touto neprodyšnou nažloutlou látkou.

Ne, že by osazenstvo planetoidní základny souhlasilo se vším, co tu bylo již dříve psáno, ale když obyvatelé Matny Plus zachytili pozemské supervizní noviny referující o té báječné novině, pochopili, že jestli se chtějí ještě někdy na Zemi vrátit, musí androidy porazit právě teď.

A rozhodli se využít nejnovější pozemské módy. Z hypergoonických pamětí počítačů zjistili, že ozářením kybertonu paprsky GynBet Zéta dojde k bouřlivé reakci, která rozloží kyberton i vše, co se na jeho povrchu nachází. A ještě jednu věc jim jejich počítače sdělily: dostatečně silný sodogomorátor schopný vyslat záření GynBet Zéta na Zemi se nachází ve vesmíru pouze na jednom z měsíců planety, jejíž dávno mrtví obyvatelé kyberton vynalezli. Ten měsíc se jmenuje Quadam.

(Zbývá dodat, že Rada mladších vyslala na Quadam dva z nejschopnějších obyvatel měsíční základny. Po několika týdnech však s nimi ztratila spojení, a tak se zdá, že se mise nezdařila. Rozhodla se tedy poslední provozuschopnou dálkoletnou loď (tentokrát pouze jednomístnou) vyslat na Quadam poslední naději lidstva - vás, Davida Criggse.)

Kdo je kdo a co je co

Tritlinium - 113. prvek Mendělejevovy tabulky chemických prvků; má podobné vazební vlastnosti jako uhlík

Firfit - halucinogenní látka získávaná destilací mořských okurek (Chai Šeng)

Kyberton - sloučenina na bázi Thalla a cyklických polypeptidů;

Supersmrtič - poslední výkřik vojenské techniky 24. století. Jedná se o vysoce účinný širokopásmový emitor fotonů s proměnnou vlnovou délkou. Zásah proudem sfázovaných fotonů způsobuje molekulární fibrilaci vedoucí k okamžité smrti jakékoliv živé hmoty na bázi uhlíku

První výprava - první pokus nalézt sodogomorátor na Quadamu a uvést jej do chodu; z pověření Rady mladších výpravu vedl Wilfram Kyrr, druhým účastníkem byl Eric Levassor; po přistání na Quadamu bylo spojení s nimi přerušeno a jejich další osud není znám

A B C D E F G H I J K L

Quadam - druhý měsíc planety Ascus, převážně pokrytý oceánem a zahalený dýchátelnou atmosférou. Ascus je čtvrou planetou dvojhvězdy Porrima (Gama Virginis) vzdálené 32 s.r. od Slunce

s.r. - světelný rok = dráha, kterou urazí světelný paprsek za rok - přibližně 9 460 000 000 000 km

Quadamský bambus - *Tyccitum magatum* Q. - rostlina z čeledi sparglovitých, dosahuje impozantního vzrůstu (byly spatřeny exempláře přes 150 m vysoké)

Lžícovník - *Fatunia loeplensis* Q. - víceletá odolná dekorativní rostlina z čeledi fchýřnovitých; vydává mírně omamnou vůni

Hektit - hornina vulkanického původu vyskytující se na Quadamu; narůžovělé zbarvení je způsobeno vysokým obsahem hliníku a oxidu křemičitého

Horrorit - usazená hornina, vyskytující se na Quadamu; působením převážně větrné eroze v ní vznikají útvary bizarních tvarů

Meglatit - hornina dosud nejasného původu, vyskytující se na Quadamu; vyznačuje se krychlovitou odlučností

Mřížovník - *Prissus catras* Q. - keř vyskytující se téměř na všech ostrovech Quadamu

Liánovník - *Ortigassus sallasus* Q. - strom podobného vzhledu jako *Ortigassus bitopsus* Q.

Slunečník - *Solarium pandatum* Q. - živočich žijící v oceánech Quadamu,

Zavinutka Levassorova - *Yumyamus Levassorii* Q. - též zvaná "Quadamské zelí"; jediná požitelná rostlina rostoucí na Quadamu; chuť podobná shnilému banánu

Quadamské jablko - plod rostliny *Cacoficus trichis* Q. jahodové chuti; obsahuje jedovatý madotoxin

Uxon - příslušník dávno vymřelé civilizace planety Ascus; dosud se nepodařilo dekodovat písmo a řeč Uxonů; Uxonci byli pravděpodobně prvními vynálezci kybertonu v naší galaxii; jejich zánik byl náhlý a záhadný a je předmětem sporu

Současně vydáváme:

Swigridova kletba



Připravujeme:

Orientální dobrodružství

