

George K.

# HEROES

## Malá story úvodem...

**Neznámá země, neznámé místo, neznámý rok, čtvrtek odpoledne.**

Nezaměstnaný programátor **Tim Coleman** konečně získal práci. Má se to snad chápat tak, že už je konec se všemi **Podrazy...**? Na to je ještě brzy odpovídat, protože **Tim Coleman** zmizel - nebo přesněji - byl unesen. K únosu se přihlásila teroristická jednotka **Dizzy**, která už několik let nelibě nesla, že její příběhy byly na žebříčku popularity zatlačeny do pozadí kdekým **Colemanovým** podrazem; a tak odmítla svého zajatce vydat - do věci se naneštěstí vložil nechvalně známý čaroděj **Zaks**, všechny z **Dizylandu** potrestal a samozřejmě se předtím nikoho z nich nezeptal, kde **Colemana** ukrývají....

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

Existuje spousta detektivů, kteří mohou případ únosu bez problémů vyřešit (namátkou jmenujme Sherlocka Holmese, Dicka Tracyho nebo majora Zemana), jenže řekněte: nebyla by to nuda? Určitě byla! To přece není umění řešit případy, když na to máte nadání - proto bylo najít **Tima Coleman** svěřeno někomu, kdo k tomu talent zaručeně nemá, a přece to nakonec dokáže - tím někým nemůže být nikdo jiný, než insp... šéfinšpektor **Jacques Clouseau**! Tento detektiv neustále úspěšně řešící další a další zmizení a krádeže nesmírně cenného klenotu **Růžový Panter**, se naposledy objevil v případě **tajemného kláštera tajemných jeptišek tajemného řádu**, tedy ve **Jménu Růže** (zde **Růžový Panter** "vystupuje" jen okrajově) byl od té doby několikrát suspendován a opětně povyšován - to podle toho, zda jeho přímý nadřízený, komisař **Dreyfus**, byl v sanatoriu nebo v práci... nakonec si přece jen vybral sanatorium, a insp... (pardon!) šéfinšpektor **Clouseau** dostal nový případ. Tento.

(Malá poznámka týkající se **Jména Růže**: Zřejmě si každý představuje pod pojmem "erotická hra" něco jiného. Já například odvázanější sexy-humor a někdo... no, až budu někdy příště dělat něco podobného, slibuji, že to bude doopravdy P. Howg.)

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

**Clouseauovo** pátrání začíná v **Colemanově** pracovně, kde získává spoustu bezcenných informací (jak jinak), včetně nějaké přibližlé otázky o jakémsi koni a hadovi... o šimpánech a plombách ani zmínka! Setkání s vedle čekající sekretářkou už může být příjemnější, a hele - budova je vůbec plná nepozoruhodnějších postav - dokonce i vzpomínáný had se tu najde, ale po koni ani **Colemanovi** není památka - a přitom se **Clouseau** nemůže zbavit dojmu, že je někde hodně blízko... Kde hledat? Ale právě od toho jste tu Vy, abyste vedli jeho kroky správnou cestou až ke šťastnému konci.

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

Ovšem ani **Tim Coleman** zatím nezahálí - ač se nachází v poměrně malém prostoru, není zas tak úplně bezmocný a musí nevelkou (ale o to důležitější měrou) přispět ke svému osvobození... a opět jenom Vy můžete řídit jeho počínání správným směrem.

Ať se Vám to tedy podaří.

## Ovládání

Ovládání hry je poměrně jednoduché, vystačíte s pěti klávesami (**QAOPM**) nebo s kempston joystickem. Na obrazovce je šipka, kterou můžete jezdit, jak se Vám zlíbí, ale smysl to má jen ve spodní třetině, kde je příkazový řádek, příkazové ikony a roletové menu. Do horních dvou třetin je vypisován děj, který se právě odehrává (nebo informační hlášení); je-li najednou vypisováno více jak osm řádků, výpis se zastaví, abyste měli možnost si text přečíst, a po stisku klávesy (nebo střelby na joysticku) výpis bude pokračovat. Vraťme se ale ke třetí třetině: V její levé části je nakresleno celkem osm ikon a nad nimi je napsáno slovo **Příkaz**, za něj se bude vypisovat příkaz, který vystihuje smysl ikony. Ikony jsou: šlápota

(jdi), šipka nahoru (vezmi), šipka dolů (polož), lupa (prozkoumej), symbol jin a jang (buď někým jiným), žárovka (použij), blesk (konec), otazník (ostatní) a slabé šipky nahoru a dolů.

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

Vyberte si, co chcete provádět (to zní sice lákavě, ale hlavně děvčata bych chtěl upozornit, že je to myšleno pouze v rámci ikon, a tam nic **takového** není!) a stiskněte střelbu. Klíčové slovo "ztuhne" a zůstane vypisováno, i když z ikony šipkou odjedete (princiálně se to podobá **Jménu Růže**, ne?) - krom toho se vedle úzkých šipek objeví roletové menu. To může být:

- 1) prázdné (pak se neobjeví nic) a to znamená, že ke klíčovému slovu není co dodat
- 2) kratší než pět položek
- 3) delší než čtyři položky

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

Konkrétněji: vystřelíte-li na **Vezmi** a nastane situace podle bodu 1), chtěl tím program říci, že v této místnosti nejsou žádné věci, které by se daly vzít (z čehož logicky vyplývá, že odpadají hlášky typu "to se nedá vzít", "tam se nedá jít", "to se nedá použít" atd., protože se vždy vypíše pouze ty předměty, se kterými požadovanou operaci provést lze). Situace podle bodů 2) a 3) je skoro stejná - předměty určené k operaci existují, ovšem zatímco v případě 2) se vejdou do roletového okna všechny (tj. 1-4 předměty), v případě 3) ne - a tehdy se aktivují šipky napravo od ikon a Vy se můžete po okně posunovat nahoru a dolů.

Teď najedte na položky roletového menu (existují-li) a vida, položka, na kterou ukazuje šipka je inverzní a navíc za slovem **Příkaz**: začal vznikat smysluplný povel, např. **Vezmi balalajku**. Stiskneme-li teď znovu střelbu, příkaz se provede (celkem pohodlně, ne?), jinou možností je posunovat se v roletovém menu nahoru a dolů (střelbou na úzké šipky), ovšem za předpokladu, že je v něm aspoň pět položek) nebo najet na jinou ikonu (stále je ještě aktivní staré klíčové slovo) a střelit - klíčové slovo se změní podle vybrané ikony.

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

Než si povíme něco bližšího o klíčových slovech, nebude na škodu říci si pár slov k popisu místnosti. Vstoupíte-li do místnosti, vypíše se v horních dvou třetinách obrazovky její charakteristika, obsahující zpravidla i několik předmětů, které se většinou nedají vzít, a také směry, kterými lze místnost opustit (ne vždy). Potom následuje sdělení buď **Jinak nevidíš nic zvláštního** nebo **Vidíš [seznam předmětů]**.

Pro ilustraci si vezmeme první místnost, kde je konferenční stůl. Klasická textovka by ohlásila **Vidíš konferenční stůl, ale v Heroes** bude to druhé sdělení, protože o stolku se hovoří v popisu místností a je zbytečné jeho přítomnost oznamovat 2x. Nejjistější je dát **Prozkoumej** a v tu chvíli Vám bude jasné, co všechno za věcí v obraze je.

Podívejme se podrobněji na jednotlivá klíčová slova:

**Jdi** - asi bude zbytečné vysvětlovat, co to znamená, na to jistě přijde každý sám. Roletové okno k příkazu **Jdi** může být prázdné (pokud není kam jít - pak nezbyvá než čekat, jestli se něco nestane a neobjeví se nový východ nebo začít znovu, protože hra se dostala do slepé uličky), nebo plně nejrůznějších směrů. Všimněme si, že stereotypní sever, jih, východ, západ, nahoru a dolů byl nahrazen daleko výstižnějšími pojmenováními Vaší další cesty - do pracovny, do kanceláře, zpátky...

**Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?**

**Vezmi** - vzít se smí vše, co počítač povolí, maximálně se smí nést šest věcí, při pokusu vzít sedmou věc Vám počítač oznámí něco veselého... snad.

**Polož** - položit samozřejmě můžete jen to, co máte u sebe (okamžitá inventura nesených věcí); spojení jako *Polož sekretářku* už nefungují, ale pěkně jsem si s nimi užil.

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

**Prozkoumej** - prozkoumávat lze dvě skupiny předmětů - 1) ty, které máte u sebe a 2) ty, které se nacházejí v místnosti - to znamená, že věc nemusíte mít u sebe, abyste ji mohli prozkoumat, stačí, když se v obraze, kde jste, nachází. Při prozkoumání může dojít k objevu nového předmětu, který jde zpravidla vzít (ale nemusí). Objevený předmět se vždy pokládá do místnosti a rozšiřuje výpis *Vidiš [seznam předmětů]*.

**Bud' někdo jiný** - zajímavá myšlenka (ne úplně originální) - můžete střídavě hrát za dvě osoby: za *Jacquese Clouseaua* a za *Tima Colemana*. Oba dva musí vzájemně spolupracovat, aby se došlo ke zdárnému konci.

**Použij** - s používáním je to podobné jako s prozkoumáváním, i zde stačí, aby se předmět nacházel v místnosti, není bezpodmínečně nutné mít ho u sebe. ... a také tentokrát jsem eliminoval spojení jako *Použij sekretářku* a podobně...

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

**Konec** - ukončení rozehrané hry, pro jistotu se v roletovém menu objeví možnosti **Ano**, **Ne** a vy musíte ještě vystřelit na tu požadovanou.

**Ostatní** - tady jsou schovány všechny ostatní příkazy, které se vypíší v roletovém menu, jsou to: **Inventura** - dvě důležitá sdělení - totožnost a nesené předměty **Rozhlédni** se - zopakuje popis místností **Pomoc** - ne že by Vám pomohlo, akorát to naštvě

**Čekej** - čekání je důležitou věcí; ač se některé místnosti tváří, že se v nich nebude nic dít, nemusí to být pravda, stačí několikrát "počkat" a... vůbec.

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

**AY hudba** - zapíná/vypíná "128k" hudbu pro hudební obvod AY (if Melodik). Pozn.: **AY hudba... off** neznamená, že je hudba vypnutá, ale že po odeslání tohoto příkazu se vypne, to jen tak, aby nebyly zbytečné dohady.

**Load pozice** - existují tři možnosti, kam může být pozice uložena - disk, páska, paměť. Do paměti to jde vždy: I/O zařízení se vybírá podle toho, odkud byl program nahrán. Výhoda uložení a zpětného načtení pozice je zřejmá - nemusíte hru začínat věčně od začátku, ale můžete pokračovat tam, kde jste si pozici naposledy zaznamenali. Pozice ukládané na pásku nemají hlavičku, pozice ukládané na disk ano. Katalogu diskety nelze z programu dosáhnout, název pozice si prostě musíte zapamatovat. Nahrávání se provádí přímo ve strojovém kódu (žádné skoky do BASICu), jediné, z čeho program nebude nadšený, jsou otevřená dvířka disketové mechaniky, nenaformátovaná či poškozená disketa (ostatně, můžete si to osobně vyzkoušet). Nechci nikomu křivdit, ale ukládání pozic je tu proto, aby ulehčilo hraní a ne proto, aby se ukázalo, co všechno program vydrží.

**Save pozice** - stejně jako **Load pozice**. Pozice se stejným názvem jsou automaticky přepisovány novými (na disketě).

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

**Klávesnice** - ovládání šipky klávesami.

**Kempston D-40** - ovládání joystickem připojeným přes disketovou jednotku.

**Kempston IF** - ovládání joystickem připojeným do počítače - ve vlastním zájmu si nevolte ovládání, které nemáte; už byste se šipkou ani nehli...

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

## První, poslední a jediná pomoc

Protože ne každý musí mít s hraním textových her zkušenosti, chtěl bych Vám dát několik dobře míněných rad:

- základem je **prozkoumávat** všechno, co přijde pod ruku, ale pozor, prozkoumání je jev nevratný, tj. pokud např. prozkoumáním koše objevíte **odpadky**, tyto pak do koše již nikdy nevrátíte... víte, kam tím mířím? Co když **odpadky** (na rozdíl od koše) nejdou vzít a Vy byste je potřebovali v jiné místnosti...? Zamyslete se nad tím - není problém na to přijít. (Prozkoumání může zřídka přivodit i smrt.)

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

- další důležitou činností je **používání** věcí. Vzhledem k oknovému principu ovládání **HEROES** se toto značně zjednodušuje, na rozdíl od klasických textovek, kde chodíte z místnosti do místnosti a zkoušíte použít kdeco metodou pokus-omyl. Použijete-li v **HEROES** věc a nic se nestane, pak vezte, že jste na špatné adrese...

- **pokládání** předmětů může mít své záludnosti. Ne vždy je upuštěn předmět položen na zem - v 98% ano, ale ta dvě zbývající procenta mohou být daleko důležitější, vzpomeňte si, co se vyvádělo se zapálenou větví v **Indiána Jonesovi I**.

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

- nepodceňujte **čekání**, fakt ne.

- ve hře je 31 logických (34 fyzických) místností. Ne všechny musíte navštívit (některé byste v zájmu zachování života ani navštěvovat neměli), ale většinu ano (ono to stejně nejde se jim vyhnout). Jenom, ať se, proboha, zase neobjeví někdo, kdo dojde do haly a napíše mi - *prošel jsem všechny místnosti a nic se nestalo...* od toho jste tu Vy, aby se něco stalo!

- zde jsou některé postavy, které v průběhu hry vystupují; trochu Vám to usnadní přemýšlení nad tím, zda jste vůbec někde pokročili: **Clouseau & Coleman** (vidá, něco už máte za sebou), **lemming**, **Batman**, **krotiči duchů**, **krtek Monty**, **Haberman**, a asi ještě patnáct dalších, jim podobných i ošklivějších.

- v **HEROES** žádný kůň nevystupuje, tak ho zbytečně nehledejte.

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

## A na samotný závěr

Ti bystřejší z Vás si určitě všimli, že občas (spíš zřídka) se textem lehce mihne taková doopravdy přiblblá otázka...

#### Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

...to byla zase ona. Protože ale nejsem úplně jistý, jestli víte, na co může jít kůň s hadem, nabízím Vám pár možností, které jsou nejčastějšími (špatnými) odpověďmi testovaných jedinců a kolektivů. Odpovědi jsou řazeny naprosto náhodně a je mezi nimi i jedna správná. Asi se teď divíte, proč tohle všechno, ale to poznáte, až se dostanete do určité fáze hry a pak Vás moc začne zajímat, na co takový kůň (klap, klap) a had (šš, šš) jdou. Že jste se v odpovědi zmýlili, nepoznáte hned, ale až za chvíli, až se pěkně rozmáznete...

**na vlak, na pivo, na páru, na nádraží, na to, na autobus,  
na nákup, na disko, na shledanou, na nervy, na závody,  
na koupaliště, na návštěvu, na výlet, na Slovensko,  
na písek, na zahradu, na nic**

Kdo hledá možnost **na svačinu**, je na falešné stopě...

**Poznámka: Soutěžní hra HEROES'92 (viz HEROESdemo)  
již skončila, řešení proto neposílejte.**