

ARAXON – textová hra – návod

Predslov

Hru „ARAXON“, ktorej návod ste si nejakým nedopatrením práve otvorili, som naprogramoval ja – AraxoN – keď som mal 12 rokov. Dnešným kritickým okom sa hra javí aj na svoju dobu slabá, a to po všetkých stránkach – hrateľnosť, zápletká, nápaditosť aj technické prevedenie. Preto by ste ju nemali hrať.

Napriek tomu, hra pre mňa má sentimentálny význam, pretože jej názov (a postava zlého čarodeja ARAXONa) ma tak inšpirovala, že som následne túto prezývku začal sám používať. Ľudia sa ma občas pýtajú, čo to znamená „ARAXON“ a odkiaľ to je. Nuž odtiaľ.

Touto cestou by som sa chcel poďakovať Fly-ovi za úsilie, ktoré vynaložil, keď tento kus binárneho smetia vydoloval z 20+ rokov starej kazety. Dúfam, že napájacie trafo, ktoré pri tom padlo za obeť, sa zaslúžene dostalo do kremíkoveho neba.

Ale dosť bolo predslovu! Boli ste varovaní, ale keď to stále čítate, tak to asi nepomohlo. :) Prejdime teda ku samotnej hre.

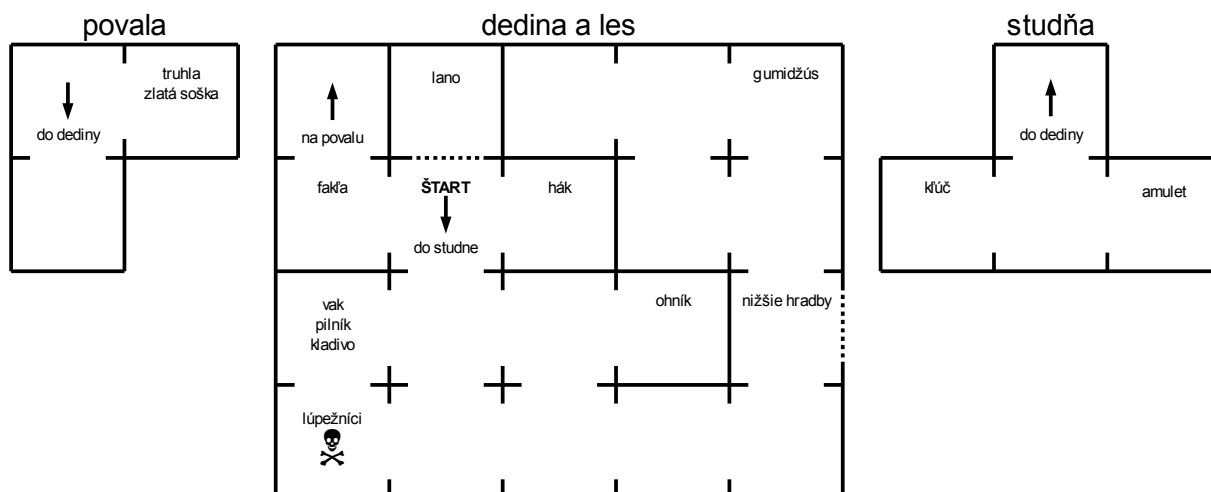
Príkazy

Príkazy na pohyb sa zadávajú jedným písmenom – S, J, V, Z, D a H. Ostatné príkazy a názvy predmetov sa zadávajú ako trojpísmenné skratky, napríklad: PRE AMU = preskúmaj amulet. Každý preklep, alebo odchýlka od tohto pravidla je potrestaná nejakou „duchaplnou“ hláškou. Ešte raz – mal som 12 rokov. Puberta... Prepáčte. :)

Všetky príkazy je potrebné ku úspešnému dohratiu hry použiť. Preto je dôležitý príkaz SLO, ktorý Vám tieto príkazy v skratke priblíži.

Časť prvá – dedina a les

Ako prvé si vlezte dole do studne a vezmite **kľúč** a **amulet**. Vylezte naspäť von a preskúmajte oba domy. Vezmite **háč** a **fakľu** (pre bratov čechov: louč), truhlu na povale otvorte kľúčom (POU KLU) a vezmite z nej **zlatú sošku** (VEZ SOS).

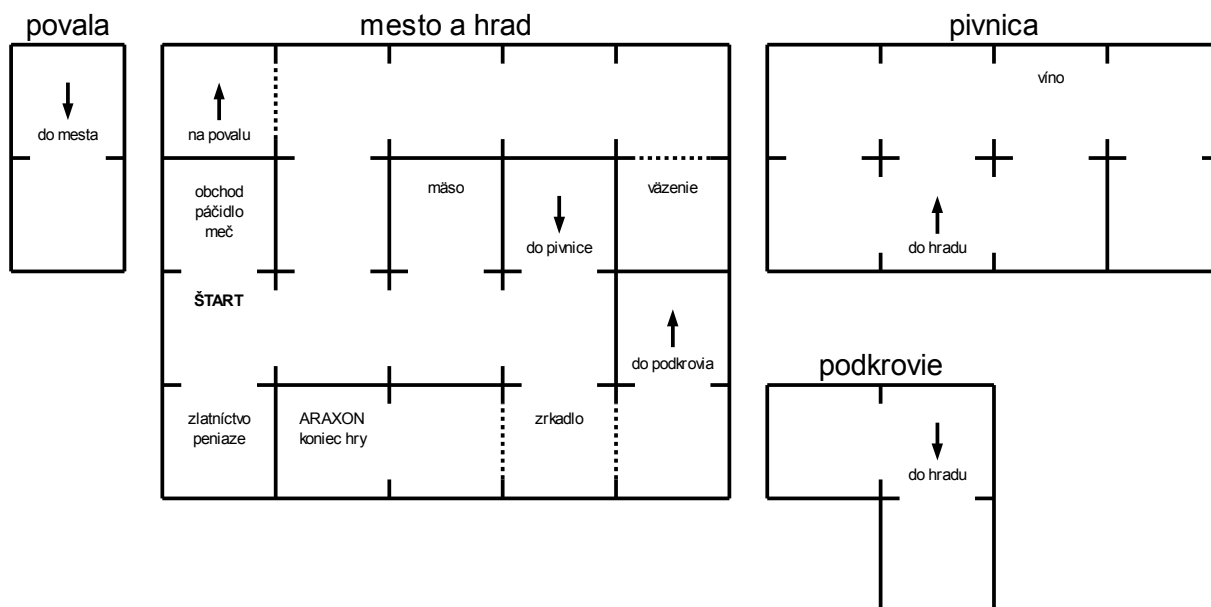


Takto vyzbrojený sa môžete vydať do lesa. Vyhnite sa lokácii označenej lebkou – tam Vás prepadnú zbojníci a bez milosti Vás zabijú. Pokúste sa vziať **vak** – ten sa roztrhne a vypadne z neho **pilník** a **kladivo**. Tieto veci si samozrejme vezmite. Pri ohníku si zapáľte fakľu (**ZAP FAK**). S tou potom podpáľte dvere v lokácii kde ste začínali – na dvore, pri studni (**ZAP DVE**). Z domčeka, ktorý sa takto uvoľnil vezmite **lano** a uviažte ho ku háku (**UVI LAN**). Vráťte sa späť do lesa a vyzdvihnite **gumidžús** (pre neznalých – gumidžús je magický nápoj, ktorý varia gumkáči, po česky gumídci, z rovnomenného kresleného seriálu, ktorý bol po revolúcii veľkým hitom).

Od gumkáča sa vráťte trochu späť, do miesta, kde sú nižšie hradby a tam použite lano s hákom (**POU LAN**). To Vám umožní prejsť na východ, do mesta. Než tam prejdete, uistite sa, že ste všetko splnili, pretože z mesta sa už potom nedá vrátiť. Pri sebe by ste mali mať: gumidžús, amulet, pilník, kladivo a sošku.

Časť druhá – mesto a hrad

Ako prvé choďte na juh do zlatníctva, predajte zlatú sošku (**DAJ SOS**) a vezmite si **peniaze**. S tými potom choďte na sever do obchodu a kúpte za ne všetko čo sa dá (**DAJ PEN**). Vezmite si Vaše nové **páčidlo** a **meč**.



Teraz sa vydajte na východ, hlbšie do mesta. Tam Vás chytia strážne a hodia do väzenia. Keďže sú ale strážne neskutočne naivné (asi ako keby mali 12 rokov...), nechajú Vám všetky veci. Pilníkom teda prepilujte mrežu (**POU PIL**) a ujdite z väzenia.

Aj tak ste už považovaní za zločinca, takže odhodťte predsudky a vyrabujte cestou z väzenia mešťanský dom. Silu na páčenie Vám dodá gumidžús (**POU GUM**) a s páčidlom je to potom už hračka (**POU PAC**). Na prízemí si vezmite **brnenie** a na povalu sa ani neunúvajte, pretože tam aj tak nič nie je. Naozaj. Fakt nekecám. Ale prečo sa vôbec snažím – aj tak tam pôjdete... :)

Cestou do hradu si ešte môžete pochutnať na sloňom **mäse** – zmysel v tom nehľadajte. V podzemnej pivnici si vezmite **pohár vína** (**VEZ VIN**), tým následne uspíte strážcu v miestnosti so zrkadlom (**DAJ VIN**). Uvoľní sa cesta na východ, kde sa nachádza jedno ďalšie úplne prázdne podkrovia. To tu je na zmätenie hráčov. :) Skutočná cesta vedie skrz zrkadlo – rozbite ho kladivom (**POU KLA**), aby sa cez neho dalo prejsť. Za ním nájdete ARAXONovu tajnú chodbu a jeho samotného. Ak u seba máte brnenie, amulet a meč, všetko

dopadne šťastne. Ak nie, budete hrať odznova. :)

Záver

Ak ste došli až sem, tak Vás obdivujem. Odmenou Vám bude okrem zadosťučinenia aj kód, ktorým je možné program ukončiť a **LIST**ovať si jeho zdrojové kódy. Keď budete pri tom, opravte bug na riadku **8060**, kde na konci je **GOTO 8180** a má byť **GOTO 8080**. :) Pokračovať potom môžete normálne cez príkaz **CONT**.

Keď sa na túto hru pozerám z odstupom času, nachádzam plno miest, ktoré by šlo vylepšiť. Popisy lokácií, predmetov a udalostí mohli lepšie navádzať pozorného hráča k tomu, čo je treba urobiť. Tá časť, kde treba zapáliť dvere – za tú by som si zaslúžil nakopať. :) Keď toto niekto prešiel bez návodu, tak je naozaj dobrý.

Takisto by šlo vylepšiť záverečný súboj. Sú tam rozpracované varianty, čo sa stane, ak hráč nemá brnenie, amulet, alebo meč. Keďže sú ale tieto rekvizity vyhodnocované v zlom poradí, väčšina kombinácií nastane len ťažko.

Z programátorského hľadiska zdrojový kód nepovažujem za až taký zlý, ako som sa obával. Napriek častému **GOTO** tam vidno aj svetlé momenty s príkazmi **RESTORE**, **READ** a **DATA**, v jednej chvíli dokonca aj **GOSUB** a **RETURN**. Nuž, každý nejak začínal. :)

Z mojej strany všetko.

P.S.

Pokračovanie, ktoré je sľúbené po úspešnom dohraní hry, nečakajte.