

# Help !!!

Textová hra, se kterou se soutěžilo v 90 letech o hodnotné ceny, byla vytvořena na počítač ATARI XE/XL a ZX Spectrum. Bohužel verzi na ZX se nepodařilo dosud sehnat a proto máte-li tuhle skvělou textovou hru na tento neméně skvělý počítač doma, neváhejte a kontaktujte nás !

**Vstupní heslo do hry je : POLARITA**

Vaším úkolem v textové hře je vysvobodit kamaráda Ámose z vězení. Hra se ovládá klasickými třípísmennými zkratkami slov. Hra má přes 50 místností a jedno velmi rozsáhlé podzemní bludiště. Můžete zadávat 24 různých příkazů a manipulovat dokonce až s 27 předměty. Samozřejmě, že předmětů vystupujících ve hře je daleko více. Takže vzhůru za dobrodružství !



Vaše dobrodružství začíná v nějaké nevalně vyhlížející kapli. Jak vidíte, nemůžete se vydat žádným směrem. Prozkoumejte nejdříve okénko, kupodivu najdete cihlu. A už je vám zcela jasné co s ní uděláte. Hodte ji do zrcadla a odkryjete tajný východ z kaple.

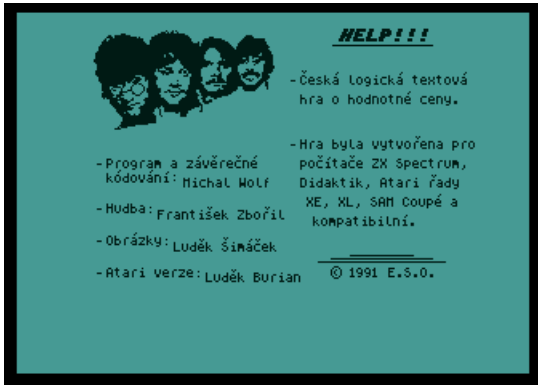
To jste ale nešikovné, příště zvedejte nohy !

Vydejte se na západ po lesní cestě, uvidíte pařez. Pod ním by mohlo něco být, prozkoumejte ho. Ano je to tak. Našli jste láhev rumu. Ta se bude hodit. Jděte dále na západ. Uvidíte mrtvého ptáka. I když v reálném životě by jste na něj nesáhly, tak v této textovce ho hold musíte vzít.

Jdete na sever a západ po pěšince až k lesní kapli, před ní uvidíte desku. Vezměte ji. Ta se určitě bude hodit. Nyní se vydejte zpět na místo, kde jste se vykutáleli z kaple.

Nyní se vydejte na sever po severojižní cestě až dojdete k rozbahněné půdě, kde stojí špinavá kočka. Rychle položte desku, než se v tom bahně utopíte. Ona to nebylo obyčejné bahno, ale bažina. Kočku se nepokoušejte vzít, je to mrdka a utekla by vám. Nalákejte ji na toho mrtvého ptáka, kterého jste se šťítily vzít. Jděte zpět na jih k lesní křižovatce.

Tentokrát se vydejte na jih po polní cestě, kolem beránka. No spíše berana, vypadá jako nějaký boxer, rychle kolem něj projděte, než si vás všimne. Zahněte na západ a dojdete před salaš. Kde na lavičce sedí smutný bača. Kdo je nejlepší na myši? No přece kočka. Položte před něj tu hnusně špinavou kočku. Bača díky ní odežene všechny myši a dá vám za to časopis TOP-TIP. A položí před vás taky tu hnusnou kočku, protože ji už k ničemu nepotřebuje. Zato vám se bude ještě hodit, nalákejte ji znovu na tu hnusnou mršinu a hned ji odhodte a doufejte, že jste nic nechytly. Vezměte si i darovaný časopis. Po každém prozkoumání časopisu se vám vypíše některý z 12 inzerátů.



Odsuď jděte na západ a sever, najdete zde sirku, ta se vám bude určitě hodit. Jděte zpět před salaš.

Vydejte se k lesní křižovatce, kde se poté vydáte směrem na sever přes bažinu na vámi položenou desku. Zahněte na východ, narazíte na zákeřného potkana, která vás nechce pustit dále. Položte špinavou kočku, ta si s ním poradí. Říkám, že je to mrdka, sice toho potkana zahnila, ale taky utekla bůhví kam... Vydejte se na východ k velké lesní křižovatce. Dobře si místo zapamatujte, budeme tudy často chodit. Položte zde sirku a láhev.

Vydejte se na sever kolem hustého lesa, vezměte hřebík, vraťte se sním na křižovatku, kde ho položte a vydejte se znovu na cestu. Jděte tedy severně, na malé křižovatce se dejte nejdříve na sever do řidšího lesa a poté na východ do skal. Potkáte tam metalistu, který vás nechce pustit dále. Ale jestli jste pořádně pročetly časopis, trklo vás, že by mohlo jít o toho ztraceného metalistu. Jděte zpět na malou křižovatku.

Nyní jděte pořád směrem na západ, než dojdete k polní cestě, kde leží pumpa. Na jihu najdete dynamit. Vezměte oboje a běžte zpět, po cestě vezměte sukovici. U trávy plných ropuch odbočte na jih, vezměte kladivo a jděte zpět k velké lesní křižovatce.

Položte zde kladivo a dynamit. Vydejte se na západ. V popisu místnosti si můžete všimnout o desce, kterou jste položili. pomocí sukovice si ji můžete podat a následně vzít. Jděte zpět na velkou lesní křižovatku a položte zde právě získanou desku.

Jděte na východ cestou ven z lesa až k poli, kde je žebřák. Zahněte na sever, jděte 2x na východ. Dojdete doprostřed náměstí s kašnou. Nyní se vydejte na jih kolem domů až k místnímu kinu, kde je telefonní budka. Napadlo to samé i vás? Ne? Nalistujte časopis na stránku, kde se oznamuje pátrání po metalistovi. Nemáte peníze na telefonát. Na tu minci u žebřáka zapomeňte, tu vám nedá. **(pozn. pro autora textové hry - pěkně jsi nás doběhnul s tou naoko nastroženou mincí, jen co je pravda. Na pár dní si nás tím pěkně hnusně zdržel.)** Proto zavolejte na bezplatné číslo 158. Nahlásíte policistovi, kde se nachází metalista a on se už o něj postará. Pro méně chápavé, metalista už vám nebude bránit v cestě na východ. Nyní se tedy vydejte zpět do míst, kde stával tenkrát hledaný metalista.

Objevíte se před vysokou skálou, kde leží balvan. pomocí sukovice ho vypáčte. Objevíte pod ním pilku, ta se bude určitě hodit. pokračujte na východ, kde leží lupa, tu také vezměte. Nyní se vydejte zpět na hlavní velkou lesní křižovatku, kde si pomalinku ale jistě děláte krásnou sbírku věcí. Jen aby ji vám někdo neukradnul... hehe

Na křižovatce položte lupu, top tip a pilku. Vezměte si k sobě hřebík a kladivo. Vydejte na východ zpátky ke kašně na náměstíčko. Odsuď se vydejte na sever až do kovárny, kde pomocí kladiva ukováte z hřebíku šperhák. Nezapomeňte ho vzít. Jděte zpět ke kašně. A vydejte se na jih k rodinným domkům. Zahněte na východ kolem hospody až ke škole. U školy se vydejte nejdříve na jih před polorozpadlý barák s garáží.

**Co s vraty od garáže ? S tímto úkolem jsme si lámali hlavu několik týdnů. Koho mohlo napadnout (po 14 dnech i nás), že v tom programu bude asi chyba ?!? Poprosil jsem tedy nejlepšího ataristu ve střední evropě (na světě), Františka **FANDALa** Houru o pomoc. Sice na začátku o tom nechtěl ani slyšet, ale když jsem mu za to slíbil postupným přihazováním dvě čokolády, kývnul. A po několika hodinách (musel taky někdy pracovat) přišel na onu chybu. Pro vypáčení vrat je podle logického myšlení i komentujících textu ve hře zapotřebí sukovice, ale díky chybě v programu musíte mít u sebe PUMPU. Za tuhle informaci mu strašně MOC děkuji.**

Nyní máte u sebe obě dvě věci (pro jistotu, nevím jestli hrajete starou verzi s chybou a nebo novou opravenou verzi). Zadejte příkaz na vypáčení vrat. Zlomíte si při tom sukovici a tak její zbytky zahodíte. Uvolníte si cestu na jih do garáže. Zde naleznete rezervu. Ta je vám k ničemu, protože trabant stejně nemá motor. Rozmontujte rezervu, získáte tím duši. Duše je vyfouklá, nafoukejte ji. Čím ?!? Máte přece u sebe pumpu. A ejhle, duše je píchlá ! Co by to bylo za garáž bez nějakého náradí. Opravte duši. A nyní půjde konečně nafouknout. Nyní se vám už bude hodit, stejně jako lano, co se tady válí. Položte pumpu. Vydejte se zpět před školu.

Vydejte se na sever před požární zbrojnici, zahrňte na západ. Uvidíte skříňku se zámekem. Ten zničíte jen tehdy, máte-li u sebe kladivo. Takže do toho. Je po zámku a k otevření by nemělo nic bránit. Najdete kohout, na co asi tak je ?!? Uvidíte. Otočte kohoutem. Vydejte se zpět ke kašně na náměstíčko.

Po prozkoumání kašny zjistíte, že uvnitř už není voda (tak na to byl ten kohout). Na druhou stranu naleznete v ní poklop. Zatím ho nechte tak. Nemáme sebou zatím vše potřebné. Jděte tedy zpět na velkou lesní křižovatku.

Položte zde duši a jdi na jih lesem, kolem noční mûry, poté se cesta stočí na východ ke skále, ve které jsou dveře. Dveře jsou zamčené, ale máte naštěstí u sebe vyrobený šperhák, díky kterému dveře určitě otevřete. Jděte dovnitř a vezměte pochodeň. Jděte ven, zavřete za sebou dveře. Vraťte se na velkou lesní křižovatku.

Položte zde šperhák a kladivo. Vezměte si lupu, dynamit, top tip a láhev. Vydejte se k již známé kašně, které jste vypnul přísun vody a objevil v ní kanál. Prozkoumejte kašnu. Otevřete poklop. Rázem se objeví cesta dolů. Jděte tedy dolů, bohužel zjistíš, že v hlubokém kanále je jen jeden stupínek. Co teď ? Máte přece lano ! Zavřete poklop, aby na vás nespádl, přivažte lano. To bychom měli. Nyní potřebujete trochu světla, aby jste v tom kanále viděli. Zapalte lupou top tip, od něj zapalte pochodeň a rázem máte světla dost. Nezavřete-li dveře ve skále, sfoukne vám pochodeň průvan !

Vydejte se nyní dolů do labyrintu kanalizačních chodeb. Dostaňte se až do místnosti, kde uslyšíte cvakání. **(na mapce kanalizačních chodeb je označena kolečkem)**. položte zde dynamit a pomocí pochodně ho zapalte. po zapálení utíkejte rychle na západ, kde čekaete na výbuch. Po výbuch se vraťte zpět. Výbuch prorve stěnu a vznikne cesta nahoru, bohužel se kontaminujete chemickým odpadem. Jděte nahoru, kde uvidíte, co to celou dobu cvakalo.

Běžte na západ, kde potkáte hlídače, opijte ho ! Cesta na východ je opět volná. Položte lupu a láhev. Jděte zpět bludištěm chodeb, vylezte nahoru k poklopu, otevřete ho a vylezte nahoru. Poklop opět zavřete ! Nyní jděte rychle na velkou lesní křižovatku, položte pochodeň a vezměte duši. Utíkejte z duší k jezírku, kde jste tehdy našli dynamit a směrem na západ skočíte do vody, kde e sebe smyjete to radioaktivní svinstvo. jinak by jste se brzo uviděli na obrazovce nápis ZKOŽLS !

Po krásné koupeli jděte zpět na velkou lesní křižovatku, vezměte pochodeň, kladivo, šperhák, pilku, sirku a desku. Jděte směrem na jih, ke dveřím ve skále, pomocí šperháku, opět otevřete dveře. Nyní je potřeba vykovat ze šperháku opět hřebík. Jděte tedy do kovárny, kde vykovejte hřebík. Nyní by jste měli mít vše potřebné k dokončení poslední části hry.

Vydejte se ke skále s dveřmi, které jste si šikovně otevřeli. Jděte dovnitř, zavřete za sebou dveře kvůli průvanu. Jděte dolů, kolem opilého hlídače na východ až ke zničenému mostu. Co s ním ?!? Na co asi tak taháte sebou desku, hřebík a kladivo ?!? Do toho, opravte most. Cesta dolů by byla jasná smrt. Jděte tedy dále na východ. Už jste skoro u cíle. Jděte na sever.

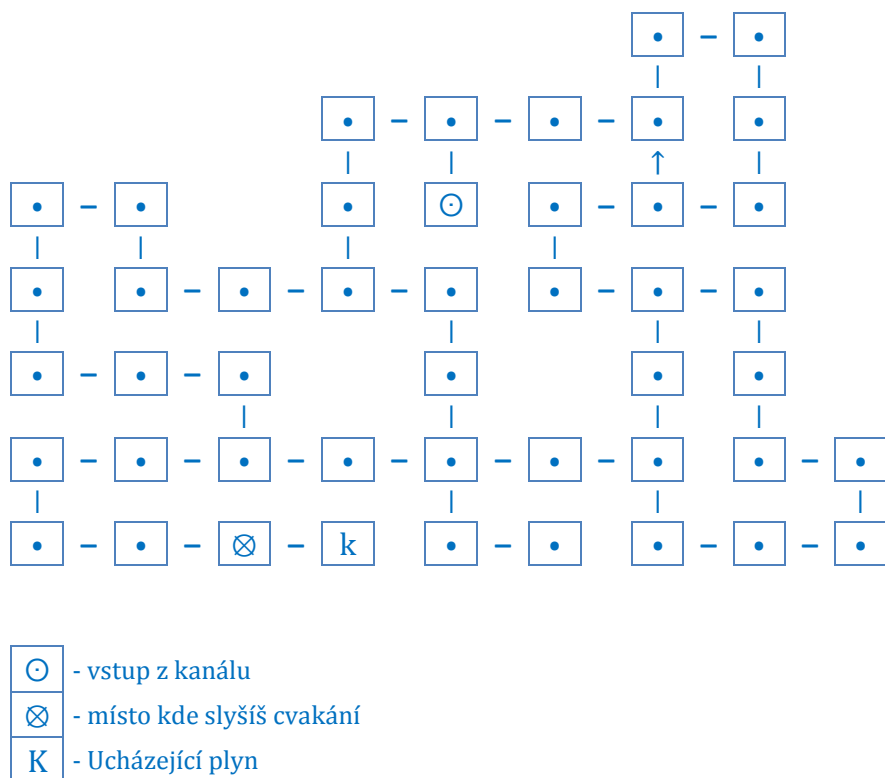
Na severu se ocitnete v prostorné jeskyni, kde je za mřížemi držen Ámos. Na zemi se válí svíčka. Vezmi svíčku. A pomocí pilky přerež mříž. Ámos se zaraduje, cosi zabrblá a je připraven na to, že ho odvedeš do bezpečí. Na co tedy ještě čekáte, utíkejte ! Po cestě vám může zhasnout pochodeň, stane-li se tak, zapalte si pomocí sirky svíčku. Zvolte nejkratší cestu labirintem chodeb, vylezte k zavřenému poklopu (doufám, že jste ho zavřeli, jinak na vás spadne a zabije vás). Otevřete poklop. a vylezte nahoru. Nyní vás čeká poslední cesta a to do ATARI klubu, který je hned vedle zbrojnice na severu. Tak do toho !

### Závěrečná gratulace



Nakonec ta hra nebyla až tak těžká, nebýt té jedné chyby v programu, šla by lehce dohrát...

## Mapa kanalizačních chodeb



## Slovník použitelných příkazů

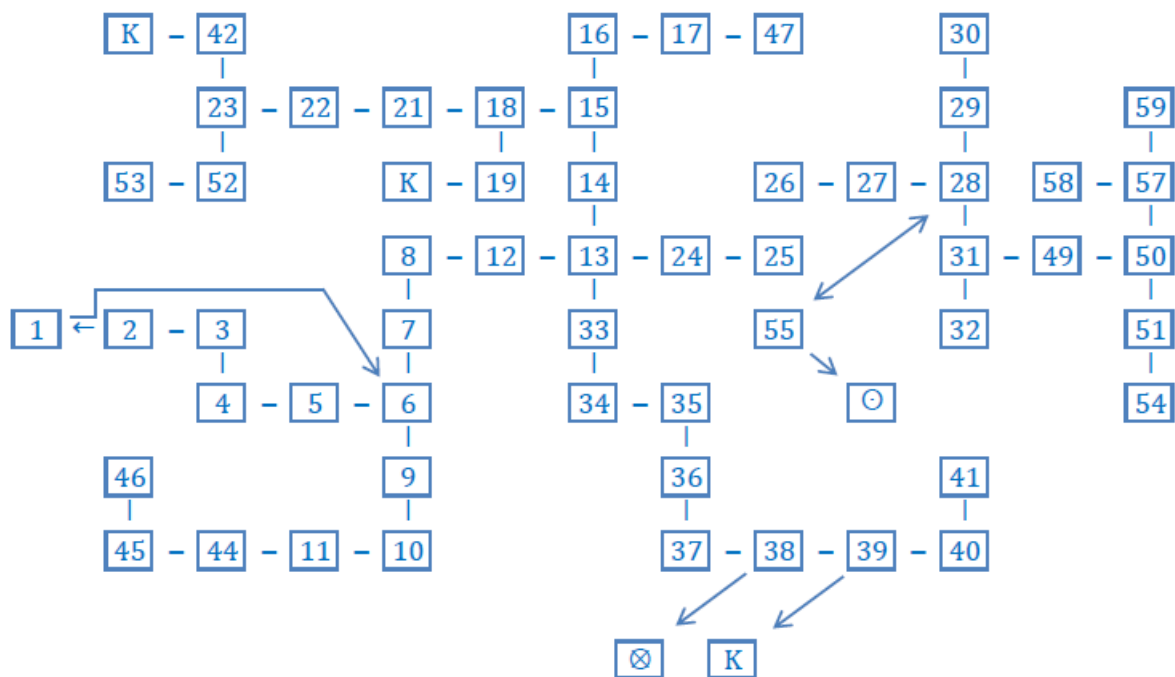
I - inventář  
R - rozhlédni  
ROZ - rozmontuj  
PRO prozkoumej  
ZAV - zavři  
OTE - otevři

PRI - přivaž  
KOV - kovej  
NAL - nalákej  
POM - pomoc  
ZAP - zapal  
OTO - otoč  
KON - konec

OPR - oprav  
VEZ - vezmi  
POL - polož  
NAL - nalákej  
PRE - přerež  
ZAP - zapal  
ZNI - znič

POD - podej  
NAF - nafoukni  
HOD - hod'  
OPI - opij  
VYP - vypáč  
TEL - telefonuj

## Mapa nadzemní části hry



1 - lesní kaple  
 2 - před lesní kaplí  
 3 - pěšinka vedoucí k nějaké stavbě  
 4 - pěšinka vedoucí z lesa  
 5 - cesta vedoucí z lesa  
 6 - stojíš na křižovatce  
 7 - jsi na severo-jihní cestě  
 8 - rozbahněná půda  
 9 - jdeš po polní cestě  
 10 - cesta vede přes velkou louku  
 11 - před salaší  
 12 - začátek pěšinky  
 13 - lesní křižovatka  
 14 - kráčíš po severo-jihní cestě  
 15 - zase křižovatka  
 16 - stále řidší les  
 17 - před vysokou skálou  
 18 - cesta se opět dělí  
 19 - les opět houstne

21 - les opět houstne  
 22 - řídký les  
 23 - polní cesta  
 24 - jdeš po cestě vedoucí z lesa  
 25 - jsi na cestě vedoucí do lesa  
 26 - stojíš na cestě uprostřed polí  
 27 - stojíš u hřbitova  
 28 - stojíš na malém náměstíčku  
 29 - před kovárnou  
 30 - kovárna  
 31 - hezké rodinné baráky  
 32 - před místním kinem  
 33 - cesta lesem  
 34 - les je stále hustější  
 35 - zastavil jsi se před skálou.  
 36 - jsi na začátku jeskyně  
 37 - v tomto místě je chodba širší  
 38 - jsi namačkaný v úzké chodbě  
 39 - stojíš na dost chatrném mostě

40 - stojíš v prostorné chodbě  
 41 - jsi v prostorné jeskyni  
 42 - slyšíš rachot motoru  
 44 - jsi ve skalách  
 45 - cesta stále vede skalami  
 46 - jsi na plácku ohraničeným skalami  
 47 - stojíš u vysoké skály  
 49 - jsi před místní hospůdkou  
 50 - právě stojíš před zdejší školou  
 51 - před polorozpadlým domkem  
 52 - zastavil jsi se před malým jezírkem  
 53 - plaveš v jezírku  
 54 - jsi v garáži  
 55 - stupátko v díře do kanálu  
 57 - před požární zbrojnicí  
 58 - jsi v požární zbrojnici  
 59 - v místním ATARI klubu

Chybějící čísla jsou místnosti,  
 kde na vás čeká smrt.