MĚSTO ROBOTŮ

Úvod o soutěži

MĚSTO ROBOTŮ je celostátní soutěž pro mládež o ceny v řešení textové počítačové hry. Soutěž připravilo **ZENITCENTRUM, pobočka Beroun** a koná se pod patronátem Ústředního domu pionýrů a mládeže Julia Fučíka v Praze. Celkem bude odměněno 5000 (slovy pět tisíce) řešitelů. Ceny jsou tyto:

- šest mikropočítačů Didaktik Gama,
- dvě stavebnice jednojehličkové tiskárny BT 100,
- 10 ks universální interface MIREK,
- 20 ks stavebnic elektronické počítačové myši,
- 20 ks kursů uživatelů mikropočítačů,
- 30 kursů číslicové techniky,
- stovky kusů příruček a manuálu pro jednotlivé mikropočítače,
- 5000 barevných plakátů od malíře Karla Saudka.

MĚSTO ROBOTŮ je česká textová hra pro nejrozšířenější mikropočítače v Československu. Úkolem hráče je provést kosmonauta, který ztroskotal na cizí planetě, neznámým opuštěným městem. Opuštěné město je plné robotů a různých technických nástrah.

Hráč se musí během hry rozhodovat za kosmonauta, kterého jakoby na dálku řídí. Cílem hry je vyhnout se všem úkladům a nalézt komickou raketu, připravit ji ke startu a odletět na Zemi. Důraz je kladen na logické myšlení a nápaditost hráče.

Při spuštění hry nalézáme kosmonauta před branou města. Na obrazovce je napsáno, že vidí zavřenou bránu města, reproduktor, nápis a jezero. Hráč dává kosmonautovi pokyny a tím získává další informace, na základě kterých pokračuje dál ve hře.

V dalších částech hry je situace obdobná. Kosmonaut se například nalézá v tunelu. Hráč se rozhodne, na kterou stranu má kosmonaut jít, napíše: **JDI NA VÝCHOD**. Kosmonaut je stále v tunelu a jde dál. Který směr je správný? To zjistí několika pokusy. Najednou uvidí nápis. Hráč napíše: **PŘEČTI NÁPIS**… objeví se obsah nápisu a kosmonaut jde podle instrukcí hráče dál.

Jiná situace, ve které se kosmonaut ocitne. Je v metru a vidí otevřené dveře a řídící panel. Hráč napíše: **UKAŽ PANEL** a dozví se, že na panelu je štěrbina, páka a zelené tlačítko. Nyní se musí hráč rozhodnout, co je třeba dřív udělat - stisknout tlačítko či pohnout pákou? K čemu je dobrá štěrbina v panelu…?

V jiné části hry se kosmonaut dostane do laboratoře. Vidí před sebou různé chemikálie. Jsou k něčemu dobré? Neví! Hráč mu dá příkaz - napíše: **SNĚZ CHEMIKÁLIE**. Nebylo to správné, začínáme znovu!

Ve hře se nepáchá žádné násilí, nestřílí na lidi a nepropagují se žádné nehumánní myšlenky. Hraje zaměřena na dobrodružství a logické řešení neobvyklých situací.

Dobu řešení hry nelze předem odhadnout, ale předpokládáme, že pro hráče, který má čas a je piškuntálek, trvá hra minimálně 14 dnů.

Organizační pokyny

Po vyhlášení soutěže ve sdělovacích prostředcích se soutěžící přihlásí do soutěže korespondenčním lístkem nebo pohlednicí, na kterém musí být uvedeno:

- rodné číslo,
- jméno a příjmení,
- úplná adresa soutěžícího včetně poštovního směrovacího čísla,
- druh počítače, pro který má být program **MĚSTO ROBOTŮ**.

Na uvedenou adresu bude zaslána registrační karta pilota kosmické informační služby a poštovní poukázka na 99,- Kčs. Údaje budou zaznamenány v řídícím a evidenčním počítači.

Po zaplacení částky 99,- Kčs vydá počítač příkaz k odeslání zásilky, která bude obsahovat:

- kazetu s přebalem od malíře Kájí Saudka a programem **MĚSTO ROBOTŮ** pro příslušný počítač (mikropočítače řady ZX Spectrum, Didaktik Gama, Delta, Sharp MZ 800, PMD 85-1, PMD 85-2, ONDRA, IQ-151).
- instrukční příručku ke hře Město robotů.

Důležitá upozornění:

- Přihlásit do hry se můžete ihned, počet soutěžících je omezen.
- Jednotlivé zásilky budou rozesílány od 15. srpna 1989.
- Po obdržení programu půjde sice program nahrát, ale nepůjde spustit.
- Program se spouští heslem, které bude vyhlášeno tiskem a sdělovacími prostředky v rámci Dne tisku, rozhlasu a televize **21. září 1989.**
- Při vyhodnocení soutěže bude rozhodující rychlost řešení, t. j. den a čas odeslání telegramu, ve kterém nesmí být uvedeno řešení hry. Proto je nutné napsat kód řešení hry do dopisu, podat dopis na poště a zároveň zaslat telegram s adresou a hodinou podání dopisu.

Po vyřešení hry musí soutěžící zaslat telegram a dopis s řešením na adresu:

ZENITCENTRUM

pobočka Beroun

Hostímská 1

266 01 Beroun

Pro které počítače

Hra MĚSTO ROBOTŮ byla vytvořena pro několik různých typů mikropočítačů, které jsou v Československu nejrozšířenější. Jsou to tyto mikropočítače:

ZX-SPECTRUM

DELTA

DIDAKTIK GAMA

SHARP MZ 800

PMD 85-1

PMD 85-2

ONDRA SSM

IQ-151

Důležitá upozornění:

- U mikropočítačů typu ZX-Spectrum se vyžaduje paměť 48 KB.
- Na PMD-8S-1 a PMD-85-2 není potřeba ROM-PACK s BASICem.
- Na ONDROVI hra běží pouze pod operačním systémem vytvořeným Centrem pro mládež, vědu a techniku ÚV SSM, nikoli pod MIKOSem. U mikropočítačů ONDRA dodaných TESLOU ELTOS je proto nutné upravit obsah pamětí EPROM na obsah ONDRA SSM, aby bylo možné hru MĚSTO ROBOTŮ hrát. Tuto úpravu provádí stanice mladých techniků: Praha 2, Vratislavova 15, ved. Jiří Olmer.
- U IQ-151 se vyžaduje modul VIDEO 32, modul BASIC 6 není potřebný.

Načtení hry do počítače

Postup pro načtení hry do paměti je u každého typu mikropočítače odlišný a bude proto popsán pro každý typ zvlášť.

ZX-SPECTRUM, DELTA, DIDAKTIK GAMA

1. Přetoč kazetu se hrou **MĚSTO ROBOTŮ** na začátek.
2. Zadej mikropočítači příkaz **LOAD ""**.
3. Zapni magnetofon na přehrávání.
4. Po nalezení začátku programu se vypíše MESTO a nahraje se zaváděcí program.
5. Po spuštění zaváděcího programu se vypíše **Nahrava se MESTO ROBOTU** a začne se nahrávat kód hry.
6. Nahrávání kódu hry trvá dvě minuty a padesát sekund. Po bezchybném načtení se hra automaticky spustí a vypíše úvodní text.

SHARP MZ 800

1. Přetoč kazetu se hrou **MĚSTO ROBOTŮ** na začátek.
2. Zadej mikropočítači povel **C** pro nahrávání z magnetofonu.
3. Zapni magnetofon na přehrávání.
4. Vypíše se **IPL is loading for a program**.
5. Po nalezení začátku programu se vypíše **IPL is loading MESTO ROBOTU** a začne se nahrávat kód hry.
6. Nahrávání kódu hry trvá tři a půl minuty. Po bezchybném načtení se hra automaticky spustí a vypíše úvodní text.

PMD-85-1, PMD-85-2

1. Přetoč kazetu se hrou **MĚSTO ROBOTŮ** na začátek.
2. Pokud je v mikropočítači zasunut modul s BASICem, musíš nejprve vyvolat**MONITOR**. Na **PMD-85-1** k tomuto účelu slouží příkaz **MONIT** a na **PMD-85-2** klávesy **SHIFT** a **RCL** (stisknuté současně).
3. Zadej MONITORu mikropočítače příkaz **MGLD 00** pro nahrávání z magnetofonu.
4. Zapni magnetofon na přehrávání.
5. Po nalezení hlavičky programu se vypíše **00/? MESTO** a začne se nahrávat kód hry.
6. Nahrávání kódu hry trvá čtyři minuty a dvacet sekund. Po bezchybném načtení se hra automaticky spustí a vypíše úvodní text.

ONDRA SSM

1. Přetoč kazetu se hrou **MĚSTO ROBOTŮ** na začátek.
2. Stiskni na mikropočítači klávesu **NOVÝ ŘÁDEK**. Na displeji se vypíše **.KÓD** a displej začne blikat.
3. Zapni magnetofon na přehrávání.
4. V levé části řádky se vypisuje název programu s číslem bloku, který se má nahrávat, v pravé části řádky připadne hlášení chyby nebo název programu s číslem bloku, který byl na kazetě nalezen. Při chybném načtení některého bloku můžeš převinout kazetu o kousek zpět a opakovat čtení tohoto bloku až do bezchybného načtení.
5. Hra se nahrává dvě minuty a 20 sekund a po svém bezchybném načtení se automaticky spustí a vypíše úvodní text.

IQ-151

1. Přetoč kazetu se hrou **MĚSTO ROBOTŮ** na začátek.
2. Pokud je v mikropočítači zasunut modul s BASICem, musíš nejprve vyvolat MONITOR stisknutím klávesy **BR.**
3. Zapni magnetofon na přehrávání.
4. Po nalezení zaváděcího tónu zadej MONITORu mikropočítače příkaz **L**.
5. Po spuštění zaváděcího programu se v posledním řádku vypíše **L** a začne se nahrávat kód hry.

6. V levé části řádky se vypisuje název programu s číslem bloku, který se má nahrávat, v pravé části řádky připadne hlášení chyby nebo název programu s číslem bloku, který byl na kazetě nalezen. Při chybném načtení některého bloku můžeš převinout kazetu o kousek zpět a opakovat čtení tohoto bloku až do bezchybného načtení.
7. Kód hry se nahrává šest minut a po svém bezchybném načtení se automaticky spustí a vypíše úvodní text.

Vstupní heslo hry

Po načtení hry do paměti a jejím automatickém spuštění se vypíše úvodní text:

= = = = = = = = = = = = = = = = = =
< < M Ě S T O R O B O T Ů > >
= = = = = = = = = = = = = = = = = =

vědeckofantastická počítačová hra
V rámci 40 výročí založení PO SSM
připravilo ZENITCENTRUM

Za posledním řádkem se vypíše (stiskni klávesu). Po stisknutí libovolné klávesy se vypíše další stránka textu atd.:

Spolupracující organizace:

ČESKOSLOVENSKÝ ROZHLAS
ČESKOSLOVENSKÁ TELEVIZE
ČESKÁ STÁTNÍ SPOŘITELNA
ČESKÁ STÁTNÍ POJIŠŤOVNA
MLADÁ FRONTA
ČASOPIS VĚDA A TECHNIKA MLÁDEŽÍ
KRAJSKÉ ŠKOLÍCÍ A METODICKÉ STŘEDISKO PŘI MĚDPM BEROUN
602. A 666. ZO SVAZARMU
VÝROBNÍ DRUŽSTVO TREND PRAHA

"Město Robotů" je dobrodružná počítačová hra. Budeš řídit pohyb kosmonauta po městě tak, aby nalezl raketu, připravil ji ke startu a odstartoval s ní na cestu ke své rodné planetě. Přitom se musí vyhnout všem léčkám a nástrahám. Povely se píší jedním až třemi slovy (např. ČEKEJ, JDI NA SEVER, OTEVŘI DVEŘE).

Stav hry lze uschovat slovy"SCHOVEJ HRU" a hru lze ukončit slovem "KONEC". K pohybu do čtyř světových stran lze použít pouze počáteční písmeno směru: "V", "Z", "S" a "J".

Slovník povelů je bohatý, ale přesto nebude obsahovat některá slova, která použiješ. Zkus použít jejich synonyma. Jistě se ti stane, že se budeš domnívat, že ve hře nelze pokračovat. Lze! Pamatuj, že ráno je moudřejší večera.
Přejeme ti hodně trpělivosti a dobrých nápadu!

kolektiv autorů

Co je na displeji

Po spuštění hry od začátku se na displeji objeví tento text:

Jsem v supermoderním městě.

Vidím: Podivné jezero. Nápis. Malý reproduktor. Vysokou bránu.

---- > *Co mám dělat?*

Displej je rozdělen na dvě části - okénka. V horním okénku (říkejme mu informační okénko) se vypisují tyto informace:

- kde se kosmonaut Karel zrovna nalézá,
- co kosmonaut Karel kolem sebe vidí,
- do kterých světových stran lze volně jít.

Ve spodním okénku (říkejme mu dialogové okénko) budeš zadávat povely kosmonautu Karlovi a také se tam občas vypíše, co se zrovna děje.

Zadávání povelů - obrazovkový editor

Povely budeš zadávat kosmonautu Karlovi jedním nebo více slovy. Pro opravu překlepů při zadávání povelů jsou ti k dispozici základní funkce obrazovkového editoru. Pomocí kláves s šipkami (viz. dále) lze pohybovat kurzorem (blikající obdélníček) po celém dialogovém okénku a pomocí dalších speciálních kláves provádět opravy v textu povelu. Můžeš také dříve zadaný povel použít znovu a to buď v původním, nebo pozměněném tvaru.

Povely můžeš zadávat malými i velkými písmeny a to i s diakritickými znaménky nebo bez nich, např. slova **oheň, OHEN** a **Oheň** mají stejný význam.

Obrazovkový editor umožňuje tyto funkce:

název funkce	význam
NOVÝ ŘÁDEK	ukončení editace povelu
DOLEVA	posun kurzoru o znak doleva
DOPRAVA	posun kurzoru o znak doprava
NAHORU	posun kurzoru na předchozí řádku
DOLU	posun kurzoru na následující řádku
NA ZAČÁTEK	posun kurzoru na začátek řádky
NA KONEC	posun kurzoru na konec řádky
HORNÍ ROH	posun kurzoru do levého horního rohu dialogového okénka
SMAŽ VLEVO	smazání znaku vlevo od kurzoru
SMAŽ POD	smazání znaku pod kurzorem
SMAŽ DOPRAVA	smazání znaků od kurzoru až do konce řádky
SMAŽ DO KONCE	smazání znaků od kurzoru až do konce okénka

Dále se na obrazovce objeví záznam tohoto dialogu:

Haló, haló!

Zde kapitán kosmické lodi Progress, kosmonaut Karel! Volám Kosmickou informační službu. Ztroskotal jsem na planetě Centauri III. Nacházím se před branami neznámého města. Žádám o spolupráci s Družicovým informačním systémem.

Volám Centauri III, Progress, kosmonauta Karla!

Zde centrální počítač PmD 2001/40c. Zprávě rozumím. Kapitáne, město před tebou se jmenuje Město Robotů a najdeš v něm náhradní raketu. Pozor! Ve Městě Robotů na tebe čekají mnohá nebezpečí a záhady.
Nyní předávám spojení zástupci Kosmické informační služby. Řiď se jeho pokyny.
Šťastný návrat na Zemi přeje

PmD 2001/40c

Jako poslední se na obrazovce objeví tento text:

* *KOSMICKÁ INFORMAČNÍ SLUŽBA* *

Zadej heslo:

Nyní musíš zadat vstupní heslo hry. Toto heslo je zatím utajeno a bude zveřejněno dne 21.září 1989 prostřednictvím hromadných sdělovacích prostředku. K čemu to je dobré? Hra **MĚSTO ROBOTŮ** je nejen hrou, ale hlavně soutěží. V každé soutěži je třeba dbát na to, aby všichni soutěžící měli stejné podmínky, aby nikdo nebyl zvýhodněn. V našem případě by měl výhodu ten, kdo by dostal kazetu s hrou dříve než někdo jiný a tak by měl na vyřešení hry více času. A právě tento problém řeší ono magické vstupní heslo hry! Všichni soutěžící se dozví heslo ve stejný okamžik a tak budou mít v soutěži všichni stejné podmínky. Autoři hry zaručují, že do vyhlášení hesla hromadnými sdělovacími prostředky nelze toto heslo v programu objevit.

Při zápisu hesla jsou významné všechny znaky, tedy i mezery, ale nerozlišuje se mezi malými a velkými písmeny a mezi písmeny s interpunkčními znaménky a písmeny bez nich. Například hesla **MĚSTO ROBOTŮ** a **MĚSTOROBOTŮ** jsou odlišná, ale hesla **MĚSTO ROBOTŮ** a **Město Robotů** jsou shodná.

Zápis hesla ukončíš klávesou **NOVÝ ŘÁDEK.** Pomoci zadaného hesla se provede rozkódování hry uložené v paměti. Pokud zadáš nesprávné heslo, hra se rozkóduje chybně a program se zhroutí! Při zápisu hesla musíš být velmi pečlivý, neboť jakýkoli překlep při jeho zápisu způsobí jeho nefunkčnost a zhrouceni programu, který pak musíš znovu nahrát z kazety. Pro opravu překlepu při zápisu hesla můžeš použit všech editačních funkcí obrazovkového editoru, které jsou popsány v samostatné části textu.

Po zadání správného vstupního hesla se objeví tato volba:

Chceš začít od začátku, nebo pokračovat v rozehrané partii?

<N> Nová hra
< R > Rozehraná partie

Tvoje volba (N/R)?

Stisknutím klávesy **N** nebo **NOVÝ ŘÁDEK** odstartuješ hru od začátku. Po stisknutí klávesy **R** můžeš zvolit jednu z deseti rozehraných partií, ve které se bude pokračovat. Tyto rozehrané partie si ovšem musíš uložit sám tak, jak je popsáno v kapitole o úschově rozehraných partií, po spuštění hry **MĚSTO ROBOTŮ** nejsou uschovány žádné rozehrané partie.

Klávesy pro speciální editační funkce mají na každém mikropočítači jiné označení, konkrétní klávesy pro tvůj mikropočítač jsou zřejmé z této tabulky:

název funkce	SPECTRUM	SHARP	PMD-85	IQ-151	ONDRA
NOVÝ ŘÁDEK	ENTER	CR	EOL	CR	cr
DOLEVA	SH 5	< -	< -	< -	< -
DOPRAVA	SH 8	- >	- >	- >	- >
NAHORU	SH 7	^	K2	^	^
DOLU	SH 6	v	K0	v	v
NA ZAČÁTEK	není	SH < -	SH < -	SH < -	SH < -
NA KONEC	není	SH - >	SH - >	SH - >	SH - >
HORNÍ ROH	není	SH ^	K3	SH ^	SH ^
SMAŽ VLEVO	SH 0	SH DEL	|< -	IC	CTRL < -
SMAŽ POD	SH 9	DEL	CLR	DC	CTRL ^
SMAŽ DOPRAVA	SH 3	F1	DEL	DL	CTRL - >
SMAŽ DO KONCE	není	F2	SH DEL	SH DL	CTRL v
STOP	BREAK	BREAK	STOP	FB	reset

Zkratka SH značí přeřaďovač - SHIFT,
znak < - značí šipku doleva,
znak - > značí šipku doprava,
znak ^ značí šipku nahoru,
znak v značí šipku dolů,
slovo cr značí zahnutou šipku dolu a doleva na ONDROVI,
slovo reset značí tlačítko na levém boku ONDRY,
slovo není znamená, že na daném typu mikropočítače není tato funkce použitelná.

Funkce STOP nepatří k obrazovkovému editoru, ale slouží k přerušení operace s magnetofonem.

Slovník

Povely kosmonautu Karlovi budeš při hře zadávat jednoduchou větou. Tato věta se většinou skládá ze dvou hlavních slov doplněných o předložky nebo přídavná jména. První hlavní slovo bývá sloveso určující akci a druhé hlavní slovo bývá podstatné jméno označující předmět, kterého se bude akce týkat. Ukážeme si to na několika příkladech:

PROJDI BRANOU
JDI NA SEVER
ZAVŘI DVEŘE
STISKNI ČERVENĚ TLAČÍTKO
PODÍVEJ SE DO OKNA
STŮJ

Pro zjednodušení zápisu povelů pro pohyb kosmonauta, což jsou nejčastěji používané povely, lze použít pouze počáteční písmeno směru, do kterého má kosmonaut jít:

JDI NA SEVER *S*
JDI NA ZÁPAD *Z*

JDI NA JIH *J*
JDI NA VÝCHOD *V*

Nyní uvedeme několik povelů, které se ti budou hodit:

KONEC	Ukončení rozehrané partie, start od začátku. Tímto povelem jde ukončit zkažená partie,té které jsi provedl chybu, která již nejde napravit.
SCHOVEJ HRU	Uložení rozehrané partie, použití bude popsáno v dalším textu.
INVENTÁŘ	Výpis všech věcí, které hráč nese.

V následující tabulce je uveden slovník, neboli všechna slova, která můžeš použit při zadávání povelů, což ti jistě usnadní řešeni hry.

BAŇKA	BEDÝNKA	BĚŽET	BRÁNA
BUDOVA	CHEMIKÁLIE	ČÁST	ČEKAT
ČERVENÁ	ČÍST	DO	DOLŮ
DOMEK	DOTKNOUTSE	DŮM	DVEŘE
DÍRA	DÍVAT SE	HODIT	HRA
INVENTÁŘ	JÍT	JEDNOTKA	JEZERO
JIH	KÁDINKA	KÁMEN	KANISTR
KARTA	KLÍČ	KNOFLÍK	KOMŮRKA
KONEC	KONSTRUKCE	KOSTKA	KOUSNOUT
KRABIČKA	KŘIKNOUT	KUS	LASER
LOĎ	METRO	MÍCHAT	MINCE
NA	NABRAT	NÁDOBA	NAHORU
NAHRÁT	NALÍT	NAMAZAT	NAPSAT
NAPLNIT	NAPOVĚDĚT	NASTOUPIT	NECHAT
NEDĚLAT	NIC	OCHUTNAT	ODDĚLENÍ
ODDĚLIT	ODEMKNOUT	ODLOŽIT	ODMONTOVAT
ODPAD	ODPOČINOUT SI	ODŠROUBOVAT	OHNOUT
OKNO	OLEJ	OTEVŘÍT	OTOČIT
OTVOR	PÁKA	PANEL	PAPRSEK
PAUZA	PENÍZE	PISTOLE	PLAZIT SE
PLOŠINA	PO	POČÍTAT	PODÍVAT SE
PODLAHA	POLE	POLOŽIT	POMOC
PORADIT	POUŽÍT	POVĚDĚT	POVYTÁHNOUT
PŘEČÍST	PŘENOSNÁ	PŘERUŠIT	PŘIHRÁDKA
PROJÍT	PROLÉZT	PRŮKAZ	PRŮVAN
PRŮZOR	PULT	PUSŤIT	RAKETA
REAKTOR	REPRODUKTOR	ŘÍCI	ŘÍDÍCÍ
ROBOT	ROZBÍT	ROZDĚLIT	ŠACHTA
SÁHNOUT	SCHOVAT	SEBRAT	SEČÍST
SEVER	SILOVÉ	SKLADIŠTĚ	SKONČIT
ŠKVÍRA	SNÍST	SPOČÍTAT	ŠROUB
STAVBA	STAVENIŠTĚ	ŠTĚRBINA	STISKNOUT
STŘELIT	STRUKTURA	ŠUTR	SVĚTLO
TLAČÍTKO	TYČ	UCHOPIT	UKÁZAT
UKONČIT	ULOŽIT	UTÍKAT	UŽÍT
VEJÍT	VĚTRÁK	VZÍT	VHODIT

VLÉZT	VLOŽIT	VRÁTIT	VRHNOUT
VSTRČIT	VSUNOUT	VÝCHOD	VYLÍT
VYLÉZT	VYNDAT	VYPRÁZDNIT	VYSTOUPIT
VYTÁHNOUT	ZÁCLONA	ZAHODIT	ZAKRÝT
ZAMÍCHAT	ZAMKNOUT	ZANECHAT	ZÁPAD
ZÁPIS	ZAPSAT	ZAŘÍZENÍ	ZAŘVAT
ZASTRČIT	1	2	3

Úschova rozehraných partií

Pro usnadnění hry byla do hry **MĚSTO ROBOTŮ** zabudována možnost uschování rozehrané partie. Při hře se ti často stane, že se dostaneš do slepé uličky, tedy že ve hře již nelze pokračoval. Bylo by pro tebe jistě velice nepříjemné muset celou hru hrát opět od začátku až k původnímu místu, kde je potřeba zvolit jiné řešení. Pomocí možnosti uschování partie lze tuto nepříjemnost odstranit. Postup je následující: pokud při řešení hry pokročíš o kus kupředu, uschovej si stav hry pomocí věty **SCHOVEJ HRU** do jedné z deseti rozehraných partií. Napoprvé do partie 0, podruhé do partie 1 atd. Když zjistíš, že jsi se ocitl ve slepé uličce nebo kosmonaut Karel přijde o život, zvolíš si naposledy uschovanou partii a pokračuješ od dané pozice znovu, tentokrát ale si již dáš pozor a minulou chybu nezopakuješ.

Pokud zaplníš všech deset možností úschovy partií, začni přemazávat nejstarší pozice, které patrně již nebudou potřebné. Můžeš také nejprve všech deset partií uložit na magnetofon, kdyby ses přece jen k nim později musel vrátit.

Po zadání povelu **SCHOVEJ HRU** se vypíše tento text:

Rozehrané partie:
č. komentář
0.
1.
2.
...
9.
<Z> Zapsat partie na magnetofon
<CR> Pokračování hry
Tvoje volba (0-9, Z, Cr) ?

Po stisknutí jedné z kláves **0** až **9** skočí kurzor na příslušný řádek, kde můžeš zadat komentář k uschovávané partii. Při zápisu komentáře použij všech funkcí obrazovkového editoru.

Klávesou **Z** můžeš zvolit zápis uschovaných partií na magnetofon. V poslední řádce displeje se vypíše text

SMESTO.MR 1 Připrav kazetu

Vlož do magnetofonu kazetu (nikdy nepoužívej k tomuto účelu originální kazetu s hrou **MĚSTO ROBOTŮ!**), přetoč ji na volné místo, zapni magnetofon na záznam a stiskni na mikropočítači klávesu **NOVÝ ŘÁDEK**. Na displeji se postupně mění číslo zapisovaného bloku od 1 do 7. Po ukončení záznamu se opět vypíše předchozí volba a můžeš vypnout magnetofon.

Po stisknutí klávesy **NOVÝ ŘÁDEK** se vrátíš do rozehrané partie a můžeš pokračovat ve hře.

Pokud zjistíš, že ve hře nelze pokračovat, ukonči ji slovem **KONEC**. Poté se dostaneš do stejné volby jako při spuštění hry (po zadání hesla). Do stejné volby se dostaneš i po smrti kosmonauta Karla. Zvol klávesou **R** pokračování v rozehrané partii a na displej se výpise tato nabídka:

Rozehrané partie:
č. komentář
0.
1.
2.
...
9.
<N> Načíst partie z magnetofonu
< CR > Pokračování hry
Tvoje volba (0-9, N) ?

Za jednotlivými číslicemi se vypíší případné komentáře, které jsi zadal při úschově hry. Po stisknutí jedné z kláves **0** až **9** se obnoví hra ve stavu, v jakém byla před uschováním a můžeš pokračovat v jejím řešení.

Stisknutím klávesy **N** můžeš zvolit načtení dřívé zapsaných partií z magnetofonu. V poslední řádce displeje se vypíše text:

LMESTO.MR 1 Připrav kazetu

Vlož do magnetofonu kazetu s uloženými partiemi a přetoč ji před začátek záznamu, stiskni na mikropočítači klávesu **NOVÝ ŘÁDEK** a zapni magnetofon na přehrávání. Proces nahráváni je obdobný jako načtení hry **MĚSTO ROBOTŮ** do mikropočítače ONDRA (viz. dříve). Nahrávání lze předčasné ukončit klávesou **STOP**, v tomto případe je ve všech deseti rozehraných partiích stav jako na začátku hry.

Po bezchybném načtení se vypře předchozí nabídka deseti uschovaných partií včetně jejich komentářů a můžeš pokračovat v řešení od vybrané partie.

Výhra - kód řešení

Pokud budeš mít dostatek trpělivosti a projevíš vtip a nápaditost, dopracuje se hrdina hry, kosmonaut Karel, k řešení svého problému; podaří se mu vypnout roboty, najít raketu, naplnit ji palivem a odletět k vytouženému domovu. Za to, žes mu celou dobu dobře radil, budeš odměněn i ty - dozvíš se **kód řešení**. Kód řešení je tvořen několika čísly, které se vypíší na displej společně s gratulací po vyřešení celé hry. Tato čísla si musíš pečlivě opsat, neboť jsou pro tebe vstupenkou do vyhodnocení soutěže a musíš je napsat do dopisu, který pošleš na naši adresu, jak je uvedeno v organizačních pokynech.

To je vše, co jsme ti chtěli na úvod říci. Nyní znáš vše potřebné a můžeš se směle pustit do řešení hry **MĚSTO ROBOTŮ**. Přejeme ti spolehlivý počítač a hlavu plnou nápadů!

kolektiv autorů

POZNÁMKY

POZNÁMKY