

proxima
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

HRA PRO DOSPĚLÉ OD 18 LET

Jméno Ružé

URČENO PRO POČÍTAČE: DELTA,
SINCLAIR ZX SPECTRUM / + / 128,
DIDAKTIK GAMA, M, KOMPAKT

PŘÍRUČKA UŽIVATELE

Pozor!

Čtěte pozorně licenční podmínky firmy **PROXIMA** předtím, než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou **PROXIMA**.

Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na **jediném** počítači a smí si pořídit **jedinou** bezpečnostní kopii obsahu nosného média.
2. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.
3. Firma **PROXIMA** neručí za bezvadný chod programu na **amatérsky upravených** počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi včetně interface vlastní výroby.
4. Je zakázáno pořizovat **kopie manuálu** k programu.
5. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka, kterou jste zaplatili. Podmínkou je vrácení **do 10 dnů** od zakoupení a při vrácení je nutno předložit doklad o zaplacení.

Pozor!

Číst pozorně licenční podmínky firmy PROXIMA předtím, než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Použitím obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou PROXIMA.

Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na jednom počítači a smí si pořídit jedinou bezplatnou kopii obsahu nosného média.
2. V případě zkorumpování instalačního dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na zakoupeném počítači, jaký je uveden v instalačním smlouvě.
3. Firma PROXIMA neručí za bezvadný chod programu na amatérsky upravených počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními periferickými včetně interface vlastní výroby.
4. Je zakázáno pořizovat kopie manuálu k programu.
5. Nehodíte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vrátě software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka, kterou jste zaplatili. Podmínkou je vrácení do 10 dnů od zakoupení a při vrácení je nutno přiložit doklad o zaplacení.

Úvodem

Zavřeným oknem prolétla televize, následovaná malou černou krabicí se spoustou tlačítek, a hned na to se ozval příšerný řev:

Kdo ještě může, ve JMÉNU RŮŽE

Ano, takhle nějak to pravděpodobně bude vypadat za několik dnů u Vás, protože jste, nespokojen se svým dosavadním poklidným životem, zakoupil novou hru z distribuce firmy

proxima
Veřejná Obchodní Společnost

a odsoudil tak sám sebe a své známé k brzké dovolené v sanatoriu pro nervově labilní spoluobčany. To co Vám tady tvrdím, není žádný nesmysl, ale smutný a pravdivý fakt, ke kterému jsme dospěli na základě hlubokých paralýz. Vyskytly se i takové případy, kdy se uživatel pokusil programátorovi ručně vysvětlit svůj názor na zakoupený softwarový produkt.

Musím také, jako autor, (ač nerad) poděkovat všem, kteří se svojí existencí na výsledné podobě **Jména Růže** podepsali. Děkuji tedy:

Freddie Mercurymu,

jehož písničky mi zněly v uších po celou dobu, co jsem **Jméno Růže** psal (asi 3 měsíce) a proto mě celkem zamrzelo, když pár dní před tím, než jsem program dokončil,

Freddie zemřel

Umbertu Ecovi,

ale ten by spíš měl děkovat mně, že jsem mu proslavil ten jeho propadák. Jinak mu přeji hodně zdraví a doufám, že ho brzy propustí z nemocnice, aby si mohl pořádně prohlédnout mojí hru, vždyť minule to s ním seklo ani ne po třech minutách!

Alexandru Bellovi,

že vynalezl telefon

...a spoustě dalších děvčat za... a co je Vám do toho.

Tak, teď už dost nesmyslů. Vložte disketu do disketové mechaniky a ukazováčkem pravé ruky stiskněte klávesu **R** (napíše se příkaz **RUN**) a stejným prstem potom (a zde zdůrazňuji slůvko "potom") stiskněte klávesu **ENTER**. Pro méně zdatné jedince: můžete použít i libovolný jiný prst na pravé ruce. Pro ty, co chápou ještě hůře: použijte třeba i prsty na ruce levé. A nakonec pro ty, co se bez své manželky prostě neobejdou: řekněte jí, ať Vám to udělá.

Pokud jsem se Vás nebo Vaší případné manželky dotkl, omlouvám se tímto Vaší rodinné pohodě (obzvláště pokud Vám to odmítla udělat).

Buďte na své manželky milí a přívětiví, neplivejte doma na podlahu, nenoste si do postele holínky či jiné gumové předměty a vůbec, nejlepší bude, když teď hned svůj počítač zase okamžitě vypnete (vyndejte napřed disketu nebo alespoň otevřte šachtu) a půjdete se své ženě věnovat (způsob ponechávám na Vaší fantazii - můžete třeba vyluxovat).

Máte už vyluxováno? Výborně! Můžeme tedy pokračovat - vraťte se na začátek této stránky a opakujte uvedený postup.

Vítám ty, kteří pochopili, že po desátém vyluxování je koberec již dostatečně čistý a rozhodli se raději neuposlechnout mé rady (předchozím textům se raději nedivte, několik časovaných náloží v kanceláři firmy nás přesvědčilo o tom, že je nutno ustoupit).

Nyní zpět k ...

Kdo ještě může, ve JMÉNU RŮŽE

Policejní inspektor Jacques Clouseau již po několikáté úspěšně vyřešil krádež Růžového Pantera, nesmírně cenného diamantu, vrátil ho do rukou ředitele nejmenované londýnské banky, a ten klenot uložil (také po několikáté) za pancéřované dveře nedobytného trezoru.

Po Clouseauově návratu na pracoviště byl jeho přímý nadřízený komisař Dreyfus ihned hospitalizován v léčebně pro choromyslné (a bezvadně si spolu rozumíme - pozn. autora) a podle ošetřujícího lékaře ho může vyléčit leda Clouseaova smrt. Inspektor Clouseau byl mezitím povýšen na šéfinpektora a pomalu by se zdálo, že dožije klidné penze, kdyby...

Již delší dobu vzbuzoval podezření policejních orgánů tajemný klášter tajemných jeptišek tajemného řádu **POSXTEY**, nápadný především svojí tajemností. Francouzská policie se rozhodla do oněch končin vyslat své největší eso. (Ti bystřejší čtenáři už jistě

tuší, že to nemůže být nikdo jiný než šéfinspektor Jacques Clouseau, ostatní se to dozvědí za chvíli.) Do tajemného kláštera byl poslán šéfinspektor Clouseu. (Tak a teď to víme všichni.) Samozřejmě, že se na svůj náročný úkol pečlivě vybavil - vědomostmi. Jeho nejdůležitější zjištění by se dala shrnout do třech bodů:

BOD 1 - Tajemné jeptišky tajemného řádu se navzájem oslovují "sestro".

BOD 2 - Jeptišky spolu za žádných okolností nemluví.

BOD 3 - Klášter je kdesi v Německu a Německo leží kdesi v Evropě.

Ke vši smůle se inspektor - pardon! - šéfinspektor Clouseau nedozvěděl (a tím pádem to nevíte ani Vy, chacha!), co má vlastně dělat, ale ono se určitě něco najde...
GOOD LUCK!

Osoby a obsazení

v hlavní roli...

šéfinspektor Jacques Clouseau

Je to ten v kabátě a klobouku, kdyby byly nějaké pochybnosti.

dále hrají...

abatyše Abbona

Na 99% ji najdete v chrámu, kde se modlí, ale určitě by se dala nějak odlákat.

sestra Adelma

Jak vyjde najevo, byla znásilněna..., he?!

stará Jorga

Je to neúnavná čtenářka Timesů. Kromě toho se o ní proslýchá, že často porušuje **BOD 2** a čas od času osloví některou svoji sestru.

sestra Venantina

Celé hodiny sedí ve své komůrce, kde pěstuje a popíjí kombuchu.

sestra Berengara

Nejraději tráví všechnen čas u koní... od té doby, co v klášteře žádní koně nejsou, se zabývá buhví čím... no?

sestra Malachiša

Má permanentní hlídku u dveří do knihovny. (Ale hlídá jenom zvenčí...!)

žlutá opice Kató

zůstala doma. Snad.

a

nepřehlédněte inteligentní dveře

a spoustu dalších předmětů, s kterými se ještě rádi skamarádíte...

pornogram, grafika, "hudba" a texty **George K.**, 1991

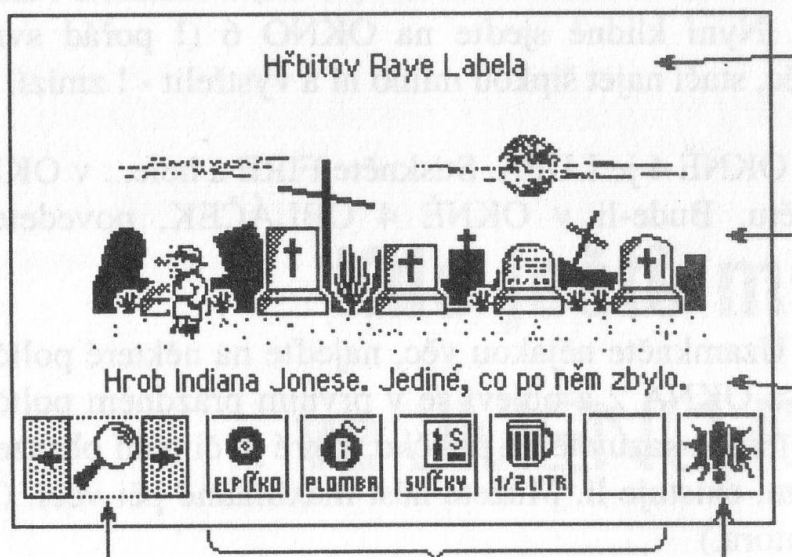
Všechna autorská práva vyhražena.

(c) 1991 PROXIMA, v. o. s.

Ovládání

Jméno Růže se zcela překvapivě dá, kromě klávesnice, ovládat pouze kempstonem, což nebývá u textovek pravidlem. Ha, teď jsem to prokec'! Ano, Jméno Růže je textovka, ale dal bych Váš krk za to, že na Spectru nic pododného neexistuje. Spectrácké textovky mají buď hodně textů (např. Red Moon, Rigel' s Revenge, Hobbit) a zcela mizernou grafiku nebo naopak skvělou grafiku (Three Weeks In Paradise, Dizzy 1-4) a mizerné texty... Zbývají už jenom dvě kombinace: 1) vše skvělé, 2) vše mizerné. Jak si myslíte, že se to tedy povedlo nechávám na Vás, případně mi o tom můžete napsat.

Vraťme se k ovládání. Nejlepší bude, když si Jméno Růže nahrajete a popisované akce si vyzkoušíte. Nejdříve si obrazovku rozdělíme do několika oken.



Do tohoto místa se bude psát jméno lokace, ve které se právě nachází náš hlavní a také jediný hrdina. (1)

Tady uvidíte všechno to, co je o kousek výš napsáno výstižnou, méně výstižnou nebo také naprosto nevýstižnou a tedy zcela jistě zavádějící skupinou slov. Na tomto místě se dějí věci. (2)

Textové okno. Texty se vypisují až ve dvou řádcích, máte-li již přečteno, stiskněte FIRE. Pro větší přehlednost se texty vypisují barevně. Clouseau má barvu žlutou, jeptišky modrou, věci zelenou a vypravěč bílou. (3)

činnost (4)

zobrazení nesených věcí (5)

vykřičník, signalizuje vybrání věci (6)

OKNO 1: Na tomto místě se zobrazuje jméno místa, kde se právě náš hrdina nachází.

OKNO 2: Zobrazuje se do něj místnost, kde probíhá děj... však to už vidíte sami. Přítomnost kurzoru v Okně 2 poznáte podle poblikávající šipky.

OKNO 3: Textové okno. Je hned pod Oknem 2. Texty se vypisují po dvou řádcích, máte-li přečteno, můžete stisknout FIRE, nestane scroll. Pro přehlednost se texty tisknou barevně, podle toho, kdo zrovna mluví. Clouseau má barvu žlutou, jeptišky bleděmodrou, vypravěč bílou a věci zelenou.

OKNO 4: Šipka vlevo, šipka vpravo. Ukážete-li kurzorem do okna a střelíte, dojde k posunu na předchozí/následující ikonu (to je ten obrázek mezi šipkami). Každá

ikona pak odpovídá akci: LUPA - prozkoumej, KUFR - vezmi, POPELNICE - polož, BLESK - konec, OBLÁČEK - mluv... atd.

OKNO 5: Jako OKNO 5 označujeme prvních 5 (zleva) zeleně orámovaných, prázdných políček, ve kterých se zobrazují nesené předměty.

OKNO 6: No a zůstalo nám jedno volné pole, vpravo dole (hele, ono se to rýmuje!). Zde buď svítí nebo nesvítí vykřičník.

Ted' si podrobně popíšeme základní akce:

Šipku ovládáte: vlevo - OU, vpravo - PI, nahoru - QWERT, dolů - ASDFG, volba - SpaceMN nebo KEMPSTON joystickem, který zapnete nebo vypnete klávesou 0. Jednotlivé ikony (oblaček, kufr, lupa, popelnice...) můžete volit také stiskem kláves 1 až 6 - tento způsob je nejrychlejší. Projed'te šipkou po OKNĚ 2 a sledujte, jestli se v OKNĚ 6 náhodou nerozsvítí vykřičník. Pokud ano, znamená to, že jste narazili na věc, se kterou půjdou provádět operace. Uka'zte kurzorem na věc (! svítí) a stiskněte FIRE - tím došlo k uzamčení předmětu. Nyní klidně sjed'te na OKNO 6 (! pořád svítí). Uzamkli-li jste omylem špatnou věc, stačí najet šipkou mimo ni a vystřelit - ! zmizí.

Stojíte na OKNĚ 6, ! svítí, v OKNĚ 4 je LUPA. Stiskněte FIRE a hele... v OKNĚ 3 se píše charakteristika předmětu. Bude-li v OKNĚ 4 OBLÁČEK, povedete s uzamčenou věcí rozhovor.

Nastavte v OKNĚ 4 KUFR. Uzamkněte nějakou věc, najed'te na některé políčko v OKNĚ 5 a vystřelte. Věc zmizí z OKNA 2 a objeví se v prvním prázdném políčku OKNA 5. Nemusíte se starat o to, jestli ukazujete na políčko, které je či není obsazeno - program si prázdné pole najde sám, existuje-li. Můžete nést maximálně pět věcí. (Ne všechny věci jdou sebrat - pozn. autora.)

Nastavte v OKNĚ 4 POPELNICI. Uka'zte na nějaké plné políčko v OKNĚ 5 a věc bude položena zpět do OKNA 2.

Samozřejmě, že můžete LUPOU zkoumat i předměty, které nesete. Postup je stejný jako pro POLOŽENÍ věci, ale místo popelnice nastavíte LUPU. A abych nezapomněl, MLUVIT taky můžete na všechno.

ČEKEJ: V OKNĚ 4 je BUDÍK, vystřelte do OKNA 5. Obdobně funguje i KONEC, musíte ovšem vystřelit dvakrát - pro jistotu.

Poslední problém, který před Vámi stojí, je dostat se z místa. Jistě jste si už povšimli, že při uzamčení předmětu se Clouseau pohne a šine si to na místo, kam ukázal kurzor. A to je zároveň i princip, jak se dostat do další místnosti. Uka'zte buď

nalevo od obrazu (je tam 3 znaky mezera) nebo napravo, eventuálně do prostoru dveří. Clouseau opustí místnost požadovaným směrem. Může se stát, že místnost má ne čtyři či tři východy, ale pouze dva, jeden a v nejhorším případě... žádný.

Mnozí z Vás možná postrádají příkazy POUŽIJ, OTEVŘI, ZAVŘI, atd. Tato direktiva jsou plnohodnotně nahrazena MLUVENÍM. Potřebujete otevřít dveře? No problem... uzamkněte je a promluvte si s nimi. Třeba se nechají přemluvit.

Myslím, že ovládání, které má Jméno Růže je velice jednoduché (i když podle popisu nevypadá) a doufám, že si na něj brzy zvyknete, protože ho hodlám použít i v dalších hrách. Při nejasnostech doporučuji si znovu přečíst tuto kapitolu a řídit se výše uvedenými pokyny. Pokud ani potom nepřijdete na to, jak se hra ovládá, můžete opět požádat manželku, aby Vám to udělala.

Kdo ještě může, ve JMÉNU RŮŽE

Hodně zábavy při hraní Vám přeje George K.
...a nezapomeňte, že nejlepší software Vám přináší

proxima
Veřejná Obchodní Společnost

Kdo ještě může, ve JMÉNU RŮŽE

PRVNÍ POMOC PRO HRÁČE, KTERÍ JIŽ NEMOHOU

Pro úspěšné dokončení hry musíte dodržet základní předpoklad, a to "být v **pravou** chvíli na **pravém** místě, mít s sebou ten **pravý** předmět a promluvit na tu **pravou** jeptišku nebo tu **pravou** věc". (Tím nijak nechci diskriminovat objekty, nacházející se **vlevo**...)

Zároveň není na škodu vědět, o čem pojednává Ecovo **Jméno Růže** - jednak si rozšíříte kulturní rozhled a pak také pochopíte asi čtvrtinu všech narážek; krom toho vás zajisté napadne, že účelem by mohlo být hledat nějakou knihu... A ještě něco: člověk, který neviděl Edwardsovy komedie o **Růžovém panterovi** (v hlavní roli Peter Sellers jako Jacques Clouseau), se bude nadosmrti divit, proč inspektor - pardon - šéfinspektor neustále mluví o **plombách, šimpánech a telefoněch**...

Nebudu tak hodný, abych vám prozradil konec celé detektivky, to nechám na některém z dopisovatelů Fifa - neexistuje totiž nic lepšího, než vyplácnout v patnácti větách něco, s čím jste mohli vydržet pár dní. Sdělím vám nyní pár užitečných informací, které napoví a snad i napomohou k úspěšnému završení dlouhotrvající snahy:

1) události ve hře nelze předbíhat ani vynechávat, proto je možné, že jste sice udělali dobrou věc, ale ve špatnou chvíli (viz první odstavec);

2) pokládání věcí v místnostech nemá na průběh hry sebemenší vliv, podstatné je to, co máte u sebe, když mluvíte (některé jeptišky nebo věci ale musíte i tak ukecat... většinou nezaberou na první pokus);

3) pár konkrétnějších rad:

- pro ty, kteří se ale vůbec nehnuli z místa, prozrazuji, že **telefon** by měli odnést jedné z jeptišek a potom se zamyslet, k čemu je dobré to, co udělala, a ihned toho využít (což se napoprvé samozřejmě nepovede...)

- vyslechnout sestru Adelmu je nejen humánní, ale i důležité- sestra Jorga je sice upovídaná, ale komisařům a Bat manům neposkytuje ty nejužitečnější informace; také si ostatní sestry navzájem plete a domlouvá si s nimi podezřelé věci

- ne každá jeptiška, i když dostane to, co chce, poradí
 - v komůrce sestry Vanantiny je taková tma, že by nějaká ta svíčka bodla...
 hahaha!

- Berengara je podle všeho masochistka
- budete-li léta hlídat důležité dveře, nepřekvapí vás, že se skrz ně občas někdo chce dostat dovnitř - ale obráceně?!? (bude to tvrdý boj...)
- knihovna je bludiště, ve kterém neplatí pravidlo pravé ruky, zato si povšimněte, že názvy oddělení mohou docela dobře sloužit k orientaci (pro jistotu: místností je v knihovně jen 15, z toho 6,66% jich je normálně nepřístupných)
- důkladně knihovnu prozkoumejte, přečtěte si každou knížku a každý nápis - přece jenom se tu ukrývá něco důležitého, co při první návštěvě neobjevíte
- pozn. diamant **Růžový Panter** si můžete nechat od cesty...
- pro šťastlivce, co dojdou až do konce, připomínám podtitul jednoho českého filmu: "abyste viděli, diváci, že se to nevyplácí"

Tím končí rady pro trpělivé hráče **Jména Růže** a jejich manželky - hlavně si nenarušte rodinnou pohodu, občas si odskočte od klávesnice a třeba... třeba zase vyluxujte, nebo... nebo... 'dyť víte...!

za pravdivost tohoto návodu ručí

George K.

P.S.: Jako důkaz, že **Jméno Růže** se někam dohrát dá, uvádím obrázek šéfinpektora Clouseaua při práci v terénu...



Záruční a reklamační podmínky na programy z produkce PROXIMA - software Ústí nad Labem

1) veškeré dotazy zodpovídáme pouze **písemně**; telefonický servis k programům nezajišťujeme

2) na fyzické vady disket, kazet a manuálů **které nebyly způsobeny nevhodnou manipulací uživatele** poskytujeme záruku 1 rok. Vadné manuály (např. s chybějícími stránkami) vyměňujeme pouze kus za kus

3) **do 1 měsíce** od zakoupení je nahrání nové verze programu nebo opravení vadné nahrávky na kazetě (disketě) zdarma

4) po této době účtujeme za nové nahrání programu poplatek 20,-- Kč

-> částku 20,-- Kč nám můžete zaslat jedním z těchto způsobů:

-> zelenou složenkou typu "A" na naši adresu, číslo účtu je **28846-411/0100** a kontrolní ústřížek přiložte (stačí jeho kopie) nebo

-> přiložte k zásilce v hotovosti (např. papírovou dvacetikorunu), nebo

-> pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vrátíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,-- Kč + 25,-- Kč dobírkový poplatek

5) v případě **neoprávněných reklamací** účtujeme stejným způsobem jak bylo uvedeno výše, manipulační poplatek 20,-- Kč

Prosíme Vás o pochopení tohoto opatření. Bohužel žádný autor programu a tím také jeho distributor nemůže ručit za to, že v programu nebude jediná chyba. Přesto naše firma udělá maximum pro to, aby Vám program sloužil k Vaší spokojenosti. Pro srovnání: nové verze programů (UPGRADE) se pro počítače PC (ceny jsou zde řádově 20 až 50 krát vyšší) prodávají vlastníkům starších verzí za ceny rovnající se 1/2 až 2/3 plné ceny programu. Dále Vás prosíme, abyste se na nás neobraceli s dotazy, které jsou dostatečně vysvětleny v manuálu; na takové dotazy nebude brán zřetel.

**PROXIMA - software v. o. s., post box 24, pošta 2,
400 21 Ústí nad Labem**

PROXIMA - software nové dimenze v. o. s.
post box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem