

A hős lovag úttörő a maga nemében Magyarországon: az első magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Ez az oka, hogy a szokásos programhasználati útmutató helyett kissé bővebb tájékoztatót mellékelünk hozzá.

A kalandjáték (angol nevén: adventure) jellegzetesen számítógépen kialakult műfaj. Lényege, hogy a játékosnak első-sorban gondolkodnia kell, és a különféle helyzetekben helyesen döntenie, mert egy rossz döntés hosszú távon kudarcot okozhat, akkor is, ha közben látszólag minden rendben megy a játékban.

Döntéseinket a billentyűzettel kell a gép tudomására hoznunk. Be kell írunk, mit akarunk tenni a gép által ismertetett helyzetben. Attól függően, hogy mit írunk be, más-más fordulatot vehet a történet.

Tudni kell, hogy ez a játéktípus is angol nyelvterületről származik, ahol a nyelv szerkezete különösen alkalmas a kalandjátékokra: a felszólító módú igealak ugyanis megegyezik a szótári alakokkal. Ez a magyar nyelvben nem így működik - nálunk a felszólító módnak külön jele van, amit viszont a program nem ért meg. Ennélfogva a játékos csak egy sajátos, borzasztóan magyartalan nyelven társaloghat a géppel.

Ha például a hős lovag úgy érzi, hogy ereje fogytán van, viszont van kenyere, nem azt kell beírunk, hogy EDD MEG A KENYERET, hanem ezt: ESZIK KENYÉR. Úgy kell fogalmaznunk, mint aki most tanulja, és egyelőre csak erősen törve beszéli anyanyelvünket. Ez persze igaz is - a számítógépre és a kalandjátékokra vonatkoztatva. Lehet, hogy idővel ezt a programtípust meg lehet majd tanítani a helyes magyar nyelvre, és fel fogja ismerni a toldalékokat, egyelőre azonban csak a szavak szótári alakját képes feldolgozni. Ez sajnálatos körülmény, viszont a játék talán van annyira érdekes, hogy ezt a fogyatékoságát megbocsássuk.

+ + + + +

A program betöltése után a képernyő feketére vált; fent egy rövid üzenet olvasható: "A KUNYHÓBAN VAGY." Semmi többet nem tudunk. Vagy mégis? Nézzünk körül! Írjuk be ezt a szót: NÉZ.

Hősünk ilyenkor, bárhol legyen is, körülnéz, és amit lát, megjelenik a képernyőn. Ha ez tárgy, a lovag fel is veheti, magával viheti (erre szolgál a FOG parancs), hogy később még hasznát vegye. (Létezhetnek persze olyan tárgyak is, amelyeket nem szabad felvenni, mert veszélyt jelenthetnek...)

A lovagnál lévő tárgyak listáját kérésre kiírja a gép, csakúgy, mint azt, hogy milyen messze vagyunk a céltől (a feladat hány százalékát teljesítettük).

Ha megtudtuk, mit lát a lovag a kunyhóban, írjuk be, milyen irányban haladjon tovább a kalandok felé.

Profi kalandjátékokban nem szokás, mi most mégis ideírjuk azoknak a szavaknak a jegyzékét, amelyeket a program megért és használni tud. Próbálkozhatunk persze mással is, de a gép ilyenkor konokul azt válaszolja: "NEM ÉRTEM".

É  
K  
D  
NY (lehetséges  
FEL haladási irányok)  
LE  
KI  
BE  
  
NÉZ (rövidíthető: N)  
VIZSGÁL (rövidíthető: V)  
LISTA (rövidíthető: L)  
% (eddiggi teljesítményünk kiírása)  
FELAD (a játék feladása)

Valamint:

FOG, FELVESZ, DOB, LETESZ, HÚZ, ESZIK, MÁSZIK, VISEL, HORD, VÁG,  
NYIT, ZÁR, NYOM, SZÓL, MOND, ÁS, FÚJ, ÖL, HASZNÁL, MEGMENT, AD,  
VESZ, MOZDÍT, LÖK, UGRIK

⋮

A játék célja természetesen az, hogy minden kalandból ép bőrrel  
kikerülve legyőzzük a sárkányt, és megmentjük a királykisasszonyt.

**BETÖLTÉS:**

-----

A program a kazetta mindkét oldalán megtalálható.

Írjuk be a LOAD parancsot, nyomjuk le a RETURN billen-  
tyűt, és indítsuk el a magnót. Ha a számítógép megtalálta  
a programot, akkor ezt a FOUND "PROGRAMNÉV" üzenet adja  
tudtunkra. Néhány másodperc eltelte után a felirat eltű-  
nik (ezt a Commodore gomb lenyomásával megsürgethetjük),  
majd a program betöltődik.

Sikertelen betöltést okozhat a magnófej szennyezettsége  
vagy elállítódása. Célszerű a fejet és a görgőket időn-  
ként alkohollal letisztítani. Az elállítódott magnófej  
finombeállítása a HEADJUST fejbeállító program segítségé-  
vel végezhető el.