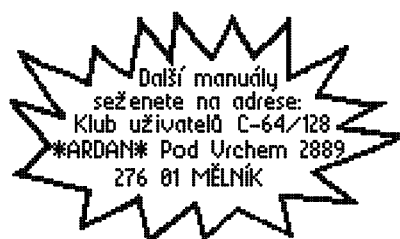


MEAN Streets

© 1989 ACCESS



Přeložil, textově a graficky upravil:

© 1994

Marcus

Příběh

Neproniknutelný příkrov husté mlhy visí nad městem. Je pozdní, středěční noc, konec září. Předpověď počasí hlásí, že příštích několik dní bude teplo, opravdu teplo. Stupeň radiace má vystoupit nad 70. Velmi potěšující. Je to typický podzimní den, sychravý a nevlídný. Je zábavné, jak takové počasí dovede znechutit jakoukoliv práci.

Moje tělo a mozek se mi zrovna pokoušejí naznačit, že by nezaškodilo udělat si pár dní dovolené, když se otevřou dveře kanceláře. Silueta ve dveřích napovídá, že to asi nebude roznašeč pizzy. Mé oči sledují ženské křivky těla nahoru až k hedvábně světlým vlasům, obepínajícím tvář s očima, které jsou exotické, modré..., nebo spíš hluboké, smutné a nebezpečné. Ta žena má problémy.

„Vy jste Tex Murphy?“ ptá se.

„Ano, to jsem já,“ říkám, přirozeně profesionálně chladně. „Slečno ...?“

„Linsky. Sylvia Linsky.“ Její oči se náhle zachmuří. Jsou temné a zároveň roztržité, jako široké kaluže na mokré cestě. „Jde o mého otce.“ Dlouze se odmlčí. „Chci, abyste prošetřil otcovu smrt.“

„Nebyla jste na policii?“ Je to má obvyklá odpověď. Nerad bych, aby mě někdo obvinil z narušení zákona. Nikdo se přece nechce zaplést s těmi hochy v uniformách.

„Ale ano, mluvila jsem s nimi. Detektiv Clements si myslí, že táta spáchal sebevraždu. Ale tak to nebylo! Táta by se nikdy nezabil. Je to vražda, já to vím, vražda!“ Je rozčilená. Pečlivě vykreslená tenká linka její rtěnky mne upozornila na její ústa a bradu, která se začala lehce třást.

„Jak jste mne našla?“ ptám se, když jsem ji usadil do proutěného křesla přisunutého k mému pracovnímu stolu. Ve srovnání s ní vypadá křeslo hrubě a tmavě. „Detektiv Clements řekl, že jestli chci mermomocí vyhodit peníze vzduchem, mám zajít za Vámi.“

„Dobrá, slečno Linsky. Předtím, než začneme, popište mi okolnosti smrti Vašeho otce a pak uvidíme co dál.“

Slečna Linsky si překládá nohu přes nohu a začíná vyprávět. „Můj otec byl 15 let profesorem na Univerzitě v San Francisku. Ve svém oboru byl velmi uznávanou kapacitou, obdržel mnoho ocenění. Asi před osmi měsíci si vzal dovolenou, aby pracoval na samostatném projektu. Když jsem se jej na projekt zeptala, řekl, že mi nemůže nic říct. Ani pro koho pracuje.“

„Jednou v noci jsem zašla k němu domů. Byl strašně rozrušený. Bylo zřejmé, že pil. Když jsem se ho na to zeptala, byl velmi vyhubavý. Můj otec není žádný opilec, hrozně jsem se na něj rozzlobila. Zeptala jsem se, jestli u něj mám zůstat, ale moje vytrvalost ho ještě více podráždila. Nakonec souhlasil s tím, že přijde následující neděli ke mně do bytu na oběd - to bylo před třemi dny.“

Slečna Linsky najednou úplně utichla. Jako kdyby přestala dýchat. Dívá se na mne a její oči, lesklé jako sklo, najednou vlhnou. Kanou z nich dvě velké slzy a stékají jí pomalu po tváři.

„Předešlou neděli jsem měla hovor ze San Franciska, z policejního oddělení. Bylo mi řečeno, že můj otec skočil z mostu. Chtěli, abych přijela a identifikovala jeho tělo. Taky říkali, že nějaký svědek viděl, jak můj otec z mostu skočil. Jeho auto bylo nalezeno na mostě. Protože nenašli žádné podezřelé stopy, říkají tomu sebevražda.“

Přerušil jsem ji. „Policie se obvykle v těchto záležitostech, o kterých jste mi řekla, dobře vyzná.“

„Můj otec se sám nezabil!“ Když se hněvá, jsou její oči nádherné. „Byl ve vážném nebezpečí. Kdyby se chtěl zabít, nikdy by neskočil do vody. Už jako dítě měl strach z plavání. Od té doby se bál vody. Nikdy nechodil plavat. Stejně tak by nešel k pobřeží na piknik.“

„Je tu ještě jedna věc. Když jsem prohlížela jeho věci, našla jsem na stole tuto zprávu z faxu.“ Vytahuje lístek ze své kabelky a podává mi jej přes stůl. Stojí na něm:

Profesore:

Měl jste pravdu ohledně těch mužů.

Jde jim o hodně.

Zvažujte proto své kroky.

„Ukázala jste to Clementsovi?“

„Ano, ale nepovažuje to za příliš důležité. S ničím nebo s nikým tu zprávu nespojuje. Já pouze vím, že ať psal tuto zprávu kdokoliv, věděl, co se stalo. A chci svou domněnku potvrdit.“

Vytahuje z kabelky balík bankovek. Deset tisíc dolarů v hotovosti. Prachy. Napřímil jsem se.

„To jsou moje celoživotní úspory,“ říká. „Chci, abyste zjistil pravdu. Chci vědět, jestli to byla sebevražda. Uvítám jakékoliv důkazy, které vypátráte. A byla-li to vražda, a já vím, že byla, chci vědět, kdo ji provedl a proč!“

Její vyprávění mne nepřesvědčilo o tom, že to byla vražda, ale vzbudilo to ve mně zvědavost.

Stejně tak jako její tvář a těch deset táců, které tak odhodlaně a rázně položila na kraj mého stolu.

„OK, zkusím pro vás něco zjistit.“

Slečna Linsky, nečekaně klidná, si urovnává sukni a podává mi ruku. „Děkuji Vám, pane Murphy. Věřím, že se dozvíte pravdu.“ Odchází z kanceláře a nechává mně s deseti tisíci dolary o samotě.

Je to mnoho peněz, i na ty nejbohatší klienty. Můj vnitřní pocit mi říká, že tu něco nehraje. Možná jsem pouze příliš cynický.

Rychle čmárám poznámku mé sekretářce. „Vyhledej veškeré informace o dr. Carl Linskym.“ Ráno začnu pátrat.

Texi,
možná by Tě zajímal tento
článek v novinách.

Vanessa

Slavný profesor se zabil skokem z výšky

San Francisco (AP) - Policie prohlásila, že vynikající profesor z Univerzity v San Francisku Carl Linsky byl nalezen mrtev v neděli časně ráno poté, co skočil z mostu Golden Gate. Vrchní inspektor pro západní území, detektiv Steve Clements uvedl, že údajný svědek viděl Linskyho skočit z mostu v noci okolo 23:20 hod. Ještě před svítáním našli policejní potápěči tělo a Linsky byl shledán mrtvým. Později byl nalezen v bytě profesorovy dcery Sylvie jí adresovaný dopis o plánované sebevraždě.

Linskyho snoubenka Delores Lightbody naznačila, že profesor poslední dobou prožíval velký stres a vzal si dovolenou na Univerzitě.

Veřejný pohřeb se bude konat ve středu v 10:00 v kostele All Saint Church.

Úvod

Mean Street je interaktivní hra, kde přebíráš roli hlavní postavy, kterou je Tex Murphy. Tex je obyčejný, příjemný soukromý detektiv s mentalitou typickou pro všechny tyto detektivy. Příběh se odehrává v roce 2033 v San Francisku, Los Angeles a jiných městech podél západního pobřeží Spojených států.

Cíl

Rozřeš tajemství smrti Sylviina otce, profesora Carl Linskyho. Zjisti, proč byl Linsky zavražděn a kdo za tím stojí.

Pohyb z místa na místo

Tvým vozidlem je „létající automobil“ 21. století zvaný **speeder**. S ním budeš cestovat po celém západním pobřeží Spojených států. Létání se speederem je velmi jednoduché a za pár minut ho dostaneš do krve. Navíc je zde k dispozici autopilot, který Tě zaveze na kterékoliv místo v databázi pod plnou kontrolou počítače. Bližší informace najdeš v části o létání.

Co znamená NC

Navigation Code (Navigační kód). Všechna důležitá místa (místa, která musíš navštívit) mají navigační kódy. Např. kancelář dr. Linskyho má NC 4663. Tento kód se zadává v navigačním počítači.

Kam lze letět

Můžeš letět kamkoliv v databázi. Všechny hlavní lokace mají čtyřčíselné označení zvané navigační kód (např. NC 2860). Vložením kódu do nav. počítače bude nastaven naváděcí bod a naprogramován autopilot. Níže je uvedeno několik nav. kódů společně s popisem, kdo nebo co je na těchto místech.

Začínáme

Zde jsou informace, se kterými může začít Tvé pátrání.

1. CARL LINSKY je profesor, který se zabil skokem z Golden Gate. Pracoval na Univerzitě v San Francisku (NC 4663).
2. SYLVIA LINSKY je profesoroва dcera a osoba, která Tě najala. Bydlí na NC 4421.
3. JOHN RICHARDS - vyšetřující lékař. Je na NC 4670.
4. DELORES LIGHTBODY byla Linskyho snoubenka. Bydlí n NC 4920.
5. STEVE CLEMENTS je policejní detektiv vyšetřující tento případ. Policejní stanice v San Francisku je na NC 4680.

Navštiv tyto lidi nebo místa a zeptej se jich na jména, která si zjistil. Používej celé znění jmen. Dále se jich můžeš ptát na následující věci:

MTC CORP.
GIDEON ENTERPRISES
OVERLORD
PASSWORD
PASSCARD
NEXUS
LAW AND ORDER
INSURANCE

Používání navigačního počítače

Tvůj speeder je vybaven velmi dokonalým systémem navigace zvaným NAV computer (navigační počítač). Zde je příklad, jak letět na určité místo pomocí nav. počítače a autopilota. Jestli si přeješ letět normálně, cílový kurs, vzdálenost a ukazatel kursu na palubní desce Tě navedou na adresu NC.

1. Zapni nav. počítač stiskem klávesy „šipka vlevo“ (hned vedle klávesy „1“), jsi-li ve speederu.
2. Ještě jednou stiskni tuto klávesu.
3. Vlož čtyři čísla NC (např. 4660).
4. Stiskni RETURN.
5. Stiskni klávesu „zavináč“ (vedle klávesy „P“) k zapnutí autopilota.

Používání autopilota

Autopilot se zapíná a vypíná stiskem „zavináče“. Zaveze Tě tam, kam budeš chtít, ale musí být nejdříve naprogramován. To je možné dvěma způsoby:

1. Vložením NC (navigačního kódu), který nastaví cílovou adresu.
 2. Pohybem cílového kurzoru (červený křížek). Pomocí joysticku bude nastaven cíl pro autopilota. Klávesami „+“ a „-“ lze mapu zvětšovat a zmenšovat a tlačítkem na joysticku ukončíš proces.
- Pozn: Při výstupu z nav. počítače je naprogramovaný cíl tam, kam ukazuje červený křížek.

Přistání u cíle

Je-li v nav. počítači navolen kód NC, lokace bude vyznačena jako blikající plocha. Pokud používáš autopilota, přistání bude provedeno automaticky. Letíš-li manuálně, musíš být se speederem na plošině v nulové výšce a s nulovou rychlostí. Pak se objeví hlášení : PAD CONTACT. Pro opuštění speederu stiskni „E“.

Pozn: Pouze lokace se správným NC kódem mají přistávací plochu. Blikající plocha značí, že na místě lze něco vidět či dělat (po výstupu ze speederu). Aby nevznikl zmatek, je současně vidět pouze jedna blikající plošina. To je Tvůj naprogramovaný cíl.

Komunikace se sekretářkou a informátorkou

Tvá sekretářka Vanessa a informátorka Lee Chin jsou cennými zdroji informací. Ze svého speederu jim zavoláš videofonem stiskem klávesy „V“ nebo „L“. K opuštění videofonu siskni klávesu „/“.

Hovory se svědky a podezřelými

Během pátrání se seznámíš se jmény mnoha osob, které by mohly mít s případem něco společného. Navštiv je (použij jejich NC kódy) a ptej se jich. A buď důkladný - ptej se důkladně.

Ptej se na následující:

1. Různá jména: ujisti se, že píšeš celé jméno a správné hláskování.
2. Tyto subjekty: Mtc Corp., Gideon Enterprises, Overlord, Password, Passcard, Law and Order, Nexus, Insurance.

Někoho lze podplatit, někomu zase můžeš vyhrožovat nebo jej zastrašit.

Prohledávání místnosti

Mnohé lokace, které navštívíš, jsou místnosti, které obsahují stopy, předměty, peníze, zprávy, atd. Tyto předměty jsou ukryty a musíš pečlivě hledat, abys je našel. Ještě jednou, buď velmi důsledný! Prohlédni všechno a pokud nečekáš nějaké nebepečí, měl bys zkusit pohnout (MOVE) se vším nebo otevřít (OPEN) vše. Pro ulehčení hledání je ve hře použit tzv. „stromový systém“, kdy nemusíte psát příkazy z klávesnice.

K prohledání místnosti udělej následující:

1. Chod pomocí joysticku s Texem po místnosti.
2. Když se dole objeví nápis PRESS BUTTON, stiskni tlačítko a aktivuje se hledací systém.

Pozn: Je-li zapnut systém hledání, nemůžeš s Texem chodit.

3. Pohni nahoru nebo dolů a zvol předmět, se kterým chceš něco dělat (např. DESK, KEY, atd.).
4. Pohni vlevo nebo vpravo a zvol příkaz z výběru příkazů (např. LOOK, GET, atd.).
5. Máš-li zvolen příslušný příkaz a předmět (např. LOOK DESK), stiskni tlačítko. Program provede Tvou akci, např. OPEN DRAWER, GET KEY, LOOK CHAIR.
6. Pokud chceš vzít nějaký předmět, zvol příkaz GET. Nejlepší je, když si předmět nejprve prohlédneš, avšak pokud zapomeš, nevadí. Můžeš si jej později prohlédnout z inventáře na obrazovce. Ale musíš počkat, až budeš zpátky ve speederu.

Pozn: Když poprvé vstoupíš do hledacího systému, výpis předmětů obsahuje všechny významné předměty viditelné z pozice, kde stojíš. Na nebo uvnitř těchto předmětů mohou být ještě další. Pomocí příkazů jako LOOK, MOVE, OPEN, atd. můžeš tyto další předměty odhalit. Ty se pak zobrazí v dalším výpisu. Zpět do hlavní sekce se dostaneš stiskem „F7” nebo příkazem BACK. Stejným způsobem znovu získáš možnost pohybovat s postavou po obrazovce. Nezapomeň, že v průběhu hledání se nelze pohybovat.

Zaznamenávání stop

Zapisuj si vše, co se zdá být důležité, jako NC kódy, jména osob, jména firem, hesla, atd. Důsledně dbej o přesné a bezchybné hláskování a zápis těchto informací. Předjedeš tak mnoha omylům a zklamáním.

Sbírání věcí

Během prohledávání místností natrefíš na věci, které se dají použít někde jinde. Např. klíč, který najdeš v jedné místnosti, otevře šuplík v místnosti jiné. K sebrání předmětů se používá příkaz GET. Jsi-li uvržen do vězení nebo zabit, všechny předměty, které jsi měl, jsou vráceny na původní místa. Používej **Save Game** k tomu, abys nemusel v takovémto případě dělat vše znovu a mohl v další hře začít již od uložené pozice. Když jsi ve speederu, můžeš vyvolat Diskmenu stiskem „D”. Lze uložit až 10 pozicí.

System inventáře

Stiskem „P” ze svého speederu vyvoláš inventář všech věcí, které máš u sebe. K tom, abys získal peníze, můžeš některé věci dát do zástavy. Ovšem pozor - při zpětném vybrání předmětu platíš dvojnásobek toho, co jsi a něj při zástavě dostal.

Pozn: Občas sebereš předmět bez toho, abys jej předtím prozkoumal. To pak lze udělat v tomto systému inventáře použitím příkazu LOOK.

Jak získat peníze

1. Vložením předmětů do zástavy.
2. Sebráním peněz, které najdeš při prohledávání místnosti.

Ovládání při střeleckých soubojích

Na mnoha územích ve hře probíhají přestřelky. Ty se mohou vyskytnout kdykoliv. Ovládání při boji je následující:

Chůze vpřed	joystick vpravo
Dřep	joystick dolů
Střelba	tlačítko
Utéct pryč	klávesa „/“

Prémie

Peníze a munice můžeš získat i tak, že poletíš do tzv. premiových zón a budeš bojovat. Jsou to území, kde zákon nemá žádnou moc a bandy zločinců a vrahů ovládají ulice. Vláda ustanovila odměnu za likvidaci členů těchto gangů. Premiová území mají klasické černé přistávací plošiny, ale nemají NC kódy. Lotři, na které zde natrefíš, jsou mnohem nebezpečnějšími protivníky než ti, se kterými se normálně setkáš při pátrání.

Níže jsou uvedeny koordináty plošin premiových území. Vstup do nav. počítače a pomocí joysticku naved' červený křížek na přibližné koordináty zvoleného území, pak stiskni tlačítko. Nyní je počítač naprogramován na místo, kde je červený křížek.

Pozn: Každá tato plošina může být použita pouze jednou.

V nav. počítači můžeš použít i zoom - zvětšení a zmenšení mapy (klávesy „+“ a „-“). Tím se mění i citlivost pohybu červeného kurzoru. Pomůže Ti to co nejpřesněji zaměřit žádanou přistávací plošinu. Přesné koordináty nejsou nutné, ale pro vstup do premiové zóny musíš být méně než 100 stop od plošiny.

Koordináty plošin premiových lokací

Plošina č.	X-koordinát	Y-koordinát
1	-1286093	-137280
2	-893393	-422400
3	-1364633	487424
4	-2287678	1362240
5	-1148648	834240
6	78539	-580800
7	657772	-538560

Ovládání letu

pohyb vpřed/vzad	+/-
pohyb vlevo/vpravo	joy vlevo/vpravo
náklon nahoru/dolů	joy nahoru/dolů
vše zastavit	Space
kolmo nahoru/dolů	~/*
zrychlení času	W
videofon Vanesse	V

videofon Lee Chin	L
navigační počítač	šipka vlevo
inventář	P
Load/Save Game	D
opuštění hry	/
náklon při otáčení za letu zap/vyp	F1
automatické vyrovnání náklonu	F3
autopilot	@
změna detailů okolí	pravý Shift
výplň objektů	Run/Stop

Podle volby detailů okolí se také mění rychlost vykreslování okolí při letu.

Nejpomalejší - všechny objekty a rozlišení vody a pevniny zapnuto.

Střední - pouze hlavní objekty a rozlišení vody s pevninou.

Nejrychlejší - pouze hlavní objekty.

Zapnutím výplně objektů se vykreslování trochu zpomalí.

Pár tipů ke hře

1. Veď si deník, které místa a lidi jsi navštívil.
2. Zapisuj si jména lidí, NC kódy a jiné poznámky.
3. Buď bystrý a všiměj si také vztahů mezi postavami.
4. Nezapomeň na svou sekretářku a informatorku, mohou Ti v mnoha věcech pomoci.
5. Hru si často ukládej na disketu (pozor, musí to být nová čistá a naformátovaná disketa, ne ta s hrou).
6. Prohledej vše, zkus otevřít (OPEN) a pohnout (MOVE) se vším, nepředpokládáš-li nějaké nebezpečí.