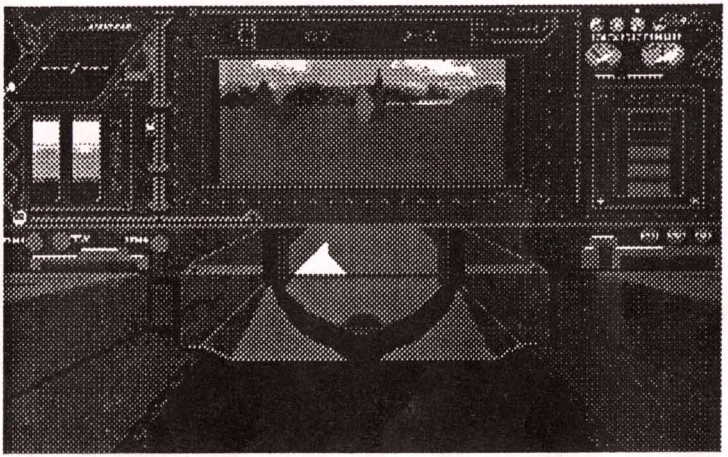
HLAVA KASANDRY



©1993 LetDisk

DISTRIBUCE

JRC

Sci-fi příběh na motivy stejnojmenné povídky a novely, který můžete "prožít" na vlastní kůži. Pro počítače ATARI ST,STE
HLAVA KASANDRY, c LetDisk 1993

Vážený uživateli, děkujeme Vám za zakoupení této hry a pevně věříme, že s ní ztrávíte příjemné chvíle.

Více než dvouletý vývoj tohoto programu je nyní i Vaší zásluhou odměněn.

Marek Nepožitek
Kamil Vojtíšek
(Autoři programu)

OBSAH PŘÍRUČKY:

1 Hlava Kasandry
1.1 Let Disk
1.2 Děj hry
2 Technické údaje
2.1 Hardwarové požadavky
2.2 Některá omezení a doporučení
2.3 Spouštění z disket
2.4 Instalace na pevný disk
3 Upozornění

1 HLAVA KASANDRY

Literární předlohou této hry je novela polského sci-fi spisovatele pana Marka Baranieckeho. Kdo zná jeho novelu či povídku "Glowa Kasandry", jistě ocení neobvyklost námětu. My jsme se pokusili převést povídku do řeči počítače. Program samotný lze žánrově zařadit mezi dobrodružné hry s prvky simulace a strategie.

1.1 LetDisk

Je volné sdružení programátorů, které vzniklo za účelem práce na hře "Manager test", která byla naším zcela prvním pokusem na počítačích Atari ST. Od té doby utekla spousta času a konečně můžeme nabídnout hru zcela odlišnou jak žánrově, tak i svým zpracováním.

1.2 Děj hry

Přeneste se do (snad nereálné) budoucnosti plné strachu a beznaděje smíšené s bojem o život, který byl jen zcela náhodou darován hrstce lidí na této planetě. Žijí jen proto, že přežili rozsáhlý jaderný konflikt, který zamíchal doslova vším. Jejich "štěstí" jako by bylo vykoupeno neustálým strachem ze zbraní, které nestačil ve válce nikdo použít. Rakety číhají ve svých silech na jediný impuls přicházející odněkud z pocuchané počítačové sítě ministerstev války. Nikdo si nemůže být jistý, kdy některá z nich najde svůj cíl. Je tu náš hlavní hrdina - Teodor Hornic. Je to odborník na slovo vzatý, dlouhá léta pracoval pro jisté lidi s jistou speciální technikou. On je nyní jediný, kdo dokáže trvalému nebezpečí úspěšně čelit. Prakticky od konce války žije na opuštěném vojenském letišti, odkud podniká své cesty k raketovým silům. Není to jeho profese, ale spíše posedlost. Raketám vyhlásil válku a dnes již ví jak na ně. Jeho poslední úkol vyplynul z objednávky S.U.O.V. (Světové Unie Obětí Války), která od něj očekává nalezení supertajné rakety jménem KASANDRA. Teodor ji v životě neviděl, i když bylo jeho snem stanout jí jednoho dne tváří v tvář. Nyní má šanci, na jakou čekal. Znalci z S.U.O.V. mu poslali data, která Hornicovi pomohou správně vyhodnotit výsledky družicového průzkumu. Bez něj by hledal jehlu v kupce sena. Pilot proudového Mirage v barvách S.U.O.V. odlétá a Teodor Hornic již přemýšlí čím

začít. Hlavu Kasandry prostě musí dostat!

Z deníku Teodora H.:

"...tak mám zase jednu za sebou. Už je nepočítám - proč taky. Ještě že mohu přijímat data ze satelitu. Nějakou dobu se mi daří naladit frekvence 3 družic. Jsou to DSP 5/11, INTELSAT -2/9 a GORIZONT -6/13. Trochu dělaly problémy, ale zdají se být stabilizované. Na přijímači s osciloskopem naladím požadované hodnoty. Díky nim mohu na část počítačové sítě - jo, na tu kde jsem nedávno našel i tréninkové programy pro řízení raket Z-Z a Z-V. Teď už mi žádná neuteče. Používám příkazy DIR, LOGIN, LOGOUT, MAP a další. K přihlášení na počítač MAIN je nutný kód (letD)..."

(ovládá se myší; ladění probíhá pomocí obou tlačítek myši; počítačová síť NET se ovládá příkazově přes klávesnici, do levého dolního okna se zadávají příkazy a odesílají se klávesou RETURN; výpis všech příkazů se provede po zadání DIR)

"...každé cestě předchází důkladná příprava. Párkrát jsem netrefil správný poměr mezi proviantem a municí, kterou beru pravidelně sebou. Používám pásový transporter, který jsem si upravil pro svou potřebu. Unese množství malých raket a je schopen je odpalovat. Nacpal jsem ho elektronikou, která mi pomáhá automatickou analýzou a naváděním. Komunikuji totiž s družicí, která mi pomáhá dohledávat přibližné místo cíle mé cesty. Jednoduše porovnává můj azimut s potřebným směrem jízdy..."

(myší lze volit zobrazení 4 různých území (1-4); na monitoru se objevují vytipovaná síla s údajem o obtížnosti (10-60); po kliknutí na ikonu R může pátrač zvolit cíl své cesty; následuje nastavení poměru nákladu; simulátor transporteru se ovládá joystickem, při startování plní FIRE funkci spojky; navigace probíhá pomocí kompasu nad průhledem, azimut ve stupních vyjadřuje směr jízdy, navigace ve světových stranách SZ,SV,JV,JZ doporučuje správný směr; v jisté vzdálenosti od cíle se objeví transporter na radaru vlevo nahoře, je třeba dosáhnout středu radaru)

"...teprve při dohledávání síla mám trochu strach. Každé silo může být chráněné systémem malých pevností s automatickými raketami ZZ. Ještě že mám výstražný a obranný systém jestli ho někdy zapomenu zapnout, tak nevím..."

(zde se opět pracuje s myší; v dolní části obrazovky je ikonové menu v pořadí SYSTÉM/ MASKA/ RAKETY/ OPRAVY/ MĚŘENÍ/ POČÍTAČ/ JÍDLO/ LÉKARNA; pohyb v prostoru je zobrazován na mapě v pravo nahoře + azimut nad mapou; kliknutím na mapu přecházíme do režimu ovládání pohybu; nad pohledem na krajinu je čárový ukazatel směru pohybu; vlevo od pohledu je ukazatel rychlosti pohybu; stojíte-li na místě, můžete se rychleji otáčet; opětovné kliknutí myší volá přechod do menu, při zapnutém detektoru (SYSTÉM) proběhne proměření nejbližšího okolí a zápis hodnoty do mapy; INFO jsou informace o stavu vozidla, výzbroje a pátrače; HODINY měří dobu výpravy ve dnech + zobrazení času)

"...hloubkový detektor proměřuje půdu a tak musím projít celým prostorem a najít místo s nejvyšším pravděpodobnostním faktorem. Pak začnu vyměřovat. Je-li silo vyměřeno, musím pomocí počítače najít důležité kódy pro vstup do sila. Celá tato část je náročná na fyzické (F) i psychické (P) síly. Potraviny a léky mi však pomohou. Do těla dostávají i přístroje a moje vozidlo (H), oprava bývá velmi náročná..."

(fyzická síla, psychický stav i stav výzbroje je promítnut do třech sloupečků vpravo dole)"

...když sejdu do podzemí, nemám dobrý pocit. Všechno mimo samopalu musím nechat nahoře. Proč samopal? Neblázněte, copak jste ještě neslyšeli o podzemní armádě? Jsou to šílení vojáci, kteří se prý v některých silech skrývají od konce války. Mají mlhavé představy o světě, který je pro ně ztracen. Každý návštěvník je pro ně vetřelcem..."

(opět pomocí joysticku, FIRE tentokrát znamená střelbu)

"...v podzemí musím najít vchod do řídícího centra. Tam se dostanu k panelu, který by měl obsahovat čipy. Ty je třeba vyjmout. Především tím znemožním start rakety a taky tím získám pár speciálních švábů. Ty budu pravděpodobně potřebovat v síle Kasandry. Tam je snad systém opačný. Po vsunutí čipů ve správné kombinaci získám vládu nad tím netvorem (1,1,2,3,3,1,2,2)..."

(poslední sloupeček v podzemí vyjadřuje stav munice; pro zadávání vstupního kódu a stop kódu se používá klávesnice; u čipů stačí kliknout na myší, objeví se okno s údajem o počtu použitelných čipů, které seberete kliknutím na button VEZMI)

"...po dnešku mi zbývá ještě asi 15 raket a potom? Snad všechno dobře dopadne..."

2 TECHNICKÉ ÚDAJE

Herní komplet zahrnuje 3 diskety DD a manuál. Program je napsán v jazyce Omikron Basic a zkompilován v Omikron Compiler verze 3.59. Programově je zajištěna podpora Blitteru a DMA zvuku na počítačích, které jsou těmito vymoženostmi vybavené.

2.1 Hardwarové požadavky

Paměť: minimálně 1MB RAM

Monitor: nízké ST rozlišení (TV, RGB, SM1224,...)

TOS: testováno až do TOS v 2.6

Ovladače: myš a joystick (nezbytně nutné!)

Diskdrive: oboustranný, DD, zapojený jako A:\

Harddisk: s volnou kapacitou cca 2.2 MB (není podmínkou)

2.2 Některá omezení

Omezení ve hře vyplývají z toho, že je psána jak pro počítače ST, tak i pro STE. Program používá rozdílné rutiny pro grafický i zvukový výstup. Omezení jsou následující:

Omezení pro ST

Pro výstup zvuku se automaticky nastaví YAMAHA čip. V menu uvnitř hry proto není možné toto nastavení změnit na DMA. Pokud by se Vám to podařilo a jste si jist, že nemáte počítač s DMA stereo zvukem, potom Vás prosíme, abyste tuto možnost nepoužíval.(Jedná se o nestandartní TOS a program by 100% havaroval.) Blitter se automaticky nastaví jako vypnutý. Zapnutí v menu bude neúčinné, pokud nemáte model Mega ST.

Omezení pro STE

Pro výstup zvuku bude automaticky použito stereo DMA. V menu uvnitř hry je možné přepnout na YAMAHA čip. Většinou tím však reprodukce zvuku utrpí, protože tato rutina je psaná pro Sí. Proto tuto volbu nedoporučujeme. Blitter je možné vypínat i zapínat. Projeví se to v rychlosti grafického výstupu.

Pro černobílou televizi

Hrajete-li hru na černobílé televizi, máte možnost zvolit v menu speciální nastavení některých barev pro zřetelnější zobrazení na ČBTV.

Paměťová omezení

Spouštíte-li program na počítači s 1MB RAM, dejte pozor na skutečně volnou paměť. Pokud zapomenete v paměti nějakou rozsáhlejší aplikaci nebo accesory, nemusí se Vám podařit hru nastartovat (s jistotou stačí 850kB volné paměti). Má-li Váš počítač nějaké nezvyklé paměťové rozšíření jako například 2.5 MB, nezapomeňte paměť nakonfigurovat pomocí utilit typu Memset, Patch 2.5, atd. Většinou je to nezbytnéí Korektní RAM je 1, 2 nebo 4 MB.

Softwarové akcelerátory

Používáte-li NVDI 2.X, můžeme Vám jej doporučit. Zkontrolujte však volnou paměť!

2.3 Spouštění programu z disket

V případě, že nebudete hru instalovat na pevný disk, máte možnost přímého hraní z disket. V každém případě doporučujeme neodstraňovat na disketách A a C zajištění proti zápisu. "Otevřenou" nechte jen disketu B, na kterou se ukládá pozice. Najděte soubor LOADER.PRG (A) a odstartujte. Není-li disketa - A bootována, potom tento soubor najdete v cestě A:\KASANDRA*.* . Během hry si program sám určuje v jakém pořadí a kdy vkládat další diskety. řiďte se pokyny programu a nikdy nevyměňujte diskety bez vyzvání. Mohlo by dojít ke zbytečnému zhroucení hry. Vyvarujte se jakýchkoli úprav rozložení souborů na disketách, na diskety nic neukládejte, jedinou vyjímkou je uložení pozice, které probíhá na disketu B.

2.4 Instalace na pevný disk

Součástí balíku je instalační program pro harddisk. Chcete-li celou hru nainstalovat na pevný disk, ujistěte se, zda je na něm dostatek volného místa (cca 2.2 MB). Poté vložte do drive A:\ disketu A. V hlavním direktoráři najdete soubor INSTALL.PRG, který spusťe. Objeví se 2 okna. V horním okně se nacházejí ikony znázorňující nalezené partition Vašeho harddisku (INSTALL umí najít partition C až F). Jste-li rozhodnuti, na jakou partition nainstalujete hru, klikněte na ni myší. Program Vás bude vyzývat ke vkládání disket. O průběhu instalace informuje "teploměr" v dolním okně. Instalace probíhá několik minut. Po doběhnutí instalace je na Vámi určené partition připravena Hlava Kasandry ke spuštění, které provedete spuštěním LOADER.PRG ve foldru KASANDRA. Pozice ze hry se ukládají do hlavního direktoráře celé partition. Nelekejte se proto objevivších se souborů X1,X2,...,X6.

3 UPOZORNĚNÍ

Vážený uživateli, zakoupil jste softwarový produkt, který v sobě skrývá mnoho hodin lidské práce a umu. Cena, kterou jste za hru zaplatil je pouhým zlomkem hodnoty ve hře obsažené. I Vy, vážený zákazníku, můžete přispět k utváření právního povědomí v oblasti ochrany softwarových produktů.

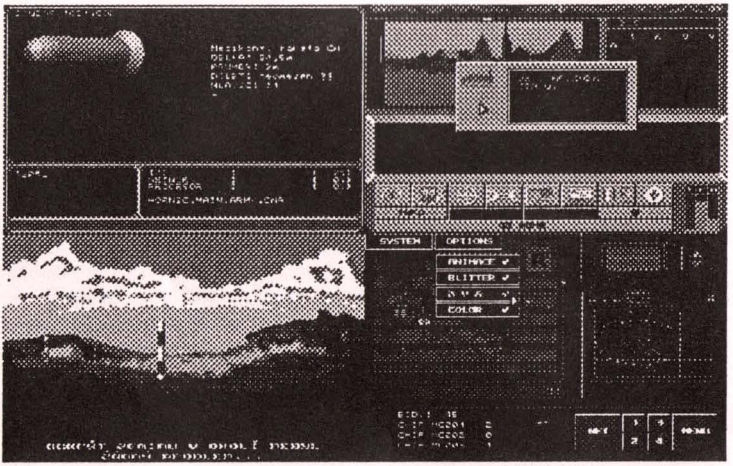
Stačí jediné - tuto hru **NEKOPÍRUJTE**. Děkujeme Vám za spolupráci!

POZOR! Tato hra není public domain. Pořizování kopií bez souhlasu autorů a jejich šíření je trestné.

...kdo nakládá se softwarovým produktem způsobem příslušejícím pouze autorům, vystavuje se nebezpečí stíhání ve smyslu odstavce 152 trestního zákona.

Tato hra je chráněna proti nelegálnímu kopírování.

...kdo učiní zásah do programu za účelem jeho neoprávněného užití či získání vlastního prospěchu, může být stíhán ve smyslu odstavce 1257 trestního zákona.



Sci-fi dobrodružná hra na motivy stejnojmenné povídky Marka Baranieckeho.

Chaloupeckého 1913, Praha 6
Tel.: 354979, fax:521456