

www.oldgames.sk

Monten



Riki Computer Games



www.oldgames.sk



Ďakujeme, že ste si zakúpili hru ANATEMA. Ocitnete sa v tajuplnom a opustenom Emarskom zámku. Okrem toho, že budete čeliť mnohým nebezpečenstvám, často budete musieť aj pohnúť rozumom. Skôr, ako sa pustíte do dobrodružstva, odporúčame Vám preštudovať si tento manuál.

A - ✕

B - ☞

C - ♢

D - 1

E - ⊕

F - ⚡

G - 8

H - ✂

I - 5

J - 6

K - ♣

L - 7

M - ♠

N - 9

O - 0

P - d

R - 4

S - 4

T - ♠

U - 3

V - A

X - 4

Y - 5

Z - 6

Bolo letné ráno a silueta Gmarského zámku sa črtala
oproti vychádzajúcemu slnku. Ľsiešen sa chvíľu díval na
opustenú budovu a záhradu a potom sa obzrel. Stačil mu jediný
pohľad a vedel, že ho už kráľovskí vojaci dostanú. Zo západu,
severu i juhu sa hľala skupinka jazdcov priamo k nemu. Tadiaľ
nemohol uniknúť. Jeho jedinou šancou bol Gmarský zámok,
opradený rôznymi povestami o kliatbe.

Nozbehol sa smerom k pootvorenej hrdzavej bráne. Bežal
rýchlo, lebo bežal o život. Počul dupot kopýt, výkriky vojakov,
rincanie postrojov a brnení. Vysilený prebehol bránou a klesol
na zem. Ďalej nevládal, už mu bolo všetko jedno. Naraz začul
škrípanie neolejovaných päntov a cvaknutie zámku. Obzrel sa.

Brána, ktorej jedno kridlo bolo ešte pred chvíľou otvorené,
bola teraz zabretá. Ľsiešen cez mreže videl zarazených a
vystrašených vojakov, stojacich niekoľko krokov od brány.
Povesti hovorili pravdu. Kliatba začala účinkovať.

výňatok z kroniky Siragovej.

Na týchto stránkach nájdete všetko, čo súvisí s inštaláciou, s nakonfigurovaním, s ovládaním a s hraním hry ANATEMA- Legenda o prekliatí. Prečítajte si to pozorne, pretože Vám to môže pomôcť v prípade vyskytnutia sa nejakých problémov.

INŠTALÁCIA HRY

HARDWAROVÉ POŽIADAVKY

286/16 VGA, 7MB na HD, 420 kB RAM, myš

INŠTALÁCIA HRY NA HARDDISK

Vložte disketu číslo 1 do mechaniky, napíšte INSTALL a stlačte Enter. Program sa opýta na zdrojový adresár. Napíšte cestu k súborom pre inštaláciu (napr. 'A:\'). Ak ste spustili INSTALL z diskety, stačí stlačiť Enter. Potom treba zadať cieľový adresár (do ktorého sa hra nainštaluje - napr. 'D:\HRY\ANATEMA'). Na disku musí byť dost voľného miesta, v opačnom prípade sa program znova opýta na adresár. Po stlačení Enter sa začne inštalácia. Prebieha samočinne, len raz treba vymeniť disketu. Program vydá zvukový signál a vypíše správu. Po skončení celej inštalácie znovu vydá signál a spustí SETUP - nastavenie konfigurácie hry.

MOŽNÉ CHYBY PRI INŠTALÁCII:

Každá chyba sa objaví ako správa v červenej tabuľke.

Môžete zareagovať stlačením Esc - ukončenie inštalácie, alebo stlačením Enter - v tomto prípade program zopakuje poslednú operáciu.

„Nemôžem vytvoriť adresár“ - neexistuje zadaný nad-adresár, napr. neexistuje D:\HRY, a pokúšate sa vytvoriť D:\HRY\ANATEMA)

„Na disku je málo voľného miesta“ - musíte zadať iný disk.

„Chyba prístupu na disk“ - disk, ktorý bol zadaný v cieľovom adresári, neexistuje, alebo je poškodený. Presvedčte sa, či ste zadali správny disk.

„Neexistuje zoznam súborov“ - v mechanike je nesprávna disketa. Vložte disketu číslo 1. Ak sa chyba vyskytuje aj naďalej, môže ísť o poškodenie diskety.

„Poškodený zoznam súborov“ - pravdepodobne je chyba na diskete.

„Nesprávne číslo disku“ - vložili ste nesprávnu disketu. Stlačte Enter a počítač Vám vypíše číslo správnej diskety na obrazovku. Vložte ju a znovu stlačte Enter.

„Chyba pri čítaní“ - Pravdepodobne fyzická chyba na diskete.

„Chyba pri zápise“ - Chyba na Harddisku. Stlačte Esc a spustíte program na opravu disku.

NASTAVENIE KONFIGURÁCIE HRY

Už bolo spomenuté, že po ukončení inštalácie sa automaticky spustí SETUP, ktorý umožňuje nakonfigurovanie hry tzn. systémový test a nastá-

venie zvukovej karty. Systémový test je test rýchlosti Vášho počítača a je to relatívna rýchlosť voči počítaču 286/16 MHz. Nastavenie zvukovej karty je nastavenie parametrov zvukovej karty, ktoré sú potrebné v prípade, že si želáte mať v hre hudbu a zvuky. Ak náhodou parametre svojej zvukovej karty neviete, zvolte funkciu 'Autodetekcia zvukovej karty'. Po nastavení zvolte možnosť 'Ulož a skonči'. Jednotlivé možnosti sa dajú voliť pomocou čísel 1 až 5. Opustenie SETUPu v ktoromkoľvek okamžiku dosiahnete stlačením klávesy ESC.

KONFLIKTY S PAMÄŤOVÝMI MANAŽÉRMI A PROSTREDIAMI

Hra beží bez problémov pod EMM386 a Windows 3.1 v móde Real. Taktiež bola testovaná so STACKER-om 4.0 a SmartDrive 5.0. Windows v móde 386 Enhanced má problémy s virtuálnou pamäťou, preto musíte mať dosť voľnej pamäti XMS alebo EMS, v opačnom prípade počítač „zťuhne“.

AKO HRAŤ HRU ANATEMA

SPUSTENIE HRY

Hra sa spúšťa súborom ANATEMA.EXE (napísať ANATEMA.EXE a stlačiť ENTER). Po spustení hry sa na obrazovke zjavia informácie o voľnej pamäti (XMS, EMS, MAIN) a o voľnom mieste na harddisku. V spodnej časti obrazovky sa objaví nápis „Nahrávam dáta“ a pod ním

bude pás so zvislých čiar, ktorý ukazuje, koľko percent dát už počítač nahral (sto percent sú dva plné riadky).

HLAVNÉ MENU

Po úvode, ktorý je možno preskočiť pomocou klávesy ESC, sa zjaví hlavné menu. Ponúka niekoľko volieb:

NOVÁ HRA - táto voľba Vám umožní začať novú hru. **NASTAVENIE** - prepne do vedľajšieho menu. Tu je možné nastaviť si, či má byť zapnutá, alebo vypnutá hudba a zvuky. Tiež sa tu dá nastaviť detail, čiže kvalitu obrazu a to v rozsahu od 1 po 5 (1 - najnižšia kvalita; 5 - najvyššia kvalita). Opustenie vedľajšieho menu dosiahnete pravým tlačítkom na myši.

POKRAČUJ - umožní návrat do hry v prípade, že bola prerušená skokom do HLAVNÉHO MENU.

NAHRAJ - pomocou tejto voľby je možné si nahrať uloženú pozíciu, ak nejaká existuje.

ULOŽ - táto voľba ponúka možnosť uloženia pozície hocikedy počas hry.

KONIEC - ukončí hru a umožní návrat do DOSu.

Každú z týchto volieb je možné aktivovať nastavením sa kurzorom na danú voľbu a stlačením tlačítka na myši.

O ČO V HRE IDE

V hre ovládate postavu zbojníka Esiesena, ktorý je uväznený v prekliatom zámku. Vašou úlohou je dostať sa zo zámku preč. To môžete

dosiahnuť rôznym používaním predmetov a riešením logických úloh. Hra nie je obmedzená časovo ani inak.

HRACÍ PANEL

Hrací panel sa delí na dve časti. Prvá, umiestnená vodorovne v dolnej časti obrazovky, je textová. Tu sa budú objavovať opisy predmetov a objektov a iné texty. Druhá časť, umiestnená zvisle v pravej časti obrazovky, je ovládací. Na nej sú umiestnené predmetové okná, do ktorých sa vkladajú predmety a tiež je tam symbol diskety. Ak sa na ňu kurzorom za pomoci myši nastavíte a stlačíte tlačítko na myši, zobrazí sa hlavné menu.

AKO OVLÁDAŤ HRU

Ovládanie hry sa dá rozdeliť na päť skupín:

1. OVLÁDANIE POHYBU - pohyb sa ovláda pomocou kurzorových šípok alebo šípok na keypade. Pri potlačení šípky s označením vpravo alebo vľavo sa otáčate podľa zvoleného smeru (teda ak potlačíte šípku s označením vpravo, otáčate sa vpravo). Pri potlačení šípky s označením hore, kráčate vpred, pri potlačení šípky s označením dolu, cúvate. V prípade, že sa chcete pohybovať rýchlejšie, je možné pomocou klávesy ALT zvoliť funkciu 'beh' a to tak, že naraz držíte aj klávesu ALT aj šípku s označením hore.

2. SKÚMANIE - ovláda sa výlučne pomocou myši. Skúmanie objektov v hre sa dosiahne tým, že sa na daný objekt nastavíte pomocou myši hracím kurzorom a stlačíte ľavé tlačítko na myši. Skúmanie predmetov je trochu odlišné. Predovšetkým, daný predmet musí byť uložený v niektorom z predmetových okien na hracom paneli. Na tento predmet sa musíte nastaviť kurzorom a stlačiť pravé tlačítko na myši.

3. MANIPULÁCIA S PREDMETMI - sa tiež robí výhradne pomocou myši. Zobrazenie predmetu dosiahnete tak, že sa nastavíte kurzorom na daný predmet (podobne ako pri skúmaní) a stlačíte ľavé tlačítko na myši. Daný predmet sa objaví namiesto kurzorovej šípky a môžete s ním rôzne manipulovať. Môžete ho položiť do predmetového okna na paneli (nastavíte sa kurzorom na okno a stlačíte ľavé tlačítko), môžete ho položiť na zem, (nastavíte sa na miesto, kde ho chcete položiť a stlačíte ľavé tlačítko) alebo ho môžete použiť na nejaký objekt alebo iný predmet (nastavíte sa kurzorom na daný objekt alebo predmet a stlačíte pravé tlačítko).

4. OVLÁDANIE LOGICKÝCH ÚLOH - robí sa taktiež len pomocou myši. Základom pri každej z týchto úloh je nastavenie sa kurzorom na určitú časť a používania tlačítek na myši. Jednotlivé úlohy sa líšia spôsobom riešenia a od neho závisí aj ovládanie.

5. OVLÁDANIE ROZHOVORU - je jednoduché. Stlačením tlačítka na myši potvrdíte, že ste už danú pasáž rozhovoru prečítali a môže sa zjaviť ďalšia časť.



NIEKOĽKO RÁD DO HRY

Na to, aby ste mohli úspešne prejsť túto hru, musíte sa držať niekoľkých zásad:

1. Skúmajte všetko, čo objavíte.
2. Snažte sa nájsť logické vzťahy medzi jednotlivými predmetmi a objektmi v hre. Lahšie tak objavíte, ako predmet správne použiť.
3. Uvažujte nad logickými úlohami a určite prídete na ich riešenie, pretože sú všetky založené na všeobecne známych princípoch (hra 15, puzzle atď.).
4. Pamätajte, že nič nie je nemožné. Každá hádanka sa dá rozriešiť, ak zvolíte ten správny uhol pohľadu.

PROSÍME VÁS, NEROBTE NELEGÁLNE KÓPIE tohoto softwaru. Jednak to odporuje autorským právam a jednak tým bránite ďalšiemu rozvoju herného softwaru na Slovensku. Od množstva finančných prostriedkov získaných touto hrou, závisí aj rozpočet na ďalšiu hru a pirátske kópie môžu jej výrobu znemožniť, prípadne neúnosne zvýšiť jej cenu.

A to je všetko. Lúčime sa s Vami a dovidenia pri ďalšej hre od RUNE SOFTWARE.

AUTORI





TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

Hra od Pterodon Software. Vydejte sa s pirátom Gajbrošom zničiť zlého Lebečka.

Minimálna konfigurácia: PC 286 1MB RAM, VGA, myš

Cena: 290 SK



7 DNÍ 7 NOCÍ

Původná česká hra žánru štekklivá komedie. Vstúpte s nami do mestieka Lhota. Doporučené pre starších ako 15 rokov.

Minimálna konfigurácia: PC 386, 2MB RAM, VGA, myš

Cena: 370 SK

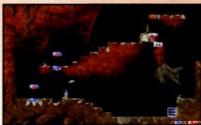


AGENT MLÝČŇÁK

Najúspešnejšia hra tímu Metropolis Software House. Ste mladík, ktorého si najme organizácia Hurvínkovo spasenie na objasnenie záhadného miznutia zlata z banky.

Minimálna konfigurácia: PC 386, 1MB RAM, VGA, myš

Cena: 490 SK



QUADRAX

Dosiaľ najúspešnejšia slovenská hra. Vynikajúca logická hra obsahujúca 100 levelov. Pomôžte dvom odvážlivcom v Chráme Slnka.

Minimálna konfigurácia: PC386, 1MB RAM, 10MB na HD

Cena 620 SK



DRAČÍ HISTORIE

Adventúra plná rozprávkových bytostí, v ktorej sa ocitnete v ulohu malého drača. Prvá česká hra, ktorá vychádza aj na CD a je plná nahovorená.

Min. konfig.: PC386, 2MB RAM, 11MB na HD, VGA, myš

Cena: 3.5" 520 SK, CD ROM 620 SK



SHADOW OF THE DEVIL

Prvá slovenská hororová adventúra na omigu. Zachraňte celého ľudstva pred satanom je vo vašich rukách.

Minimálna konfigurácia: Amiga 500, 1MB RAM

Cena: 450 SK



RAMONOVO KOUZLO

Hra z prostredia zámku v Novom Meste nad Metují. Zachráňte zakliatych škriatkov a pomste sa Ramonovi.

Minimálna konfigurácia: PC386, 1MB RAM, VGA, myš

Cena: 450 SK



THE MUTANION OF J.B.

Prvá slovenská rydzá CD adventúra. Pri pokusoch s prenosom inteligencie sa technickou chybou premeníte na prasiatko. Stretnete sa s mimozemšťanmi a poletíte na ich planétu. Plánovaný dátum predaja: apríl 1996

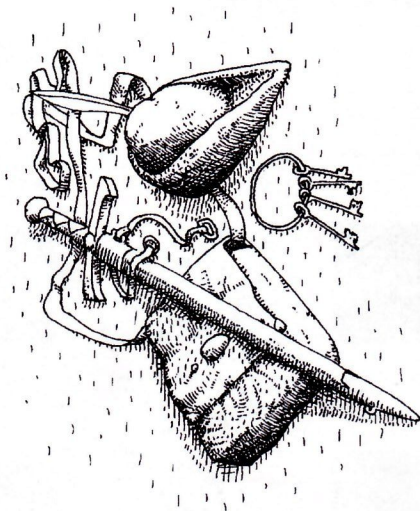
www.dajgames.sk



RYTÍŘ GRÁLŮ

Prvá český dungeon. Vynikajúca grafika. Zvláštnosťou tejto hry je, že sa plynule presúvate po štvorcach.

Plánovaný dátum predaja: apríl 1996



DISTRIBÚTOR PRE SR

RIKI, P.O. Box 117
814 99 Bratislava 1
tel · 07 / 496 346

DISTRIBÚTOR PRE ČR

Vochozka Trading, Dukelská 373
572 01 Políčka
tel · 05 / 535 113