

Dračí Historie

(c) 1995 Vochozka Trading, NoSense

Uživatelský manuál



Uvítání

Těší nás, že jste si poříдили **Dračí Historii**. Pravděpodobně jste již dokonce rozbalili krabici a v ruce nyní držíte manuál. Vítejte při jeho čtení!

Technické požadavky

Hru a instalační program lze spouštět na počítači minimálně PC 386 vybaveném VGA kartou, barevným monitorem a myší. Dále se vyžaduje instalovaný ovladač myši; pokud chcete slyšet hudbu a zvuky, je dobré mít k tomuto účelu zvukovou kartu **Sound Blaster** nebo kompatibilní.

Hra je určena pro operační systém **MS-DOS**, nedoporučuje se spouštět pod **MS Windows 3.x**. Pod operačním systémem **Windows95** nebyla testována, nevylučujeme však její funkčnost.

Instalace hry

Při instalaci CD verze vložte do CD mechaniky CD disk s hrou. Nastavte se na CD mechaniku a spusťte dávku **install.bat**. (Pokud je vaše CD mechanika např. D, uděláte to následovně: v příkazovém řádku DOSu napíšete D: a zmáčknete **Enter**. Potom napíšete **install.bat** a zmáčknete opět **Enter**.)



Při instalaci disketové verze vsuňte nejprve do disketové mechaniky instalační disk č. 1. Nastavte se na příslušnou disketovou mechaniku a spusťte dávku **install.bat**. (Pokud jste vsunuli disk např. do mechaniky A, uděláte to následovně: v příkazovém řádku DOSu napíšete A: a zmáčknete **Enter**. Potom

napíšete **install.bat** a zmáčknete opět

Enter.)

Instalace zabere na hard disku přes 11 MB místa, instalační program vyžaduje přítomnost ovladače myši v paměti a alespoň 200 Kbyte volné konvenční paměti pro svoje účely.

Nejdříve se vás zeptá, do jakého adresáře se má hra instalovat. Pokud nemáte žádné speciální požadavky, stiskněte jednoduše Enter. Pokud si přejete instalovat na nějaké speciální místo (např. D:\HRY\DH), napište úplnou cestu k adresáři, kam chcete hru instalovat. Jestliže daný adresář neexistuje, instalační program ho sám vytvoří.

Poté se zeptá, odkud hru instalovat. Doporučujeme pouze zmáčknout Enter.

U CD verze nyní proběhne celá instalace najednou.

U disketové verze se nejprve nainstaluje 1. disketa a poté se program opět zeptá, odkud instalovat. Vsuňte tedy do mechaniky instalační disk č.2 a zmáčkněte Enter. To samé i pro instalační disk č.3.

Na konci instalace se spustí program **SETUP.EXE**, který automaticky detekuje vaši zvukovou kartu **Soundblaster** a **kompatibilní**.

Po úspěšném provedení instalace se nastaví jako aktuální adresář ten adresář, kam byla hra instalována. Doporučujeme si přečíst soubor **README.TXT**, který se zde nachází a ve kterém jsou uvedeny poslední informace, které již nestihly být uvedeny v tomto manuálu.

Problémy při instalaci

Instalační program vypisuje, že se nedá spustit!

-nemáte pravděpodobně nainstalovaný ovladač myši. Nahrajte ho tedy do paměti. Pokud nevíte, co to nějaký ovladač je, zkuste napsat jednoduše "mouse", třeba to pomůže. Na mnoha počítačích to pomáhá...

Instalační program vypisuje, že na disku je málo místa!

-zkuste něco smazat, tak, aby na disku, kam chcete instalovat, bylo kolem 11 MB volného místa.

Instalace proběhne, ale vypíše se, že nemusí být korektní.

-věřime, že tato situace nemůže nastat. Kdyby přece jenom, zkuste toto sdělení ignorovat, hra vám bude fungovat.

Nebyla detekována moje zvuková karta!

-neznamená to rovnou, že vaše zvuková karta není kompatibilní se Sound Blasterem; zkuste se podívat, jestli se v souboru AUTOEXEC.BAT nachází řádek s textem "SET BLASTER". Pokud tam není a vaše karta o sobě tvrdí, že se Sound Blasterem kompatibilní je, nebo je to přímo Sound Blaster, spusťte setup program k vaší kartě, který by měl soubor AUTOEXEC.BAT správně upravit.

Spouštění hry

Nastavte se do adresáře na hard disku, kam byla hra nainstalována a spusťte hru pomocí dávky **dh.bat**. (Pokud jste hru nainstalovali např. do adresáře **C:\DH**, provedete to následovně: v příkazovém řádku DOSu napište **c:** a zmáčkněte **Enter**. Pak napište **cd ldh** a opět **Enter**. Nakonec napište **dh.bat** a opět **Enter**.)

Pokud máte CD verzi, program vyžaduje přítomnost CD disku s hrou ve vaší CD mechanice.

K hladkému fungování hry vám velice doporučujeme mít nainstalovanou nějakou diskovou cache, např. **SMARTDRV.EXE**, který je součástí operačního systému **MS-DOS**.

Problémy při spouštění hry

Hra napíše cosi o ovladači myši a nespustí se!

-nemáte pravděpodobně nainstalovaný ovladač myši. Nahrajte ho tedy do paměti.

Hra padá - buď se zasekne, nebo se resetuje počítač!

-máte-li šestnáctibitového Sound Blastera a jsou-li jeho ovladače v horní paměti (v souboru CONFIG.SYS nebo AUTOEXEC.BAT je před nimi napsáno něco jako DEVICEHIGH, případně LOADHIGH nebo jenom LH), dejte je dolů. (tj. smažte HIGH v případě DEVICEHIGH, nebo smažte LOADHIGH, popř. LH)

Ovladač paměti EMM386 hlásí problémy!

-asi bude malý DMA buffer. Najděte si v souboru CONFIG.SYS řádek s programem EMM386.EXE a úplně nakonec přidejte D=32, případně D=64.

Hra ohlásí, že potřebuje ještě tolik a tolik paměti navíc!

-odstraňte ze souborů CONFIG.SYS a AUTOEXEC.BAT všechny zbytečné rezidentní programy, restartujte počítač.

Stále málo paměti? Pokud máte MS-DOS 6 a vyšší, spusťte program MEMMAKER, který se pokusí nějakou paměť uvolnit. Třetím řešením je použít nějaký jiný, lepší manažer paměti, než HIMEM.SYS a EMM386.EXE, jež jsou součástí OS MS-DOS.

Nejsou slyšet hudba anebo zvuky!

-z adresáře, kam byla hra nainstalována, spusťte program SETUP.EXE. Vypsal vám, že detekoval a nainstaloval vaši kartu? Pokud ne, podívejte se, co vám v tomto případě radíme při instalaci (o pár odstavců/stránek dříve...)

Pokud vaše karta byla správně detekována, ale ve hře stále nic není slyšet, pokusíme se to nyní spolu vyřešit.

Máte zastrčený kolík od reproduktorů do té správné zdičky?

Máte zapnuté vaše aktivní reproduktory?

Máte šestnáctibitového Sound Blastera? Zkuste ze souborů CONFIG.SYS a AUTOEXEC.BAT odstranit jeho ovladače.

Máte nějakou kartu, která se tváří, že je Sound Blaster kompatibilní? Zkuste znovu spustit setup program té karty a nastavit ji jinou adresu/přerušení/dma kanál. Resetujte počítač, nastavte se do adresáře, kde je naše hra a spusťte SETUP.EXE, potom spusťte hru.

Pořád nic? Podívejte se do adresáře, kde jsou nějaké testovací utility od vaší karty a zkuste, jestli hraje. Zahrála? Spusťte tedy ještě

jednou naši hru...

Hraní hry

Dračí Historie je hrou typu "adventure". Toto slovo byste našli v anglickém slovníku a v češtině znamená "dobrodružství". Pomocí myši ovládáte malého draka, pohybujete se s ním po pohádkovém kraji, sbíráte a používáte různé předměty, komunikujete s ostatními postavami, které ve hře potkáte- a to vše tak účelně, aby se vám podařilo hru úspěšně vyhrát. Zažíváte při tom ono dobrodružství (ehm...), a jak my doufáme, hodně legrace.



Ze hry se rychle vyskakuje pomocí F10, dále musíte klávesou A potvrdit vaše rozhodnutí ukončit hru... Klávesou Q zapínáme a vypínáme rychlou chůzi draka. Pokud vám obě rychlosti chůze připadají stejně pomalé, máte zřejmě i pomalejší počítač. Klávesou T zapínáme a vypínáme titulky u mluvících

postav. Změna stavu se vždy projeví až při následující větě. Rychlost mluvení lze upravit pomocí - a =, spolu se shiftem na minimum a na maximum. Texty jdou navíc odklikávat myší. Pozor! Pokud je rychlost textu na maximu, nebude slyšet vůbec řeč! Hlasitost hudby lze upravit pomocí [a], spolu se shiftem na minimum a na maximum. Pokud chcete měnit hlasitost zvuků, stiskněte: ; a '.

Poté, co hru spustíte, na obrazovce se začne odvíjet automaticky děj (intro), který vás má uvést do celé hry. Doporučujeme intro alespoň jednou celé shlédnout, při dalším spouštění hry ho můžete přeskočit stisknutím tlačítka ESC.

Až intro skončí (buď samo od sebe, nebo jste stiskli **ESC**), na obrazovce se objeví kurzor myši (malý křížek) a vy s ním můžete pohybovat. Vyzkoušejte si to, prorejděte s kurzorem celou obrazovku...

Možná jste si už teď všimli, že se občas pod kurzorem vypíše nějaký text. Tento text vás informuje o tom, jaký předmět se právě pod kurzorem nachází.

Na jiných místech se křížek změni v šipku ukazující jedním ze čtyř směrů (nahoru, dolů, vlevo, vpravo). Šipka vás má informovat, že se dá jít do další obrazovky oním určeným směrem.

Pokud chcete nějaký předmět prozkoumat, najedte na něj kurzorem tak, aby se vypsala informační text a stiskněte levé tlačítko myši. Drak vám předmět popíše.

Pokud jste kurzorem na nějakém předmětu, dávejte dobrý pozor- má kurzor červené orámování? Pokud ano, předmět jde použít. (Tedy např. něco ze země jde sebrat, jestliže to je nějaká osoba, jde s ní takto mluvit.) Předmět použijete tak, že na něm kliknete pravým tlačítkem.

Pokud chcete jít do jiné místnosti, najedte kurzorem do míst, kde se změni v šipku daným směrem a zmáčkněte pravé tlačítko. Cestu daným směrem můžete také prozkoumat úplně stejně, jako je uvedeno výše, pomocí levého tlačítka. Pokud je říct co, drak vám to řekne...

Bliže si popíšeme sbírání a vůbec manipulaci s předměty. Takže za prvé - jakmile jste předmět sebrali a on se objevil jako kurzor myši místo tradičního křížku, není to už jen tak ledajaký předmět, je to ikona!

S ikonou můžete provádět skoro podobné kousky, jako s obyčejným křížkem. Najedete-li ikonou na nějaký předmět na obrazovce a ikona dostane červené orámování, znamená to, že ikona spolu s tím předmětem půjdou dohromady použít. Stiskněte tedy pravé tlačítko.

Máte-li jako kurzor ikonu a stisknete přitom levé tlačítko, odhodíte ikonu do batohu a jako kurzor se vám objeví zpátky křížek.



V batohu naleznete všechny ikony, které v daný okamžik máte u sebe. V naší hře má batoh tvar jakéhosi vaku, jehož obsah uvidíte, najedete-li kurzorem těsně k hornímu okraji obrazovky a chvíli počkáte (nebudete pohybovat kurzorem). Z batohu zpět do hry vyskočíte tak, že najedete

kurzorem mimo plochu batohu (ne zcela přesně, raději si to vyzkoušejte) a chvíli počkáte, nebo kliknete pravým tlačítkem mimo plochu batohu.

Levým tlačítkem ikony v batohu prozkoumáváte, pravým tlačítkem je berete. Ikonu zpátky do batohu ho odhodíte levým tlačítkem, pravým tlačítkem se ji můžete pokusit použít s ostatními ikonami- půjde to ale jenom tehdy, má-li držená ikona červené orámování.

K rychlé manipulaci s ikonami slouží následující klávesy: ", " . " / ". První dvě listují ikonami doleva a doprava a třetí vyměňuje navzájem křížek a poslední ikonu. Vyzkoušejte to! (I když vám to doporučujeme jenom neradi, je to účinné při metodě hraní zvané "všechno na všechno".)

Je-li na obrazovce zapnutý kurzor, můžete najetím dolů doprostřed obrazovky a počkáním vyvolat uživatelské menu. Vypadá to tak, že se dole na obrazovce objeví jakési čtverečky, znázorňující činnosti, které se provedou poté, co na ně kliknete myší. Vyjedete-li kurzorem myši opět trochu výš, menu se vypne.



Položky uživatelského menu jsou pořadě od leva do prava: mapa, save, load, konec hry, kredity.

Probereme si je:



Mapa slouží k rychlému přesunování po celém pohádkovém kraji. Jednoduše kliknete pravým tlačítkem na to místo a dostanete se tam. Zpět z mapy na místo, kde jste byli, se dostanete opět zvolením položky "mapa" z uživatelského menu. Mapu můžete také zapnout a vypnout pomocí klávesy "M".

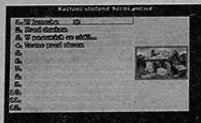
a vypnout pomocí klávesy Esc.



Save znamená "ulož" a zvolením této položky se dostanete do obrazovky, ve které máte možnost uložit si herní situaci na disk. To je vhodné např. ve chvíli, kdy vás už jeden den hra omrzela a vy chcete pokračovat až zítra z načaté pozice. Máte na výběr z dvanácti míst na uložení

situace. Místo vyberete tak, že na něj najedete myší a kliknete.

Nyní po vás hra požaduje, abyste nějak ukládanou herní situaci pojmenovali. Na klávesnici napište její jméno a zadávání ukončete stiskem **Enter**. Pokud nezadáte žádné jméno, situace se neuloží. Pokud jste si to s ukládáním herní situace rozmysleli, zpět do hry se dostanete kliknutím kamkoliv mimo šedou plochu.



Load znamená "načti" a vy máte možnost zvolit si nějakou již uloženou herní situaci a pokračovat v hře z ní. Všechno ostatní je obdobné tomu, co bylo vysvětleno v odstavci věnovaném "save".

Konec hry znamená konec hry. Pokud vás to, co se na obrazovku vypíše, překvapí, zkuste někde v tomto textu najít zmínku o klávese **F10** a pochopíte to.

Zvolením položky **kredity** se dozvíte informace o skoro všech lidech, kteří měli co do činění s touto hrou. O úplně všech lidech píšeme až v závěrečných titulcích...

Zpět do hry se dostanete stiskem libovolné klávesy nebo tlačítka myši.

Tipy pro hraní hry

Všechny předměty pečlivě prozkoumávejte, i několikrát po sobě.

Pokud budete mít pocit, že vám někdo řekl o novém, dosud neznámém místě, zkuste se podívat na mapu, jestli se tam něco nového neoznačilo.

Zkuste z místností chodit ven normálními východy, může se stát něco navíc.

Se všemi důkladně promluvte.

Pokud nevíte jak dál, zkuste znovu pokračovat druhý den, požádejte třeba o radu kamaráda, ale v žádném případě se prosím neobracejte na nás. Poradit vám také mohou specializované herní časopisy.

Protipirátská ochrana

Týká se disketové verze. Pokud vás hra v určité chvíli požádá, abyste na klávesnici napsali slovo z tohoto manuálu, učiňte to prosím. Hra vás nepustí dál, dokud slovo správně nenapišete. Neberte přitom ohled na rozdíly mezi malými a velkými písmeny. Řádky počítejte včetně nadpisů, volné řádky ignorujte. Malý příklad: hra po vás chce, abyste napsali **4.slovo** ze **7.řádku** na **11.stránce**. Tímto slovem je "**verze**" (o odstavci výš!!!). Stiskněte tedy popořadě klávesy "V" "E" "R" "Z" "E" - a je to!

Pokud jste opravdu dočetli až sem, nepřeskakovali jste (Kdo přeskakoval, ať si nejdřív pěkně přečte celý manuál!) a stále si myslíte, že to ještě není všechno, co jsme vám chtěli sdělit... tedy... zkrátka- tady máte, co jste chtěli!

Co si o tom všem myslíme my? Kdo? My!

Pavel Pospíšil, který psal, programoval, editoval, stříhal samplý, zpracoval manuál, všechny ostatní popoháněl do práce a je z toho ze všeho nejvíc vyčerpaný.

"Napišeme sem něco vtipného!"

"Půjdu ostatním příkladem, mě něco vtipného určitě napadne!"

"Nenapadlo!"

"Napadá snad něco vás?"

Lukáš Svoboda, který programoval a stříhal samplý.

Robert Špalek, který programoval a stříhal samplý.

Pavel Jura, který kreslil pozadí.

Jakub Dvorský, který animoval a kreslil a stříhal samplý.

Jan Pokorný, který kreslil a animoval postavičky a maloval obal.

Radovan Kramář, který složil hudbu, namluvil malého draka a stříhal samplý.

Nikoho z nich nic vtipného nenapadlo.

Čekali jste snad od nás víc?

UŽ MÁTE NAŠÍ ČESKOU HRU "Tajemství osliho ostrova"?



Hra od Pterodon Software z pirátského prostředí. Vydejte se s pirátem Gajbrašem zničit zlého LeGeka! Cena (diskety 3.5") pouze 275,- Kč. Minimální konfigurace PC 286, 1MB RAM, VGA karta, myš.

UŽ MÁTE NAŠÍ ČESKOU HRU "7 dní a 7 nocí"?



Původní česká hra žánru lechtivá komedie. Vstupte s námi do městečka Lhota. Doporučeno pro starší 15-ti let. Cena (diskety 3.5") pouze 320,- Kč. Minimální konfigurace PC 386, 2MB RAM, VGA karta, myš. Podporuje Soundblaster a kompatibilní.

UŽ MÁTE NAŠÍ ČESKOU HRU "Ramonovo kouzlo"?

Hra z prostředí zámku v Novém Městě nad Metují. Zachraňte zakleté



skřítky a pomstěte se Ramonovi. Cena (diskety 3.5") pouze 385,- Kč. Minimální konfigurace PC 386, 1MB RAM, VGA karta, myš. Podporuje Soundblaster a kompatibilní.

Už máte naši českou hru "Triptych PC her č.1"?



Soubor tří oblíbených her za směšnou cenu! Muzeum mrtvol (textovka s hororovou zápletkou), Stíny noci (textovka z prostředí strašidelného domu) a OK Cash machine (hrací automat, jaké známe z restaurací). Cena (diskety 3.5") pouze 185,- Kč. Minimální konfigurace PC

286, 1MB RAM, VGA karta, myš.

Už máte naši českou hru "Agent Mličník"?



Nejúspěšnější hra od polského týmu Metropolis Software House. Vše přeloženo do češtiny Andrejem Anastasovem! Jste mladík, kterého si organizace Hurvínkovo spasení najme na vyšetření záhady mizení zlata z banky. Cena (diskety 3.5") pouze 395,- Kč. Minimální konfigurace PC 386, 1MB

RAM, VGA karta, myš. Podporuje Soundblaster, Gravis Ultrasound.

Pozor! Zároveň vychází první slovenská hra "Quadrax".



Jedna z nejlepších logických her na našem trhu. Ovládáte dvě postavičky, které musíte dovést vždy do určených dveří. Cena (diskety 3.5") pouze 495,- Kč, (CD verze) pouze 575,- Kč). Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM, VGA karta, myš.

Kde si můžete hry koupit? Buď v kterékoliv prodejně s výpočetní technikou, nebo si je můžete objednat na naši adresu. Hry zašleme poštou. K ceně nepřipočítáváme ani poštovné, ani balné.

Připravujeme



Rytíř Grálu - první český
dungeon. Vynikající grafika.
Zvláštností této hry je, že se
plynuje přesunuje po
čtvercích. Plánované datum
vyjítí: únor až březen 1996



Distributor pro ČR:

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička,
tel. 0463-22 373, tel. na brněnskou kancelář: 05-535 113.

Distributor pro SR:

RIKI, P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel. 07-496 346.