



UPOZORNĚNÍ MAJITELŮM PROJEKČNÍCH TELEVIZORŮ

Dlouhodobě zobrazované nepohyblivé obrazy mohou způsobit poškození obrazovky nebo na ní mohou zanechat neodstranitelné stopy. Zdržte se opakovaného nebo dlouhodobého používání videoher na velkoformátových projekčních televizorech.

UPOZORNĚNÍ PRO EPILEPTIKY

Přečtěte si prosím tento text, než použijete svůj herní systém nebo než jeho používání dovolíte svým dětem. Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům či ztrátě vědomí, sledují-li určité televizní vysílání nebo hrají-li určité videohry. K tomu může dojít i tehdy, když daná osoba nemá žádné lékařské záznamy svědčící o epilepsii a nikdy nedostala epileptický záchvat. Pokud vy nebo někdo z vaší rodiny někdy měl příznaky spojované s epilepsií (záchvaty či ztráty vědomí), když byl vystaven blikajícímu světlu, poraďte se se svým lékařem, než budete hrát. Doporučujeme rodičům sledovat, jak jejich děti používají videohry. Jestliže se u vás nebo u vašich dětí objeví jeden z následujících příznaků: závratě, rozostřené vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, bezděčné pohyby nebo křeče během hraní videohry, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a vyhledejte lékaře.

BEZPEČNOSTNÍ OPATŘENÍ BĚHEM HRY

- Nesedte příliš blízko obrazovky. Sedte v dostatečné vzdálenosti od televizoru, ve vzdálenosti, jakou dovolují kabely.
- Hrajte raději na menší obrazovce.
- Nehrajte, jste-li unavený nebo pokud jste málo spal.
- Zajistěte si, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Po hodině hraní si alespoň 10 až 15 minut odpočíte.

Licenční ujednání:

Phoenix Arts opravňuje v souladu se zákonem č.247/1990 Sb. v platném znění nabyvatele k používání softwarového produktu HUSITA za těchto podmínek:

Je dovoleno:

- Provozovat kompletní hru na jediném počítači
- Terminál sloužící pro hru se spoluhráčem provozovat neomezeně na libovolném množství počítačů

Není dovoleno:

- Kopírovat distribuční CD za účelem jejich komerčního nebo nekomerčního šíření
- Provádět změny a úpravy softwaru
- Zahřnovat software do jiného programového produktu a šířit software takto vzniklý

Uživatelům doporučujeme bez prodlení řádně vyplnit a odeslat registrační kartu. Neregistrovaný uživatel se jinak připravuje o firemní podporu (informace, upgrade, pomoc při instalaci ap.)

© 1997 Phoenix Arts Software

AVI player - © by Wolfgang Hesseler, 53547 Rossbach, Germany
cover & manual design - © 1997 by Matěj Sychra, Cybernetic Cinema

Všechny značky a jména produktů jsou obchodní nebo registrované obchodní značky.

Hardwarové požadavky

Minimální konfigurace:

- PC AT kompatibilní počítač
- Procesor 80486
- SVGA HiColor videokarta podporující VESA standard (min. 1 MB videopaměti)
- CD ROM mechanika a nainstalované příslušné ovladače
- Harddisk (požadované volné místo záleží na typu instalace)
- 11 MB volné paměti XMS
- MS-DOS verze 3.1 a vyšší nebo WINDOWS 95

Pro plynulý chod hry a plně využití možností programu doporučujeme:

- Procesor řady 586
- 15 MB volné paměti XMS
- Barevný monitor 15"
- Zvukovou kartu, je vhodné mít připojený zvukový kabel CD ROM ke zvukové kartě

Obsah kompletu hry

Toto balení by mělo obsahovat:

- CD s programem
- Tento manuál
- Registrační kartu

CD s hrou obsahuje kromě programu také několik hudebních stop, které si můžete poslechnout na běžném CD přehrávači.

Instalace

Správná instalace je nezbytnou podmínkou pro běh hry. Spuštění programu přímo z CD není možné, volbou vhodného typu instalace lze však minimalizovat místo, které hra zabírá na harddisku. Instalaci provádí program **SETUPH**, který je na CD. Například pokud máte CD-ROM jednotku nainstalovanou jako disk D, stačí na příkazové řádce DOSu zadat příkaz **D:\SETUPH**

Program **SETUPH** umožní nastavit základní parametry hry a nainstalovat hru na harddisk. Změna zde nastavených parametrů je možná i dodatečně. Volba probíhá formou výběru z nabízených možností. Mezi možnostmi lze přecházet stiskem kláves pro posun kurzoru, vybranou variantu je třeba potvrdit stiskem klávesy **[Enter]** nebo mezerníku. Je možný i přímý výběr jedné varianty stiskem klávesy s číslicí, která je uvedena před danou variantou. Tam, kde je to možné, program nabízí optimální variantu, zjištěnou z konfigurace vašeho počítače. Volby, které nemají v dané konfiguraci smysl, jsou nepřístupné a jsou v menu přeskakovány.

Nastavení grafického režimu

Zde je možno vybrat jeden ze tří grafických režimů. Vyšší rozlišení klade větší nároky na rychlost počítače, schopnosti videokarty, volnou paměť XMS a na vlastnosti monitoru.

Režim 640x480, 65K barev je nejméně náročný, zobrazuje však také nejmenší úsek herního pole. Je vhodný pro pomalejší počítače (486), při nedostatku volné paměti nebo pokud videokarta neumožňuje vyšší rozlišení.

Režim 800x600, 65K barev je doporučený pro většinu počítačů. Zobrazuje přehledně velkou část herního pole a má přijatelné požadavky na výkon běžných počítačů. Doporučujeme alespoň 15" monitor.

Režim 1024x768, 65K barev zobrazuje nejvíce podrobností, má však také největší nároky na výkon počítače. Pro zřetelné zobrazení je vhodný monitor o velikosti úhlopříčky alespoň 17 palců. Abyste mohli používat toto rozlišení, musí mít videokarta nejméně 2MB RAM.

Volba zvukové karty

Pro správné používání zvukové karty je zapotřebí programu sdělit typ zvukové karty a její nastavení. Program sám při prvním spuštění analyzuje prostředí počítače a nabídne zjištěné varianty, popřípadě nejpravděpodobnější varianty (nastavení zvukové karty od výrobce). Nesprávně zvolené parametry mohou způsobit, že zvuková karta bude pracovat špatně, nebude vůbec pracovat, případně nebude fungovat celý program.

Nejprve je třeba zvolit typ zvukové karty. Potom program nabídne nastavení konfigurace této karty. Zvolené hodnoty musí odpovídat skutečnému hardwarovému nastavení karty. Jako první se zadává adresa karty, kterou program vzápětí zkontroluje. Pokud program zvukovou kartu na dané adrese nenalezl, je třeba zvolit jinou (správnou) adresu nebo typ karty. Jako další parametr se volí číslo DMA zvukové karty. Tuto hodnotu lze měnit jen u některých typech karet a většinou zůstává v platnosti nastavení od výrobce. Jako poslední je zapotřebí zvolit přerušení (IRQ) zvukové karty. Zde se nastavení často liší podle konkrétní konfigurace počítače, i zde je však přednastavená hodnota. Pokud zvuková karta nepracuje správně ani s jedním z přerušení, lze pro karty typu SB2.0 a SBpro vybrat položku <Žádné>, tyto karty lze provozovat i bez přerušení, nepracuje však potom kontrola synchronizace zvuků (může se pak objevit zadržování zvuku). Po zadání těchto parametrů následuje test zvukové karty, při kterém by měl být slyšet zvuk (netýká se GUS).

Program podporuje tyto zvukové karty:

SB2.0	8 bit mono
SBpro	8 bit stereo
SB16/AWE	16bit stereo
Windows Sound System (WSS)	16bit stereo
Gravis Ultrasound (GUS)	16bit stereo

Do módu Windows Sound System lze přepnout značnou část zvukových karet, které se jinak pod DOSem tváří jako SBpro (ne originální SBpro). Příslušný přepínač

program bývá přiložen ke zvukové kartě. Zvuk v 16bitovém režimu zní čistěji. Zvukovou kartu GUS je vhodné nastavit konfiguračním programem karty pro používání 16bit DMA (např. DMA5). Použití 8 bit DMA zabírá více výkonu počítače. Na velikosti paměti na GUS nezáleží.

Záměna zvukových kanálů

Tato volba je k dispozici jen pro karty produkující stereofonní zvuk. Pokud máte reproduktory připojené k počítači obráceně, lze zde prohodit směry, ze kterých přicházejí zvukové efekty.

Instalace na harddisk

Zde probíhá vlastní instalace souborů z CD na harddisk. Nejprve je třeba vybrat typ instalace:

Kompletní hra - instaluje se pro běh samotné hry nebo serveru multihry. Součástí tohoto typu instalace je vždy i minimální instalace terminálu multihry.

Terminál - instaluje se pouze terminál, sloužící jako konzole spoluhráče pro spojení se serverem.

Pak je nutno zvolit rozsah instalace:

Pro kompletní hru:

- minimální, zabírá pouze 6 MB diskového prostoru. Program však načítá většinu informací z CD, proto je určena pro počítače vybavené rychlou jednotkou CD-ROM (alespoň s osminásobnou rychlostí).
- optimální, zabírá 68 MB diskového prostoru. Instalují se soubory, které jsou často využívány při vlastní hře. Úvodní animace se přehrávají přímo z CD, pro jejich plynulý běh je nutná jednotka CD-ROM alespoň s osminásobnou rychlostí.
- maximální, zabírá 200 MB na harddisku. Je určena majitelům pomalých jednotek CD-ROM. Z CD se přehrává pouze hudba.

Při startu programu musí být vždy CD hry vložen v jednotce CD-ROM.

Pro terminál multihry:

- minimální, zabírá pouze 6 MB diskového prostoru. Program však načítá všechny informace z CD, proto je určena pro počítače vybavené rychlou jednotkou CD-ROM (s osminásobnou rychlostí).
- pro funkci bez CD, zabírá 68 MB diskového prostoru. Toto je jediný typ instalace, který se zcela obejde bez CD při běhu hry. Umožňuje to hru více hráčů, přičemž stačí všem dohromady 1 CD na serveru. Při této instalaci nehraje na terminálu hudba, pokud není vložen CD.

Po volbě rozsahu instalace je nutno zadat adresář, kam se bude hra instalovat. Ještě během zadávání cílového adresáře lze instalaci odvolat stiskem klávesy **[ESC]**. Jinak po stisku **[ENTER]** proběhne vlastní kopírování souborů na harddisk. Pak zbývá už jen ukončit instalační program zvolením položky **<Konec SETUPU>** v hlavním menu programu.

Dodatečná změna konfigurace, nastavené při instalaci

Program **SETUPH**, který instaloval hru na harddisk, lze použít i později, pokud je třeba změnit některá nastavení hry. Program se spustí z adresáře, kam byla hra dříve nainstalována, příkazem **SETUPH**. Přitom musí být v jednotce CD-ROM vloženo CD s programem hry (to platí i pro změnu konfigurace programu **HUSITERM**, který se jinak bez CD obejde). V tomto případě není možné spustit program **SETUPH** přímo z CD (ne jako při instalaci hry).

Spouštění hry

Hru spustíte v DOSu z příkazové řádky povelem **HUSITA**. Přitom musí být adresář s hrou nastaven jako aktuální a CD hry vložen v jednotce CD-ROM. Proběhnou úvodní animace, které můžete přerušit stiskem **[ESC]** nebo tlačítkem myši. Server pro hru více hráčů je součástí hlavního programu, který se spouští jako běžná hra. Terminál pro hru více hráčů se spouští z adresáře hry povelem **HUSITERM**.

Ovládání funkcí programu - menu hry

Funkce programu jsou ovládány systémem menu. To vyvoláte stiskem klávesy **<Esc>**. Po vyvolání menu se zobrazí několik tlačítek s výběrem funkcí. Výběr požadované varianty lze provést několika způsoby:

- stisknutím příslušného tlačítka kurzorem myši
- výběrem tlačítka pomocí kláves pro posun kurzoru nahoru nebo dolů a potvrzením vybraného tlačítka klávesou **<Enter>** nebo mezerníkem.
- stiskem klávesy s číslicí, odpovídající pořadí tlačítka v menu

Pokud nechcete použít žádnou z voleb, lze menu zrušit:

- stiskem tlačítka myši mimo prostor všech tlačítek
- stiskem klávesy **<Esc>**

V některých případech se po zvolení funkce zobrazí další menu, ve kterém je třeba upřesnit požadovanou funkci. Po dobu výběru v menu a provádění všech funkcí se děj hry zastaví. Vzhled a zastoupení některých položek v menu se mění podle situace (typu hry, konfigurace programu, ...)

Hlavní menu

Hlavní menu se vyvolá stiskem klávesy **<Esc>** nebo stiskem klávesy **[F10]**.

Opětovným stiskem tohoto tlačítka lze menu zrušit.

Hlavní menu může obsahovat tyto položky:

<Nová hra> ... Spustí od začátku některý z typů hry (viz. popis typů hry).

<Uložit hru> ... Uloží rozehranou bitvu na disk. V hlavním okně se zobrazí panel, kde je potřeba vybrat jednu z pozic pro záznam. Výběr probíhá podobně jako při

výběru z menu. Poslední pozice dole není určena pro běžný záznam bitvy, program sem automaticky uloží rozehranou bitvu při ukončení programu stiskem klávesy **[F12]**. Při zápisu do nové pozice je možné po výběru změnit jméno záznamu. Jméno se edituje běžným způsobem pomocí klávesnice. Myš lze během editace požit pouze k potvrzení jména (levé tlačítko) a odvolání záznamu (pravé tlačítko). Posunovat kurzor po textu myší nejde. Záznam plně rozvinuté bitvy může zabrat až 120 KB prostoru na disku. Uložení hry lze vyvolat i bez menu přímo stiskem klávesy **[F2]**.

<Načíst hru> ... Nahraje z disku dříve zaznamenanou hru. Výběr ze záznamů probíhá obdobně, jako při zápisu bitvy. Pro lepší orientaci program zobrazuje v okně radaru pohled na zaznamenanou herní situaci. Při změně vybrané pozice stiskem tlačítka myši se nejprve zobrazí vybraný záznam v okně radaru, druhým stiskem na vybrané pozici se bitva načte. Načítání hry lze vyvolat i bez menu přímo stiskem klávesy **[F3]**.

<Volby> ... zde je možné měnit rozličné parametry hry (viz. menu volby).

<Informace> ... Zobrazí další menu s nejrůznějšími informacemi (viz. menu informací). Lze ho vyvolat přímo stiskem **[F1]**.

<Ukončit bitvu> ... Zobrazí další menu s výběrem způsobu ukončení bitvy (viz. menu ukončení bitvy).

<Konec> ... Ukončení programu.

Menu ukončení bitvy

Vyvolává se z hlavního menu nebo přímo stiskem kombinace kláves **[Alt]+[X]**.

<Ukončit hru> ... Konec programu.

<Restart bitvy> ... Spustí rozehranou bitvu znovu od začátku. Restart bitvy při postupové hře neubírá z dobytého území, vygeneruje se nová bitva s jiným postavením základen a jednotek.

<Nová hra> ... Zde lze začít jiný typ hry nebo jinou misi.

Menu informací

Vyvolává se z hlavního menu nebo přímo stiskem klávesy **[F1]**. Může obsahovat tyto položky:

<Stav bitvy> ... Zobrazí aktuální stav rozehrané bitvy, počty zničených jednotek a budov jednotlivými hráči, množství vybraných peněz atd. Údaj „Území“ informuje o velikosti území, dobytého v předcházejících bitvách, závisí na něm dostupná technologická úroveň.

<Listina vítězů> ... Zde jsou zapsáni vítězové z bitev postupové hry. Přímo lze tento popis vyvolat stiskem klávesy **[V]** při postupové hře.

<Cíl mise> ... Zobrazí popis mise (jen při bojových misích). Přímo lze tento popis vyvolat stiskem klávesy **[C]** při hře.

<Klávesy> ... Stručná nápověda o vyznanech kláves.

<Objekty> ... Katalog objektů obsahuje popisy budov a jednotek, cenu a údaj, od

jaké technologické úrovně lze danou budovu a jednotku používat. Přímou lze vyvolat popis k jednotce vybrané v herním poli stiskem kombinace kláves **[Alt]+[F1]** nebo **[Ctrl]+[F1]**.

Menu voleb

Vyvolává se z hlavního menu.

<Rychlost hry> ... Výběr tempa hry.

<Zvuk> ... zesilování a zeslabování jednotlivých složek zvuku.

<Obtížnost> ... Volba obtížnosti hry (inteligence nepřítele, jeho aktivity a agresivity).

Funkce kláves

Některé často používané funkce programu lze vyvolat přímo stiskem příslušné klávesy.

[Esc]	Vyvolá hlavní menu, zruší umísťování budovy, odblokuje pauzu menu informací
[F1]	katalogové informace o vybraném objektu
[Alt]+[F1], [Ctrl]+[F1]	uložení aktuální herní situace na disk
[F2]	načtení herní situace z disku
[F3]	umlčí všechny zvuky a hudbu, dalším stiskem je opět povolí
[F8]	menu služeb
[F10]	okamžitě ukončení programu s automatickým záznamem hry
[F12]	(např. při příchodu šéfa)
[Alt]+[X]	ukončení bitvy
[Alt]+[P]	uloží kopii obrazovky na disk ve formátu PCX
[P]	pauza, lze odvolat dalším stiskem [P] nebo [Esc]
[I]	zobrazí informace o aktuálním stavu bitvy
[C]	zobrazí popis a cíl mise (jen při bojových misích)
[V]	zobrazí listinu vítězů (jen při postupové hře)
[Z]	umožní napsat a poslat zprávu spolihráčům (jen při multihře)
[A]	výběr všech vlastních bojových jednotek v celém herním poli
[Q]	výběr všech vlastních bojových jednotek v momentálním výhledu
[Alt]+[1] až [0]	zaznamená právě označené jednotky jako skupinu číslo 1 až 0
[1] až [0]	označí jednotky patřící do zvolené skupiny
[kurzor, šipky]	posun výhledu hlavního okna
[Home]	posun výhledu na svoji základnu
[End]	posun výhledu zpět na místo před stiskem [Home]
[Tab]	vypne / zapne zobrazení mapy
[M]	vypíše velikost volné paměti XMS v daném okamžiku

Při stisku levého tlačítka myši

[Shift] přibere jednotku do skupiny označených jednotek (jen vlastní jednotky)

[Alt] vyjme jednotku ze skupiny jednotek

Při stisku pravého tlačítka myši:

[Alt] přesun na udané místo (za každou cenu na místo nabízeného útoku)

[Ctrl] útok na udaný cíl (za každou cenu na místo nabízeného přesunu)

[Ctrl+Alt] hlídkování mezi momentální pozicí a ukázaným místem

[Shift] povel pro jednotku se přidá do fronty a splní se, až na něj přijde řada
(Toto lze kombinovat s ostatními klávesami)

Typy hry

Postupová hra

Začnete bojovat s malým kouskem území a několika málo jednotkami. Při vítězných bitvách získáváte další území i druhy zbraní, prohranou bitvou zase něco můžete ztratit. Celé tažení obsahuje asi 8 bitev (podle vaší úspěšnosti). Bitvy jsou generovány pokaždé jinak, nikdy se neopakují. Pokud tento typ hry dohrajete až do konce a ovládnete 100% území, za odměnu shlédnete závěrečný film.

Bitvu postupové hry vyhraje ten, komu se dříve podaří zničit všechny nepřátelské budovy a jednotky (poddání se nepočítají). Pouze v první bitvě stačí pro vítězství nashromáždit 700 peněz v pokladně.

Program eviduje nejlepší dosažené výsledky na listině vítězů, po vyhrané bitvě máte i v možnost zvččnit zde své jméno.

Bojové mise

Jednotlivé, navzájem nesouvisející bitvy. Je připraveno celkem 20 misí, které je možné plnit v libovolném pořadí.

Mise mají různé cíle (např. zničit konkrétní jednotku nebo budovu, ubránit nějaký objekt, zničit vše, ...), je zapotřebí pozorně číst popis mise a brát v úvahu všechny rady a podmínky ke splnění mise. Popis mise lze i v průběhu boje zobrazit v manu informací nebo stiskem klávesy.

Demo

Ukázková bitva, kdy všechny jednotky řídí počítač. Můžete ovládat vlastní jednotky zároveň s počítačem. Výhled se automaticky přesouvá nad to místo nad bitevním polem, kde se něco děje.

Sítová hra

Umožňuje hru až osmi hráčů na více počítačích, kteří jsou propojeni IPX kompatibilní sítí. Podrobný popis je v kapitole o hře více hráčů.

Sériová hra

Umožňuje hru dvou hráčů na dvou počítačích, jejichž sériové porty jsou propojeny kabelem. Podrobný popis je v kapitole o hře více hráčů.

Uživatelské mise

Jednotlivé bitvy, vytvořené přímo hráči pro sebe a ostatní hráče. Je možné vytvářet vlastní mise a vyměňovat si je s ostatními hráči. Podrobný popis je v kapitole o uživatelských misích.

Způsob hry

HUSITA je realtime strategie. To znamená, že veškerý běh hry probíhá v reálném čase zvolenou rychlostí. Principem hry je u postupové hry ovládnout území herního pole a zároveň zničit nepřátelské stavby a bojové jednotky. U bojových misí je cíl vždy určen v textu mise. Také je možné hrát hru ve více hráčích na síti, nebo po sériovém kabelu.

Ovládání hry je jednoduché. Pomocí levého tlačítka myši vyberete jednotku nebo budovu, které chcete udílet pokyny. V případě, že chcete vybrat více jednotek, můžete po stisku levého tlačítka táhnout myši, přičemž všechny vaše jednotky, které jsou uvnitř vznikajícího obdélníku, nebo se jej dotýkají, budou po uvolnění tlačítka označeny. Pak pomocí pravého tlačítka myši zadáte požadovaný povel (přesun nebo útok). Vytvořenou skupinu jednotek lze uložit do paměti stiskem kláves [Alt] a [číslice]. Můžete takto definovat až 10 skupin jednotek (číslice 1,2,...,0), které vyvoláte stiskem klávesy [číslice]. Každá z jednotek může být jen v jedné ze skupin.

Jízdní nebo pěší jednotky mohou hlídat (stav, kdy je jednotka v klidu nebo přechází mezi dvěma body, přičemž útočí na nepřátelské objekty ve svém dohledu - přednost má objekt na vaši jednotku útočící). Pokud chcete, aby jednotka hlídala mezi dvěma body, zadáte jeden bod ukázáním levým tlačítkem myši při současném stisku kláves Alt+Ctrl. Druhý bod je pak momentální pozice jednotky. Dále se mohou jednotky přesouvat. Jednotka se pak přemísťuje svojí rychlostí na zadané místo (nebo co nejbližší zadanému místu). Nakonec může většina jednotek útočit (pozor, přitom jednotka útočí pouze na zadaný cíl, čili se sama nebrání). Existují také jednotky, které mohou vykonávat speciální funkce. Samozřejmě, že jednotky během bojů nezůstávají beze změny. Během přesunů a útoků získávají určitou zkušenost, která je zobrazena ve druhém stavovém pruhu šedivě barvy nad vybranou jednotkou (jednotkami). Čím větší zkušenost jednotka má, tím větší je účinnost a přesnost jejich střel, ale i schopnost lépe odolávat a schovat se. Vaše jednotky jsou však také poškozovány. Míra poškození je zobrazena na prvním stavovém pruhu, v barvě vašich jednotek.

Povely jednotkám je možné zadávat i do fronty - povel se začne plnit, až na něj přijde řada.

Takovýto „budoucí“ povel se zadává se stisknutou klávesou [Shift]. Povel zadaný bez této klávesy se začne provádět okamžitě a fronta povelů se zruší.

Pomocí povelů do fronty lze zadávat složitější úkoly (někam dojít, pak něco zničit, pak se vrátit,...).

Nedílnou součástí většiny typů her je stavba budov. Do začátku hry máte vždy k dispozici pevnost (tvrz nebo hrad). Po jejím nakliknutí se objeví správní pergamen

(okno). Zde jsou k dispozici údaje o počtu poddaných, jejich spokojenosti ap. Také je zde umístěna pokladna a sklad potravin. Pomocí tlačítek + a - můžete nastavit hodnotu daní vybíraných od poddaných (levým tlačítkem myši po 1%, pravým po 10%). Je potřeba volit kompromis mezi množstvím vybíraných peněz a spokojeností obyvatel, neboť právě na ní záleží počet nově přichozích (narozeneých) poddaných. Při velmi nízké spokojenosti (okolo 45%) se může stát, že vám jednotky budou utíkat (občas i k nepříteli). Totéž hrozí při nedostatku potravin, navíc mohou některé jednotky hladem umírat. Pak nezbyvá, než jednotky nahánět po celé ploše, než vám zmizí mimo herní pole, či v nepřátelské budově. Dále dostanete do začátku hry několik bojových jednotek a několik poddaných. Poddaní jsou sice bezbranní, jinak však velice důležití, neboť umožňují stavět a opravovat budovy. Kromě toho právě z nich cvičíte nové bojové, nebo civilní jednotky. Jsou to také oni, kdo vydělává peníze a získává na statku potravu pro sebe i ostatní. V zásadě platí, že čím více poddaných, tím lépe se ve vesnici „žije“. Prvním vaším úkolem je tedy co nejrychleji (než vám dojdou potraviny ve skladišti) postavit statek a naplnit jej poddanými. Budovu staví poddaný - označte tedy některého. Tímto se vám v levé horní části obrazovky objeví ikony budov, které můžete v dané úrovni stavět. Potom vyberte tlačítkem myši požadovanou stavbu. Kurzor se vám změní v půdorys umístěvané budovy a vy si můžete vybrat místo ke stavbě. Pokud je vyšrafovaný obrys bílý, nic nebrání stavbě, pokud je červený, je potřeba vybrat jiné místo (pozor na situaci, kdy poddaný sice dojde na zvolené místo, nicméně než se tak stane, vybrané místo někdo obsadí). Jestliže je vaše nová budova úplně dostavena, můžete ji začít používat. To znamená, že do ní můžete posílat poddané, kteří ji automaticky opravují, nebo střelecké jednotky, které jí brání (s ještě větším dostřelem než mimo ni). Blížší informace o jednotkách či budovách můžete získat také v informacích o objektech.

Taktické rady

Centrem každé vesnice je opevněná budova (hrad nebo tvrz). Ostatní budovy pak patří k té pevnosti, která je nejbližší (platí do určité vzdálenosti). Druhým kliknutím na již vybranou budovu se zobrazí čára určující příslušnost budovy k pevnosti (občas k žádné). Pevnosti nelze stavět příliš blízko k sobě, přesto můžete postavením pevnosti na vhodné místo přebrat některé nepřátelské budovy. Poddaní v těchto budovách se stanou vašimi poddanými (nikdo se jejich názor neptá), bojové jednotky přejdou na vaši stranu jen některé.

Každý poddaný a bojová jednotka patří do některé vesnice. Tato vesnice ho živi a poddaní pro ni pracují. Příslušnost k vesnici lze změnit vstupem jednotky do budovy, pak patří ke stejné vesnici, jako budova.

Poddaní a jednotky, které mají bílý pruh života, nepatří k nikomu a většinou jen někam procházejí. Nebijte je, možná jdou k vám do vesnice ...

Udržujte ve vesnici nejméně 10 až 20 poddaných. Ti pak pracují a lze od nich vybrat daně.

Přírůstek poddaných závisí na jejich počtu (porodnost), spokojenosti, schopnosti vesnice je uživit a ubytovat.

Všechny poddané a bojové jednotky patří k vesnici, musíte žít. Všichni si sami berou potravu průběžně ze zásob v pevnosti, farmáři ze statků, tyto zásoby pravidelně doplňují.

Získání potravy trvá určitou dobu, nepřesouvejte proto farmáře ze statku ven a zase zpět.

Pro všechny poddané je potřeba mít ubytování v některé budově. Ubytování pro poddaného se započítává, i když je poddaný právě venku.

Daně ovlivňují spokojenost a tím i přírůstek poddaných. Pokud je poddaných ve vesnici velmi málo, lze je nalákat nastavením daní na 0%. Daně vyšší než 35% jsou pro poddané velká zátěž a vydrží to jen chvíli, než utečou. Daně se vybírají automaticky v pravidelných intervalech od všech poddaných patřících k vesnici, a to podle aktuální daňové sazby.

Pokud k vesnici patří fara, je potřeba církvi platit desátky - v pravidelných intervalech přijdete o 10% ze své pokladny.

Opravy poškozených budov provádějí poddaní, kteří jsou v této budově. Čím více je tam poddaných, tím rychleji se opravuje. Bojové jednotky neopravují. Pokud budova hoří, probíhají opravy pomaleji, protože někteří z poddaných musí hasit. Jestliže v hořící budově není žádný poddaný, budova časem shoří a spadne. Opuštěná budova, ve které není vůbec nikdo, může někdy shořet a rozpadnout se.

Je vhodné postavit si předsunutou pevnost ve směru, odkud nepřítel většinou útočí. Do pevnosti umístěte několik střeleckých jednotek (lukostřelci a děla střeží výborně z hradeb), kováře (opravuje děla), mastičkáře (jednotky se rychleji uzdravují) a několik poddaných (opravují budovu).

Jednotky je vhodné cvičit na vyšší zkušenost, například na stromech, kládách, studních, ... Pokud se bude jednotka cvičit útokem na strom, může vyprovokovat včely, které postípují všechny okolo.

Můžete také obsazovat opuštěné cizí budovy pomocí svých jednotek. Budova nesmí patřit k žádnému hradu (při dvojím stisku levého tlačítka myši na budově se nezobrazí čára od budovy k hradu) a v budově nesmí být žádná bojová jednotka. V obsazeném hradu nesmí být vůbec žádná jednotka, jinak nejde obsadit. Pokud je cizí budova úplně prázdná, lze ji obsadit libovolnou vlastní jednotkou (třeba i poddaným), pokud jsou v budově nějaké civilní jednotky nepříteli, je nutno k obsazení použít svoji bojovou jednotku. Povel k obsazení zadáte stejně jako povel k přesunu do budovy (u bojových jednotek musíte držet stisklou klávesu [Alt]), jinak bude jednotka útočit. Civilní jednotku můžete poslat do cizí budovy, i když budova není prázdná, tato jednotka se však stane jednotkou nepříteli a budovu neobsadíte.

Uživatelské mise

Jednotlivé uživatelské mise NEJSOU součástí instalace hry. Musíte si je buď sami vytvořit, nebo získat od jiných hráčů. Pokud vytvoříte zajímavou vlastní misi, neváhejte a pošlete nám ji (nejlépe elektronickou poštou, není v našich silách vrátit jednotlivé disky). Až se nám nashromáždí dostatek kvalitních uživatelských misí, dáme je k dispozici ostatním hráčům na naší internetové stránce. Nejlepší uživatelské mise oceníme. Mise jsou v souborech pojmenovaných MISE?????.MIS (místo

otazníků jsou číslice a písmena) v adresáři, kde je nainstalovaná hra.

Nejprve v menu vyberte, že chcete začít novou hru a pak zvolte uživatelské mise. Na obrazovce se objeví okno, kde budete vybírat, kterou misi chcete začít.

Program nejprve prohledá adresář s hrou na disku vašeho počítače, kde najde uživatelské mise. Pokud napíše, že tam žádné mise nejsou, znamená to, že jste ještě žádné mise nevytvořili ani ne získali odjinud.

Pokud chcete začít hrát již vytvořenou misi, zvolte ji pomocí tlačítek se šipkami a pak

stiskněte tlačítko [Začít misi], nebo klávesu [Enter].

Pokud chcete vytvořit novou vlastní misi, stiskněte tlačítko [Tvorba mise] nebo klávesu [Insert].

Pokud chcete upravovat již existující uživatelskou misi (vlastní nebo cizí), stiskněte tlačítko [Vytvořit novou] nebo klávesu [Insert]. Pak stiskněte klávesu [F8] (nebo zvlote z menu načtení hry) a načtete zvolenou misi. Tu pak můžete upravit a posléze uložit pod původním jménem (úprava mise) nebo jako zbrusu novou misi.

Při ukládání mise pod novým jménem můžete napsat název mise, který se objeví při listování seznamem misí. Jméno příslušného souboru na disku je vytvořeno automaticky, toto jméno je zobrazeno spolu se názvem mise v seznamu misí.

Budete ho potřebovat, pokud se rozhodnete dát určitou misi k dispozici nám nebo svým známým.

Tvorba vlastních misí

Během tvorby mise můžete rozmístit jednotky, budovy a ostatní objekty, zadat jednotkám úkoly a určit cíle mise. K tomu účelu má mnoho kláves přiřazeno speciální funkce, jejichž popis lze vyvolat stiskem klávesy [F1]. V tomto textu jsou popsány jen některé základní funkce.

Při zahájení tvorby mise je zapnutá pauza, aby vše zůstalo na místech tak, jak určíte. Nechte ji zapnutou, pokud nechcete nechat proběhnout kus děje již při tvorbě mise.

Výhled na herní pole je stejný jako při hře, vidíte však všechny objekty, tedy i ty, které jsou mimo výhled hráče (ve tmě). Objekty vybíráte běžným způsobem pomocí levého tlačítka myši, navíc můžete vybrat i místo na zemi, kde nic není a kam hodíte něco umístit. Lze zapnout zvýraznění neprůjezdných oblastí v krajině.

Můžete měnit viditelnost jednotlivých políček krajiny, nezapomeňte však, že viditelnost ovlivňuje z pohledu barvy, za níž jste právě přepnutí. Doporučujeme nastavit viditelnost jednotlivých částí krajiny až na závěr tvorby mise. Viditelnost se dá nastavit pro jednotlivá políčka zvlášť, nebo v okruhu dohledu vybrané jednotky, případně lze odkrýt nebo zakrýt celou krajinu najednou.

Můžete ovládat všechny budovy i jednotky všech barev. Můžete měnit příslušnost k barvě pro jednotlivé objekty (u budov navíc rozhoduje její příslušnost k hradu nebo tvrzí). Každá z barev může být označena jako aktivní (bude ji ovládat počítač) nebo neaktivní. Je vhodné mít alespoň jednu barvu aktivní a jednu neaktivní.

Lze přepínat, za jakou barvu hrajete a příslušnost barvy k hradům nebo křížkům. Nezapomeňte být při ukládání přepnutý za barvu, za kterou bude hrát člověk.

Pokud se během tvorby mise nebudete přepínat za jiné barvy a měnit aktivitu barev, tyto parametry jsou přednastaveny tak, aby mise správně fungovala.

Vybranou jednotku můžete zdvojit (klonovat), pokud při stisklé klávese [Shift] stisknete pravé tlačítko myši nad místem, kam chcete umístit novou jednotku (nesmí to být nad nepřátelským objektem, jinak by to byl povel pro útok a ne pro klonování). Nově vzniklá jednotka se objeví co nejbližší zvoleného místa, všechny vlastnosti, funkce a cíl má stejný jako vzorová jednotka.

Jednotkám můžete měnit stupeň poškození a zkušenost, ostatním objektům stupeň poškození. Jednotky se přemísťují ihned, pokud chcete, aby se jednotka přesouvala až postupně po startu mise, držte při zadávání cíle přesunu stisklou klávesu [Alt]. Při zadávání úkolů jednotkám můžete využívat povely 'do fronty', pokud budete při povelu držet klávesu [Shift], (nezapomeňte, že pro povel přesunu do fronty musíte držet stisklé [Shift] i [Alt], samotná klávesa [Shift] tu znamená klonování jednotky).

Poddané na označené místo si přidáte klávesou [Insert]. Budovy jsou postavené a jednotky vyzbrojené ihned a zdarma.

Jednotky patřící aktivní barvě ovládá počítač, proto pokud chcete, aby některá počítačem řízená jednotka hlídala na místě a neodešla jinam, musíte ji řepnout do režimu hlídání na místě.

Vybrané objekty můžete likvidovat klávesou [L].

Pro misi je potřeba určit cíl mise jednoho nebo kombinací těchto možností:

- prohraje ten, kdo ztratí všechny budovy nebo všechny hrady
- prohraje ten, kdo ztratí všechny bojové jednotky
- vyhraje člověk, pokud bude zničen určený objekt (útočný cíl mise)
- prohraje člověk, pokud bude zničen určený objekt (obraný cíl mise)

Pokud je pro výhru člověka předepsáno zničení určité budovy nebo vozu, postací k výhře i obsazení tohoto objektu některou jednotkou člověka.

Při začátku tvorby mise je nastaveno, že prohraje ten, kdo ztratí všechny budovy i bojové jednotky.

Hra více hráčů

Program umožňuje hru až osmi hráčů najednou na osmi propojených počítačích. Jeden z počítačů přitom funguje jako server, ostatní počítače jako jeho terminály. Na serveru musí být nainstalovaná kompletní hra, pro ostatní počítače nainstalovaný terminálový program. (licence umožňuje instalovat terminál z jedné hry na libovolné další počítače). Při instalaci kompletní hry se instaluje automaticky také terminálový program. Pokud máte k dispozici pouze jedno CD s hrou, musíte na ostatní počítače nainstalovat z tohoto CD terminál pomocí programu SETUPH. V menu SETUPHU zvolte instalaci terminálu pro funkci bez CD. Nezapomeňte zvolit grafický režim a zvukovou kartu terminálu již při instalaci, program SETUPH je pouze na CD. Jako server je vhodné zvolit nejrychlejší počítač ze skupiny.

Počítače musí být propojeny buď IPX kompatibilní sítí, nebo sériovým kabelem. Při propojení pomocí IPX musí být ovladač IPX spuštěn ještě před začátkem hry. Na plynulost hry má vliv zatížení počítačové sítě, je tedy vhodné mít pro potřeby hry

svůj vlastní úsek sítě bez cizího provozu. IPX umožňuje hru až osmi hráčů v jedné skupině. Je možná i hra více skupin na jedné počítačové síti současně.

K propojení sériovým kabelem lze použít sériový port COM1 až COM4, propojovací kabel stačí třížilový (TxD, RxD, zem). Komunikační rychlost je 19200 b/s. Hra podporuje také rychlé sériové porty vybavené FIFO. Pokud je těmito porty vybaven jen jeden z počítačů, je lépe vybrat jako terminál tento počítač. Sériové spojení umožňuje pouze hru dvou hráčů.

Pokud je možno použít IPX, je lépe zvolit tento typ spojení, neboť má větší datovou propustnost a umožňuje plynulou hru i při rozsáhlých bitvách.

Hra na serveru

Program se spouští stejně jako běžná hra pro jednoho hráče. V úvodním menu stisknete tlačítko <Nová hra> a pak vyberete druh hry podle druhu propojení svých počítačů.

<Síťová hra> slouží pro počítače propojené sítí IPX.

<Sériová hra> je určena počítačům spojeným sériovým kabelem. V dalším menu je nutné zvolit sériový port, který má být použitý pro spojení. Na většině počítačů to bude COM2, jinak je zapotřebí to buď vědět, nebo zkoušet. Nezapomeňte, že na jednom ze sériových portů bývá připojena myš.

Spojení se navazuje zvlášť pro každou jednotlivou bitvu (ale není potřeba kvůli tomu pokaždé znovu spouštět program). V hlavním okně se objeví spojovací panel. V jeho levé části je osm pozic pro jména hráčů. Každá pozice má vpravo indikátor, který svou barvou ukazuje, za jakou barvu každý hráč bojuje (černá znamená, že hráč nebude hrát) a také ukazuje, zda bude hrát za husity nebo za křížáky. Jako první je vždy jméno hráče na serveru. V pravé části panelu lze ovlivnit počáteční situaci před zahájením bitvy. Dole je okno, sloužící pro komunikaci se spoluhráči.

Při prvním spuštění multihry se program zeptá na vaše jméno. Jméno lze změnit, i dodatečně stisknutím tlačítka <Změna jména>, klávesy [J] nebo [Z]. Pak server čeká na přihlášení terminálů. Jména hráčů se objevují v levé části obrazovky. Hráči, kteří budou hrát, musí mít přiřazenu barvu, za kterou budou hrát. Hráč pro změnu barvy se vybere stiskem kurzoru myši na jeho jméno nebo pomocí kláves pro posun kurzoru (vlevo od vybraného jména je zobrazována šipka). Barva se vybere stiskem tlačítka odpovídající barvy (jsou dole pod jmény). Pokud nechcete daného hráče do hry, stisknete tlačítko <Vyřadit>, indikátor barvy u hráčova jména zčerná a hráč bude odsunut na konec seznamu přihlášených terminálů. Pokud se o hru uchází na síti více než osm hráčů, umožňuje toto tlačítko přisunout si do spojovacího panelu svoje žádané hráče. Více hráčů může mít vybranou stejnou barvu, potom budou ovládat společně stejné budovy a jednotky a budou mít stejná práva udílet rozkazy svým jednotkám. O barvě všech hráčů rozhoduje hráč u serveru. Určuje také, zda bude daná barva přiřazena husitům nebo křížákům (tlačítka se symboly stran jsou pod tlačítky barev).

„Technologická úroveň“ určuje, které druhy jednotek a budov budete mít právo v bitvě použít.

„Peníze do začátku“ dostane každá z hrajících barev, tedy i počítačem řízená vesni-

ce. Při stisku tlačítek <+> a <-> se pomocí levého tlačítka myši hodnota mění o 100, pomocí pravého tlačítka myši o 1000.

„Jednotky do začátku“ dostane každé z hrajících barev, tedy i počítačem řízená barva. Při stisku tlačítek <+> a <-> se pomocí levého tlačítka myši hodnota mění o 1, pomocí pravého tlačítka myši o 5.

<Stavba budov> povoluje nebo zakazuje v bitvě stavět budovy. Pokud je ve čtverečku zaškrtnutí, budovy lze stavět.

<Boj počítače> povoluje nebo zakazuje počítači bojovat v bitvě se svou vlastní armádou. Pokud na počítač nezbyde volná barva, bojovat nebude, přestože je boj počítače povolen. Pokud všichni lidé hrají za jednu barvu, bude při vyšší zvolené technologické úrovni počítač obsluhovat obě dvě zbyvajících barvy. Pokud není boj počítače povolen, musí si hráči mezi sebe přidělit alespoň dvě barvy.

<Hra i na serveru> povoluje nebo zakazuje hru hráče na serveru. Pokud není hra na serveru povolena, server nezobrazuje herní pole a funguje na něm pouze systém menu, vyvolaný klávesou [Esc] nebo [F10]. Tím se snižá zátěž serveru při obsluze velkého množství terminálů. To je vhodné pro pomalé počítače, sloužící jako server (obě varianty je třeba vyzkoušet). Při spojení počítačů sériovým kabelem se na serveru hraje vždy.

Je možno si vybrat terén pro bitvu. Pro velké armády a větší počet hráčů se hodí mapy s menším podílem hor a údolí. Mapa se mění stiskem klávesy [M] nebo stiskem kurzoru myši na tlačítkách pod mapou.

<Komunikace> Po stisku tohoto tlačítka nebo klávesy [K] můžete napsat v okénku komunikace zprávu svým spoluhráčům. Zpráva je automaticky opatřena jménem odesílatele a je předána všem hráčům zařazeným i nezařazeným do hry, všem skupinám na dané síti, které jsou v režimu spojování.

<Odvolat> nebo klávesa [Esc] ukončí činnost serveru a přeruší spojení.

<Začít hru> nebo klávesa [Enter] zahájí hru s vybranými hráči.

Některé parametry hry (např. rychlost nebo obtížnost) lze měnit pouze na serveru, rovněž ukládání hry na disk a načítání z disku se provádí jen na serveru. To platí i v případě, že není povolena hra na serveru ve spojovacím panelu multihry.

Hráč prohraje, pokud ztratí všechny svoje jednotky i budovy (poddaní se nepočítají). Po dobu, po kterou některý z hráčů mění nastavení parametrů v menu, je na všech počítačích zastavený děj a na ostatních počítačích se objeví zpráva „Spoluhráč dočasně nehraje“.

I v této situaci mohou ostatní hráči udílet povely jednotkám a budovám, ty se začnou plnit po rozběhu děje. Pauzu lze vyvolat stiskem klávesy [P] stejně jako při normální hře, tuto pauzu může zrušit kterýkoliv z hráčů.

Pokud některý hráč přijde o všechny jednotky i budovy, může se nadále jenom dívat. Pokud se chce připojit k jiným hráčům, kteří ještě mají čím bojovat, je třeba hru na serveru uložit na disk, vzápětí načíst a přidělit tomuto hráči požadovanou barvu (viz. popis načítání hry z disku při multihře).

Kterýkoliv z hráčů u terminálu může ze hry kdykoliv odstoupit, ostatní pokračují ve hře. Hráč u serveru odstoupit nemůže.

Při ztrátě spojení v průběhu hry je o tom vypsána zpráva na obrazovku ve tvaru „Hráč XY neodpovídá – Alt+D -> odpojit“, přitom se však počítač i nadále snaží spojení obnovit. V této situaci lze buď počkat, až se spojení obnoví, nebo stiskem

kombinace kláves [Alt]+[O] daného hráče odpojit. Ostatní pak mohou pokračovat ve hře. Pokud chcete daného hráče znovu připojit, je třeba hru na serveru uložit na disk, vzápětí načíst a navázat spojení se všemi hráči včetně toho původně odpojeného (viz. popis načítání hry z disku při multihře).

Načtení zaznamenané multihry z disku

Sítová nebo sériová hra je na panelu pro načtení hry označena jako „Multihra“, jiné typy her nelze pro více hráčů načíst. Lze však načíst síťovou hru pro sériové spojení a naopak. Po výběru pozice je zapotřebí zvolit typ spojení. Pak se zobrazí spojovací panel, kde se hráčům přidělí barvy. Lze přidělit pouze barvu, za kterou už hrál některý člověk v načtené hře. Na panelu nejsou tlačítka pro změnu podmínek při startu hry.

Po stisku tlačítka <Začít hru> se načtený stav bitvy odešle všem terminálům, což může při spojení po sériové lince trvat až několik desítek sekund.

Hra na terminálu

Program se spouští z DOSu příkazem HUSITERM. V úvodním menu je třeba vybrat typ spojení, pak se objeví spojovací panel multihry. Jeho popis je v kapitole o hře na serveru. Na panelu je vidět přidělení barev jednotlivým hráčům i počáteční podmínky hry, nelze je však měnit (svoje připomínky můžete dát hráči u serveru na vědomí prostřednictvím komunikace mezi hráči).

Terminál se připojí k prvnímu serveru na síti, který přijímá hráče. Pokud je na síti více serverů a terminál se připojil k nesprávnému, lze stisknout tlačítko <Server>. Terminál se odpojí od původního serveru a za okamžik se začne spojovat znovu. Může se i spojit opět s původním.

Menu pro terminál neobsahují některé položky, které nemají pro terminál význam a které lze vyvolávat pouze na serveru (zejména rychlost hry, obtížnost, ukládání na disk, ...).

Pokud je terminál instalovaný pro funkci bez CD a CD není vloženo v jednotce CD-ROM, nehraje na terminálu hudba.

Řešení problémů

Chybová hlášení

Pokud program zjistí okolnost, znemožňující jeho další funkci, vypíše chybové hlášení ve tvaru: OSUDOVA CHYBA ZA BEHU PROGRAMU <číslo>. V některých případech je doplněn slovní popis:

Nedostatek paměti - Je nutno uvolnit více paměti XMS. Pro plné využití programu doporučujeme nejméně 15 MB volné paměti před spuštěním hry, program lze

s některými omezeními používat již od 11-MB volné XMS. Nedostatek paměti počítač zdržuje.

Řešení:

- nepoužívat paměť pro jiné programy (cache, ramdisky, EMS emulátory, ...)
- používat nižší grafické rozlišení
- v SETUPHU zakázat používání zvukové karty
- koupit si víc paměti

Kolik volné paměti skutečně zbývá lze zjistit v průběhu bitvy stiskem klávesy [M].

Bez myši to nejde - Bez myši to opravdu nejde, ovladač myši musí být nainstalován před spuštěním programu.

Chybí VESA ovladač - Nebyl rozpoznán VESA ovladač videokarty. Nové karty ho mají většinou na sobě již instalován, jindy je třeba před spuštěním programu nahrát do paměti externí VESA ovladač. Ten bývá přiložen k příslušné videokartě, různé ovladače jsou zdarma dostupné na některých BBS a Internetu.

Videokarta nepodporuje zvolený grafický režim - Nelze inicializovat grafiku v požadovaném rozlišení. Použijte nižší rozlišení, které vaše videokarta zvládne. Toto hlášení se objeví také v případě, že počítač nemá VGA kartu nastavenou jako primární.

Porušení integrity - nelze nalézt nebo otevřít některý ze souborů hry. Je zapotřebí spouštět hru dříve popsáním způsobem z adresáře hry. Hra musí být správně nainstalována programem SETUPH, pouhé okopírování z CD na harddisk není funkční. CD s hrou musí být v jednotce CD-ROM (neplatí pro terminál multihry, který byl nainstalován pro provoz bez CD). Může být také poškozený některý datový soubor na harddisku. V tomto případě doporučujeme hru přeinstalovat, případně navíc předem smazat obsah adresáře hry na harddisku.

Ostatní chyby, reprezentované jen svým číslem, nelze jednoduše odstranit. Může pomoci spustit hru znova a pokračovat od naposledy uložené pozice, případně hru přeinstalovat.

Rady pro řešení některých situací

Je zapotřebí zvětšit rozsah instalace - Spustit SETUPH z herního adresáře a provést instalaci do stejného adresáře, kde už hra je. Konfigurace i uložené pozice ve hře budou zachovány

Je zapotřebí zmenšit rozsah instalace (uvolnit místo na disku) - Smažte z herního adresáře soubory s příponou PAF, spustěte SETUPH a proveďte požadovanou instalaci. Je možné také umazávání jednotlivých souborů s příponou PAF dle vlastního výběru, program je pak bude načítat z CD

Je zapotřebí změnit grafický režim nebo nastavení zvukové karty - Spustit program SETUPH z herního adresáře a nastavit požadované parametry.

Stereofonní zvuky znějí z opačné strany, než by měly - V SETUPHU použijte volbu „Záměna zvukových kanálů“.

Úvodní animace neprobíhají plynule - Počítač nestíhá načítat data z CD-ROM. Nainstalujte si maximální rozsah hry na harddisk.

Při úvodních animacích se program ihned zasekne, postisknutí klávesy [Esc] se objeví úvodní menu - Je špatně nastavena zvuková karta v SETUPHU [nejspíš číslo přerušení].

Jednotlivé bitvy a informační okénka se načítají dlouho - Načítání dat z CD trvá dlouho, nainstalujte si optimální rozsah hry na harddisk.

Jednotky se při hře nepohybují plynule - Počítač je přetížený. Zvolte nižší tempo hry, menší grafické rozlišení, menší počet zvukových kanálů nebo rychlejší počítač. Pokud máte méně než 15 MB volné paměti XMS, hru to zpomaluje.

Při začínání nové hudební skladby z CD se počítač na okamžik zastaví - Za to může ovladač CDRROM nebo MSCDEX, případně velmi pomalá mechanika CDRROM. Zkuste jiný ovladač, jinak to musíte vydržet.

Není slyšet hudba - Musíte mít propojenou mechaniku CD ROM a zvukovou kartu, musíte mít nainstalovaný ovladač CD ROM umožňující přehrávání audio CD.

Nejde měnit hlasitost hudby - Některé zvukové karty to neumožňují.

Nestíháte ovládat všechny svoje jednotky a budovy - Zvolte menší tempo hry (viz. popis menu).

Hra je příliš obtížná nebo příliš jednoduchá - Změňte obtížnost v menu.

V postupové hře se ocitnete hned na začátku v beznadějně pozici - Zvolte v menu restart bitvy, situace se změní.

Po výběru čísla portu sériové hry se objeví zpráva „Počítač nepodporuje zvolený druh spojení“ - Zvolený sériový port neexistuje, zkuste jiný.

Po výběru čísla portu sériové hry přestane fungovat myš - Zvolený sériový port je obsazen ovladačem myši, zkuste jiný port.

Po výběru síťové hry se objeví zpráva „Počítač nepodporuje zvolený druh spojení“ - Není nainstalován IPX ovladač. Tento ovladač musí být nainstalován před spuště-

ním programu. Bývá přiložen k příslušné síťové kartě. Pokud je IPX ovladač v pořádku, může u počítače připojeného k rozsáhlejší síti jít o konflikt s jinými síťovými programy. Zde pomůže změna socketu: jako parametr příkazové řádky se použije `-socket=47` nebo kterékoliv jiné číslo. Tento parametr musí použít všechny počítače, které mají spolupracovat ve skupině.

Při síťové hře se postupně ztrácí spojení s terminály kromě posledního - server nestihá zpracovat data od terminálů. Použijte jako server rychlejší počítač nebo u všech terminálů použijte jako parametr příkazové řádky `-ipxdelay=5`. Můžete vyzkoušet i jiné hodnoty než 5, vyšší hodnota však může zpomalovat hru.

Při multihře se jednotky nepravidelně zastavují - Server může být přetížený. Použijte pro server rychlejší počítač nebo nepoužívejte server k ovládání jednotek (volba `<Hra na serveru>` na spojovacím panelu multihry).

Mohou být také problémy s přesunem dat mezi počítači. Při síťové hře může být síť přetížena jinými uživateli - pokuste se použít oddělený úsek sítě. Při sériové hře musí být počítače vybaveny rychlými sériovými porty s FIFO, důležité je to zejména pro terminál.

Kontakt na nás

V případě, že máte jakékoliv problémy či pochybnosti ohledně hry, nebo funkce programu, kontaktujte nás nejlépe telefonicky, nebo pomocí e-mailu. V případě, že nemůžete použít těchto prostředků, můžete nám i psát na naši adresu:

Phoenix Arts
Spořičká 400
184 00, Praha 8

tel.: 02-8544564
e-mail: Phoenix@infima.cz

Prejeme vám mnoho pěkných a napínavých chvil při hraní hry a těšíme se s vámi nashledanou u dalšího našeho produktu.