

SOLTYS

gra przygodowa

Laboratorium Komputerowe AVALON, Rzeszów 1995

Scenariusz: Daniel Kleczyński, Mirosław Liminowicz

Grafika: Łukasz Pisarek

Muzyka: Daniel Kleczyński

Programowanie: Janusz B. Wiśniewski

Programowanie dźwięków: Jarosław Syrylak

Instrukcja obsługi: Janusz B. Wiśniewski

Testowanie: Wojciech Mściwujewski

Copyright © 1995 LK AVALON

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej książki ani opisanego w niej oprogramowania nie może być kopiowana, reprodukowana, tłumaczona czy też przenoszona na jakikolwiek nośnik mechaniczny ani elektroniczny bez pisemnej zgody producenta. Producent zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w opisywanym produkcie.

Gra jest przeznaczona wyłącznie do prywatnego domowego użytku. Producent udziela licencji na jednoczesne korzystanie z gry tylko na **jednym** komputerze, w celach niezarobkowych.

Nazwy handlowe występujące w tej książce są znakami towarowymi odnośnych właścicieli. Użycie tych znaków w niniejszej publikacji nie powinno być uważane za naruszenie praw autorskich.

Spis treści

| | |
|--|-----------|
| WYMAGANIA SPRZĘTOWE | 5 |
| INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY | 6 |
| ZASADY GRY | 9 |
| PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI | 12 |
| SYTUACJE AWARYJNE | 15 |

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Gra **SOLETYS** może zostać zainstalowana, a następnie nawet działać na każdym komputerze zgodnym z IBM PC, wyposażonym w procesor co najmniej 80286 (AT) z zegarem 16 MHz, udostępniającym dla wykonywanych programów nie mniej niż 600 KB pamięci konwencjonalnej RAM, wyposażonym w kartę obrazu VGA (lub zgodną z nią, np. SVGA), dysk stały z wolnym obszarem co najmniej 10 MB oraz urządzenie wskazujące, takie jak mysz, trackball itd. Ponadto, aby gra mogła wykorzystać wszystkie swoje funkcje, wskazane jest posiadanie co najmniej 400 KB pamięci dodatkowej zgodnej ze standardem EMS oraz kartę dźwiękową Sound Blaster lub Gravis UltraSound i/lub urządzenie zdolne do interpretacji sygnałów General MIDI.

Uwaga 1: niektóre karty dźwiękowe pomimo deklaracji ich producentów nie zapewniają pełnej zgodności ze standardem Sound Blaster (lub GUS). Może to doprowadzić do niepoprawnego działania gry lub nawet zawieszenia się komputera. W przypadku wystąpienia takich objawów należy uruchomić próbnie grę z parametrem **QUIET**. Jeżeli nieprawidłowości ustąpią, to oznacza, że gra **SOLETYS** nie potrafi się porozumieć z taką kartą. Więcej informacji na temat parametrów zamieszczono w następnym rozdziale, natomiast szczegóły dotyczące konfiguracji kart dźwiękowych znajdują się na str. 14.

INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

Gra **SOLTYS** zawarta jest na płycie CD wraz ze specjalnym programem instalacyjnym, który czyni proces instalacji łatwym nawet dla zupełnie niezorientowanego użytkownika. Należy tylko umieścić płytę w napędzie i uruchomić z płyty, z katalogu **SOLTYS** program:

INSTALUJ.BAT

Jedynym pytaniem instalatora dotyczy docelowego katalogu, w którym ma być zainstalowana gra **SOLTYS**. Na ekranie pojawia się okienko przeznaczone do określenia katalogu. Instalator podsuwa w nim prawdopodobną (poprawną jego zdaniem) odpowiedź, np.:

C:\AVALON\SOLTYS

W większości przypadków wystarczy nacisnąć klawisz ↵ (Enter), zatwierdzając taką odpowiedź. Można także podać inną nazwę katalogu.

Bezpośrednio po zainstalowaniu gra **SOLTYS** jest gotowa do działania. Program instalacyjny umieścił niezbędne pliki we wskazanym katalogu. W chwili zakończenia procesu instalacji ten właśnie katalog jest katalogiem bieżącym, a zatem do pierwszego uruchomienia gry wystarczy wskazać z Menu Start:

Start/Programy/Gry/Soltys/Gra Soltys

W wyniku uruchomienia gry na ekranie pojawia się plansza tytułowa, na tle której widnieje okienko zawierające pytanie:

Podaj swoje imię:

-

Należy podać imię lub inny ciąg od 1 do 8 znaków, jednoznacznie identyfikujący gracza. Program wykorzysta ten tekst jako nazwę pliku, w którym będzie przechowywany aktualny stan gry danego gracza. Naciśnięcie klawisza [esc] pozwala w tym miejscu zrezygnować z

rozpoczęcia gry, natomiast klawisz ↵ akceptuje wprowadzone imię i gra rozpoczyna się. Gracz, który poprzednio wykonał już w grze jakieś czynności, kontynuuje zabawę od miejsca, w którym została przerwana.

Jeżeli komputer jest wyposażony w kartę dźwiękową z rodziny Sound Blaster lub Gravis UltraSound, gra może emitować efekty dźwiękowe za pośrednictwem tej karty.

Niezależnie od efektów dźwiękowych, akcji gry może także towarzyszyć muzyka w wykonaniu znanego zespołu **VONHOX**. Ścieżka dźwiękowa została zrealizowana w standardzie *General MIDI* i może być odtwarzana przy pomocy wspomnianych wyżej kart dźwiękowych lub przez osobne urządzenie MIDI. W tym ostatnim przypadku należy podać dodatkowy parametr: **MIDI**.

**Podczas gry płyta CD z grą musi, przez cały czas,
znajdować się w napędzie!**

BARDZO WAŻNE !!!

UWAGA: w systemach Windows 9x ustawienia karty dźwiękowej można sprawdzić uruchamiając: Start/Programy/Tryb MS-Dos i wykonując komendę SET [Enter].

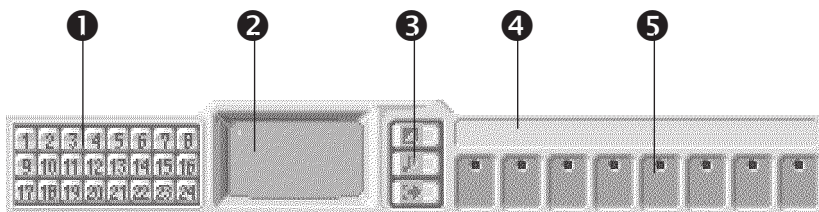
Ważne parametry wyświetlone są w linii BLASTER (BLASTER=A220 I5 D3) i oznaczają:

A - port, I - Irq, D - DMA. Odczytane parametry należy wprowadzić w programach konfiguracji dźwięku poszczególnych gier wybierając kartę dźwiękową Sound Blaster.

**W przypadku kłopotów z konfiguracją karty dźwiękowej
należy, w programie konfiguracyjnym,
wybrać opcję 'bez dźwięku' lub 'brak karty dźwiękowej'.**

ZASADY GRY

Ekran gry, pomijając sekwencje wstępu i zakończenia, składa się z dwóch części: miejsca akcji (planszy gry) oraz panelu sterowania. Panel sterowania umieszczony jest w dole ekranu i pozostaje zawsze jednakowy, niezależnie od aktualnego miejsca akcji. Można w nim wyróżnić 5 części:



❶ Pole wyboru planszy. Każdy z kwadracików oznaczonych numerami odpowiada jednej planszy gry. Wskazanie kwadracika i naciśnięcie lewego przycisku myszy powoduje przeniesienie akcji gry do danej planszy. Uwaga: początkowo nie wszystkie numerki są widoczne – przybywa ich stopniowo w miarę realizowania kolejnych etapów zadania.

❷ Monitor wyboru planszy. Na małym “ekraniku” widoczna jest miniatura planszy wskazanej w polu wyboru. Uwaga: monitor wykorzystuje pamięć EMS, bez której nie będzie działał (nie ma to wpływu na pozostałe funkcje gry).

❸ Zestaw przełączników. Składa się z trzech przełączników mających wpływ na działanie programu. Są to (od góry):

- ♦ **przełącznik trybu obrazu:** KOLOR / MONO
- ♦ **przełącznik dźwięku:** EFEKTY / MUZYKA
- ♦ **wyłącznik gry:** służy do opuszczenia gry

④ **Pole nazwy.** Zawiera nazwę obiektu aktualnie wskazanego przy pomocy strzałki poruszanej myszą. Jeżeli strzałka nie wskazuje żadnego obiektu biorącego udział w grze, to pole jest puste.

⑤ **Skład przedmiotów** (tzw. *kieszenie*). Osiem przegródek służących do gromadzenia i przenoszenia przedmiotów. W górnej części każdej przegródki widnieje lampeczka, której mruganie sygnalizuje, że dany przedmiot jest aktywny (gotowy do użycia).

Celem gry jest odszukanie zbiegłego z ceremonii ślubnej Leona, narzeczonego córki sołtysa, i nakłonienie go do powrotu. Poszukiwania prowadzi tytułowy sołtys. Gracz wydaje mu polecenia WYŁĄCZNIE przy pomocy myszy.

Lewy przycisk służy głównie do kierowania sołtysem. Naciśnięcie go w chwili, gdy strzałka wskazuje jakiś przedmiot lub osobę, oznacza polecenie podejścia do tego obiektu. Wskazanie miejsca na podłożu, po którym stąpa sołtys i naciśnięcie przycisku oznacza polecenie przejścia w to miejsce. Pewne miejsca mogą być niedostępne i w takim przypadku sołtys odmawia wykonania polecenia. Niektóre z tych miejsc mogą się stać dostępne po wykonaniu pewnych działań. W obrębie panelu sterowania lewy przycisk służy do przechodzenia pomiędzy planszami poprzez użycie go w polu wyboru planszy ❶, do ustalania zachowania programu przy pomocy przełączników ❸, bądź do aktywizowania przedmiotu w kieszeni ❺.

Prawy przycisk służy do wykonywania rozmaitych działań. Jeżeli aktywny jest przedmiot w kieszeni (mruga przyporządkowana mu lampka), to po wskazaniu strzałką innego obiektu prawy przycisk oznacza polecenie użycia tego przedmiotu wobec wskazanego obiektu. Jeżeli żaden z przedmiotów w kieszeni nie jest aktywny, to prawy przycisk pozwala na branie lub używanie wskazanego obiektu. Przykładowo: sołtys potraktowany w ten sposób podaje aktualną godzinę. Rodzaj tego działania zależy od właściwości obiektu, może się również zmieniać wraz z upływem czasu i zmianą okoliczności.

Gra jest podzielona na kilka etapów związanych z dostępem do coraz dalszych plansz. Aby zakończyć dany etap, należy wykonać pewne nieznanne z góry zadanie. Zwykle jest to wykonanie jakiegoś dobrego uczynku bądź zdobycie strategicznego przedmiotu. Nagrodą

za zrealizowanie zadania będzie kolejny zestaw numerków plansz pojawiający się w polu wyboru ❶, co umożliwi kontynuowanie gry. Czytaj uważnie **wszystkie** teksty. Niektóre z nich zawierają cenne wskazówki. Nie sugeruj się kolejnością plansz. Wiele zagadek wymaga kojarzenia elementów z różnych miejsc gry.

Na uwagę zasługuje brak w grze ślepych zaułków, czyli sytuacji bez wyjścia. Bez względu na sposób i kolejność wykonywanych czynności **zawsze istnieje możliwość ukończenia gry**.

PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI

dla użytkownika monitora monochromatycznego:

Właściwym położeniem przełącznika KOLOR / MONO na panelu sterowania jest “włączony”. Karta VGA ma dwa podstawowe tryby pracy: tryb kolorowy, przeznaczony do pracy z monitorami kolorowymi oraz tryb czarnobiały, przeznaczony do pracy z monitorami monochromatycznymi, w którym kolory są prezentowane jako odcienie szarości. Gra **SOŁTYS** wykrywa tryb pracy karty i dostosowuje do niego położenie przełącznika KOLOR / MONO. Warto wiedzieć, że przy ustawieniu w trybie MONO, o proporcjach szarości imitujących kolory decyduje komputer, czyli konkretnie gra **SOŁTYS**, natomiast w trybie KOLOR wygląd obrazu uzależniony jest od parametrów monitora, a nawet od konstrukcji kabla połączeniowego. W statystycznej większości przypadków tryb MONO daje lepszą jakość i czytelność obrazu na ekranie monitora monochromatycznego. Oczywiście nic nie stanie na przeszkodzie eksperymentom: spróbuj “popstrykać” tym przełącznikiem i wybierz korzystniejsze w swoim przekonaniu ustawienie. Pozycja przełącznika zostanie zapamiętana wraz ze stanem gry danego gracza i nie będzie mieć wpływu na parametry ustalone przez innego gracza.

dla posiadacza wolnego komputera:

Jeżeli animacja w grze nie jest płynna, a strzałka podąża za ruchami myszy “ospale”, to najprawdopodobniej masz zbyt wolny komputer. Staraliśmy się, aby ta gra działała co najmniej przyzwoicie na większości komputerów PC. Istnieją jednak pewne bariery, których nie potrafiliśmy przekroczyć.

Gra wykorzystuje część mocy obliczeniowej komputera na wydawanie dźwięków. Przez zablokowanie dźwięków można nieco przyspieszyć działanie gry. W tym celu należy wywołać program z parametrem QUIET:

SOLTYS QUIET.↓

Jest to jednak oczywiście półśrodek. Najlepszym lekarstwem na szybkość jest zakup szybszego komputera.

dla posiadacza wolnego dysku:

Podczas przechodzenia pomiędzy planszami gra **SOLTYS** korzysta intensywnie z dysku. Wolny dysk będzie tu powodował wydłużenie oczekiwania. Godne polecenia jest stosowanie programu przyspieszającego odczyty z dysku, np. SMARTDRV.EXE firmy Microsoft, znajdującego się w komplecie MS Windows 3.1, lub w MS-DOS-ie.

dla bardziej doświadczonego użytkownika:

Polecenie SOLTYS uruchamia plik wsadowy SOLTYS.BAT, który dopiero wywołuje właściwą grę – program CGE.EXE. Plik SOLTYS.BAT ma następującą zawartość (przy założeniu, że grę **SOLTYS** zainstalowano na dysku **C** w standardowym katalogu):

```
@ECHO OFF
C:
CD \AVALON\SOLTYS
CGE %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9
```

Treść drugiej i trzeciej linijki może być oczywiście inna, jeżeli zainstalujesz grę na innym dysku lub w innym katalogu.

Jak więc widać, polecenie SOLTYS samo dba o przejście na odpowiedni dysk i do właściwego katalogu. Dzięki temu można wywoływać grę **SOLTYS** pojedynczym rozkazem, niezależnie od aktualnego dysku i katalogu, podając tzw. *pełną ścieżkę dostępu*.

Jednak najkorzystniejszym rozwiązaniem jest przeniesienie pliku SOLTYS.BAT do katalogu, który został umieszczony na liście polecenia PATH, wówczas do wywołania gry **SOLTYS** wystarczy tylko napisać

SOLTYS.↓

(ewentualnie ze stosownymi parametrami) bez względu na aktualny

dysk i katalog.

W chwili zakończenia gra zapisuje stan osiągnięć gracza w pliku o takiej nazwie, jak podane imię gracza i rozszerzeniu SVG. Jeżeli dany gracz nie zamierza już więcej korzystać z gry **SOLTYS**, to można dla porządku usunąć (np. poleceniem DOS-a) jego plik stanu gry. Z drugiej strony istnieje też możliwość skopiowania takiego pliku pod inną nazwą (imieniem), aby np. przenieść ten stan do innego komputera lub utrwalić dla potomności jakąś ciekawą sytuację.

Karty dźwiękowe stanowią temat na osobną książkę. Istnieją niezliczone ich typy, odmiany i imitacje. Gra **SOLTYS** została przystosowana do współpracy z dwoma popularnymi standardami: Sound Blaster, Gravis UltraSound. Niezależnie od wspomnianych kart istnieje możliwość współpracy z kartą realizującą standard General MIDI. Gra automatycznie wykrywa obecność karty oraz ustawienia: adresu *portu*, numeru przerwania i numeru kanału DMA. W razie trudności z uzyskaniem poprawnych dźwięków (w przypadku nietypowej karty lub nietypowej konfiguracji) można określić jawnie te wartości poprzez dodanie przy wywołaniu gry następujących parametrów:

P=*nnn* adres portu – zamiast *nnn* wpisuje się konkretną liczbę w notacji szesnastkowej, np. 220

D=*n* numer kanału DMA – w miejsce *n* należy wpisać konkretną liczbę, np. 1

I=*n* numer przerwania IRQ – zamiast *n* należy wpisać konkretną liczbę, np. 7

M=*nnn* adres portu urządzenia MIDI – zamiast *n* wpisuje się konkretną liczbę w notacji szesnastkowej, np. 330

Przykład:

SOLTYS SB P=220 D=1 I=7↓

SYTUACJE AWARYJNE

Istnieje kilka możliwych okoliczności, w których gra **SOLTYS** odmawia współpracy z użytkownikiem. Program powraca wtedy samorzutnie do DOS-a, a na ekranie pojawia się komunikat, opisujący przyczynę takiego zachowania. Oto lista najważniejszych komunikatów:

Do uruchomienia tego programu potrzeba procesora co najmniej 80286!

Może się pojawić przy próbie uruchomienia gry **SOLTYS** na komputerze wyposażonym w jakiś muzealny procesor (np. na komputerze PC XT). Może także nie dojść do wyświetlenia tego komunikatu, bo komputer się wcześniej zawiesi. Tak czy owak NIE NALEŻY uruchamiać tej gry na komputerze z procesorem starszym technologicznie od modelu 80286.

Do uruchomienia tego programu potrzebna jest karta VGA!

Pojawia się w przypadku wykrycia przez grę **SOLTYS** karty obrazu niezgodnej ze standardem VGA, np. *Hercules*. Jediną radą jest wymiana karty obrazu na VGA.

Ten DOS jest niedobry - potrzeba wersji nie starszej od 3.30!

Ponieważ program wykorzystuje funkcje MS-DOS, których nie było przed wersją 3.30, nie może pracować poprawnie z wcześniejszymi wersjami. Jednakże z uwagi na wymagania pamięciowe, wskazane jest użycie DOS-a co najmniej 5.00 (patrz niżej).

Niedostatek RAM-u - potrzeba co najmniej 600 KB!

Warunkiem poprawnej pracy programu jest dostępność w chwili jego uruchomienia około 600K bajtów wolnej pamięci konwencjonalnej. Zadanie to jest nietrudne w przypadku DOS-a 5.00 lub nowszego,

ponieważ dostępne tu są mechanizmy ułatwiające racjonalną gospodarkę pamięcią komputera. Ogólne wskazówki: należy umieścić DOS w tzw. HMA, wykluczyć ładowanie dodatkowych "driverów" i programów rezydentnych, nie używać nakładek takich jak Norton Commander. Szczegółowych instrukcji na temat zarządzania pamięcią należy szukać w podręczniku dołączonym do DOS-a. Gra **SOŁTYS** jest tolerancyjna dla liczb nieznacznie mniejszych od 600K. Jeżeli masz tylko 599K wolnej pamięci, spróbuj, może się jeszcze zmieścisz w dopuszczalnym zakresie.

Do uruchomienia tego programu konieczna jest mysz!

Sterowanie grą **SOŁTYS** odbywa się wyłącznie przy pomocy myszy, ale gra nie zawiera w sobie sterownika tego urządzenia. Musi on zostać załadowany przed uruchomieniem gry. Ten komunikat nie oznacza f i z y c z n e j nieobecności myszy, lecz brak sterownika, który jest niezbędny do komunikowania się programów z myszą. Należy zatem przed rozpoczęciem gry **SOŁTYS** uruchomić odpowiedni sterownik dedykowany posiadanej myszy. Z uwagi na wspomniane wyżej wymagania dotyczące pamięci, wskazane jest użycie polecenia **LOADHIGH** (w skrócie **LH**). W typowym przypadku będzie to

`LH MOUSE.COM`

Szczegółowych wskazówek dotyczących sterownika myszy należy szukać w podręczniku dostarczonym przez producenta myszy lub w opisie DOS-a.

Niepoprawna struktura pliku stanu gry!

Pojawia się w wyniku próby wczytania uszkodzonego pliku stanu gry. Plik o nazwie takiej, jak podane imię gracza, należy skasować przy pomocy DOS-a lub wymusić jego utworzenie od nowa, podając parametr **NEW** przy wywołaniu gry.

