

# INFERNO

## 1993 PROXIMA

### Ústí nad Labem

#### *Malý přehled historie*

- 1905 - Albert Einstein publikuje svou obecnou a později i speciální teorii relativity
- 1942 - Enrico Fermi provádí první řízenou jadernou reakci
- 1957 - vypuštění prvního umělého satelitu - lidstvo překračuje hranice atmosféry a proniká do blízkého vesmíru
- 1968 - přistání na Měsíci - první lidé na jiném kosmickém tělese
- 2003 - ovládnutí termojaderné energie
- 2015 - přistání na Marsu
- 2050 - osídlení Měsíce - podzemní kolonie s 230 000 obyvateli
- 2070 - umělá tvůrčí inteligence - první skuteční roboti
- 2119 - Ganymedský kolaps - objevení hyperprostorového efektu
- 2153 - ukončen průzkum a osídlení celé Sluneční soustavy
- 2250 - první pokusy s využitím hyperprostoru pro dopravu
- 2270 - let Skokana k Plutu - první hyperprostorový motor
- 2313- Velký skok (návštěva v soustavě Alfy Centauri) - první cesta lidí ke hvězdám, začíná Galaktická éra
- 2412 - hvězdolet Zynaps je zničen při průzkumu planety v soustavě Delty Hadonoše - první informace o civilizaci Orgaidů
- 2457 - trvalé osídlení na Fialce (planeta v soustavě Alfy Centauri) - první pozemská kolonie mimo Sluneční soustavu
- 2623 - založení Konfederace obydlých planet (zatím 25 světů)
- 2673 - Rigelský incident - pokus o navázání kontaktu s Orgaidy selhal za tragických okolností, vytvoření T.T.F (Terran Task Force) pro případ nenadálého napadení
- 2893 - První Galaktická Dohoda - ustavení neutrálního pásma mezi pozemskou a orgaidskou oblastí Galaxie
- 3000- Konfederace obydlých planet má již 137 členů
- 3321 - Druhý Rigelský incident - srážky v neutrálním pásmu
- 3523 - Invaze Orgaidů proti Konfederaci obydlých planet
- 3540 - Obsazení části Země Orgaidskými vojsky - zde začíná náš příběh

## *Strategická situace*

Orgaidé dobyli a ovládají polovinu všech systémů Konfederace. V současnosti probíhá boj o planetu Zemi. Zdá se, že zde by se mohl postup Orgaidů zastavit, motivace našich vojsk je neobyčejně vysoká - Země je naše kolébka a musíme ji ubránit za každou cenu.

V náš prospěch hovoří skutečnost, že se nám podařilo vyrovnat technologický náskok Orgaidů - naše zbraně jsou nyní přinejmenším stejně dobré jako jejich. Hlavní eso v rukávu představuje bitevník PEACEMAKER.

## *PEACEMAKER*

PEACEMAKER je nejnovější typ víceúčelového bitevního letounu, pro použití na všech planetách pozemského typu. Prototyp byl dokončen před třemi měsíci a po odzkoušení jsou jím přezbrojovány všechny pozemské síly. Máte štěstí, že se dostáváte k jednotce, která již byla přezbrojena.

Technické údaje:

délka - 12,83 m

šířka trupu - 5,51 m

rozpětí křídel - 15,82 m

výška - 4,32 m

ochranný štít - FF4 Vějíř - odolnost 104 standardní jednotky

palubní zbraň - plazmové dělo PGB7 Drak - max. výboj 52 st. jednotky

pohon - podle výběru:

lineární pohonný systém LS42

kvantový pohonný systém QS12

čtyři pumovnice - možné vybavení:

4xR1A Kobra, 4xR3C Zmije, 4xR4B Krtek, 4xR9 Skunk,

8xB20 Padavka, 1xSB1 Superbomba, 8xM10 Dikobraz,

1xG25 Gladiator, 2xA25 Aureola, 6xPSA5 Prskavka,

1xE12 Energo, 8xECM Chameleon, 2xRS17 Rezonance,

2xM0 Trojzubec, 1xJU9 Klokan, 1xFT3 Přídavné palivo

počet členů posádky - 1 (pilot)

Poznámka: *Piloti si nový letoun PEACEMAKER (Mírotvůrce) velice brzy přejmenovali na PIECESMAKER (Kouskovač).*

## ***Přídavné zbraňové systémy***

Přídavné zbraňové systémy se instalují do pumovnic. Umožňují měnit schopnosti a možnosti letounu v závislosti na plněném úkolu. K dispozici je celkem 16 zbraní a přídavných zařízení.

### ***4xRIA Kobra***

Dopředu odpalovaná raketa s kumulativní energií 200 standardních jednotek. Je vhodná proti cílům, které je nutno zničit rychle, nebo které není možné rozstřílet pomocí plazmového děla.

### ***4xR3C Zmije***

Dopředu vzhůru odpalovaná raketa 5 kumulativní energií 200 standardních jednotek. Vhodná proti cílům na stropech jeskyní a průmyslových komplexů, vhodná též pro odražení útoků shora.

### ***4xR4B Krtek***

Raketa typu Vzduch - Země, vhodná proti všem pozemním i některým vzdušným cílům. Kumulativní energie 255 standardních jednotek

### ***4xR9 Skunk***

Dozadu odpalovaná raketa, vyvinuta speciálně proti nenadálým útokům zezadu. Kumulativní energie 200 standardních jednotek.

### ***8xB20 Padavka***

Volně padající bomba, kumulativní energie 200 standardních jednotek. Určen proti všem pozemním cílům.

### ***1xSB 1 Superbomba***

Jedno z dalších es v rukávu. přísně tajné zařízení, které je schopno zničit všechny objekty v dohledu. Využívá princip mikrovlnné subatomární rezonance. Při odpálení je nutno zajistit, aby nebylo v prvních sekundách zničeno. POZOR – toto zařízení se nesmí použít v případě, že není ochranný štít na maximum. Vhodná proti všem velkým cílům a proti velké kumulaci nepřátelské techniky.

## ***8xMIO Dikobraz***

Levitující mina s kumulativní energií 200 standardních jednotek. Při kladení pozor na rozvíjející se detekční systém, může dojít k předčasnému výbuchu a zničení letounu. Vhodné jako ochrana základny před masivním útokem. Mina nesmí zmizet z dohledu, jinak přestává existovat.

## ***1xG25 Gladiator***

Přídavná bitevní stanice s velmi silným energetickým štítem (250 standardních jednotek). Po odpálení vyletí několik jednotek před letadlo a začne současně nahoru a dolů střílet energetické střely (80 jednotek). Při použití pozor na rychlostní omezení Gladiatora, totéž při manévrování v omezeném prostoru. Vhodný také jako přídavný štít proti útokům řízených raket.

## ***2xA25Aureola***

Přídavná ochranná clona s energií 200 standardních jednotek. Odcloní 80% zásahů. Při použití Aureoly lze plazmové dělo použít jen velmi omezeně, některé zbraňové systémy nelze použít vůbec. Aureola byla vyvinuta speciálně pro použití s Gladiatorem nebo Prskavkami.

## ***6xPSA5 Prskavka***

Pro boj "za rohem" a pro ničení špatně přístupných cílů (skrytých v údolích nebo majících silnou obrannou palbu) byla vyvinuta speciální zbraň - Prskavka. Je to zařízení, které vyvolává bodové zhroucení hmoty. Kumulativní energie imploze je 800 standardních jednotek.

## ***1xE12 Energo***

Přídavný energetický blok, zdvojnásobuje rychlost doplňování štítu a nabíjení plazmového děla. Po startu nutno nejprve aktivovat.

## ***8xECM Chameleon***

Rušička rádiového navádění - vyřadí na určitou dobu z činnosti naváděcí systémy nepřátelských řízených raket, samonaváděcích bomb a také radarem zaměřovaných zbraní. Nelze použít v součinnosti s Gladiatorem.

## ***2xRS 17 Rezonance***

Dočasný násobič (4x) energie střel plazmového děla. Výhodné použití proti cílům, které mají silný nebo doplňující se štít. Energie násobiče se vyčerpá po dvaceti výbojích.

## ***2xMO Trojzubec***

Rozšiřující nástavec k plazmovému dělu - násobí a rozptyluje výboje. Je vhodný proti cílům, které mají nekryté boky. Energie rozšiřujícího nástavce se vyčerpá po 50 výbojích.

## ***1xJU9 Klokan***

Hyperprostorový transportní systém. Umožňuje neomezené množství přesunů v hyperprostoru. Vzdálenost a směr přesunu závisí na rychlosti a směru letu. Využití pro překonání silné obrany nebo přírodních překážek - boj v jeskyních systémech. Pokud k opětné materializaci dojde v místě, kde je nějaká hmota, může dojít ke zničení letadla.

## ***1xFT3 Přídavné palivo***

Přídavná palivová nádrž zvyšuje dolet o 30%. Po aktivaci se přečerpá palivo do hlavní nádrže.

## ***Pohonné systémy***

PEACEMAKER je standardně vybaven jedním ze dvou typů pohonných systémů. Oba vycházejí z běžně používaných a osvědčených typů pohonu. Záleží na pilotovi, který typ raději používá (zkušené piloti obecně doporučují LS42).

### ***Lineární pohonný systém LS42***

LS42 umožňuje volit rychlost letu v širokém rozmezí rychlostí, umožňuje také visení na místě a dokonce couvání s letounem ve dvou rychlostech. Je určen hlavně pro zkušené piloty, kteří mohou využít všech jeho předností. Ve spojení s Klokanem umožňuje volit vzdálenost skoku.

### ***Kvantový pohonný systém QSI2***

Qs 12 nabízí pouze jednu rychlost a visení na místě. Jeho výhodou proti předchozímu je vyšší obratnost letadla a snadnější ovládání - je určen pro méně zkušené piloty a začátečníky.

### ***Mezonový reverzátor MR3***

V letounu je speciální zařízení, které umožňuje okamžité otočení letadla o 180 stupňů (bylo vyvinuto po zjištění, že 70% všech ztrát vzniklo v okamžiku, kdy se letoun otáčel a byl nejvíce zranitelný).

## ***Zvukový translátor ZT5***

Pro planety bez atmosféry je PEACEMAKER vybaven zařízením, které mění zachycené záření na zvuk a pouští jej do kabiny tak, aby odrazilo směr, odkud záření přichází - často vás může upozornit na blížící se nebezpečí.

## ***Čelní panel letounu***

V horní části obrazovky je nakreslen panel letounu - obsahuje veškeré informace o jeho systémech a zbraních. Jsou tu:

Poškození clony a její okamžitý stav - signální světlo může mít tři hodnoty, může být bílé (štíťový generátor je v pořádku - maximální energie štítu 104 jednotky), žluté (lehčí poškození - max 80 jednotek) a může červeně blikat - max 35 jednotek).

Poškození plazmového děla a stav ionizace plazmy - signální světlo může opět nabývat tří stavů a jejich význam je podobný jako u clony.

Poškození nádrže a množství paliva - nádrž je buď v pořádku (zelená) nebo poškozená (červená blikající). Pokud je nádrž poškozená, ubývá palivo mnohem rychleji než obvykle.

Poškození ovládání a aktuální rychlost - ovládání je buď v pořádku (zelená), nebo poškozené (červená blikající). Počet zbraní v pumovnici, typ zbraně a poškození pumovnice zbraně a systémy v poškozené pumovnici již nelze použít. Pokud je poškozena již prázdná pumovnice, neděje se nic, a to ani v případě, že používáte nějaký systém, který je v ní uložen (ENERGO).

Při vážnějším poškození je doporučován návrat na základnu.

## ***Počítačový systém***

Letadlo má nainstalovaný interaktivní dialogový systém. Program zná tyto příkazy: INFORMACE, KONEC, LOAD, PILOT, POMOC, RAPORT, REDEFINICE, SAVE, START a ZBRANĚ. Příkazy je možno zadávat i ve zkrácené formě, k rozlišení stačí obvykle jedno písmeno, pouze u těch příkazů, u kterých se zadává ještě nějaký parametr (LOAD, PILOT, SAVE) je nutno zadat nejméně tři znaky příkazu.

Při psaní příkazů můžete používat písmena, číslice, mezeru, klávesy ENTER a DELETE (CS+0). Pokud chcete napsat písmena s diakritikou, stiskněte současně CAPS SHIFT - u písmen E a U, kde existují dvě možnosti, jsou použita i následující písmena.

## ***INFORMACE***

Vypíše informace o misi, pokud je to první mise na příslušné planetě, vypíše se informace o planetě. Zde se dozvíte, co je vlastně vaším úkolem.

## ***KONEC***

Opuštění letadla (vymazání hry z počítače).

## ***LOAD jméno záznamu***

Nahrání osobního záznamu pilota z kazety nebo diskety do počítače. Jméno je maximálně 8-mi znakové. Pokud žádné jméno souboru nezádáte, bude použito jméno inpozice. Jméno záznamu nemá žádnou souvislost se jménem pilota - záznam jednoho pilota si můžete uložit pod různými názvy (třeba po každé úspěšné misi).

Nepoužívejte pro ukládání osobních záznamů pilota originální kazetu nebo disketu - můžete si poškodit důležitá data!

## ***PILOT jméno pilota***

Tímto příkazem zahajujete svoji vojenskou kariéru - vytvoříte si osobní záznam se zadaným jménem (může být i s češtinou) a začnete od první mise.

## ***POMOC***

Vypíše seznam povolených klíčových slov.

## ***RAPORT***

Hlášení. Příkaz vypíše aktuální informace z osobního záznamu pilota. Bude obsahovat: hodnotu a jméno pilota, počet nalétaných misí, počet úspěšně ukončených misí (kdy byl splněn cíl mise), počet sestřelených nepřátel a obdržena vyznamenání.

## ***REDEFINICE***

Předefinování ovládání hry - volit můžete klávesy i joystick. Po nahrání programu je nedefinováno klasické ovládání O P Q A M, pro aktivaci zbraně N a pro volbu zbraně Symbol Shift.

## *SAVE jméno záznamu*

Uložení osobního záznamu pilota na kazetu nebo disketu pod jménem, které je uvedeno za příkazem. Pokud neuvedete žádné jméno, bude dosazeno jméno inpozice. Jméno záznamu nijak nesouvisí se jménem pilota - jeden osobní záznam můžete mít uložen pod několika jmény.

Ukládejte si pozici po každé úspěšně dohrané misi.

## *START*

Odstartování mise. Pokud v paměti není příslušný blok, dojde k jeho nahrání. Pokud se vám podaří misi nějak ukončit, dozvíte se hodnocení. Misi můžete ukončit třemi způsoby. přistáním na základně, přerušáním (stiskem BREAKu - CS+SPACE), nebo smrtí (to bude zpočátku asi nejčastější způsob).

## *ZBRANĚ*

Volba zbraní, zde si můžete vybavit PEACEMAKER tým, co pro misi potřebujete, respektive upravit doporučené zbraně (s těmi lze misi dokončit - je to ověřeno - ale jinou kombinací, to může jít samozřejmě také), zde také můžete změnit typ pohonu, který PEACEMAKER využívá (všechny mise byly splněny s LS42). V pravé části obrazovky jsou čtyři okénka - pumovnice (tím, že na ně ukážete, se volí pumovnice, do které se bude umisťovat zbraň), pod nimi je menší okénko, zde je typ pohonu, který používáte (aktivací se přehazují), největší část obrazovky zabírají okénka se všemi zbraněmi (aktivací se přesune do nastavené pumovnice) a dole je informační okénko, kde se vypisují stručné informace (nápopověda) o okénku, na které ukazuje kurzor, pokud jej aktivujete, dojde k návratu do systému.

## *Zahájení hry a další informace*

Tahle část je nejspíš zbytečná ale po špatných zkušenostech ji raději uvedu:

- 1) jako první příkaz vložte **PILOT jméno** - vytvořte si vlastního pilota.
- 2) nyní vložte příkaz **INFORMACE** (stačí **I**) a dozvíte se, co se po vás vlastně chce, v této fázi si program vyžádá nahrání dalšího bloku.
- 3) nyní již můžete vložit **START** (stačí **S**) a vyrazit na svou první misi, cílem je něco provést a vrátit se na pozemní základnu nebo na mateřský nosič (RAINA, CIMRMAN), zkuste se okamžitě po startu vrátit, ať se vám nestane, že narazíte na problém až po úspěšném dokončení mise, přistání si nacvičte. Pozemní základna je jakási plošina (opatrně na ní dosedněte a chvíli počkejte), mateřské nosiče mají přistávací plochu umístěnou na spodní části, je vyznačena šipkami a ze stran obklopena držáky (zavěste se na správné místo a chvíli počkejte).
- 4) zbraně, které jsou nastaveny po nahrání levelu jsou vždy postačující k jeho dohrání, můžete však zjistit, že by to chtělo zbraně jiné, pak si tedy zvolte volbu zbraní a můžete přezbrojit.



# ***Pilotní desatero***

V této části textu je vypsáno několik základních rad, které byly nashromážděny v průběhu bojů a které by vám měly zpočátku pomoci a zaměřit vaši mysl při řešení situací správným směrem.

## ***1) Využívejte vlastnosti krajiny***

Před raketami a střelami se lze občas ukrýt z terénní vyvýšeniny.

## ***2) Hleďte slabá místa nepřítele***

Nepřátelské bojové stroje jsou uzpůsobeny pro vedení útočného boje a z některých stran jsou proto chráněny velmi slabě nebo vůbec - často jsou odkryté zezadu (tam však obvykle číhají další nepřátelé), shora či zdola.

## ***3) Volte si pro každou misi zbraně, které jsou pro daný úkol vhodné***

Taktická podpora vás vybaví těmi zbraněmi, které budete potřebovat, ale za letu můžete zjistit, že by se lépe hodily zbraně jiné, vraťte se tedy na základnu a přezbrojte).

## ***4) Nenechejte se vyvést z rovnováhy***

V každé situaci existuje nějaké řešení, musíte jej však najít.

## ***5) Kdo včas uteče, většinou vyhraje***

Pokud používáte lineární motor, můžete "utéct" i před řízenými raketami a naváděnými střelami, také v situaci, kdy přijdete o štít je rozumné si jej nechat doplnit. Chvilkové odvrácení zásahu může být někdy životně důležité, protože se stačí doplnit ochranný štít, který odvrátí poškození nebo zničení bitevníku. Při útěku můžete také využít terénní nerovnosti ke schování se za ně (platí na řízené střely).

## ***6) Nechte nepřítele, ať se vzájemně postřílí***

Proti vám bude obvykle nasazeno obrovské množství techniky, často se stane, že se Orgaidé v zápalu boje strefí i do vlastních řad, bojové mistrovství spočívá v promyšleném otočení síly protivníka proti němu samému). Toto je často jedna z cest, jak zvládnout složité situace.

## ***7) Orgaidé jsou sebevrazi***

Orgaidští piloti mají uměle oslaben pud sebezáchovy a často provádějí manévry, které končí sebezničením, někdy prostě stačí chvíli počkat...

## ***8) Chraňte sebe a letadlo***

Pokud bude letadlo při boji vážně poškozeno, okamžitě se vraťte na základnu - hrdiny nepotřebujeme!

## ***9) Střílejte raději méně než více***

Plazmové dělo střílí nejničivější střely v okamžiku, kdy je plně nabité, nechte jej proto vždy nabít! Střílení v okamžiku, kdy je plazmový generátor téměř vybitý, je neúčinné - snažte se, aby sloupec udávající ionizaci plazmy byl co nejdelší.

## ***10) Plazma narušuje neprostupnost***

Plazmový výboj chvilkově mění strukturu hmoty a dávka tak může proniknout i skrz hmotné překážky - některé nepřátelské zbraně jsou schovány za terénní výstupky, sledujte, kde se objevují výbuchy, tam až pronikají střely.

# ***Návod pro nesmělé***

Zde následuje podrobnější popis, jak dohrát první level.

- 1) po startu aktivujte ENERGO blok
- 2) rozstřílejte tři domy vpravo dole
- 3) vypusťte GLADIATORa, dejte si pozor na to, aby se o něco nerozbil, dobré místo je třeba vlevo dole pod bombardovacím balónem
- 4) GLADIATORem zničte první balón, objeví se řízená střela ale rozbije se o GLADIATORa
- 5) zničte druhý balón, leťte dále ale pozor abyste se nerozbili o mraky
- 6) zničte 1. vrtulník a 3. balón
- 7) rozbijte GLADIATORa o mraky

- 8) aktivujte TROJZUBEC a s jeho pomocí zničte čtvrtý balón, až poletíte do vhodné pozice, objeví se řízená střela, můžete ji rozstřílet nebo po zásahu počkat, až se obnoví štít
- 9) další na řadě je 2. vrtulník, musíte se dostat nad něj tak, abyste byli mimo jeho střely ale tak, abyste ho mohli zasáhnout buď spodní nebo horní střelou - zničte ho
- 10) stejně zničte třetí vrtulník, také ho můžete obletět a zničit zezadu
- 11) zničte pátý balón
- 12) zničte čtvrtý a pátý vrtulník
- 13) jste u Sochy Svobody, cíl dnešní mise byl dosažen, můžete ji zničit
- 14) vraťte se zpátky na RAINU, cestou můžete dokončit to, co jste nestihli při letu tam - pozor na stav paliva
- 15) a už je tu RAINA, můžete přistát, přistávací plocha je na spodku RAINY, je označena šipkami, přistaňte....

## *Závěrem*

Až se Vám podaří hru dohrát do konce, můžete zkusit jednotlivé levely s různými zbraněmi, můžete se také snažit zlikvidovat maximální počet nepřátelských objektů. Jestli se Vám hra zalíbí, určitě Vám vydrží několik dní až týdnů, než ji poznáte dokonale, pracovali jsme na ní více než půl roku a mělo by to být znát.

Každý level jsem SÁM několikrát dohrál do konce a tvrdím, že hra je dohratelná (to pro ty, kteří by chtěli tvrdit, že se to nedá hrát). Chce to ale trénovat, trénovat a ještě jednou trénovat, přemýšlet a hledat způsoby, jak ty "potvory" dostat (vždycky je těch postupů víc než jeden).