



Vítejte u akční hry **FINAL DOOM**. Dynamického virtuálního dobrodružství, ve kterém jste nejdrsnějším mariňákem, který kdy ve vesmíru existoval. Vaším úkolem je probojovat si cestu naší planetou, pokud chcete její obyvatele zachránit před věčností strávenou v pekle.

Náplň hry **FINAL DOOM** je velmi jednoduchá. Nejedná se o těžkopádnou dobrodružnou hru, ale o akční střílečku. Abyste vyhráli, potřebujete mozek a zabijácký instinkt.

Příběh pokračuje...

FINAL DOOM

TNT: Zlovoluce / Pokus Plutonia

TNT: Zlovoluce

Ačkoliv všichni vedoucí představitelé UAC i většina jejich zaměstnanců zemřeli, společnost jako taková přežila a přešla pod přísný vládní dohled. Dále pátrala po tajemství přenosu hmoty a pokračovala v pokusech za mnohem vyšších bezpečnostních opatření.

Základna UAC byla vystavěna na jednom z Jupiterových měsíců v naději, že kdyby se něco stalo, bude Země díky větší vzdálenosti v bezpečí. Na základnu byli rovněž posláni mariňáci, připravení na vše.

Invaze

Záhy poté co UAC otevřela bránu, podnikli služebníci pekla první útok. Bránou se z ničeho nic valily ostnaté, zubaté a slintající zrůdy, spojení monster a moderní techniky. Stroje na zabití mávaly svými obrněnými končetinami a třásly se krvežíznivostí, hledající měkké a krvácející lidské maso, které by mohly roztrhat. Nalezly však pouze smrt. Vesmírná námořní pěchota Spojených států byla na takovou událost připravena a v řadách pekelných hord rozsávala smrt. Vyrojili se noví démoni, kteří doufali, že přečíslí obránce svým nekonečným zástupem. Ale ani jejich ohromující množství nebylo pro mariňáky soupeřem. Rozestavění v obranných pozicích kolem brány dokázali mariňáci pobíjet monstra po stovkách a přitom utrpěli mizivé ztráty.

Stejně náhle jako začala, invaze skončila. Poslední hořící lebka, která s křikem prolétla bránou, byla naráz zasažena dvaceti výstřely z brokovnice a v místnosti nastalo znovu ticho. Až na zvuk odkapávající krve. Peklo prohrálo.

Výzkum pokračoval dál, statečněji a s menší opatrností. Všichni mariňáci obdrželi od vděčné vlády stříbrné hvězdy a UAC štědře přispěla do fondu veteránů. Obranné pozice byly posíleny a mariňáci se měli na pozoru před dalším pokusem. Veškerou svoji pozornost zaměřovali na brány. Dívali se ale špatným směrem.

Záplava monster

Peklo má v kapse víc triků. Několik měsíců po tomto incidentu přiletěla pravidelná zásobovací loď o něco dříve. Na radaru vypadala mnohem větší než obvykle. A blížila se ze špatného směru. Podivné, ale ne nevysvětlitelné. Nedbalá obsluha radaru ohlásila její přilet a zaměstnanci se vydali směrem k přistávací ploše, kam měla loď namířeno. Nikdy ale nepřistála. Místo toho zůstala viset ve vzduchu, několik kilometrů nad základnou. Muži i ženy se podívali vzhůru a spatřili, že je něco převelice špatně.

Tahle loď nemohla přiletět ze Země. Byla obrovská, dlouhá několik kilometrů a postavená z kostí, oceli a rozkládajícího se masa s příchutí smrti. Byl to biologický, mechanický a zároveň magický výtvar samotného pekla, který se přiletěl vesmírem pomstít. Otevřela se ohromná vrata, velká jako fotbalová hřiště, a z nich se začali snášet ukrytí démoni, padali k zemi a svými tepajícími, pulzujícími těly zakryli celou základnu. Najednou byli všude. Obrana mariňáků, vytvořená tak, aby zabránila útoku z brány, byla bezcenná. Monstra se valila kanály, ventilačními šachtami, chodbami, byla všude. Běsnila, ničila a hodovala.

Z přeživších lidí se opět stali zombifikované zrůdy bez mozků, které existují jen proto, aby zabíjely, zabíjely a zabíjely.

Je to na vás

Smrti i zombifikaci unikl jediný muž. Velitel mariňáků. Vy. Když se oblaka rozestoupila a z hvězd přišla zkáza, nebyli jste na základně. Byli jste několik kilometrů daleko, na vycházce po drsné měsíční krajině. Najednou jste za sebou zaslechli zavrčení. Rychle jste se otočili, abyste se jim postavili tvář v tvář. Těm, kteří vás ještě pořád strašili v nočních mýrách. Vaše reflexy neztratily nic na rychlosti, vytáhli jste pistoli a nadělali z impů krvavé cucky.

Rychlým krokem jste si to namířili k základně a když jste ji spatřili, okamžitě jste si uvědomili, co se stalo. Nad zamořenou základnou se ještě pořád vznášela loď démonů. Vaši lidé – muži, které jste vycvičili, aby bojovali, zabíjeli a zemřeli tak, jak nikdo jiný před tím – byli mrtví. Nebyli jste tam, když se to stalo. Nemohli jste zemřít s nimi.

Na rozdíl od starodávných samurajů, kteří umírali se svými muži, jste natáhli pistoli. Budete zabíjet. Na památku svých mužů. A jestliže přitom zemřete, no, stejně k tomu muselo jednou dojít. Smrt ve spárech démonů je možná ten nejhorší způsob jak zemřít, ale jestli se jim podaří vás dostat, bez boje to určitě nebude.

Pokus Plutonia

Po katastrofální invazi pekla na Zemi, přijaly Spojené státy opatření, aby k podobné invazi nemohlo znovu dojít. Stará společnost UAC byla obnovena a dostala zcela nové vedení (protože všichni staří správci a akcionáři byli mrtví, nebyl to velký problém). Jejím úkolem bylo najít nástroje a technologie, které by zabránily dalšímu takovému vpádu.

Ačkoliv byla invaze zastavena a zbylí démoni byli postupně vyhlazováni speciálními jednotkami, bylo zřejmé, že peklo má stále dostatek sil. Pavoučí mozek a Baphomet už nebyli hrozbou, ale kdo ví, co dalšího je tam venku? Čeká. Sleduje nás. Chystá se.

Nová UAC začala pracovat na kvantových urychlovačích, které by měly být schopné zavřít mezidimenzionální brány na dálku a zabránit tak jakýmkoliv dalším útokům. Projekt začal zcela nevině. Aby se však vědci dozvěděli, jak je možné brány uzavřít, museli je nejprve znovu pochopit. To se jim podařilo velmi rychle. Možná až příliš rychle.

Hrůza

Brzy se bytosti z venku začali živě zajímat o nové pokusy a pak, jednoho dne, se uprostřed výzkumného komplexu otevřela brána. Z ní se vyvalily zvrácené hrůzy s cílem vše zničit. Ale vědci UAC byli připraveni. Kvantový urychlovač pracoval při svém prvním testu dokonale – když ji urychlovač zasáhl, uzavřela se invazní brána v okamžiku a provždy. Kyberdémona, který jí právě procházel, rozsekla zavírající se brána vedví. Země byla nyní před další invazí z pekla v bezpečí. Lépe řečeno bude, až se tato technologie rozešle po celé planetě.

Druhého dne se na základně otevřelo sedm bran, kterými se vyrojily legie monster. Kvantový urychlovač je začal okamžitě uzavírat a za necelou hodinu jich bylo šest mimo provoz. Ale armáda pekla byla už příliš silná, příliš početná. Mariňáci bojovali jako vztekli psi, ale nakonec padli pod drápy nepřátel. Vědci, mariňáci i úředníci byli všichni pobiti, nebo přeměněni na nemrtvé zabijáky.

Úkol

Kvantové urychlovače se nachází hluboko uvnitř zpusťšeného komplexu. Hlídá je strážný démon, který zároveň ovládá poslední pekelnou bránu. Vláda, která se obává, že by mohl být kvantový urychlovač zničen, nebo použit nějakým způsobem proti nám, převelela na místo všechny mariňáky, bez ohledu na jejich současnou pozici.





Vy jste byli právě na dovolené a slunili se na pláži nedaleko komplexu. Oblékli jste se, popadli pistoli a zamířili ve svém automobilu ke komplexu. Když jste dorazili, zahlédli jste uvnitř záblesky a zaslechli vytí a zpěpěvování si. Všude byla roztroušena mrtvá těla. Strážce brány uvnitř zřejmě něco dělá – něco, co zanedlouho dosáhne svého děsivého vrcholu.

Víte, že během hodiny nebo dvou dorazí celý oddíl mariňáků a zaútočí na základnu dělostřelectvem a leteckým bombardováním. Také víte, že už bude pozdě. Příliš pozdě. Letadla srazí z oblohy létající démoni, děla budou roztavena pekelnými raketami a ohnivými koulemi. Vojáci budou při vniknutí do obrněných budov UAC roztrháni na kusy. Během hodiny nebo dvou dokončí ty zrůdy uvnitř svůj děsivý úkol a budou opět připraveny obsadit náš svět.




Je to na vás. Musíte vstoupit do komplexu a zastavit strážce brány. Sami.

Instalace hry **FINAL DOOM**

Minimální systémové požadavky pro hraní hry **FINAL DOOM** jsou následující:

-  procesor 486 pracující na frekvenci padesáti MHz
-  8 MB RAM (64 MB pro Windows XP, 128 MB doporučeno)
-  grafická karta schopná zobrazit 256 barev
-  Microsoft Windows 95

Také můžete použít:

-  zvukovou kartu kompatibilní se systémem Windows 95
-  modem o minimální rychlosti 9600 baudů
-  síť s protokolem TCP/IP nebo SPX/IPX

Všechna tato zařízení musí být nastavena tak, aby správně fungovala s vaším operačním systémem Microsoft Windows 95 (nebo novějším). Pokud máte například potíže se zvukem, měli byste upravit základní nastavení vaší zvukové karty ve Windows (pod položkou Ovládací panely) a vše řádně zprovoznit.

Instalace pod Windows 95/98/ME/2000/XP:

Pokud váš systém podporuje automatické přehrávání:

Jednoduše vložte CD do svého počítače. Instalační program se spustí automaticky.

Pokud váš systém automatické přehrávání nepodporuje nebo jste automatické přehrávání vypnuli:

Vložte CD do svého počítače.

Klikněte dvakrát na ikonku **Tento počítač**.

Klikněte dvakrát na mechaniku CD.

Klikněte dvakrát na soubor **Setup.exe** a postupujte podle pokynů na obrazovce.

Poznámka: Instalátor na váš počítač nainstaluje všechny tři části **SBĚRATELSKÉ EDICE (ULTIMATE DOOM, DOOM II a FINAL DOOM)**. Nemusíte instalovat každou z nich zvlášť.

Odinstalace hry **FINAL DOOM**

V nepravděpodobném případě, že byste kdy chtěli ze svého počítače odstranit **FINAL DOOM**, měli byste odolat pokušení smazat jednoduše soubory z disku. Místo toho použijte vnitřní schopnosti operačního systému Windows provést čistší a úplnou odinstalaci. Můžete tak učinit jedním z těchto tří způsobů:

1) Vložte CD do svého počítače (a v případě, že váš systém nepodporuje automatické přehrávání nebo jste automatické přehrávání vypnuli, spusťte podle pokynů uvedených výše instalační program). Až se objeví úvodní obrazovka **SBĚRATELSKÉ EDICE**, klikněte na **UNINSTALL** (Odinstalovat) a postupujte podle pokynů na obrazovce. **NEBO**

2) Klikněte na tlačítko **Start**. Vyberte položku **Programy**. Přejděte do složky, do které jste nainstalovali **SBĚRATELSKOU EDICI** (standardně to je **DOOM COLLECTOR'S EDITION**). Klikněte na možnost nazvanou **Uninstall DOOM COLLECTOR'S EDITION** a postupujte podle pokynů na obrazovce. **NEBO**

3) Otevřete Ovládací panely a dvakrát klikněte na ikonku **Přidat nebo odebrat programy**. Ze seznamu aplikací zvolte **DOOM COLLECTOR'S EDITION**, stiskněte tlačítko **Změnit nebo odebrat** a potvrďte odstranění **SBĚRATELSKÉ EDICE**.



Poznámka: Odinstalace odstraní z vašeho počítače současně všechny tři části **SBĚRATELSKÉ EDICE** (**ULTIMATE DOOM**, **DOOM II** a **FINAL DOOM**). Nemusíte každou z nich odinstalovávat zvlášť.

Přeinstalace hry **FINAL DOOM**

Pokud byste nedopatřením odstranili ze svého počítače soubor, který je nezbytný pro fungování hry **FINAL DOOM**, a museli ji přeinstalovat, měli byste nejprve provést odinstalaci a poté nainstalovat zbrusu novou verzi.

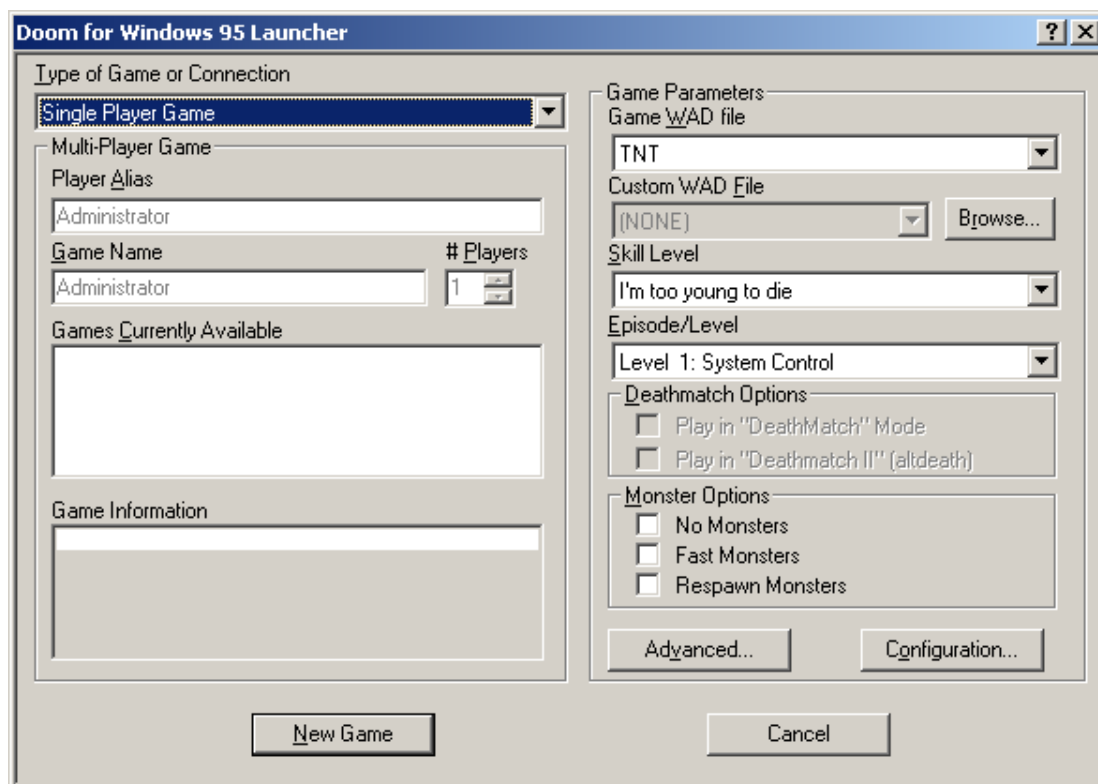
Spuštění hry **FINAL DOOM**

Po nainstalování hry **FINAL DOOM** ji můžete spustit za pomoci následujících kroků:

- Klikněte na tlačítko **Start**.
- Vyberte složku **Programy**.
- Zvolte složku, do které jste nainstalovali **SBĚRATELSKOU EDICI** (standardně to je **DOOM COLLECTOR'S EDITION**).
- Klikněte na položku **FINAL DOOM**.

Tím otevřete spouštěcí utilitu hry **FINAL DOOM**. **FINAL DOOM** nabízí řadu možností, které lze nastavit pouze při startu. Spouštěcí utilita vám umožní tyto možnosti nastavit a zahájit hru pro jednoho nebo více hráčů. Spouštěcí utilita vám také zpřístupňuje menu nastavení, díky kterému si můžete upravit **FINAL DOOM** podle svých představ a menu pokročilého nastavení, ve kterém můžete specifikovat pokročilé možnosti hry.

SPOUŠTĚCÍ UTILITA



Type of Game or Connection (Typ hry nebo připojení): Zvolte si buď hru pro jednoho hráče, nebo si zahrajte s lidskými protihráči přes síť nebo modem.

Player Alias (Přezdívka): Toto jméno vás bude zastupovat v očích ostatních hráčů, kteří se zúčastní hry více hráčů.

Game Name (Název hry): Tímto jménem se bude pro ostatní hráče identifikovat vaše hra více hráčů.

Players (Počet hráčů): Pokud chcete vytvořit novou hru více hráčů, na tomto místě určete jejich počet. Hry po modemu jsou omezeny na dva hráče. V hrách po síti se mohou utkat dva až čtyři hráči. Hra nezačne, dokud se nepřipojí zadaný počet hráčů.

Games Currently Available (Momentálně dostupné hry): Pokud jste vybrali hru více hráčů, zde se zobrazí všechny kompatibilní hry, které již existují. Můžete se připojit k již existující hře, nebo vytvořit svoji vlastní.

Game Information (Informace o hře): Tato položka platí pouze pro existující hry více hráčů. Pokud jste si vybrali hru více hráčů, objeví se zde po zvolení existující hry ze seznamu momentálně dostupných her informace o příslušné hře, jako je například úroveň obtížnosti.

Game WAD file (Herní soubor WAD): Herní soubor WAD určuje základní prostředí, monstra a zbraně hry **FINAL DOOM**. Tyto informace je možné rozšířit nebo nahradit uživatelskými soubory WAD. K hraní přesto potřebujete licencovaný soubor WAD.

Custom WAD File (Uživatelský soubor WAD): Určuje volitelný uživatelský soubor WAD, který se použije pro příslušnou hru. Uživatelské soubory WAD rozšíří váš zážitek ze hry **FINAL DOOM** a přinesou vám nová prostředí, monstra a zbraně.

Browse (Procházení): Najděte na disku uživatelský soubor WAD.

Skill Level (Úroveň obtížnosti): Určuje, kolik monster kolem se vás bude snažit zabít.

Episode/Level (Epizoda/úroveň): Vyberte si úroveň, ve které začnete.

Play in „DeathMatch“ Mode (Hrát v módu „Deathmatch“): Spustí hru více hráčů, ve které místo spolupráce s ostatními hráči bojujete proti nim. Svě protivníky nevidíte na mapě a nemůžete přepínat do jejich pohledu, ani nezačnete ve stejné oblasti.

Play in „DeathMatch II“ (altdeath) (Hrát v módu „Deathmatch II“ (altdeath)): Podobné klasickému Deathmatchi s tím rozdílem, že se objekty po třiceti vteřinách znovu objeví. Když zabijete sami sebe, strhává se vám to ze skóre a můžete skončit i se záporným výsledkem.

No Monsters (Žádná monstra): Spustí hru bez příšer. Obvykle se používá pro Deathmatch, kde by se monstra mohla dožadovat nechtěné pozornosti.

Fast Monsters (Rychlá monstra): Dává monstrům vyšší rychlost. Jedná se o standardní chování nepřátel na úrovni Nightmare (Noční můra).

Respawn Monsters (Opětovné objevování monster): Monstra budou mrtvá zhruba osm vteřin a pak se vrátí s chutí po pomstě. Jedná se o standardní chování nepřátel na úrovni Nightmare (Noční můra).

Advanced... (Pokročilé možnosti...): Nahrajte uloženou hru, vytvořte demo, nebo využijte další pokročilé možnosti (viz část „Pokročilé možnosti“ níže).

Configuration... (Nastavení...): Nastavte si klávesnici, myš, joystick, své hlásky nebo zvuk pomocí menu nastavení (viz „Možnosti nastavení“ níže).

New Game (Nová hra): Spustí novou hru nebo nahraje uloženou hru.

Join Game (Připojit se ke hře): Připojí se k existující hře více hráčů.

Cancel (Zrušit): Zavře spouštěcí utilitu.

Pokročilé možnosti

Menu pokročilého nastavení



Spouštěcí utilita hry **FINAL DOOM** nabízí rovněž menu pokročilého nastavení, kde můžete nahrát uloženou hru, vytvořit časově omezenou hru, nahrávat a přehrávat „dema“ a nastavit úroveň detailů grafiky a velikost okna ve hře.

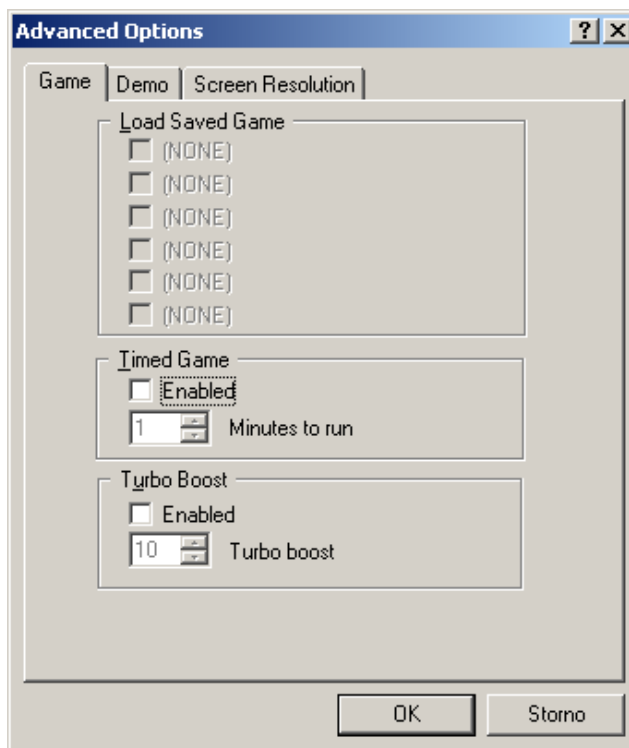
Game (Hra): Otevře záložku s nastavením hry (viz „Nastavení hry“ níže).

Demo: Otevře záložku s nastavením dema (viz „Nastavení dema“ níže).

Screen Resolution (Rozlišení obrazovky): Otevře záložku s nastavením obrazovky (viz „Nastavení obrazovky“ níže).

Nastavení hry

Záložka Game (Hra)



Load Saved Game (Nahrát uloženou hru): Zde jsou uvedeny uložené hry. Vedle té, kterou chcete nahrát, zaškrtněte políčko.

(Timed Game) Enabled (Umožnit časově omezenou hru): Hrát časově omezenou hru. Poté co uplyne stanovená doba, se hra sama ukončí.

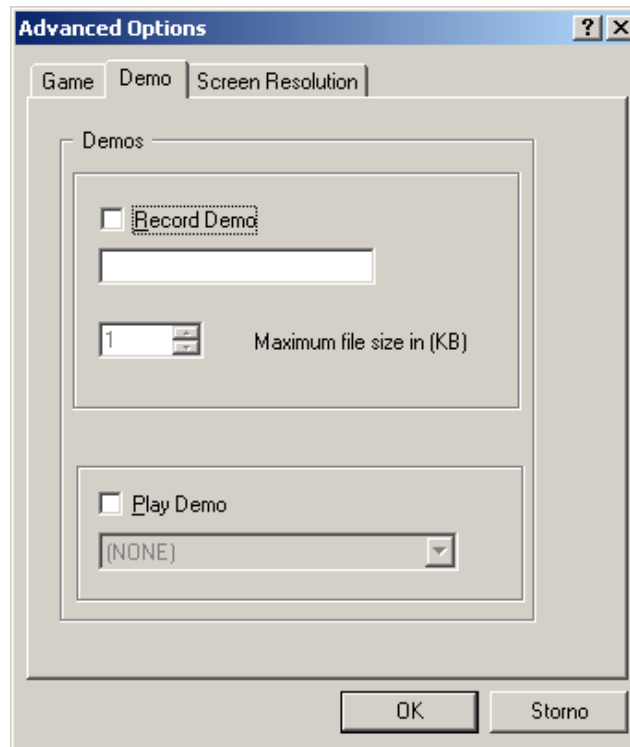
(Timed Game) Minutes to run (Doba hraní časově omezené hry): Zadejte v minutách požadovanou dobu trvání časově omezené hry.

(Turbo Boost) Enabled (Aktivovat zrychlení): Zvýší rychlost pohybu hráče.

(Turbo Boost) Turbo boost (Zrychlení): Určuje faktor zrychlení.

Nastavení dema

Záložka Demo



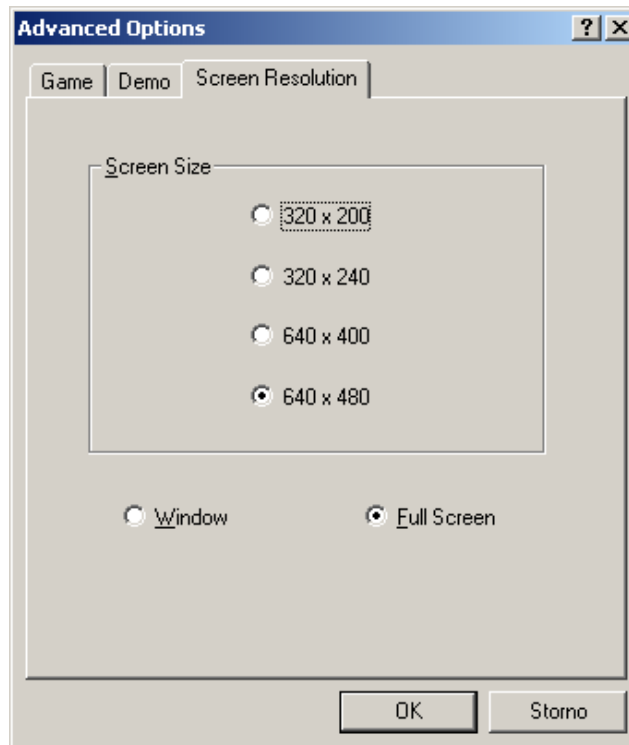
Record Demo (Uložit demo): Zaznamená ukázkový „film“ vašeho hraní a uloží ho pro pozdější přehrání. Políčko pod tímto textem vám umožní zadat jméno vašeho dema.

Maximum file size in (KB) (Maximální velikost souboru v kB): Určí, jaká část paměti (v kilobajtech) má být vyčleněna pro záznam dema.

Play Demo (Přehrát demo): Přehraje demo, které jste předtím uložili. Políčko pod tímto textem vám umožní zvolit jméno přehrávaného dema.

Nastavení obrazovky

Záložka Screen Resolution (Rozlišení obrazovky)

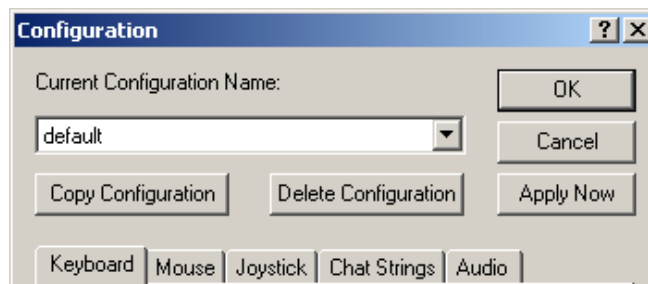


Screen Size (Velikost obrazovky): Zvolte rozlišení obrazovky při hře. Větší rozlišení nabízí čistší grafiku, ale může ovlivnit výkon hry. Nižší rozlišení zjemňují animaci na pomalejších systémech.

Window / Full Screen (Hrát v okně / přes celou obrazovku): Spusťte hru v okně, nebo přes celou obrazovku. Pro dosažení nejlepšího výkonu si zvolte celou obrazovku.

Možnosti nastavení

Tlačítko Configuration... (Nastavení...)



Hru **FINAL DOOM** si můžete upravit podle vlastní chutě mnoha způsoby. Spouštěcí utilita nabízí menu nastavení, kde můžete upravit možnosti klávesnice, myši, joysticku, hlášek i zvuku. Toto menu je ovšem k dispozici pouze na hlavní obrazovce spouštěcí utility předtím, než zahájíte hru samotnou. Jakmile zahájíte novou hru, použijte k úpravě těchto možností vnitřní menu hry **FINAL DOOM**.

Current Configuration Name (Název aktuálního nastavení): Vyberte si ze seznamu uložených nastavení.

Copy Configuration (Kopírovat nastavení): Pojmenujte a uložte aktuální nastavení.

Delete Configuration (Smazat nastavení): Smažte aktuálně vybrané nastavení.

OK: Potvrdí všechny provedené změny a zavře menu nastavení.

Cancel (Zrušit): Nebere na vědomí žádné ze změn, které jste provedli, a zavře menu nastavení.

Apply Now (Použít hned): Potvrdí všechny provedené změny a ponechá menu nastavení otevřené. (Toto tlačítko je aktivní pouze v případě, že jste provedli nějakou změnu.)

Keyboard (Klávesnice): Otevře záložku nastavení klávesnice (viz „**Nastavení klávesnice**“ níže).

Mouse (Myš): Otevře záložku nastavení myši (viz „**Nastavení myši**“ níže).

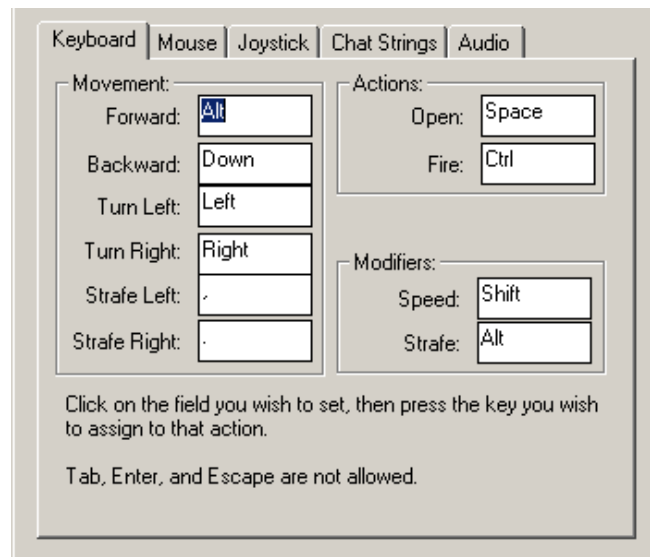
Joystick: Otevře záložku nastavení joysticku (viz „**Nastavení joysticku**“ níže).

Chat Strings (Hlášky): Otevře záložku s nastavením hlášek (viz „**Nastavení hlášek**“ níže).

Audio (Zvuk): Otevře záložku nastavení zvuku (viz „**Nastavení zvuku**“ níže).

Nastavení klávesnice

Záložka Keyboard (Klávesnice)



Forward (Dopředu): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k pohybu dopředu.

Backward (Dozadu): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k pohybu dozadu.

Turn Left (Otočit vlevo): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k otočení doleva.

Turn Right (Otočit vpravo): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k otočení doprava.

Strafe Left (Úkrok vlevo): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k úkroku doleva.

Strafe Right (Úkrok vpravo): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k úkroku doprava.

Open (Otevřít): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k otevírání dveří a spínání přepínačů.

Fire (Střelba): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k střelbě ze zbraní.

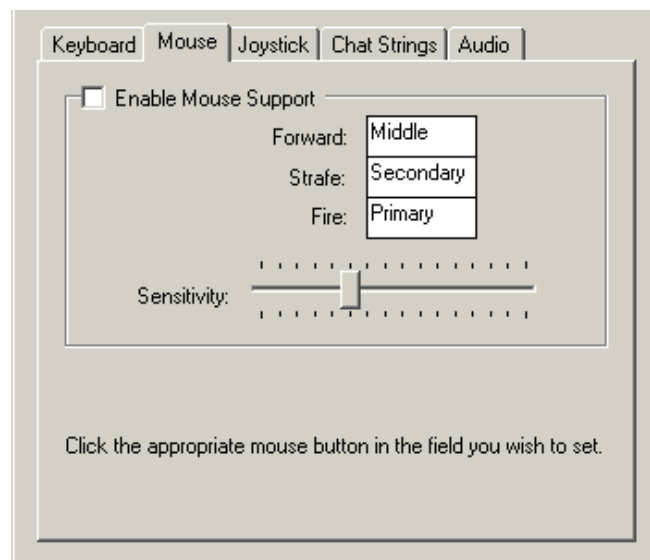
Speed (Zrychlení): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k rychlejšímu pohybu do všech stran.

Strafe (Úkroky): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte klávesu, kterou chcete použít k přeměně kláves pro otáčení v klávesy pro úkrok.

**Poznámka: Pokud budete měnit standardní klávesy pro pohyb a další činnosti, dejte si pozor, abyste nezvolili takovou klávesu, která se již používá pro jinou funkci. Například, pokud změníte šipku nahoru (pohyb dopředu) na 3 (výběr brokovnice), tak pokaždé když stisknete 3, popojdete kupředu A vezmete do ruky brokovnici. Program vám nebude bránit v přiřazení dvou činností pod jednu klávesu, ale měli byste se toho vyvarovat.*

Nastavení myši

Záložka Mouse (Myš)



Enable Mouse Support (Zapnout podporu myši): Umožňuje myši ovládat základní směry pohybu.

Forward (Dopředu): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte tlačítko myši, po jehož stlačení ve hře půjdete dopředu.

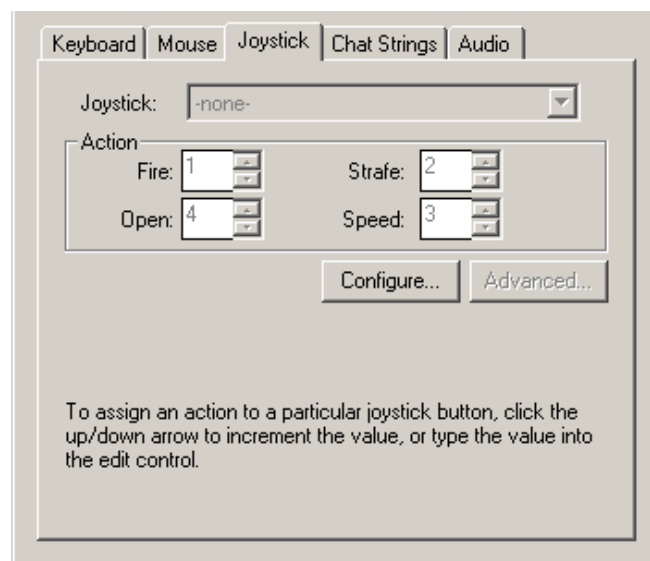
Strafe (Úkroky): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte tlačítko myši, po jehož stlačení ve hře se přemění pohyb vlevo/vpravo z otáčení na úkroky.

Fire (Střelba): Klikněte do tohoto políčka a stiskněte tlačítko myši, po jehož stlačení ve hře vystřelíte ze zbraně.

Sensitivity (Citlivost): Upravuje rychlost, se kterou **FINAL DOOM** reaguje na pohyby myši. Čím vyšší hodnota, tím rychlejší bude odezva. Pokud jste začátečník, mohly by vám vyhovovat nižší hodnoty.

Nastavení joysticku

Záložka Joystick



Joystick: Seznam nainstalovaných joysticků. Buď si vyberte joystick, který chcete použít k hraní hry **FINAL DOOM**, nebo zvolte -none- (žádný) a zcela vypněte ovládání joystickem.

Fire (Střelba): Zadejte číslo tlačítka joysticku, které chcete ve hře použít k střelbě ze zbraní.

Open (Otevřít): Zadejte číslo tlačítka joysticku, které chcete ve hře použít k otevírání dveří a spínání přepínačů.

Strafe (Úkroky): Zadejte číslo tlačítka joysticku, které chcete ve hře použít k přeměně pohybu vlevo/vpravo z otáčení na úkroky.

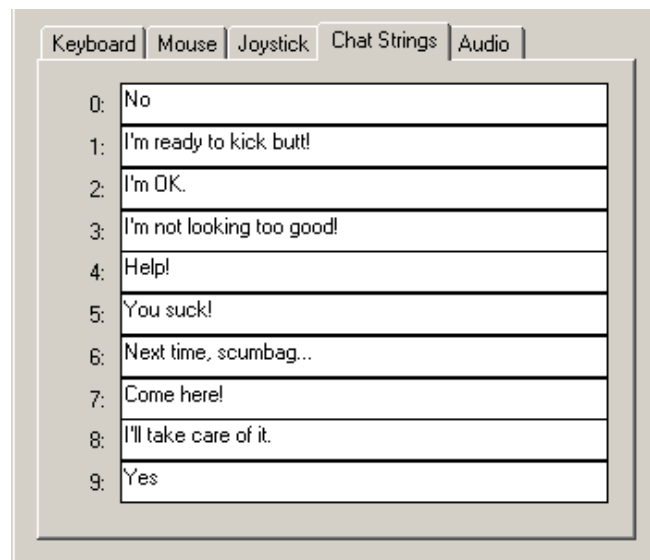
Speed (Zrychlení): Zadejte číslo tlačítka joysticku, které chcete ve hře použít k zrychlení.

Configure... (Nastavení...): Otevře ovládací panel joysticku, na kterém můžete joystick nastavit, kalibrovat a testovat.

Advanced... (Pokročilé nastavení...): Nabízí-li zvolený joystick pokročilé možnosti nastavení, můžete je zpřístupnit pomocí tohoto tlačítka. Pokud je toto tlačítko zašedlé, nejsou k dispozici žádné pokročilé možnosti nastavení.

Nastavení hlášek

Záložka Chat Strings (Hlášky)

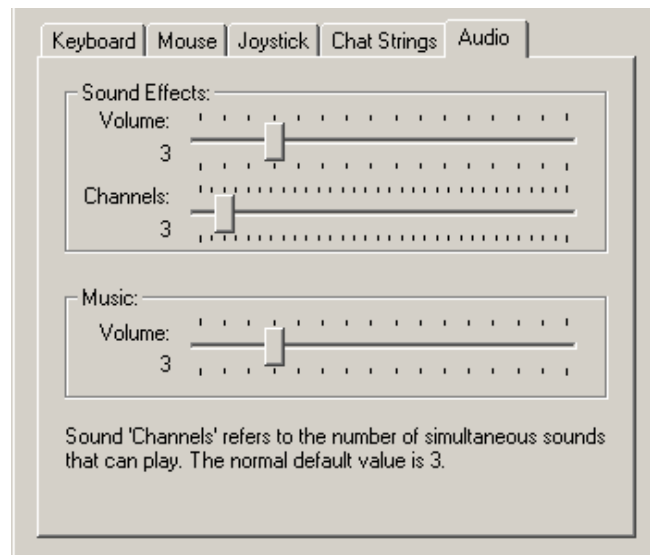


Pomocí této záložky můžete upravit své hlášky. Ty můžete poslat ostatním hráčům během hry více hráčů tak, že stisknete odpovídající číselnou klávesu.

0-9: Vložte hlášku, která bude spojena s příslušnou číselnou klávesou.

Nastavení zvuku

Záložka Audio (Zvuk)



(Sound Effects) Volume (Hlasitost zvukových efektů): Pomocí tohoto posuvníku nastavte hlasitost zvukových efektů.

Channels (Počet kanálů): Pomocí tohoto posuvníku nastavte počet zvukových efektů, které se budou přehrávat současně. Standardní hodnota je 3. Vyšší hodnoty znamenají lepší zvuk, ale mohou způsobit, že se **FINAL DOOM** zpomalí.

(Music) Volume (Hlasitost hudby): Pomocí tohoto posuvníku nastavte hlasitost hudby hrající na pozadí.

Použití menu hry **FINAL DOOM**

Když spustíte hru **FINAL DOOM**, začnete v úrovni, kterou jste si vybrali ve spouštěcí utilitě při výběru úrovně (nebo na místě, kde jste si uložili hru, kterou jste nahráli). Hlavní menu můžete vyvolat kdykoliv v průběhu hraní stiskem klávesy Esc. K pohybu nahoru a dolů kurzorem lebky použijte kurzorové šipky, myš nebo joystick. Když se bude lebka nacházet na požadovaném místě, stiskněte klávesu Enter, levé tlačítko myši nebo tlačítko střelby na joysticku. Tím volbu této položky potvrdíte.

Mnohé z možností nastavení lze aktivovat přímo pomocí funkční klávesy a je tedy možné vyhnout se zcela používání menu. K ukončení menu stiskněte klávesu Esc. K návratu do předchozího menu stiskněte klávesu Backspace.

NEW GAME (Nová hra)

Chcete-li se vrhnout do akce, zvolte si tuto možnost. **FINAL DOOM** se vás zeptá na úroveň obtížnosti. Každá z úrovní obtížnosti se liší v tuhosti nepřátel, kterým budete čelit (viz „**Úrovně obtížnosti**“ níže).

OPTIONS (Nastavení)

Zavede vás do menu s různými možnostmi nastavení (viz „**Menu nastavení**“ níže).

SAVE GAME (Uložit hru) (F2)

LOAD GAME (Nahrát hru) (F3)

Během hraní si můžete kdykoliv uložit nebo nahrát hru. Pro uložení hry posuňte kurzor lebky před prázdnou pozici (nebo takovou, kterou chcete přepsat) a stiskněte klávesu Enter. Tato možnost je dostupná pouze v případě, že máte rozehranou hru. Pro nahrání hry jednoduše vyberte požadovanou hru z menu Load Game (Nahrát hru).

Rychlé uložení: Stiskem funkční klávesy **F6** můžete uložit hru, aniž byste odešli z akce. Když použijete při aktuálním hraní funkci rychlého uložení poprvé, objeví se klasické menu pro uložení hry. Vyberte si pozici. Od této doby uloží stisk klávesy **F6** hru automaticky do této pozice, aniž byste byli rušeni při pobíjení nepřátel. Stisk klávesy **F9** nahraje poslední rychle uloženou hru, předtím se vás hra ale pro jistotu dotáže.



TIP: Ukládejte a ukládejte často. Když zemřete, vrátíte se automaticky na začátek úrovně a dostanete znovu jen malou pistoli. A to není dobré. Obzvláště, pokud se už nacházíte v jedné z těžších úrovní.

QUIT GAME (Vypnout hru) (F10)

Pomocí možnosti Vypnout hru můžete opustit hru **FINAL DOOM** a vrátit se do Windows.

Úrovně obtížnosti

I'M TOO YOUNG TO DIE. (Jsem příliš mladý na to, abych zemřel.)

Snadné skotačení po hřišti. Není tu moc monster. Dobré, když poznáváte ovládání.

HEY, NOT TOO ROUGH. (Hej, ne tak drsně.)

Tahle možnost je vhodná, když už víte, jak se věci mají, ale ještě pořád vás ovládá strach. Když vás ze všech stran obklopuje zlo, nesmíte se bát.

HURT ME PLENTY. (Dejte mi co proto.)

Všude je spousta démonů a mají velkou chuť vám ublížit, jak jen jim to dovolíte.

ULTRA-VIOLENCE. (Extrémní násilí.)

Takže vy si myslíte, že jste drsní? Dokažte to!

NIGHTMARE! (Noční můra!)

Tahle možnost přijde vhod v situacích, kdy vám nestačí zabít nepřítele pouze jednou. Budete-li mít štěstí, probudíte se...

Menu nastavení

END GAME (Ukončit hru) (F7)

Tímto způsobem můžete ukončit rozehranou hru, aniž byste museli zároveň odejít do Windows, nebo nahrát novou hru.

MESSAGES (Zprávy) (F8)

Kdykoliv ve hře **FINAL DOOM** seberete předmět, zobrazí se informace o tom, co jste právě získali. Tato položka vám umožní takovéto zprávy zapnout nebo vypnout.

GRAPHIC DETAIL (Detail grafického zobrazení)

Tato funkce ve hře **FINAL DOOM** v prostředí Windows nefunguje. Pro nastavení úrovně detailů zobrazení použijte menu pokročilého nastavení ve spouštěcí utilitě před zahájením hry, nebo kombinaci kláves **Alt - a Alt =** během hraní.

SCREEN SIZE (Velikost obrazovky) (+ a -)

Těsně pod touto možností se nachází stupnice s posuvníkem. Když si vyberete tuto možnost, můžete pomocí kurzorových šipek přemísťovat posuvník a upravovat velikost viditelné plochy. Menší plocha zjemňuje animaci na pomalejších systémech.

MOUSE SENSITIVITY (Citlivost myši)

Tato položka vám umožní upravit citlivost ovládání myši. Těsně pod touto možností se nachází stupnice s posuvníkem. Když si vyberete tuto možnost, můžete pomocí kurzorových šipek přemísťovat posuvník a upravovat citlivost myši.

SOUND VOLUME (Hlasitost zvuku) (F4)

Skrz tuto možnost se dostanete do dalšího menu, kde můžete upravit hlasitost hudby a zvukových efektů (viz „**Nastavení hlasitosti**“ níže).

GAMMA CORRECTION (Gama korekce) (F11)

Na některých monitorech může vypadat **FINAL DOOM** příliš temně. Stiskem funkční klávesy **F11** můžete rozjasnit obrazovku pomocí pěti různých úrovní jasu.

Nastavení hlasitosti

Sfx VOLUME (Hlasitost zvukových efektů)

U této možnosti vidíte stupnici s posuvníkem, pomocí které můžete upravit hlasitost zvukových efektů z „vypnuto“ po „maximum“.

Music VOLUME (Hlasitost hudby)

I u této možnosti vidíte stupnici s posuvníkem, pomocí které můžete upravit hlasitost hudby.

Informace v průběhu hraní

FINAL DOOM vám i v průběhu hraní poskytuje informace, které jsou nezbytné pro vaše přežití.

STAVOVÁ LIŠTA



AMMO (POČET NÁBOJŮ): Velkými písmeny vidíte počet nábojů, které máte k dispozici pro zbraň, kterou momentálně používáte.

HEALTH (ZDRAVÍ): Začínáte na 100%, ale dlouho to tak nezůstane. Při 0% je čas začít znovu. Příště se víc snažte!

ARMS (ZBRANĚ): Tento seznam čísel ukazuje, které zbraně máte k dispozici. Je-li číslo vysvícené, můžete se na příslušnou zbraň přepnout stiskem daného čísla. (Zbraň číslo 1 je k dispozici vždy.)

VÁŠ OBLIČEJ: Tento obrázek tu není jen k pokoukání. Když jste zasaženi, váš obličej se podívá směrem, ze kterého přišlo nebezpečí, abyste věděli, kam máte střílet. S postupujícím zraněním budete navíc vypadat čím dál víc jako syrový karbanátek:



ARMOR (BRNĚNÍ): Dokud brnění drží, pomáhá vám přežít. Dávejte na něj pozor, protože jakmile je pryč, můžete odejít i vy.

PŘÍSTUPOVÉ KARTY: Zde vidíte všechny klíče, které jste sebrali. Existují klíče tří barev: žluté, červené a modré.

SOUPIS POČTU NÁBOJŮ: Tento seznam udává, kolik nábojů od každého druhu máte a jejich maximální počet, který s sebou můžete nést.

ZPRÁVY

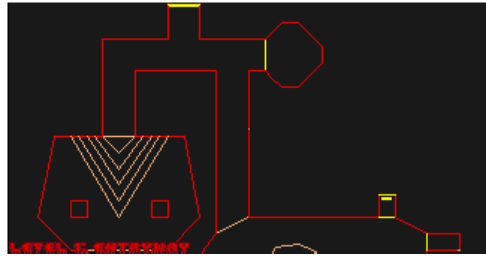
Často narazíte na různé předměty. **FINAL DOOM** vám pomocí zprávy při horním okraji obrazovky oznámí, co jste sebrali – pokud jste zprávy nevypnuli. Stisknutím klávesy Enter zobrazíte poslední zprávu.

AUTOMATICKÁ MAPA

Abyste se ve hře **FINAL DOOM** neztratili, jste vybaveni automapovacím zařízením. Stiskem klávesy Tab se přepnete z normálního pohledu na pohled seshora dolů na mapu, která zobrazuje vše, co jste doposud viděli. Bílá šipka představuje vás a míří směrem, kterým se díváte. Stiskem kláves „+“ a „-“ můžete obraz přibližovat a oddalovat. Pomocí číselné klávesy „0“ lze přepínat mezi aktuálním přiblížením a celkovým pohledem na mapu. K označení vaší pozice na mapě stiskněte klávesu „M“. Po jejím stisku se na vaší pozici objeví číslo. Pomocí klávesy „C“ můžete všechna čísla vymazat.

POHYB V PROSTŘEDÍ AUTOMATICKÉ MAPY

Během toho co jste v prostředí automatické mapy, se můžete pohybovat pomocí kurzorových šipek. To je nebezpečné, protože při prohlížení mapy nevidíte své nepřátele. Abyste si mohli prohlížet mapu a přitom se sami nepohybovali, vypněte Režim následování. Ten se zapíná a vypíná klávesou „F“.



TIP: Při chůzi po úzkých plošinkách postupuje mnoho hráčů tak, že přepnou na maximálně přiblíženou mapu, kde mohou vidět, kam přesně mají stoupnout.

Ovládání v akci

Většinu příkazů při hraní hry **FINAL DOOM** tvoří jednoduché stisky kláves. K pohybu, sbírání předmětů, střílení a otevírání dveří můžete použít klávesnici, myš, joystick nebo jejich vzájemnou kombinaci.

POHYB

Zpočátku se vám může stát, že zatímco na vás budou nepřátelé útočit, vy budete narážet do zdí. Jakmile si ale na ovládání pohybu zvyknete, půjde vše hladce.

POUŽÍVÁNÍ DVEŘÍ, PŘEPÍNAČŮ A VÝTAHŮ

K otevření většiny dveří a ovládání přepínačů si stoupněte přímo před ně a stiskněte klávesu Otevřít. Tou je standardně **mezerník**, ale je možné ji změnit v menu nastavení.

SBÍRÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Abyste nějaký předmět sebrali, jednoduše přes něj přejděte. Jste dost chytří na to, abyste věděli, jestli ho máte skutečně sebrat.

DOKONČENÍ ÚROVNĚ

Na konci každé úrovně ve hře **FINAL DOOM** je místnost, kterou se odchází pryč. Chcete-li aktuální úroveň ukončit a pokračovat do další, vstupte do této místnosti a stiskněte spínač uvnitř. Po dokončení úrovně se objeví obrazovka, která vás seznámí s vašimi úspěchy. Procentem nalezených tajných míst, zabitých nepřátel a nalezených užitečných předmětů. Dále se také dozvíte dobu, za kterou jste úroveň dokončili a průměrnou dobu, za kterou hráči tuto úroveň dokončí.

VĚČNÝ ŽIVOT PO SMRTI

Pokud zemřete, objevíte se znovu na začátku příslušné úrovně s pistolí a několika náboji. Nemáte žádné omezení v počtu „životů“ – kdykoliv zemřete, začnete opět na začátku úrovně a celá úroveň se restartuje. Stejně jako vy se vrátí i monstra, která jste předtím zabili.

Pohyb po okolí

Chůze: K pohybu ve směru/proti směru, kterým se díváte, použijte kláves Dopředu a Dozadu. Pohyb dopředu je standardně přiřazen ke **kurzorové šipce nahoru**. Pohyb dozadu je standardně přiřazen ke **kurzorové šipce dolů**.

Otáčení: Klávesy pro otočení vlevo a vpravo vás otočí doleva a doprava. Otočení vlevo je standardně přiřazeno ke **kurzorové šipce vlevo**. Otočení vpravo je standardně přiřazeno ke **kurzorové šipce vpravo**.

Běh: Chcete-li popoběhnout, podržte klávesu pro zrychlení a příslušnou kurzorovou šipku. Zrychlení je standardně přiřazeno ke klávese **Shift**.

Úkroky: Existují dva způsoby, jak provést úrok: použít klávesy Úrok vlevo a Úrok vpravo, nebo použít klávesu Úkroky společně s klávesami pro otáčení. Úkroky jsou standardně přiřazeny ke klávese **Alt**. Úrok vlevo je standardně přiřazen ke klávese **čárka**. Úrok vpravo je standardně přiřazen ke klávese **tečka**.

Poznámka: K úspěšnému dokončení hry **FINAL DOOM** je velmi důležité skákání. Protože ale neexistuje žádná speciální klávesa pro skákání, můžete skákat tak, že se pořádně rozběhnete. Čím rychleji poběžíte, tím dál doskočíte.

Ovládání myši: Pokud chcete k hraní hry **FINAL DOOM** použít myš, můžete tak učinit zaškrtnutím políčka „Enable Mouse Support“ (Zapnout podporu myši) na panelu Nastavení spouštěcí utility. Tlačítka myši můžete přiřadit k pohybu dopředu, úkrokům nebo střelbě ze zbraně. Potřebujete-li pomoci s nastavením myši, podívejte se do části „**Možnosti nastavení**“ výše.

Poznámka: Všechny příkazy ovládající pohyb popsané v této části lze přeřadit k jiným klávesám na panelu Nastavení (viz „**Možnosti nastavení**“ výše).









TIP: Až se budete cítit při hraní pohodlně, zkuste použít současně klávesnici i myš. Myš vám poskytne výtečnou kontrolu nad mířením zbraní (umožňuje se rychle otáčet vlevo a vpravo), zatímco na klávesnici budete moci aktivovat mnoho užitečných funkcí hry.

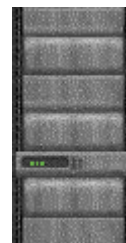
Dveře, přepínače a výtahy

(Všechny tyto objekty mají různé podoby)



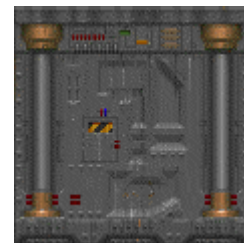
PŘEPÍNAČE: Když se vám podaří úspěšně sepnout přepínač, nějakým způsobem se změní (rozsvítí se, přehodí se páka, atd.) Pokud se přepínač nezmění ani po několika pokusech, je zřejmě spojen s činností, kterou ještě nelze uskutečnit.

ZAMČENÉ DVEŘE: Některé dveře mají bezpečnostní zámky a vyžadují po vás barevné bezpečnostní karty    nebo klíče ve tvaru lebky   . Ostatní zamčené dveře se ovládají přepínačem na nedaleké zdi. Místo toho, abyste se ke dveřím přiblížili, je třeba sepnout příslušný přepínač.



TAJNÉ DVEŘE: Některé dveře jsou skryté. Mnoho z nich můžete otevřít, když najdete přepínač. V několika případech stačí dojít pouze ke zdi a stisknout klávesu pro otevření. Pokud jste našli tajné dveře, otevrou se. Někdy můžete najít stopy, které tajné dveře prozrazují - posunutá zeď nebo zeď vyvedená v jiné barvě, blikající světlo na zdi, atd.

VÝTAHY: Ve hře narazíte na plošiny, které stoupají nahoru a klesají dolů. Některé plošiny fungují neustále, zatímco jiné musíte aktivovat. Některé z nich odhalí vaši blízkost a sjedou automaticky. Jiné mají poblíž svůj přepínač. Ty bez přepínače lze obvykle přivolat tak, že k nim přijdete a stisknete klávesu Otevřít.





TELEPORTY: Teleporty poznáte podle ďábelského znaku na podlaze. Pro použití teleportu přejděte přes znak.

Palebná síla a jak ji použít

ZBRANĚ: Ze začátku máte na svoji obranu pouze pistoli a své pěsti. Když seberete novou zbraň, automaticky se jí vybavíte. V pokročilých fázích hry si budete muset mezi zbraněmi vybírat. Příslušné zbraně volíte pomocí číselných kláves (k tomu nemůžete použít numerickou klávesnici). Těmito zbraněmi jsou:



1 = Pěst / Motorová pila

Vaše ocelové klouby na ruce jsou vhodné pouze jako poslední možná obrana. Poznámka: Když seberete motorovou pilu, nahradí standardně vaše pěsti. Stiskem klávesy 1 můžete přepínat mezi pěstí a motorovou pilou.



2 = Pistole

Pistole je jediná zbraň, se kterou začínáte. Ale v nouzi musíte použít každou zbraň, jakkoliv ubohá může být.



3 = Brokovnice / Bitevní brokovnice

Brokovnice dokáže na blízko uštvrdit rádnou ránu a na větší vzdálenost může zasáhnout velké množství cílů. Bitevní brokovnice jsou dvouhlavňové, upilované nástroje smrti. Co se brokových zbraní týče, jsou vrcholem umění. Dávejte si ale pozor, protože dvě hlavně jsou nejen nebezpečnější, ale také se déle nabíjí. Stiskem klávesy 3 se přepínáte mezi brokovnicí a bitevní brokovnicí.



4 = Kulomet

Kulomet dokáže nasměrovat svou těžkou ráži na určitého protivníka a bušit do něj tak silně, až sebou začne cukat.



5 = Raketomet

Raketomet střílí výbušnou raketu, která dokáže rozmetat několik protivníků naráz.



6 = Plasmová puška

Plasmová puška vystřelí najednou několik dávek plasmové energie - a do křupava usmaží zadek démonovi!



7 = BFG 9000

BFG 9000 je chloubou vojenského arzenálu. Je skvělá na vyčištění místnosti od nezvaných hostů. Vystřelte z ní a uvidíte sami.

STŘELBA: Chcete-li použít zbraň, namiřte ji na nepřitele a stiskněte klávesu pro střelbu. Když chcete střílet rychle za sebou, můžete tuto klávesu podržet. Pokud protivníka zasáhnete, uvidíte, jak z něj stříká krev. Pokud je nepřítel výš nebo níž než vy, nedělejte si starosti. Pokud vidíte monstrum, můžete ho i trefit. Střelba je standardně přiřazena ke klávese **Control**. To můžete změnit na panelu Nastavení.

NÁBOJE: Různé zbraně používají různé náboje. Když přes náboje přeběhnete, **FINAL DOOM** automaticky nabije správnou zbraň.

Malé	Velké	Popis	Zbraň
		Kulky	Pistole, kulomet
		Patrony	Brokovnice
		Rakety	Raketomet
		Energetické články	Plasmová puška, BFG 9000

Existuje maximální počet nábojů, které s sebou můžete nést. To zjistíte na pravé straně stavové lišty. Když najdete zbraň, kterou už máte, nezhazujte ji okamžitě s opovržením. Když ji seberete, získáte z ní rovněž několik nábojů.

Nebezpečná prostředí hry FINAL DOOM

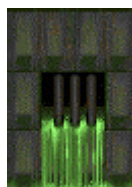
Některé části prostředí hry **FINAL DOOM** mohou být nebezpečnější než monstra, kterým budete čelit. V oblastech obsahujících výbušné barely, radioaktivní odpad, nebo padající stropy byste měli být opatrní.



VÝBUŠNÉ BARELY: Po celé základně jsou roztroušeny sudy naplněné pohonnými látkami, jedovatým odpadem, nebo některou z dalších těkavých látek. Pokud jeden z těchto barelů zasáhnete, dojde k výbuchu! Abyste vyhodili do vzduchu barel, budete ho muset trefit několika kulkami. U ostatních zbraní ale obvykle stačí pouze jeden zásah.



TIP: Barely mohou být často tou nejničivější zbraní vašeho arzenálu – takovou, která roztrhá všechno živé v dosahu. Počkejte, až se k barelu přiblíží několik protivníků a střelte do sudu. Pak už jen sledujte, jak všichni vyletí do povětří!



SLIZ A DALŠÍ RADIOAKTIVNÍ ODPAD: Mnoho oblastí hry **FINAL DOOM** obsahuje jezera nebezpečných tekutin, ve kterých můžete utrpět zranění. Existuje několik druhů odpadu, každý z nich je jinak nebezpečný. Jestliže spatříte něco tekutého, mějte se na pozoru!

PADAJÍCÍ STROPY: Některé stropy ve hře **FINAL DOOM** vás mohou rozdrtit a udělat z vás mastný flek. Často uvidíte, že se strop hýbe ještě předtím, než pod něj vstoupíte, ale vždy tomu tak není. Buďte opatrní a hru si často ukládejte!

Zdraví a brnění

FINAL DOOM může být smrtelný i pro takové drsňáky, jako jste vy. Kdykoliv budete zraněni, obrazovka blikne červeně a stav vašeho zdraví se zhorší. Dávejte si dobrý pozor, nebo zůstanete ležet na podlaze.

LÉČENÍ: Když budete zraněni, budete si chtít obnovit své zdraví co nejdříve. Naštěstí pro vás se po základně válí spousta lékárníček a povzbuzujících balíčků. Je-li to možné, seberte je.



Povzbuzující balíčky obsahují injekci posilujících enzymů, po které se cítíte jako nový člověk - nebo aspoň o trochu lépe.



Lékárničky obsahují obvazy, protilátky a další zdravotnický materiál, po kterém se cítíte mnohem zdravější.



TIP: Lékárničky a povzbuzující balíčky zlepšují vaše zdraví pouze do 100%. Opatrným používáním můžete plně využít jejich léčebnou sílu.

BRNĚNÍ: Na základně můžete najít dva druhy brnění - bezpečnostní brnění a bitevní brnění. Obě zmírňují utrpené zranění. Obě se ale bohužel také opotřebovávají a nepřátelské útoky je nakonec zničí a vy si budete muset najít brnění nové.



Bezpečnostní brnění je lehká kevlarová vesta, která se hodí pro potlačení nepokojů.



Bitevní brnění je odolná vesta vyrobená z derivátu titania, která slouží jako užitečná ochrana před přesně takovou střelbou, které budete čelit.

Pokud už máte brnění na sobě, seberete nové pouze v tom případě, když vám může nabídnout více ochrany než to, které máte oblečené.

Užitečné předměty

Ve hře **FINAL DOOM** můžete najít i další užitečné předměty. Většina z nich vám přijde zatraceně vhod, takže je berte při každé příležitosti. Tyto speciální předměty vydrží buď po celou úroveň, určitou dobu, nebo vám přinesou pouze okamžitý přínos. Některé z nich ovlivní váš výhled, abyste věděli, že jsou aktivní. Když například seberete protiradiační oblek, obrazovka zezelená. Jak začne účinnost obleku klesat, bude obrazovka blikat. To vám naznačuje, že byste se měli hned dostat pryč ze zeleného slizu!



Protiradiační obleky poskytují ochranu před radioaktivitou, horkem a ostatními formami podobné energie. Tyto obleky vám v podstatě umožní brodit se radioaktivním slizem, aniž byste se přitom zranili. Dokud bude oblek v pořádku, bude mít obrazovka zelený nádech. Délka trvání: Po určitou dobu.



Balíčky vyvolávající zběsilost vás nejen vyléčí, ale také fungují jako superadrenalinový posilovač, který obrovským způsobem zvýší sílu vašich svalů. Protože jste i normálně pořádní siláci, můžete s touto větší silou trhat obvyčejné nepřátele na kousky a bez problémů to můžete nandat i větším démonům. Nicméně, abyste získali bonus, který poskytuje vyvolaná zběsilost, musíte bojovat pěstmi. Když vás popadne zběsilost, zbarví se váš výhled krátce do ruda.

Délka trvání: Po určitou dobu.



Batoh zvýší množství nábojů, které s sebou můžete nést. Navíc kdykoliv najdete další batoh, získáte trochu nové munice.

Délka trvání: Dokud nezemřete



Najít **počítačovou mapu** vždy potěší. Tato mapa doplní vaši vlastní automatickou mapu a to včetně všech tajných a skrytých oblastí. Místa, na kterých jste prozatím nebyli, jsou označena šedivou barvou.

Délka trvání: Jedna úroveň



Hledí zesilující světlo vám umožní vidět zřetelně a jasně i v hluboké tmě.

Délka trvání: Po určitou dobu.

Artefakty

Kolem vás se teď vyskytuje několik artefaktů z druhé dimenze, které by se vám mohly hodit.



Léčivé lektvary vám mírně zvýší vaše zdraví - dokonce i nad běžných 100%!



Duchovní brnění vám poskytuje další ochranu nad úroveň běžného brnění.



Duševní koule se vyskytují pouze zřídka a značně zlepšují vaše zdraví. Stačí blízké setkání s jedním z těchto předmětů a budete se cítit zdravěji než kdy předtím!



Velké koule kombinují schopnosti bitevního brnění s přínosem duševní koule.



Artefakty vyvolávající rozmazání jsou podivné koule, díky kterým je pro ostatní těžší vás spatřit. Nepřátelé vás mohou vidět i nadále, ale většina jejich útoků bude velmi nepřesná. Délka trvání: Po určitou dobu.



Artefakty vyvolávající nezranitelnost vás učiní imunními před veškerým zraněním. Je to vážně dost dobré, než ovšem účinek pomine. Když jste nesmrtelní, vaše obrazovka zbledá – to je trest za vaši houževnatost. Délka trvání: Po určitou dobu.

Nepřítel

Od prvního okamžiku, kdy vstoupíte dveřmi do základny, do posledního výstřelu ve hře, budete bojovat s hordami nepřátel. Někteří z nich jsou obyčejní lidé, kteří zaujali špatný postoj, jiní pochází přímo z pekla. V následujícím výčtu nejsou uvedena všechna monstra, kterým budete čelit. Neříkejte pak, že jsme vás nevarovali.



TIP: Pokuste se mezi démony vytvořit rozkol. Toho docílíte tak, že je vlákáte do vzájemné křížové palby. Jestliže vašeho nepřítele trefí jiný démon, obrátí svou zuřivost k onomu nešťastníkovi s ubohou muškou. Pokud se tak stane, nechte je, ať si jdou po krku – vždy je nejlepší nechat nepřátele, ať udělají vaši práci. (Tento postup nefunguje, když se zasáhnou nepřátelé patřící ke stejnému druhu.)



Bývalý voják: Ještě před několika dny jste si pravděpodobně s některými z těchto chlapíků vyměňovali válečné historky. Teď je na čase prohnat jim hlavu olovem.

Bývalý seržant: Pro něj platí to samé, co pro bývalého vojáka. Seržanti jsou jen mnohem podlejší a drsnější. Tyto chodící brokovnice vám v případě nepozornosti udělají pár nových děr do těla.





Bývalý člen speciální jednotky: Bože můj, jako by vám nestačili zombie s brokovnicemi. Aspoň, že když zabijete tyhle chlápky, dostanete skvělý kulomet.

Imp (Čertík): Mysleli jste si, že čertík je roztomilý malý diblík v červeném obleku s vidlemi. Kde se tu ale vzaly tyhle hnědé potvory? Hází po vás ohnivé koule a k jejich zabití je potřeba několika kulek. Jestliže budete čelit více než jen jednomu takovému bastardovi, je nejvyšší čas najít lepší zbraň, než je obyčejná pistole.



Démon: Démon vypadá trochu jako oholená gorila. Až na to, že má rohy, velkou hlavu, spoustu zubů a je těžší ho zabít. Moc se k nim nepřibližujte, nebo vám utrhnou hlavu.

Přízrak: Skvělé. Přesně tohle jste potřebovali. Neviditelné skoromonstrum.



Ztracená duše: Hloupá. Houževnatá. Umí létat. Celá jen hoří. Dost už o ní.

Kakodémon (Zlý duch): Plují vzduchem, chrlí kulové blesky a honosí se obrovskou tlamou. Jestli se k téhle zrůdě dostanete moc blízko, je z vás svačina.



Pekelný rytíř: Tito obři mají výdrž jako nákladní automobil a jsou skoro i stejně velcí. Jsou to nejhorší dvounozí nepřátelé od dob Tyrannosaura Rexe.

Pekelný baron: Pekelný rytíř není nic příjemného, ale tohle je jeho silnější verze. Tihle démoni jsou pekelným rytířům v mnohém podobní. Vypadají ale trochu jinak a je dvakrát tak těžší je zabít.



Arachnotron: Možná, že kybernetika nebyla přece jenom ten nejlepší nápad. Jen se podívejte, co s ní dokázali vytvořit démoni. Je docela nefér, že nejste v pekle jediní, kdo má plasmovou pušku.

Strůjce bolesti: To je ale jméno. A jak vypadá. Zabít ho je téměř stejně tak špatné, jako ho nechat žít.



Revenant: Zdá se, že když démon zemře, ostatní ho vezmou, opráší, dají mu menší bojovou výbavu a pošlou ho zpět do bitvy. Špatní nemají nárok na odpočinek, že? Kéž by i vaše rakety dokázaly dělat to, co umí ty jeho.

Mancubus: Na tomhle tlust'ochovi je příjemné jedině to, že je snadným cílem. Což se vám bude hodit, protože než ho složíte, spotřebujete spoustu munice. Střílí ohnivé koule takovým způsobem, jako kdyby ho zítra nečekal další den.





Arcidémon: Jeden z nejhorších protivníků. Není možné najít všechna slova, která by tuto zrůdu popsala. Je rychlý, je těžké ho zabít, umí zaříkávat a oživuje mrtvá monstra! Aspoň, že jich je málo.

Pavoučí mozek: Mysleli jste si, že Arachnotronové musí odněkud pocházet. Ahoj, mamí. Tenhle pavouk nemá plasmovou pušku, díky nebesům aspoň za to. Místo toho má superkulomet. A sakra.



Kyberdémon: Mrakodrap s kopyty střílející rakety. Dost řečí.

Příkazové klávesy

Toto je seznam příkazových kláves, které není možné změnit na panelu Nastavení.

Funkční klávesy

F1	Pomoc
F2	Uložit hru
F3	Nahrát hru
F4	Hlasitost zvuku
F6	Rychlé uložení
F7	Ukončit hru
F8	Zprávy
F9	Rychlé nahrání
F10	Vypnout hru
F11	Gama korekce
F12	Přepínání pohledu
Pause	Pozastavit hru
Esc	Hlavní menu
Tab	Přepínání automatické mapy
+	Zvětšit viditelnou plochu
-	Zmenšit viditelnou plochu
Alt -	Snížit rozlišení obrazovky
Alt +	Zvýšit rozlišení obrazovky

Klávesy na automatické mapě

F	Přepínání režimu následování
M	Označit současnou pozici
C	Odstranit značky
+	Přiblížení mapy
-	Oddálení mapy
0	Přepínání celkového pohledu

Klávesy pro zbraně

1	Pěst/Motorová pila
2	Pistole
3	Brokovnice/Bitevní brokovnice
4	Kulomet
5	Raketomet
6	Plasmová puška
7	BFG 9000

Instrukce pro hru více hráčů

Při hře více hráčů se mění mnohá pravidla hraní hry **FINAL DOOM**. Než začnete hrát hru **FINAL DOOM** v módu hry více hráčů, přečtěte si pozorně následující informace.

MENU: Když se přepnete do menu Nastavení nebo jeho podnabídek, hra **STÁLE POKRAČUJE** a ostatní hráči hrají bez přerušení. Takže než začnete upravovat velikost obrazovky nebo zvuky, je nejlepší si najít bezpečné místo.

POKRAČOVÁNÍ V POZASTAVENÉ HŘE: Hráč může pozastavit hru stisknutím klávesy **PAUSE**, ale jakýkoliv jiný hráč ji může zase spustit opětovným stisknutím téže klávesy. Než si dáte oddych, domluvte se se svými kamarády.

UKLÁDÁNÍ: Když uložíte rozehranou síťovou hru, uloží se v počítači každého z hráčů na pozici, kterou jste zvolili a přepíše jakoukoliv uloženou hru, která tam bude. Než začnete ukládat hru, měli byste se mezi sebou domluvit, na jakou pozici je bezpečné ukládat.

NAHRÁVÁNÍ: Když hrajete hru více hráčů, nemůžete uloženou hru nahrát přímo. Chcete-li tak učinit, musí všichni hráči ukončit aktuální hru a restartovat ji z uložené pozice, kterou vyberou ve spouštěcí utilitě.

ZBRANĚ: Když hráč přeběhne přes zbraň, tak ji sebere. Zbraň ale zůstává ve hře dál, aby ji mohli sebrat i ostatní hráči.

ÚMRTÍ: Když zemřete a začnete hrát úroveň od začátku, dříve sebrané předměty a zabitá monstra se **NEOBJEVÍ**. I když jste vy zemřeli, ostatní hráči přežili. Nechtěli jsme zničit veškerou zkázu, kterou nadělali tím, že bychom oživilí monstra v celé oblasti. Nicméně to také znamená, že v úrovni nakonec dojdou nepřátelé i munice. Sami si musíte určit, kdy je úroveň vyčerpaná.

BARVY UNIFORMEM: Ve hře více hráčů má každý z nich uniformu jiné barvy. Jaká je ta vaše, poznáte podle zabarvení pozadí za vaším obličejem na stavové liště. Může to být hnědá, černá, zelená, nebo červená barva.

MÓD POKECU: Ve hře více hráčů můžete mezi sebou komunikovat v módu pokecu. Chcete-li vstoupit do tohoto módu a poslat zprávu všem hráčům, stiskněte klávesu „T“. V místě kde se obvykle vypisují zprávy, se objeví kurzor. Pokud chcete poslat zprávu pouze určitému hráči, stiskněte místo „T“ počáteční písmeno barvy jeho uniformy. (B)rown (hnědá), (I)ndigo (černá), (G)reen (zelená) a (R)ed (červená). Například, pokud chcete poslat zprávu hráči v hnědé uniformě, stiskněte klávesu „B“.

MAKRA POKECU: Ve hře více hráčů můžete rovněž posílat předdefinovaná makra (stanovená ve spouštěcí utilitě). A to tak, že se přepnete do módu pokecu (viz výše), podržíte Alt a stisknete číselnou klávesu, která odpovídá makru, které chcete poslat. Například, pokud makro číslo dvě zní „Nažer se a chcípni!“, vstupte do módu pokecu stiskem klávesy „T“, podržte Alt a stiskněte 2.

UKONČENÍ LEVELU: Když jeden z hráčů ukončí úroveň, končí současně i všichni hráči, bez ohledu na jejich pozici nebo stav.

MÓD SPOLUPRÁCE NEBO SOUBOJE VŠICHNI PROTI VŠEM

Existují dva způsoby, jak hrát hru více hráčů: Deathmatch nebo spolupráce. V kooperativním módu hráči spolupracují. V Deathmatchi je vaším úkolem zabít vše, co se hýbe, včetně vašich kamarádů. Mód, který si chcete zahrát, si můžete vybrat ve spouštěcí utilitě. Rozdíly mezi kooperativním módem a deathmatchem jsou následující:

KDE ZAČÍNÁTE: V módu spolupráce začínají všichni hráči na jednom místě poblíž sebe. V deathmatchi začíná každý hráč v naprosto jiné oblasti. Jestliže chcete svého kamaráda najít, budete ho muset vystopovat. Navíc, pokaždé když zemřete, můžete začít na jednom z několika možných míst.

KLIČE: Na rozdíl od hry jednoho hráče a kooperativního módu, začínají v deathmatchi hráči v každé úrovni se všemi klíči, které potřebují k otevření jakýchkoliv dveří v dané oblasti.

STAVOVÁ LIŠTA: V deathmatchi je část ARMS (ZBRANĚ) na stavové liště nahrazena částí „FRAG“. Ta zobrazuje, kolikrát jste zabili své protivníky.

AUTOMATICKÁ MAPA: V módu spolupráce funguje automatická mapa stejně jako při hře jednoho hráče. Každého hráče označuje šipka jiné barvy. V deathmatchi vám nebude dopřáno spatřit na mapě své nepřátele. Stejně jako monstra mohou být i vaši kamarádi těsně za rohem a vy o nich nebudete vědět, dokud do nich nenarazíte.

ŠPEHOVACÍ MÓD: Pokud hrajete v módu spolupráce, můžete se stiskem klávesy **F12** přepínat mezi pohledy ostatních hráčů. Chcete-li se vrátit zpět do svého pohledu, stiskněte libovolnou klávesu. Během špehovacího módu vám při spodním okraji zůstane vaše stavová lišta a pokud vaše obrazovka zčervená bolestí, jste to **VY** a ne váš kolega, kdo byl zasažen.

INFORMAČNÍ OBRAZOVKY: V módu spolupráce i deathmatche vypovídá informační obrazovka po ukončení úrovně o vašich úspěších. V kooperativním módu vypisuje úspěchy všech účastnících se hráčů. V deathmatchi uvidíte, kolik protivníků kdo zničil a kdo zabil koho.

POZNÁMKY K MÓDU DEATHMATCHE

Pravidla ukončení nebo vyhrání deathmatche nebyla záměrně striktně stanovena. Aktuální úroveň může ukončit kdokoli z hráčů a přinutit tak ostatní postoupit do další oblasti. Také neexistuje žádný limit, kterého je nutné dosáhnout, aby mohl být hráč prohlášen za vítěze. Rozhodli jsme se, že to necháme na vás. Sami víte, co se vám líbí nejvíce!

Poznámka: Předtím než začnete hrát hru **FINAL DOOM** v deathmatch módu, měli byste být obeznámeni s prostředím všech úrovní této hry. V tomto módu se místo vašeho startu mění náhodně a často se nachází ve velmi nebezpečné oblasti.

Tvůrci

Tvůrci původní hry **FINAL DOOM**:

ID SOFTWARE jsou:

OBCHODNÍ ZÁLEŽITOSTI
Jay Wilbur

SOFTWAREOVÍ INŽENÝŘI
John Carmack John Romero Dave Taylor

VÝTVARNÍCI
Adrian Carmack Kevin Cloud

NÁVRHÁŘ
Sandy Petersen

NÁVRH A TECHNICKÁ PODPORA
Shawn Green American McGee

ASISTENT OBCHODNÍCH ZÁLEŽITOSTÍ
Donna Jackson

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

HUDBA A ZVUKOVÉ EFEKTY
Robert Price

VÝVOJ MODELŮ
Gregor Puchatz

ZVUKOVÝ OVLADAČ
Paul Radek

ILUSTRACE OBÁLKY
Don Puchatz

Autoři tohoto nového vydání:

ZA ACTIVISION

Produkce

Thaine Lyman
Laird Malamed
Matthew Beal
John Fritts

Producent
Služebně starší výkonný producent
Tester produkce
Instalátor

Zvláštní poděkování: Mark Lamia, Steven Rosenthal, Larry Goldberg

Globální brand management

Brad Carraway Přidružený brand manažer
Kevin Kraff Brand manažer
Dusty Welch Služebně starší ředitel globálního brand managementu

Záruka jakosti

Glenn Vistante Vedoucí projektu záruky jakosti

Testovací tým záruky jakosti

Thad Sasser, John Sweeney, Steve Glick, Daniel Ko, Chris Wagener, Jane J. Lee

Zvláštní poděkování záruky jakosti

Jim Summers, Jason Wong, Sam Nouriani, Juan Valdez, Tim Vanlaw, Jeremy Gage, Rob Lim, Bob McPherson, Ed Clune, Marco Scataglini, Todd Komesu, Chris Keim, Neil Barizo, Jason Kim, Brad Saavedra, Jen Vitiello, Matt McClure

Překlad: Martin Kovář, WDK Games

<http://www.wdk-games.tk>

© 2004 WDK Games