

Satori

Uživatelský manuál

Obsah

Satori.....	1
1. Program.....	3
1.1 Cíle hry.....	3
1.2 Požadavky.....	3
1.3 Instalace.....	4
1.4 Ovládání.....	4
1.5 Grafika.....	4
1.6 Zvuky.....	4
1.7 Soubory.....	4
1.8 Menu.....	5
1.9 Nastavení.....	6
1.9.1 Audio – nastavení zvuků.....	6
1.9.2 Video – nastavení obrazu.....	7
1.9.3 Nastavení hry.....	8
1.10 Grafické rozhraní hry.....	9
2. Problémy.....	10
2.1 Unable to create OpenGL rendering context.....	10
2.2 Hru nejde spustit.....	10

1. Program

Dokumentace popisuje logicko-akční hru typu arkanoid. Ve hře postupuje hráč jednotlivými levely kde pro dohrání levelu musí zničit všechny cihly. K tomu má jeden až maximálně třicet balónů, které odráží jednou nebo několika pálkami ovládaných myší.

Na rozdíl od ostatních klonů arkanoidu nejsou pozice kostek diskrétní, stěny levelu ani pálka nejsou na stále stejném místě. Každý level je vlastně takový vektorový obrázek ve kterém mají polygony funkce pálek, zdí, cihel apod.

1.1 Cíle hry

Primární :

1. Dokončit poslední level hry a tím hru dohrát. Hra obsahuje více cest přes různé úrovně a tak není nutné dokončit všechny levely.
2. Dokončit aktuální úroveň a přesunout se tak do další. Po ukončení některých úrovní se hráči nabídne výběr dalšího levelu. Během hry je také možné získat vstup do jinak nepřístupných bonusových levelů.

Sekundární :

1. Nahrát vysoké skóre a zapsat se do skóre tabulky deseti nejlepších.
2. Dohrát celou hru v co nejkratším čase. Předpokládá perfektní zvládnutí všech úrovní.
3. Dohrát úroveň v co nejkratším čase.
4. Během každé úrovně nahrát co největší skóre.
5. Dohrát hru všemi možnými cestami větvení úrovní.

1.2 Požadavky

Operační systém Windows 95/98/NT/2000/XP s OpenGL 1.1.

Hratelné :

150 fps (640x480)

procesor AMD 1.0 Ghz

grafický akcelerátor Riva TNT2, 32MB RAM, AGP x2

256 MB RAM

600 fps (640x480)

procesor Intel Pentium 4, 2.4 Ghz

grafický akcelerátor G4 Ti4200, 64 MB RAM, AGP x4

512 MB RAM

1.3 Instalace

Hra si neukládá jakékoli informace jinam než do adresáře, ze kterého byla spuštěna. Díky tomu ji stačí kopírovat.

1.4 Ovládání

Hra se ovládá klávesnicí a převážně myší. Kromě zadávání jména pro zápis do skóre tabulky stačí myš.

1.5 Grafika

Podporované rozlišení :

640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200

Hloubka barev :

16 nebo 32 bitů

Hloubka barev textur :

8, 16 a 32 bitů

Používá OpenGL v1.1, které je standartní součástí windows.

1.6 Zvuky

Podporovány jsou všechny zvukové karty fungující ve windows. 16bitové vzorky jsou samplované od 4000 do 48000 Hz. Přehrávání probíhá v 3D prostoru a zvuky tak mají hlasitost podle vzdálenosti od pálky „posluchače“ včetně Doplerova jevu z rychlosti pálky.

1.7 Soubory

Hra se spouští přes soubor **satori.exe** pro plnou funkčnost jsou vyžadovány **data.w1**, **sound.w1** a dynamické knihovny (dll) : **fmod.dll**, **freeType-6.dll** a **ijl15.dll**. Soubory **score** a **setup.ini** si umí hra znovu vygenerovat, ale i tak je lepší je nemazat.

Pro uložení nové konfigurace hry nebo zápis do skóre tabulky je nutné mít práva zápisu a spouštět hru z média na které lze zapisovat.

1.8 Menu

ELISKA 3766



Create new game.

v 0.4.2

1.9 Nastavení

1.9.1 Audio – nastavení zvuků

ELISKA 3766



Apply current MixRate and Channels settings.

v 0.4.2

Nastavit je možné :

MixRate : kvalita přehrávání zvuků, změna nastavení vyžaduje aplikaci

Channels : počet softwarových kanálů, změna nastavení vyžaduje aplikaci

Music Volume : hlasitost hudby

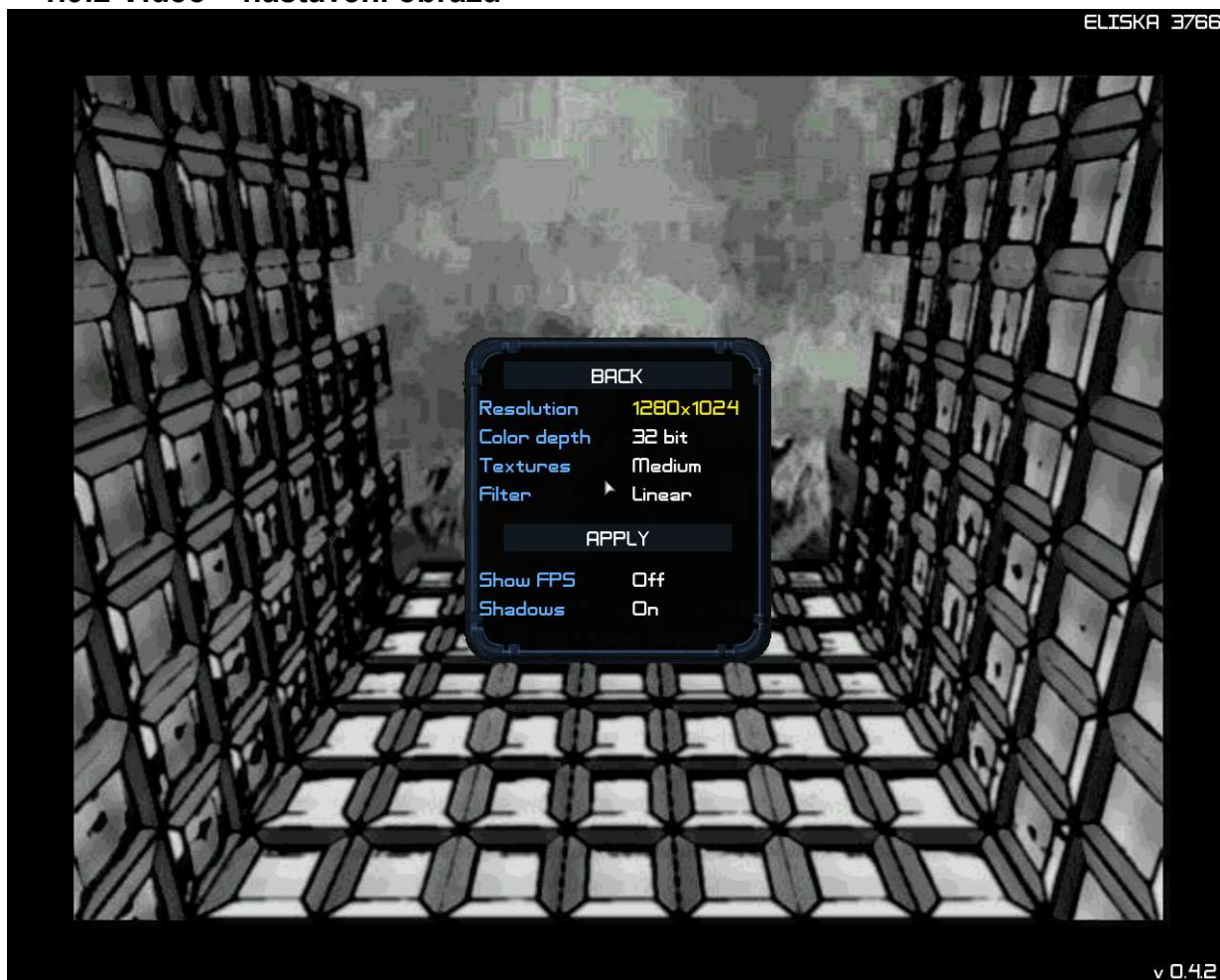
Sound Volume : hlasitost zvuků

Master Volume : použitá hlasitost hudby a zvuků v procentech

Audio Mute : vypnutí zvuků i hudby

1.9.2 Video – nastavení obrazu

ELISKA 3766



Nastavit je možné :

Resolution : rozlišení obrazu, změna nastavení vyžaduje aplikaci

Color depth : hloubka barev, změna nastavení vyžaduje aplikaci

Textures : kvalita textur, výrazně ovlivňuje rychlost hry na počítačích s malou pamětí grafické karty (pod 64 MB), změna nastavení vyžaduje aplikaci

Filter : filtrování textur, typ Nearest může zvýšit rychlost, změna nastavení vyžaduje aplikaci

Show FPS : zapnutí/ vypnutí zobrazování průměrného počtu snímků vyrenderovaných během sekundy

Shadows : zapnutí/ vypnutí zobrazení stínů

1.9.3 Nastavení hry

ELISKA 3766



Return to options menu.

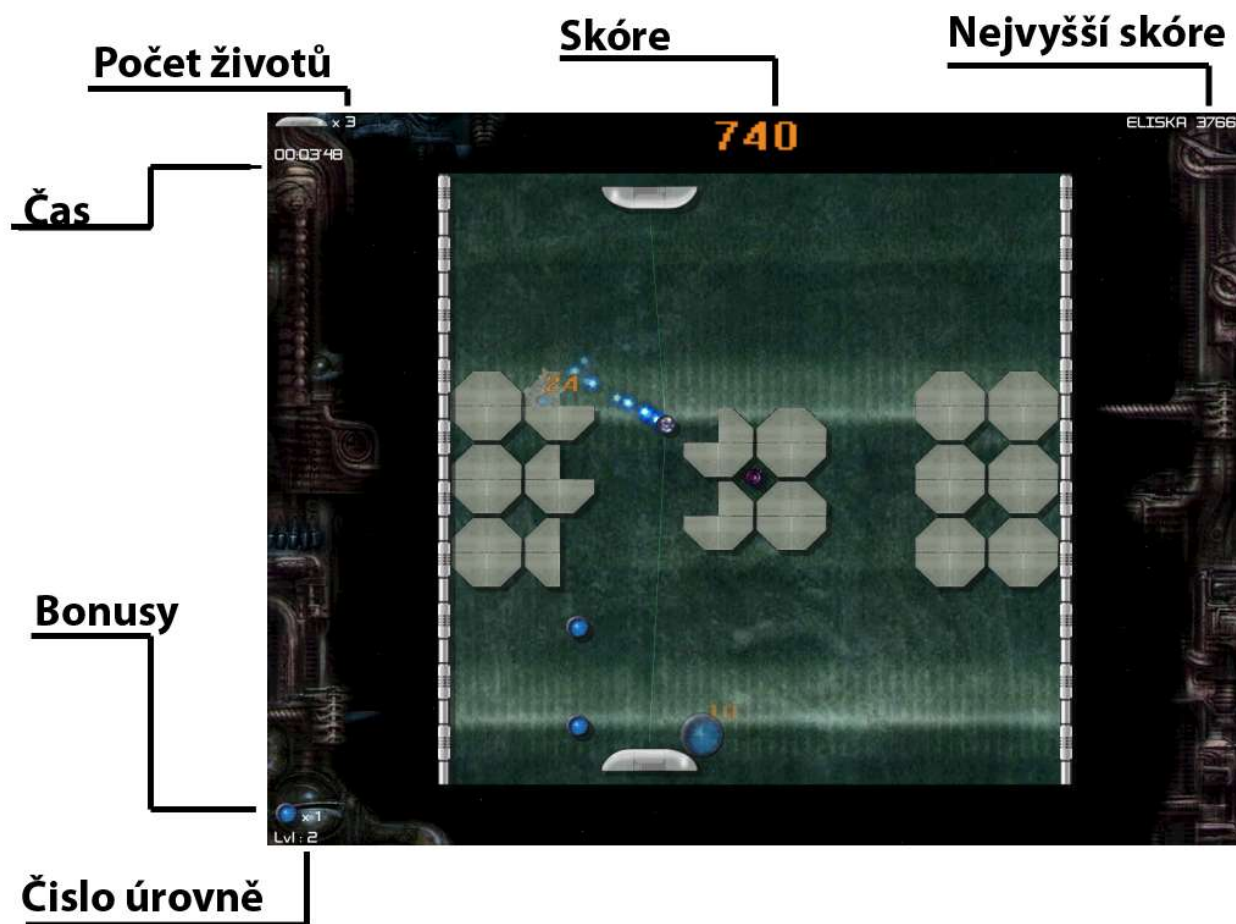
v 0.4.2

Nastavit je možné :

Render hooks : zapnutí/ vypnutí zobrazení spojů od balónů k pálkám

Next level : zapnutí/ vypnutí automatického ukončení po dohrání úrovně

1.10 Grafické rozhraní hry



2. Problémy

2.1 Unable to create OpenGL rendering context

RE: stačí nainstalovat libovolnou verzi DirectX.

2.2 Hru nejde spustit

RE: zřejmě došlo k poškození souborů (zavirováním, chybným sektorem, editací uživatelem). Nahrajte si kompletní distribuci hry znovu.

RE: splňuje počítač alespoň minimální požadavky ?