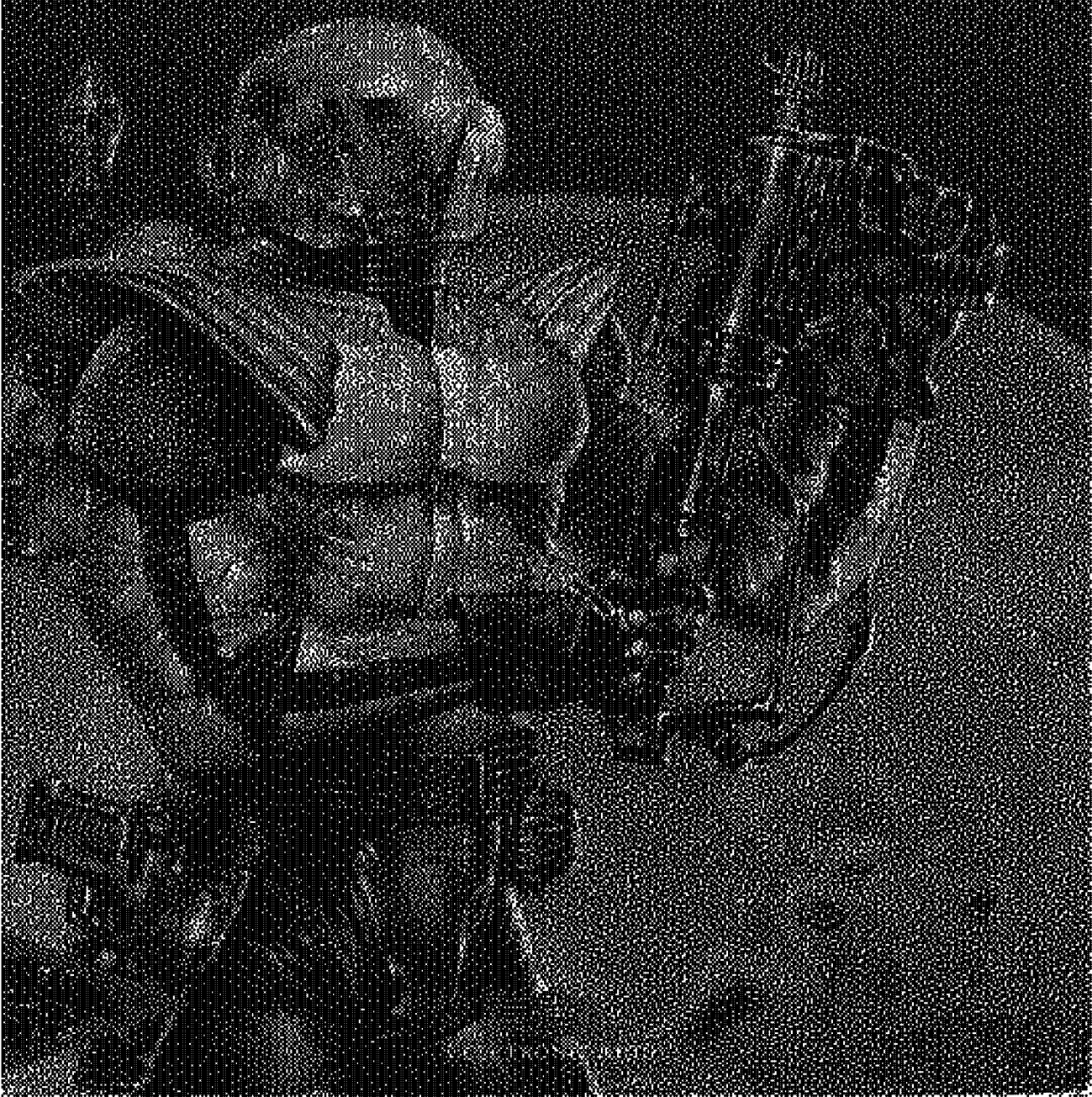


MAR'S SAGA



Trosečníkem na Marsu

Dveře se syčivě otevřely a já jsem přistoupil k velkému stolu. Obézní postava Cornellia Wraka, vládce města Primus, mou přítomnost nevezal na vědomí, místo toho nafukal pár slov na klávesnici po jeho straně a upřeně se zadíval na monitor. Samozřejmě kontroloval mé záznamy. V duchu jsem si oddychl, že jsem tomu hackerovi zaplatil za vymazání mého policejního souboru z databáze, jinak by ze mne s radostí udělali stálého obyvatele Marsu.

„Co pro Vás mohu udělat, pane Jetlande?“ zeptal se Wrak.

„Moje loď je zničená,“ řekl jsem, „a já ji dal do šrotu. Uvázl jsem v téhle díře, které říkáte město, do té doby, dokud neseženu nějaké peníze. Slyšel jsem, že nabízíte velký balík prachů každému, kdo přijde na to, proč jsme ztratili kontakt s Prosceniem. Takže jak vidím - já potřebuji peníze, vy zase mou službu.“

Wrak pomalu přikývnul a změřil si mě očima. „Potřebujeme pár dovedných agentů,“ řekl, „ale dali jsme příležitost k pátrání všem, kteří o to budou mít zájem.“

„To je špatný,“ pronesl jsem pomalu, „nemám rád rozdělování odměny.“

Wrakovy rty se zkroutily do šklebu vzdáleně připomínajícího úsměv. „Zda shrábnete odměnu, či ne, závisí na tom, jak rychle můžete sehnat pár zapálených chlapů a dostanete se do Proscenia. Ale varuji Vás, pane Jetlande, tenhle úkol nebude tak jednoduchý. Nevíme, jak temnému osudu propadlo Proscenium. Půjde zde zřejmě o život...“

Obsah

Co je to MARS SAGA	3
Jak používat tento manuál	4
Přehled o hře	4
Vlastnosti postavy	6
Dovednosti postavy	7
Předměty	8
Hlavní volby	9
Souboj	10
Zbraně	11
Historie Marsu	13
Prostředí Marsu	14

Co je to MARS SAGA

Mars Saga je hra typu fantasy role-playing (FRP) vsazená do budoucnosti na planetě Mars. Lidé osídlili Mars za účelem těžby cenných minerálů a surovin, které zde byly nalezeny. Jako v ostatních FRP hrách, i zde vytváříš a ovládáš postavy, které cestují počítačovým fiktivním světem. A účelem je vyvinout své postavy různými způsoby - například zvýšit jejich schopnosti a majetek. Rovněž se pokoušíš splnit nějaký úkol. Tvým úkolem v Mars Saga je zjistit, proč byly přerušeny veškeré kontakty s Prosceniem, nejbzdálenější předsunutou stanicí na Marsu. Tvůj úspěch závisí na dobrém logickém myšlení v souboji, výhodách v používání dovedností tvých postav a dedukčních schopnostech při luštění nejrůznějších zápletek.

Jak používat manuál

V další části nalezneš přehled o hře Mars Saga. Přehled může být rychlým startem pro hráče obeznámené s fantasy role-playing hrami, kteří chtějí přeskočit formality a učinit Mars bezpečným pro lidstvo. Může být také dobrým úvodem do hry pro začátečníka. Zbytek manuálu sestává z mnoha specifických informací o Marsu, jeho formách života a historii.

Přehled o hře

Kde potkat lidi

Při tvém prvním vstupu do hry jsi Tom Jetland, potulný jedinec, kterému chybí peníze. Nacházíš se v baru ve městě Primus, v prvním městě vybudovaném na Marsu. Zde si můžeš najmout lidi, kteří ti pomohou dostat se do Proscenia. Nebude-li se chtít k tvé skupině ze začátku připojit mnoho lidí, je to v pořádku. Jakmile získáš více zkušeností, úcta k tobě stoupne a k tvé partě se bude chtít připojit více lidí. Když se příšery zlepší (doslovně) a budeš potřebovat další společníky, zamíř k nejbližšímu baru, restauraci, salónu nebo kasárně.

Jak vybírat lidi

Když jsi v baru, můžeš:

- Pohlédnout se po dobrovolnících.
- Vybrat bližší okruh, ze kterého společníka hledáš (policie, námořnictvo, atd.).
- Pohovořit si s dobrovolníkem za účelem zjištění jeho předchozích zkušeností.
- Prohlédnout si jeho vlastnosti a dovednosti. Správná kombinace různých vlastností a dovedností znamená úspěšnou skupinu. Důkladně si prohlédni hbitost postavy, jelikož tato vlastnost určuje vzdálenost, do které se postava může pohybovat, počet činností, které může za jeden tah udělat.

Bližší detaily jsou popsány v kapitolách Vlastnosti postavy a Dovednosti postavy.

Automapování a vysvětlivky

Jakmile vstoupíš do velkého města Primus, automapování bude mapovat okolí, které vidíš. Když poprvé začínáš hru, nespěchej příliš a nežeň se pryč na povrch planety nebo do dalšího města. Zůstaň v Primu a zmapuj jej. První město poskytuje množství cenných míst.

Některé použitelné předměty

Budeš potřebovat větší zbraně, než malou bouchačku, se kterou Tom Jetland začíná. Jestli chceš projít i na povrch Marsu, tvé postavy budou potřebovat i skafandry, které přetvářejí atmosféru planety na dýchatelný vzduch. Ke koupení těchto věcí budeš potřebovat zkušenosti a peníze.

Zkušenosti se zvyšují soubojem a úspěšným plněním úkolů.

Peníze jsou prostředkem výměny na Marsu a získávají se:

- Úspěšným plněním úkolů nebo houbou za odměnami.
- Hazardní hrou. Jestli jsi dobrý hazardní hráč, nemusíš se starat o to, kde sehnat další úkol.
- Prodejem předmětů, které najdeš u mrtvých nepřátel: zbraně, skafandry, atd.

Zbraně můžeš kupovat a prodávat ve skladu střeliva, skafandry a brnění v tzv. armory. Můžeš provozovat hazardní hry v kasínech, nebo vyhledávat odměny za splnění úkolu nabízené na policejních stanicích (pokud však na tebe není vypsán zatykač - v tom případě se policii vyhýbej). Opravný vezmu do zástavy jakýkoliv předmět, který najdeš. Opravný jsou také dobrým zdrojem informací a klepů - *pravděpodobně si nenecháš ujít "a svých cestách ani jednu z nich. Blízké detaily o zbraních najdeš v kapitole Zbraně.*

Souboj na Marsu

Systém souboje v Mars Saga může být tak složitý, jak si přeješ. Můžeš ovládat kterýkoliv pohyb každé postavy (*taktický souboj*), nebo můžeš celý souboj přenechat počítači (*netaktický souboj*). Přenechat počítači několik tvých prvních bitev může být dobrý nápad. Dokonce i hráči zběhlí ve strategii se mohou sledováním počítače poučit. Nicméně nesvěřuj své postavy počítači napořád. Ačkoliv hraje bitvy podle nejlepších schopností postav, taktika, kterou používá, může být zcela jiná, než taktika, kterou bys chtěl použít ty v dané situaci.

Blízké detaily o souboji nalezneš v kapitole Souboj.

Teď víš dostatek k tomu, abys mohl začít. Vystavění vlastností, dovedností a palebné síly tvých postav předtím, než vstoupíš na povrch nebo do dalšího města, je dobrým nápadem. Primus představuje výborné místo k rozvinutí tvých postav.

Vlastnosti postavy

Hry napodobující lidské chování musí nalézt způsob jak reprezentovat přednosti, které lidé mají. Vlastnosti postavy jsou přesným matematickým znázorněním lidských kvalit - inteligence, síly, hbitosti, atd. U skutečných lidí se úrovně těchto předností liší a i u fantasy postav jsou různé. Na tvém monitoru jsou zobrazeny jako vodorovné sloupce s rozsahem od nízké až po vysokou hodnotu. V Mars Saga vlastnosti nejsou pevnými čísly. Mohou se zvyšovat v personálních střediscích a univerzitách, jestliže má postava dostatek zkušeností a peněz. Není možné zvýšit své vědomosti, nemáš-li dost zkušeností, ale bude ti řečeno, jestli je můžeš obdržet později.

Vlastnosti postavy jsou:

Might: míra síly, označuje, jaké zbraně můžeš používat. Silné postavy mohou ovládat těžší zbraně, než postavy slabší.

Agility: tvá přesnost a rychlost. *Agility je rozhodující vlastnost*, která určuje množství pohybů, které můžeš v souboji učinit.

Stamina: množství fyzického oslabení, které postava vydrží. Postavy s vysokým stamina se neunaví - či nezemřou - tak rychle, jako ostatní postavy.

Wisdom: postřeh a intuice. Vysoký wisdom dává tvé postavě mírně navrch v mnoha různých situacích.

Education: schopnost postavy učit se akademické dovednosti - úroveň této vlastnosti může omezovat množství toho, kolik se toho může postava naučit.

Charisma: neznamená jen, jak dobře postava vypadá, ale jaké působení a přesvědčení může mít. Charismatické postavy mohou částečně používat svého šarmu k přemluvení kupce k tomu, aby s nimi uzavřel obchod za dobré slovo..

Health: „Nemáš-li zdraví, nemáš nic“ - zkratka jsi mrtvý. Health, čili zdraví, je průměrem vlastností might, agility, stamina, a představuje momentální kondici postavy. Jestliže je postava nějak zraněná, health klesne. Might, agility a stamina klesají spolu s health - tedy pro velmi oslabenou postavu může být znenadání nemožné zvednout vlastní krátký meč.

Zelená barva sloupce znamená plné zdraví postavy. Když je sloupec žlutý, znamená to, že jsi utrpěl nějaké poškození či zranění a potřebuješ vyléčit. Sloupec s červenou barvou signalizuje, že úroveň tvého zranění je kritická a potřebuješ okamžitě první pomoc. *Neustále sleduj sloupec zdraví.* Jakmile červený sloupec dosáhne nuly, postava je mrtvá. Na Marsu může být život levný, ale je velmi těžké nahradit zkušenou postavu.

Sex: pohlaví. Doufejme, že víš, jakého jsi pohlaví. Pokud si nejsi jistý, zkontroluj si svou postavu. Pohlaví tvých postav ale nemá na hru žádný vliv.

Age: momentální věk tvé postavy. Samozřejmě, že starší postavy jsou zkušenější než ty mladší.

Dovednosti postavy

Stejně jako lidé ve skutečnosti, také tvé postavy mají různé dovednosti a úrovně zručnosti. Nově vytvořené postavy už budou zručné v některých dovednostech. Například postava, která již sloužila u policie, bude mít alespoň minimální dovednosti v nošení bojového obleku a v používání pistole. Ke zvýšení dovednosti musí postavy mít dvě věci: peníze a dostatek zkušeností k oprávnění jejich učení. Nejrůznější instituce na Marsu (centra bojového výcviku, univerzity, počítačová centra, a další) nabízejí učební kurzy v různých předmětech. Tyto instituce vytrénují zvolené postavy v těch dovednostech, které se chtějí naučit. Pár dovedností jako hazardérství si pomocí zkušeností můžeš zvýšit sám (pochopitelně učení hazardérství tě něco stojí!). Můžeš si také přibrat nové dovednosti. Není zde omezeno, které se můžeš naučit, vyjma těch, které Marťanská vláda zakazuje. Nicméně chytrá postava vždy najde způsob, jak obejít vládní omezení...

Následuje výpis dovedností, které se mohou tvé postavy naučit:

Admin: Administrace je schopnost mluvit s ostatními přesvědčivým tónem. Tato dovednost může být použita při rozmluvě s autoritativními osobami.

Arc Gun: Dovednost Arc Gun zrcadlí zručnost v používání Arc Gun. Co to je, více v kapitole *Zbraně*.

Auto: Dovednost Auto neznamená, jak dobře řídíš svůj automobil, nýbrž jak ovládáš automatické zbraně.

Blade: Představuje to, jak dobře jsou tvé postavy vytrénované v používání jakýchkoliv sečných zbraní v boji muže proti muži - od nožů po krátké meče.

Bttlarm: Získaný trénink v pohybu v bojovém obleku a dostatečná pohyblivost.

Cudgel: Tato dovednost určuje, jak dobře ovládáš zbraně jako bats, lead pipes a rubber hoses.

Electric: Tvá znalost elektroniky.

Gambling: Zvyšuje dovednost v hraní hazardních her, zlepšuje vědomosti o pravidlech a rozdílech těchto her. Dobří hráči mohou rychle zvýšit množství potřebných peněz pro skupinu.

Golum: Speciální zbroj používaná často elitními silami policie, zbroj Golum vyžaduje pro správnou činnost speciální trénink.

Handgun: Dovednost Handgun vymezuje, jak dobře tvá postava může nabíjet, mířit a střílet všemi typy ručních střelných zbraní. Zvýšení dovednosti dovolí postavám užívat silnější zbraně tohoto typu.

Language: Dovednost Language určuje počet jazyků, které se tvé postavy mohou naučit a

jakému množství přízvuků a různých dialektů mohou postavy rozumět a napodobovat je.

Medical: Jelikož postavy mohou být na Marsu často zraněny, alespoň jedna postava ze tvé skupiny by měla mít tuto dovednost. Vyšší léčitelská dovednost ti dovolí nákup a používání lepších léčivých prostředků, které mohou být po ruce vždy, když nemůžeš do nemocnice.

Mechanic: Odráží tvou schopnost rozumět a opravovat mechanické předměty.

Melee: Melee znázorňuje, jak dobře dovedeš bojovat svými pěstmi.

Mining: Poněvadž většina populace je zaměstnána v dolech, mnoho lidí na Marsu disponuje dovedností dolování. Ačkoliv jejich práce není příliš půvabná, horníci jsou důležití: mohou odhalit nebezpečné chodby v dolech a mohou se dokonce prokopat případně z jeskyně ven na povrch.

Program: Program jsou vědomosti tvé postavy o počítačovém programování. Vysoká dovednost v programování znamená velké vědomosti o počítačových systémech a jejich fungování. ***Take** znamená vysokou odbornost v napichování se do programů.*

Rifle: Dovednost Rifle určuje, jak přesná je tvá postava v používání ručnicí všeho druhu. Jakmile je tato dovednost zvýšena, tvé postavě jsou přístupné účinnější ručnice.

Strategy: Strategy je účinnost používání vojenských a politických sil.

Street: Dovednost Street ukazuje, jak „znalá ulice“ je tvá postava. Když tě na ulici zastoupí nějaký lupič, dovednost Street ti může říct, jak se vyhnout boji.

Tactics: Reprezentuje, jak dobře tvé postavy využívají jim danou vynalézavost.

Throwing: Throwing je to, jak přesně může postava hodit předmět nebo používat vrhací zbraň. Dovednost je často používaná k vrhání svazku Molotov - koktejlů.

***Poznámka:** je normální, že velké skupiny jsou napadnější a přitahují více nepřátel. Větší skupina však dovoluje mít specialisty - vynikajícího programátora nebo postavu s obrovskou dovedností léčitelství. Dovedný programátor je velmi důležitý; může se dostat hluboko do systému a objevit mnoho důležitých informací.*

Předměty

Vlastnosti a dovednosti ukazují pouze postavy a jejich schopnosti, ale je zde ještě něco více než tohle. Postava ovládá také ***předměty***. Postava může nést až devět ***druhů*** předmětů. To však neznamená, že unese jen devět předmětů. Například může nést deset granátů a ještě stále má místo pro devět dalších druhů věcí. Předměty jsou vypsány v přehledu o postavě.

Hlavní volby

Postava může rovněž dělat různé činnosti. Můžeš vybrat kteroukoliv z hlavních voleb kdykoliv, když tvá postava není zaměstnána v souboji nebo v nějaké městské budově. Pro přehled těchto voleb prostě stiskni Space nebo tlačítko na joysticku. Přístupné možnosti jsou tyto:

Continue Adventuring: Výstup z tohoto menu a návrat do hry.

Inspect a Character: Vyvolá přehled o tvé postavě, kde jsou její vlastnosti, dovednosti, peníze a předměty.

Use an Item: Umožňuje jedné z tvých postav použít nějaký předmět, který vlastní. Některé předměty jako zbraně se mohou používat vyhradně jen na určitých místech (souboj, atd.).

Group: Přehled funkcí, pomocí kterých si můžeš hru nastavit podle svého uvážení. Jsou to:

- **Exit:** Opouští nastavení a vrací do Hlavních voleb.
- **Combat Order:** Dovoluje změnu povelů pro tvou postavu, když vstupuje do souboje, nebo soubor povelů, když prochází podzemními tunely, jeskyněmi a doly.
- **Sound on/off:** Zapíná a vypíná zvukové efekty. **Y** znamená, že jsou zvuky zapnuty, **N** vyznačuje vypnuté zvuky.
- **Music on/off:** Zapíná a vypíná hudbu. **Y** znamená, že je hudba zapnutá, **N** vyznačuje vypnutou hudbu.
- **Combat Speed:** Ovládá rychlost, s jakou probíhá souboj. Tento příkaz má číselnou hodnotu od nuly po devět (0 je nejrychlejší a 9 nejpomalejší průběh). Jsi-li začátečník, budeš pravděpodobně chtít nejprve vidět souboj pomalu, aby ses naučil strategii od počítače.
- **Save Maps:** Ukládá na disketu mapy území, do kterých tvé postavy zavítaly. Možnosti jsou ALWAYS, kdy se mapy ukládají vždy, NEVER, kdy se naopak mapy neukládají a PROMPT ME, kdy se mapy uloží vždy, když opouštíš určité území nebo ukládáš pozici na disketu.

Na konci Hlavních voleb se může objevit ještě jeden výpis. Tento výpis obsahuje jakékoliv předměty, které můžeš vzít jako skupina, např. kódy potřebné k průchodu do důlních šachet, atd.

View Maps: Ukazuje plnou mapu území, které jsi až doposud prošel. Šipka na mapě ukazuje, kde se právě nacházíš. Joystickem nebo na klávesnici můžeš mapou na obrazovce posouvat.

Examine this Area: Tento příkaz zvol, chceš-li blíže prozkoumat okolí kolem sebe. Důkladnější průzkum okolí odhalí věci, které jsi předtím nemusel postřehnout.

Transfer Items: Umožňuje tvým postavám vyměňovat si mezi sebou předměty. Na začátku máš na výběr:

- **Pool Credits:** Veškeré peníze tvých postav budou předány jedné postavě, kterou si zvolíš.
- **Distribute Credits:** Rozdělí všechny peníze ve tvé skupině mezi postavy.

- **Transfer Items:** Budeš zeptán, od koho chceš přesunout předmět. Tím se zároveň objeví na obrazovce předměty, které tato osoba vlastní. Můžeš přesunout jednotlivé předměty, nebo zvolit TRANSFER ALL, čímž přesuneš všechny předměty. Po zvolení předmětu jej můžeš předat - TRANSFER - jiné postavě, odhodit - DROP - předmět navždy, nebo zrušit - CANCEL - přesun předmětů. Upozorňuji, že odhodit předmět navždy znamená *navždy*.
- **Done:** Návrat do menu Hlavní volby.

Save Game: Touto volbou může být na Player Disk uloženo až 5 pozicí her. Veškeré momentální schopnosti a dovednosti postav budou uloženy zároveň s jejich předměty, penězi pozicí, kde se nacházejí. Mapy mohou být uloženy zvlášť (*viz Save Maps ve volbě Group*).

Load Game: Tato volba nahrává předchozí uloženou hru.

Souboj

Bojový systém v Mars Saga je jedním z mnoha na počítači vytvořených interakčních systémů. Postavy a jejich protivníci jednájí simultánně, což dává hře velmi živý pocit souboje. Ovšem důležitější je to, že Mars Saga ti nabízí výběr úrovně zapojení v souboji různými možnostmi:

Tactical Combat - Zvolíš-li NO: Jakmile narazíš na nepřátele, zji zeptán, zda si přeješ taktický souboj. Pokud odpovíš **NO**, souboj bude hrát sám počítač, přičemž bude používat nejlepší předměty, které postavy vlastní.

- **View Combat?:** Zvol, jestli chceš či nechceš sledovat boj, který za tebe vede počítač.

Jestli se ti nebude líbit způsob, jakým počítač vede boj za tebe, Stiskni Space nebo tlačítko na joysticku. V příštím tahu již budeš ovládat boj sám.

Tactical Combat - Zvolíš-li YES:

Move: Tvá postava se může v každém tahu pohybovat do jisté vzdálenosti, která závisí na úrovni Agility této postavy. Pomocí klávesnice či joysticku posunuj bílý čtverec rámuující postavu tam, kam si přeješ, aby postava šla, a stiskni Space nebo tlačítko na joysticku.

- **Too far. Try anyway?:** Upozornění, že jsi zvolil cíl, kterého v tomto tahu nemůžeš dosáhnout. Když se rozhodneš zkusit to přesto, počítač promyslí průběh tohoto úkonu a rozdělí jej do několika tahů. Kdykoliv můžeš tento průběh změnit. Volbou **NO** začínáš znovu.

Když posuneš bílý čtverec na místo, kde stojí nepřítel, máš na výběr:

- **This spot:** Slouží k postupu tvé postavy na toto místo bez ohledu na to, kdo tam stojí.

- **This opponent:** Tvá postava bude sledovat tohoto protivníka, dokud se k němu nedostane tak blízko, aby mohl začít souboj „na tělo“.

Computer Move: Umožní počítači ovládnutí postav na jeden tah. Pokud počítač začne dělat něco, s čím nesouhlasíš, můžeš převzít ovládnutí v příštím tahu.

Use Item: Umožňuje tvé postavě použít nějaký předmět (např. zbraň), který nese. Hbitější postavy mohou být schopné použít různé předměty v jednom tahu. Některé předměty, jako zbroj, jsou užívané nepřetržitě.

Orders: Ukazuje momentální výpis dříve zadaných povelů, které bude postava vykonávat v tomto tahu. Tento displej je prázdný pouze tehdy, jestliže postava pokračuje v akci předchozího tahu. Po shlednutí povelů můžeš zvolit:

- **Orders OK:** Souhlasíš s povely na obrazovce.
- **Delete last Order:** Nevyhovuje ti poslední povel, chceš jej smazat.
- **New Orders:** Tvá postava se dostává do nesnází a chceš jí zadat nové povely.

Next Character: Když nemáš další instrukce k dané postavě, zvol tuto funkci pro posunutí na další postavu.

Repeat Orders: Vyber tuto volbu, pokud chceš, aby tvá postava pokračovala v činnosti z předchozího tahu.

Begin Combat: Jakmile jsi zadal povely všem postavám své skupiny, zvol tento příkaz k započetí boje.

Flee: Uteč pryč tak rychle, jak můžeš! Občas to nemusí být tak špatný nápad. Na Marsu je mnoho hrozivých nepřátel, kterým se možná budeš chtít vyhnout. Pamatuj; ten, kdo bojuje a utíká, utíká, aby žil další den! Nicméně nastanou situace, kdy nebudeš mít možnost, jak zmizet.

Poznámka: Tvé postavy mají spolupracovat jako celek ve všech případech, ale obzvláště v boji. Užívej logické myšlení a rozum, když plánuješ své bitvy.

Zbraně

Marťanská oblast je drsným místem a téměř každý je zde vyzbrojen něčím více, než jen svými pěstmi. Následuje přehled *drahů* zbraní, které tvé postavy mohou ovládat, nebo budou chtít naučit se je ovládat.

Arc Gun: Arc puška rozprašuje chemikálie z nádoby zbraně. Postřík obvykle zasáhne území dopředu od nádobky v polokruhu.

Automatic Weapons: Střelné zbraně používající automatický či poloautomatický mechanismus, který umožňuje rychlou střelbu ze zásobníků. Zákon povoluje tyto moderní automat. zbraně: uzis, model 10 a pulzní laser.

Blades: Meče a nože všeho druhu obsahující energy-čepel.

Cudgels: Krátké, silné a tupé zbraně používané k zasazení zdrcující rány.

Handguns: Jakákoliv střelná zbraň vyrobená pro držení a střelbu z jedné ruky.

Missile Weapons: Zbraně, které využívají vystřelovacího mechanismu k vržení předmětu na skupinu nepřátel. Patří sem Bow (luk), Blow Gun a vrhače granátů.

Rifles: Střelné zbraně se žlábkovanou hlavní, které jsou uzpůsobeny ke střelbě s opřením o rameno. Sportovní ručnice, ostřelovačky a v neposlední řadě i laserové karabiny lze koupit v různých městech na Marsu.

Thrown Weapons: Zbraně, které mohou být vrženy či vystřeleny bez použití vystřelovacího mechanismu. Za tyto zbraně se považují granáty, Molotovы a nože.

Poslední poznámka: Pamatuj na to, abys pozici ukládal zavčas a často. Když pak končíš, dívá se, jak tvé postavy jednu po druhé masakrují příšery, můžeš klidně odpočívat s vědomím, že kdykoliv můžeš začít znovu od své poslední uložené pozice.

Historie Marsu

DATA: 15.69885-08-78937 Historie Marsu

TEXT: Frisbee, B.S., Osídlení Marsu (Progeny: University of Progeny Press, 2045), pp. 23.

V průběhu 21. století náhle obrátil privátní sektor svoji pozornost opět k Marsu. Společnost Paramount Mining uskutečnila první let člověka k Marsu - v posádce byl také tým geologů a důlních expertů. Test, který byl proveden, ohlásil koncentrovaný zdroj ilmenitu - látky, ze které se vyrábí titan - který se táhne od Alba Patera přes Tempe Fossae a pokračuje na jihovýchod směrem ke Kasei Vallis.

Nicméně dobrá zpráva o bohatém ložisku ilmenitu byla vykoupena neštěstím. Tým geologů společně s posádkou kosmické lodi vyslal tísňové volání a více již o nich nebylo slyšet. Jejich zhouba v čelistech marťanských masožravců, o kterých do té doby nebylo nic známo, byla zcela dokázána. Ohromení lidí na Zemi bylo obrovské. Vláda USA odeslala na průzkum vojenský oddíl. Objevili to, čemu jsme dlouho nemohli uvěřit: život na Marsu. Se zbraněmi a bojovými obleky byla námořní pěchota schopná se proti marťanským predátorům ubránit. Vybavení předchozí expedice bylo nalezen, ale nikdo z ní nepřežil.

Přes riziko, hrozící vystavěné kolonii, Paramount vystoupil s plány na těžbu ilmenitu. Díky lidské houževnatosti a vůli, neřku-li důmyslu, byly na Marsu důlní kolonie úspěšně zřízeny bez ztráty lidského života. Zpočátku byly konstruovány malé stanice s použitím robotů poslední technologie. Tento postup, přestože byl pomalý, zajistil dostatečné bezpečí osadníkům proti útokům silných predátorů. Zároveň na Marsu kolonisté pokračovali ve výstavbě svých stanovišť, rozšiřovali a opevňovali je.

Dolování pokračovalo, ale vyžadovalo velké množství pracovních sil, které by obstaraly dostatečný výtěžek, aby se marťanská kolonie stala výdělečnou. Pro zmírnění tohoto problému navrhla vláda USA učinit z Marsu kolonii trestaneckou a tak zajistit Paramount Mining lacinou pracovní silou odlehčení momentálně zatíženého soukromého systému. Jako domov přibývající marťanské populace byla vystavěna podzemní města, která nyní nejsou jen domovem trestanců a bezpečnostního personálu, ale také obchodníků a běžných zaměstnanců. V současnosti se na Marsu nacházejí tři vybudovaná města. Další (čtvrté) - Proscenium - se právě staví a je na předsunutém území. Následuje stručný popis měst:

Primus: Primus bylo první město vystavěné na Marsu. Jako všechna marťanská města, tak i Primus byl zbudován v původních důlních šachtách, které ho činí mnohem neobvyklejším, než pozemská města. Primus trpí jistou kriminalitou typickou pro marťanská města.

Progeny: Přestože bylo vystavěno po Primu, má nyní nejvyšší populační přírůstek ze všech tří měst. Policejní síla v Progeny je velká a drží bděle strážnou ruku nad celým městem. Progeny má stabilně nejnižší úroveň kriminality.

Parallax: Toto nejnovější město na Marsu je stále plně střeženo kvůli svým obyvatelům.

Parallax je velmi nebezpečné místo. Policie běžně nelítostně bojuje proti lúze a zločincům a povídá se, že do města budou znovu vpuštěni Nomádi, aby nakoupili jídlo a zbraně, přestože je to protizákonné. Bezpochyby jednou Parallax ztratí své dobré jméno pro svou přezdívku „přístav vrahů a hrdlořezů“.

Proscenium: Proscenium je právě v procesu výstavby. Plány ukazují, že toto město bude největší na Marsu a bude obsahovat mnoho úrovní.

Prostředí Marsu

DATA: 8.23856-76-60029 Blízká data o Marsu

TEXT: Waggle, Jakob S., Příručka pro přežití na Marsu (Primus, Paramount Publications, 2052), pp. 3, 45.

Fakta o Marsu

Astronomický symbol: ♂

V pořadí čtvrtá planeta od Slunce

Přibližná vzdálenost od Slunce: 227.8 milionů km

Nejkratší vzdálenost: 206.5 milionů km

Největší vzdálenost: 249.1 milionů km

Třetí nejmenší planeta podle hmotnosti a velikosti

Hmotnost: 6.423×10^{26} g

Objem: 1.62×10^{11} km³

Hustota: $3.96 \text{ g} \times \text{cm}^{-3}$

Rychlost: $24.1 \text{ km} \times \text{s}^{-1}$

Gravitace: $371 \text{ cm} \times \text{s}^{-1}$

Marťanský hvězdný den: 24 hod., 37 min., 22.67 s

Marťanský sluneční den: 24 hod., 39 min., 35.23 s

Marťanský rok: 668.6 marťanských dnů (686.98 pozemských dnů)

Atmosféra: oxid uhličitý, nepatrné známky vody ve spodní atmosféře a kyslík s vodíkem v horní atmosféře.

Mars a život na něm

Půda na Marsu obsahuje množství kyslíku, křemíku, hořčíku, vápníku, síry, nepatrné množství ilmenitu a menší množství hliníku, chloru a titanu. Marťanský život je založen na ojedinělých bakteriích síry první tropické úrovně. V permafrostu planety se nachází bakteriální sifonovitý led a velmi malé množství kapalné vody. Tyto složky slouží jako prvotní součást v potravinovém řetězci, který zahrnuje větší hlodavce a dravé predátory. Tito živočichové mají smyslové žlázy, citlivé na vodu a vlhkost. Tyto žlázy fungují podobně jako náš čich. Je důležité říct, že lidé reprezentují pro tyto marťanská zvířata poměrně objemný zdroj vody a jako takoví jsou častým

objektem útoků predátorů. *Doporučuje se tedy každému, kdo se odváží vyjít na povrch planety, aby se zdržoval poblíž elevatorů vedoucích do měst.*

Od doby osídlení byly mnohé formy života identifikovány a studovány. Níže je výpis známých druhů a jejich běžné názvy.

Crushers: Dvounohý, pozemní tvor, dlouhý 1 až 2 metry, charakteristický až olivově zelenou pokožkou pokrytou hustou, štětinatou srstí.

Dust Worms: Hnědí, píseční živočichové, dlouzí 2 až 5 metrů s tlustou kůží, pevnou jako ocel. Píseční červi se pohybují pod povrchem země, kde loví menší živočichy. Proti těmto živočichům se zdá být účinnou zbraní Crushing Bow.

Nomads: Lidé, kteří byli donuceni žít mimo společnost v marťanské divočině. Nomádi mají skafandry, které mění atmosféru Marsu na dýchatelný vzduch a recyklují vodu, kterou vylučuje lidské tělo. Tyto obleky zároveň obsahují vysoce koncentrované proteinové a vitaminové injekce, nahrazující potřebu konzumace potravin. Tyto injekce vystačí přibližně na jeden rok. Nomádi dostali své jméno podle svých pozemských protějšků.

Sand Lions: Velcí predátoři (1,5 až 2 metry po ramena) pokrytí nenápadnými šedými pruhy a vybavení mocnými čelistmi schopnými rozpúlit svým stiskem malého živočicha. Sand Lions jsou největšími tvory, žijícími na Marsu.

Scorads: Velké stvoření, 2 metry dlouhé a 1 metr široké, které se podobá obrovskému růžovému rakovi. Scorads mohou vysílat jakýsi druh elektro-neurotického vlnění, které je bolestivé pro všechny, kdo se nacházejí v jejich blízkosti. Scorads jsou považováni za jedny z nejinteligentnějších domorodých tvorů na Marsu.

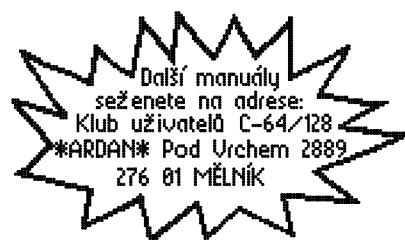
Thrasher: Beztvarý tvor připomínající velkou medúzu s bičovitými tykadly, které mohou být dlouhé až 3 metry. Povrch jejich těla je tvrdý, ale uvnitř je měkká substance, která je velmi zranitelná.

Urchins: Echinodermní živočichové o průměru asi 1 metr s tvrdým krunýřem a dlouhými, křehkými ostny. Jejich ostny jsou jedovaté a mohou být vystřelovány se smrtící přesností. Urchins mají houževnatý život a stávají se jen vzácně obětí predátorů.

Překlad originálního manuálu, grafická
a textová úprava:

© 1995

Marcus



Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish