

Daleks

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Daleks		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 22, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Daleks	1
1.1 The AmigaGuide® version of AmigaDaleks doc file.	1
1.2 english_main	1
1.3 What are Daleks and for ??	2
1.4 The legend of Daleks	2
1.5 Installing Amiga Daleks on your system	2
1.6 How to play Daleks	3
1.7 Other keys	3
1.8 Your Trusty Sonic Screwdriver	4
1.9 Usage of the PA2 key	4
1.10 Distribution	4
1.11 Teleportation	5
1.12 Author of the program	5
1.13 Future of the Amiga Daleks	6
1.14 Thanx	6
1.15 polish_main	7
1.16 Co to sã daleki i dlaczego napisaœem tã grã	7
1.17 Legenda Dalekãw	8
1.18 Instalacja Dalekãw	8
1.19 Jak graã w Daleki	8
1.20 Klawisz PA2	9
1.21 Twãj Wierny Dãwãkowy Ôrubokrãt	9
1.22 Teleportacja	10
1.23 Dalsze klawisze sterujãce	10
1.24 Dystrybucja	10
1.25 Autor programu	11
1.26 future_pl	11
1.27 thanx_pl	12
1.28 pgp	12
1.29 index	12

Chapter 1

Daleks

1.1 The AmigaGuide® version of AmigaDaleks doc file.

Amiga Daleks are © Copyright 1993 Janusz A. Urbanowicz
BiLingual documentation file.

Select the language version:
Wybierz język dokumentacji:

English documentation

Polska dokumentacja

Important note for Polish users:

Uwaga: aby w tekôcie były polskie litery, musisz jako systemowâ
mieê zdefiniowanâ polskâ czcionkê w standardzie AmigaPL.

1.2 english_main

Select section:

What are Daleks and why I wrote the game ??

The legend.

Installation.

How to play Daleks.

Distribution.

Author of the program.

Future.

Thanx.

1.3 What are Daleks and for ??

Daleks are creatures that always go towards you. That's the simplest answer. To be more serious, Daleks is one of the best games I've ever seen. It hasn't any stunning graphics or sound at all. To be closer to the truth it hasn't ANY graphics or sound. Well, terminals for which original Daleks are written don't support graphics and only one beep sound. Original Daleks are written for VM/CMS IBM operating system and 327x terminals. That's the origin of the game. I am not sure that VM Daleks were original, but I haven't seen them on any other big platform, and all micros' versions say that its adapted from something big.

I wrote the game because I wanted to play Daleks on my Amiga, and I haven't found Amiga version on the Net. A few friends of mine were porting Daleks to their platforms (CP/M and MS-DOG), so I joined the race. The result is Amiga Daleks as you see it.

I wanted to make Amiga Daleks as similar to original VM version as possible (no, I haven't ported 3278 character set to Amiga, but I thought about it). One thing I added is help, and there isn't CMS Subset option. The commandline is also missing, but there are few

keystrokes
instead.

One rather important thing missing there are comments of player's advances, but it is scheduled to add <bfor next release.

1.4 The legend of Daleks

As far as I know original Daleks were based on a movie. Really !!. There were (as I heard) two movies about Daleks: 'Dr. Who' and 'Dr. Who among Daleks'. I haven't seen them so I can't include the legend.

1.5 Installing Amiga Daleks on your system

Installation of Amiga Daleks is easy. Amiga Daleks will run on any Amiga with KS 1.3 or higher, and about 100 KB of free memory. It should run on KS 1.2, but I haven't any opportunity to check it.

Just unpack the archive to where you want the game to be. Amiga Daleks do not need any external files, libraries or other stuff. They even do not need to be launched from icon. Shell also will launch them perfectly. I didn't make Daleks shell-detachable because I liked to have control over shell processes without using tools like ARTM, and if Daleks would detach itself, it would disappear to commands such as Status and ChangeTaskPri. If you want to detach it, use Run or RunBack.

You may add sound to the Daleks ! Run paralelly any program that generates sound on DisplayBeep() and Daleks will have sound.

WARNING: Amiga Daleks may not run on NTSC machine. If it happens, please

```

contact the
      author
      .

```

If you are using Workbench with other default font size than 8 \times 8 pixels you must change it to such font size before running Amiga Daleks, unless the game display will be thrashed. It will be fixed in the next release.

1.6 How to play Daleks

```

      Daleks is the easiest game in the Universe. If you don't ←
      believe me,
look:

```

```

. . . . .
. . . . . D . . . You can move in all directions
. . ? . . . . . using numerical keypad
. . . . . D . . . (sorry A1000 and A600 users,
. . . . . . . . . it won't work there)

```

```

your icon two daleks

```

Every time you move, daleks will go toward you. They are so stupid that do not check if next location is free.

When two daleks try to get to one square, they die, and asterisk (*) appear on this square. When other daleks try to go through the asterisk, they die. Your task is to kill all daleks.

Numerical keyboard:

```

left up   up   right up
 [7]     [8]   [9]
left     do not move   right
 [4]     [5]   [6]
left down down   right down
           teleportation
           [1]   [2]   [3]   [Enter]

```

```

Your Trusty Sonic Screwdriver
 [0]

```

You must avoid daleks. When dalek reaches the square where you are, you are dead. If you have no place to go, use

```

teleport
([Enter]).

```

See also:

```

Other keys
.

```

1.7 Other keys

```

                Escape    - ends current game
Ctrl-Escape - unconditionally terminates program
Help       - displays help
Del        - the same as
                PA2
                in VM Daleks
TAB        - iconify the game. To activate the game again,
                press TAB or RMB while iconify window is active.

```

1.8 Your Trusty Sonic Screwdriver

Your Trusty Sonic Screwdriver is the only weapon (except your ← brain) you are equipped with. When you press 0 on numerical keypad, it is activated, and all daleks around you disappear. Unluckily the Screwdriver consumes energy. At the beginning of the game you have enough energy to activate The Screwdriver once. You'll get more energy when you earn more points of score.

The Screwdriver is activated also when you land during < teleportation on a square with dalek standing on it. The screwdriver turns on automatically and destroys only this one dalek.

1.9 Usage of the PA2 key

There is no PA2 key on the Amiga keyboard, of course. I used Del instead. How does it work ? It's easy. Let's say that you are in situation as drawn below:

```

. . . . .
. . . . .
. . . . . D . . . . .
. . D . . . . . D . * . ? . .
. . . . . D . . . . .
. . . . .
. . . . .

```

As you can see, you do not have to move to kill all Daleks. They will go towards you and you must press [5] few times to finish the wave. There are also situations where you would need to press [5] dozen(s) times. The solution is PA2. When you press PA2 (Del in Amiga implementation) it works the same way as if you would press [5] again and again, until wave is over or you are dead. It saves you lots of effort. If it isn't clear yet, just try it.

1.10 Distribution

Amiga Daleks are © Copyright 1993 Janusz A. Urbanowicz.

Amiga Daleks is freely distributable, but copyrighted software.

You may spread it everywhere you want under following conditions:

If you want to distribute Amiga Daleks in a PD library you have to ask me for a written permission, and you'll receive visibly signed version of the program to distribute.

Fred Fish and AmiNet CDROM creators have permission given here to include Amiga Daleks in their libraries.

You may distribute only whole archive containing Amiga Daleks executable file, this file and appropriate icons.

You may not change the program's code, file names or anything else that is contained in the distribution archive.

Source code for Amiga Daleks is available. You must send \$20 to the

author

.

1.11 Teleportation

When you press [Enter] on numerical keypad, you disappear from the ←
place

you've been and reappear in the other one, randomly chosen place. It costs you 11 points of your score, but sometimes saves your life.

WARNING: You may materialize on a dalek. In this case, if you haven't enough energy to your

Trusty Sonic Screwdriver

, you are dead.

1.12 Author of the program

I, the author of Amiga Daleks, am a 20 years old student of ←
physics at

Nicolaus Copernicus University in Torun, Poland. If you want to support me with money, beer, software, hardware or anything else you could only think about, send it to the address below. If you want get the source for Daleks, you must pay \$20 or 30 DM. I worked on the program few months (not very hard and with breaks of course) and I think that \$20 isn't too much.

ANY COMMENTS, BUG REPORTS OR ANYTHING YOU WANT
TO TELL ME ABOUT AMIGA DALEKS IS WELCOME

I am reachable via:

E-mail:

BitNET ALEX AT PLTUMK11
InterNet alex@vm.cc.torun.edu.pl or
flatline@ipx1.mat.torun.edu.pl

Snail mail:

Janusz A. Urbanowicz
(Flatline / True Genius Group)
ul Bydgoska 40/1
87-100 TORUN
POLAND

If you are a PGP user, I included my
public key
in this file.

IMPORTANT NOTE: I cannot cash foreign checks and I do not accept credit cards. If you are so glad to send me money, you must use cash and registered snail mail. It's rather secure if you pack the envelope well.

THANK !!

1.13 Future of the Amiga Daleks

Yeah, I plan to add few things to Amiga Daleks in next releases, such as:

- o comments of player's advances as in VM Daleks.
- o using current keymap to recognize keypresses. Now it's done via RAWKEY with keys recognized as on 'usa' ROM keymap and on German keyboards you must use 'z' key instead of 'y', for instance.
- o alternative set of keys for movement for A1000 and A600 users.
- o faster algorithm of moving daleks (this one is pretty slow for enough big amounts of daleks).
- o sound.
- o maybe optional availability of 3270's font if I'll have enough patience to make this font for Amiga.
- o berserker mode (as Maciej Pilichowski asked me to include it).
- o localization for system 2.1+ (Polish first).
- o anything else what, you, users want.

Michal (Qualis/Independent) Speier gave me great idea. Daleks on 3D board. What do you think about it ?? Write to me !!

1.14 Thanx

I want to thank following people:

- o Maciej Pilichowski for beta testing, useful remarks and his great text editor ExIT.
- o Joanna Pilecka for grammar- and spellchecking this doc file.
- o Majka Marks for moral support.

And to Amiga for being the best personal computer ever !

1.15 polish_main

Wybierz rozdział:

Co to są daleki i dlaczego napisałem tę grę ?

Legenda.

Instalacja.

Jak grać w Daleki.

Dystrybucja.

Autor.

Przyszłość programu

Podziękowania

1.16 Co to są daleki i dlaczego napisałem tą grę

Daleki są to stwory które idą zawsze w twoją stronę. Taka jest najprostsza odpowiedź. A tak naprawdę to jest to jedna z najlepszych gier kiedykolwiek widzianych przeze mnie na wszystkich maszynach na jakich udało mi się w życiu pracować. Trochę dziwnie to brzmi, bo Daleki nie mają dobrej grafiki ani dźwięku. Praktycznie nie mają ŻADNEJ grafiki ani dźwięku. Cóż, terminale IBM 327x na które zostały napisane oryginalne Daleki na VM są terminalami wyłącznie tekstowymi i generują zaledwie jeden pisk.

Zacząłem pisać tą grę bo chciałem móc grać w Daleków na swojej Amidze, a na Sieci nie udało mi się znaleźć amigowskiej wersji tej gry.

Chciałem, żeby Daleki dla Amigi były tak podobne do oryginału jak to tylko jest możliwe. W tej chwili różni się od oryginału brakiem komentarzy na temat postępów gracza, zestawem znaków (myślałem o przeniesieniu zestawu znaków terminala 3278, ale tego nie zrobiłem), dodałem pomoc na klawiszu HELP, brakuje linii komend, zamiast niej są kombinacje klawiszy.

1.17 Legenda Daleków

Pierwotne VM-owe Daleki powstały na podstawie filmu. Naprawdę. Istnieją dwa filmy o Dalekach: 'Dr. Who' i 'Dr. Who wśród Daleków'. Niestety nie widziałem żadnego z nich, nie mogę więc zamieścić tych legendy do gry.

1.18 Instalacja Daleków

Instalacja Daleków jest prosta. Załóż na dyskietce lub na twardym katalog i przekopiuj do niego zawartość archiwum. Daleki zadziałają na Amidze z około 100 KB wolnego RAM-u i KickStartem 1.3, 2.04 i 3.0. Nie ma powodu aby nie działały na Amidze z KickStartem 1.2, ale nie miałem okazji tego sprawdzić.

Program nie potrzebuje żadnych zewnętrznych plików czy bibliotek do pracy. Możesz dodać dźwięk do Daleków. Wystarczy, abyś równoległe z Dalekami uruchomił dowolny program który dodaje jakiś odgłos do systemowej procedury DisplayBeep().

Jeśli w używasz Workbencha ze standardową czcionką o wymiarach innych niż 8\$times\$8 pixeli, przed uruchomieniem Daleksów musisz zmienić ją na taką, ←
najlepiej
na standardowego topaza.

1.19 Jak grać w Daleki

Daleki to najprostsza gra we Wszechświecie.

Zobacz sam:

```
. . . . .
. . . . . D . . . Poruszasz się używając klawiatury
. . ? . . . . . numerycznej. Niestety, to nie
. . . . . D . . działa na A1000 i A600. (sorry)
. . . . .
```

to ty a to dwa daleki

Po każdym twoim poruszeniu, daleki idą w twoim kierunku. Są tak głupie, że nie sprawdzają czy następne pole jest wolne. Kiedy dwa daleki próbują dostać się na jedno pole, rozbijają się o siebie i na tym polu pojawia się gwiazdka (*). Kiedy inne daleki próbują potem wejść na to pole, rozbijają się o gwiazdkę. Chodzi o to aby w ten czy inny sposób wymordować wszystkie daleki z danej fali.

Klawiatura numeryczna.

```

w lewo i w górę   w górę   w prawo i w górę
  [7]      [8]      [9]
w lewo   stoisz w miejscu   w prawo
  [4]      [5]      [6]
w lewo i w dół   w dół   w prawo i w dół
  [1]      [2]      [3]
```

Twój Wierny Dúwiëkowy Srubokrët
 [0]
 [Enter] -
 teleportacja
 Musisz unikaê zetkniëcia z dalekiem. Jeôli jakikolwiek dalek Cië ←
 dopadnie,
 jesteô martwy. Jeôli nie masz gdzie uciekaê, uÿj
 teleportacji
 .

Dodatkowe

klawisze
 opisane sã dalej.

1.20 Klawisz PA2

Na klawiaturze Amigi nie ma oczywiôcie klawisza PA2, zamiast niego uÿciem klawisza Del. Dziaâa on nastëpujãco. Weúmy takã sytuacjã:

```
. . . . .
. . . . .
. . . . . D . . . . .
. . D . . . . . D . * . ? . .
. . . . . D . . . . .
. . . . .
. . . . .
```

Widaê, ùe naleûaíoby nacisnãê klawisz [5] kilka razy aby pozbyê siã wszystkich daleków. Zamiast monotonnie klepaê [5] wystarczy nacisnãê PA1, czyli Del. Dziaâa on tak, jakbyô naciskaí ciãgle [5] dopóki nie zginiesz, lub dopóki nie skoíczã siã daleki na planszy.

1.21 Twój Wierny Dúwëkowy Ôrubokrët

Twój Wierny Dúwiëkowy Ôrubokrët jest Twojã zaufanã broniã, ←
 niestety jedynã
 (oprócz mózgu) w jakã jesteô zaopatrzony w swojej wyprawie. Uÿcie go,
 klawiszem [0] (patrz
 klawisze
) powoduje znikniëcie wszystkich daleków na
 otaczajãcych Cië polach. Oczywiôcie zostaje to dopisane do twojego wyniku.
 Ôrubokrët nie jest niestety niewyczerpywalny. Na poczãtku moÿesz uÿyê go
 tylko raz. Nastëpne porcje energii zdobywasz, uzyskujãc dalsze punkty.

Ôrubokrët jest wíãczany automatycznie jeôli przy
 teleportacji
 zdarzy Ci siã~

lãdowaê na polu, na którym jest Dalek. W tym wypadku Ôrubokrët niszczy
 tylko tego jednego Daleka.

1.22 Teleportacja

Po naciñniñciu na klawiaturze numerycznej klawisza Enter znikasz z ↔ miejsca w którym byñeñ, i pojawiaasz siñ w innym, losowo wybranym, Kosztuje Ciñ to 11 punktów ale zazwyczaj ratuje ci ùycie. Daleki podczas teleportacji nie poruszajã siñ.
 UWAGA: moñesz zmaterializowañ siñ na daleku. Jeñli w takiej sytuacji nie posiadasz
 Òrubokrñta
 , giniesz.

1.23 Dalsze klawisze sterujãce

Help - òciãga z klawiszy.
 Del - patrz
 PA2
 Esc - przerwanie aktualnej gry
 Ctrl-Esc - bezwarunkowe wyjñcie z programu
 TAB - ikonizacja gry. Aby wrociñ do przerwanej gry, trzeba zaktywizowac okienko ikonizacji i nacisnã TAB lub prawy klawisz myszy.

1.24 Dystrybucja

Ten program moñe byñ swobodnie kopiowany tak dñugo jak dñugo ↔ kopiujãcy speñnia nastñpujãce warunki.

- o kopiowane jest CAñIE archiwum dystrybucyjne lub jego PEñNA zawartoñe.
- o za skopiowanie programu nie jest pobierana opñata, tzn jeñli skopiowano ci ten program na gieñdzie, zostañeñ oszukany.
 Wyjãtki od tej zasady opisane sã w natñpnym punkcie.
- o od poprzedniego warunku sã dwa wyjãtki. Fred Fish i twórcy Aminet CDROM mogã wiãczyñ ten program do swoich pakietów. Jeñli inni dystrybutorzy PD chcã wiãczyñ Amiga Daleks do swojej oferty muszã mieñ pisemne zezwolenie. Do zezwolenia bñdzie doñãczona specjalnie oznaczona wersja programu. Jeñli kupiñeñ program od dystrybutora PD i nie zgñasza siñ on z zaznaczeniem, ùe jest on specjalnie przeznaczony do dystrybucji przez tã firmã, zostañeñ oszukany.
- o zawartoñe archiwum dystrybucyjnego nie jest zmieniana w ùaden sposób.
- o jeñli chcesz moñesz otrzymañ kod ùródñowy Amiga Daleków.
 Wystarczy wysiãñ 200 Kzñ na adres
 autora
 .

1.25 Autor programu

Jestem 20 letnim studentem Wydziału Fizyki Uniwersytetu Mikołaja ←
Kopernika
w Toruniu, Polska. Jeżeli chcesz się ze mną skontaktować możesz zrobić to
w sposób następujący:

przez pocztę elektroniczną:

sieć BitNET: ALEX AT PLTUMK11

sieć InterNet: alex@vm.cc.torun.edu.pl lub
flatline@ipx1.mat.torun.edu.pl

przez klasyczną pocztę papierową:

Janusz A. Urbanowicz (Flatline / True Genius Group)
ul Bydgoska 40/1
87-100 TORUŃ

WSZELKIE UWAGI NA TEMAT PROGRAMU SĄ BARDO MILE WIDZIANE

Jeżeli będziesz chciał wesprzeć mnie przez podanie pieniędzy, sprzętu,
czy np piwa, wysyłaj to na powyższy adres. W odpowiedzi dostaniesz dysk
z najnowszą wersją Daleków i innymi moimi programami.

Jeżeli jesteś użytkownikiem PGP, mój
klucz publiczny
jest dołączony do tej
dokumentacji.

1.26 future_pl

Mam zamiar dodać jeszcze kilka rzeczy do Amiga Daleków w przyszłości:

- o komentarze postępów gracza takie jak w Dalekach na VM
- o rozpoznawanie klawiszy z aktualnej mapy klawiatury. Teraz
jest to robione za pomocą RAWKEY i na niemieckich
klawiaturach trzeba używać 'z' zamiast 'y'.
- o drugi zestaw klawiszy sterujących dla A1000 i A600.
- o szybszy algorytm ruszania daleków.
- o dźwięk.
- o moją czcionkę podobną do czcionki terminala 3270.
- o tryb 'bezpieczny' (jak założył sobie Maciej Pilichowski).
- o lokalizacja dla systemu 2.1 i wyżej (najpierw polska).

Michał (Qualis / Independent) Speier podał mi pewien pomysł. Daleki w

trzech wymiarach. Co o tym myślisz ?? Napisz !!

1.27 thanx_pl

Pragnę podziękować:

- o Maciejowi Pilichowskiemu (MACiAS / Lunatic Asylum) za wspieranie edytora tekstu ExIT i betatesting.

- o Joannie Pileckiej za gramatyczne i ortograficzne sprawdzenie angielskiej części dokumentacji.

- o Majce Marks za wsparcie moralne.

I Amidze, za to że jest.

1.28 pgp

```
- -----BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK-----  
Version: 2.3a.2
```

```
mQBNAi0GpnAAAAECAMvJjq+0r+IZJ02N0gGRU5kxzXfTdkQdS9aVES42nd5wvyDK  
SoVGRKXQi3EUfyxNDaMLpFnXIpcSArt+8atCVlkABRG0LkphbnVzeiBBLiBVcmJh  
bm93aWN6IDxhbGV4QHZtLmNjLnRvcnVuLmVkdS5wbD6JAFUCBRAtH8NTArt+8atC  
VlkBAeL/Af9SGw+yOh/hcSK7FKzugoU2WwmDkdubw7AiTVF21hBwehcoOFml9s1v  
P2/hNIa8JiZvjzJMLz3zpUr+wAybSusV  
=7Jqn
```

```
- -----END PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
```

1.29 index

English index	Polski indeks
Author	
Autor	
Daleks	
Daleki	
other keys	
klawisze	
PA2	
PA2	

sonic

ôrubokrët

teleportation

teleportacja

PGP key

klucz PGP
