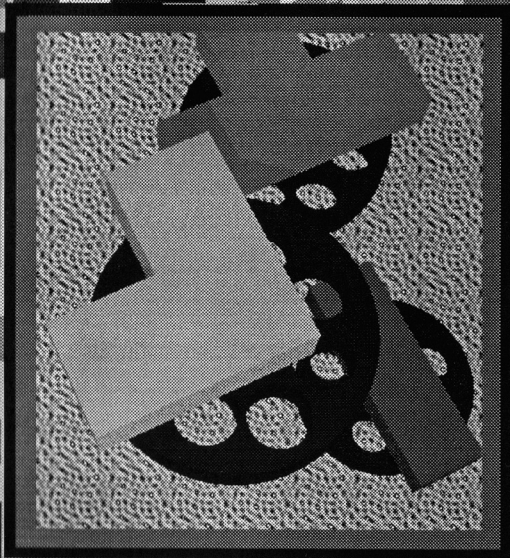




KRETACZ

KRĘTACZ

TABELA KODÓW

AIUGNOANFOAIJROI
MVIUNCOZXCMCVBOS
PLAORÓLDHDSGHCAŚ
JFFJFŚYFJFJFJFJF
JFNKURYEGETHSQWY
POMZZFGDFTRZGDFG
OOMGMQEPOHUFJSLV
MNNCKSORIHISAPEO
INNMI BODFIMORQQW
EAFSQRUHIUBDBXV
EFAOOSASVMOVSMZC
SGSOSNMODOOMGDOQ
EQPOIYUTYETWNBID
IEHHLŚASFWEFNVIS
DIUPOOEYERTEGSFG
LHGEVNVCZZGERGS

MIRAGE
Software

Bnajeczka. W pewnym królestwie, które nie istnieje, bo nigdy go niebyło, żyła sobie mała królewna. Piękne to było dziewczę, aczkolwiek charakterek miało wredny. Jej pocziwy ojciec zmęczony był ciągłym chodzeniem na czworakach i udawaniem konia wyścigowego. Królewskie szaty stopniowo przecierały się na kolonach, a krawcy nie nadążali z szyciem nowych. Biedny władca zmuszony został do włożenia długiego zimowego płaszcza w środku lata. Monarchia stanęła w niebezpieczeństwie. - Zimowy płaszcz latem? - dziwili się dworzanie - Nasz władca chyba zwariował. Może by go wymienić na innego? Mimo ciepłego odzienia zimny dreszcz przeszedł po plecach króla. - Muszę koniecznie coś zrobić, albo będzie ze mną nietęgo - pomyślał król, nie bez kozery, bo od czasu włożenia zimowych szat schudł pocąc się jak mysz. - Przyprowadzić mi tu doradców! - rozkazał król, a kiedy spełnili jego prośbę rzekł - Wymyślcie coś, bo mnie zdetronizują! Mędrcy myśleli, myśleli, aż znaleźli źródło kryzysu. - Królu - zabrał głos jeden z Nadwornych Mądrali - to wszystko wina twojej córki. - Jak to? - zdziwił się król - Tak to. - odparł Mądrała - Dworzanie nie chcą ciebie, bo przynosisz im wstyd. Wstydzą się, bo masz podarte spodnie. Robisz dziury, bo łazisz na kolanach, a to właśnie twoja paskudna córka każe ci to czynić. - Co więc radzicie? - Pozbądź się jej. - powiedzieli Mądrale. Na twarzy króla pojawił się szydery uśmieszek. - Czy namawiacie mnie, abym kazał ją wyprowadzić w las i zostawić na pożarcie krasnoludkom tak, jak w bajce o Królewnie Śnieżce? - Ależ nie! - wystraszyli się mędrcy - Spraw po prostu, by zajęła się czymś innym niż gnębienie króla. Może kup jej puzzle? - Nie, nie. Ja mam pomysł! - Wyrwał się jeden - Jej potrzeba czegoś bardziej dziewczęcego, dom dla lalek. No i jak zwykle wystarczyły

dwa pomysły, aby Mądrale podzielili się na fronty i zaczęli się kłócić. Hałas był przy tym co niemiara. - Cisza! - wrzasnął król - Zgadza się na oba pomysły - rzekł roztropnie - Połączcie je w jedno i dajcie na pastwę mego ukochanego dziecka. Nazajutrz dostarczono królowie mały domek z mnóstwem komnat. - O rany, co oni wymyślili? - mówiła przyglądając się prezentowi. - Przecież ja nie mam lalek. Zaczęła więc z nudów wrzucać przez wentylację domku różne rzeczy, a między innymi biżuterię (nie potrzebną tak małemu dziecku). Jednak z czasem to zajęcie spodobało się małej. - No, urządziłam chatę jak się patrzy! - rzekła dumnie - Niech się ojciec cieszy. Ach, jeszcze mieszkańcy ... - powiedziała zerkając w stronę chowoli robali, po czym wprowadziła nowych lokatorów do apartamentów. - Królowo, co czynisz!? To nie o to chodzi - załamał ręce wchodzący rycerz Krętacz. - Spójrz, tam w środku jest układanka, te korytarze trzeba poprzekręcać tak, aby zapalić w nich światło. - doradził - Ojej, nie pali się! Już popsuka! Eech ... - wysiłał się - trzeba pewnie powyciągać te kosztowności. Prawdopodobnie to one zakłócają instalację elektryczną. O rany, co za głupi bachor. - pochopnie pomyślał na głos i to go zgubiło. - Taak?! - wrzasnęła rozwścieczona królowa i wyciągnęła zza pleców pistolet. Wystraszony rycerz próbował uciec, jednak nawet "skoczny but" ze wspomaganiami nie pomógł mu, bo poraził go promień zmniejszający. - Cha! Teraz będziesz miał trochę roboty - mówiła wrzucając zamoczonego się bohatera do domku. - Nie zapomnij tylko o żarłocznych lokatorach... cha, cha, cha. Tak oto Krętacz wpadł w tarapaty. Myślę jednak, że z Twoją pomocą uda mu się wyjść z labiryntu, czego życzę zarówno jemu jak i Tobie.

CZOŁÓWKA

Na początku pojawiają się oblicza osób zasłużonych w tworzenie gry. Naciskając fire przyspieszysz nieco ten wstęp. Dalej musisz podać literkę, o którą pyta komputer. Zamieszczona tabelka podaje, o którą chodzi. Zmian litery dokonasz poprzez ruch joysticka w górę lub dół, a akceptacji wyboru przyciskiem fire. Jeśli podasz błędną literę, wówczas nie będą dostępne niektóre funkcje w grze.

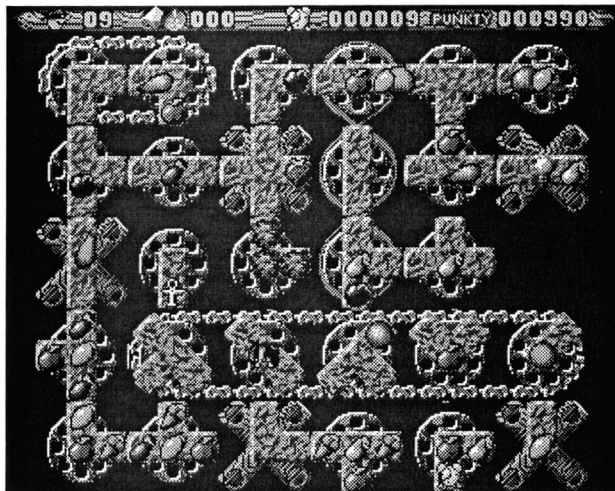
Następnie ukazuje się plansza tytułowa. Jeżeli naciśniesz klawisz ESC, to komputer zapyta się, czy chcesz całkowicie wyjść z programu. Klawiszem „T” potwierdzasz decyzję i powracasz do okna Workbench. Naciskając dowolny inny klawisz albo fire w joysticku, wracamy do menu. Są tam dostępne opcje gry lub wpisywania hasła, których wyboru dokonujemy przez ruch joysticka w górę lub dół. W czasie wpisywania hasła, zmian litery dokonujemy ruchem joysticka w górę lub dół. Aby zmienić pozycję kursora należy wykonać ruch w lewo lub prawo. Przycisk „fire” akceptuje hasło.

GRA

Przed rozpoczęciem gry wyświetlona jest zmniejszona komnata, aby można było przyjrzeć się jej dokładnie i obrać taktykę.

Niżej podane jest hasło, którego wpisanie w czołówce spowoduje rozpoczęcie gry od odpowiedniej komnaty.

Naciskając „fire” rozpoczynamy grę. Klawiszem **ESC** wracamy do czołówki.



U góry planszy widoczna jest listwa, która przedstawia kolejno od lewej:

1. Ilość żyć Krętacza
2. Ilość skarbów, które musisz usunąć.
3. Czas na przejście komnaty
4. Punkty dla zwiększenia satysfakcji z gry.

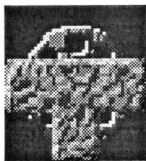
Zawarte w niej informacje mogą się przydać. Naciskając klawisz „P” przerywasz grę. Naciskając „fire” z powrotem wracasz do komnaty. W czasie wędrówki przygrywa nam przyjemna muzyczka, która co kilka etapów jest zmieniana. Jeśli uważasz, że jesteś w sytuacji bez wyjścia, a nie chcesz czekać na upływanie reszty czasu, możesz nacisnąć klawisz **DEL**. Wówczas zabijesz Krętacza i jeśli masz życie w zapasie, rozpoczniesz etap od nowa. Klawiszem **ESC** pozbywasz się wszystkich żyć i wychodzisz z powrotem do czołówki.

KILKA CENNYCH WSKAZÓWEK

1. Krętacz porusza się skokami. Z tego powodu, jeśli chcesz goprzesunąć musisz poczekać na moment odbicia od ziemi, bo jakwiesz zapewne z praktyki, podskakując trudno później w powietrzu zmienić kierunek tak, by na przykład nie wpaść do niezauważonej w porę kałuży. Kierunek ruchu zmienia się zgodnie z ruchem joysticka.

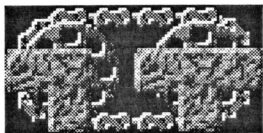
2. Aby obrócić klocek, trzeba stanąć w środku koła na którym jest on umieszczony. Następnie nacisnąć przycisk „fire” w joysticku i trzymając go przechylić manetkę w prawo, wówczas klocek obróci się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, lub w lewo, aby obrócić go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

3. W czasie zmagania możesz napotkać na różnego rodzaju połączenia klocków. Klocek zwykły widoczny jest poniżej i można go obracać tak jak to przed chwilą opisałem.



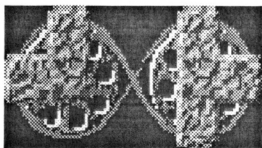
rys. klocka zwykłego

Może się zdażyć, że koła klocków połączone są łańcuchami. Wówczas obrót jednego z nich powoduje obrócenie sąsiednich klocków zgodnie z obrotem pierwszego. Zasadę działania łańcucha możesz poznać na przykład w rowerze.



rys. klocka z łańcuchami

Połączenie może być również ósemkowe. Wówczas obrócenie pierwszego klocka w lewo spowoduje obrót drugiego w prawo, trzeciego w lewo i tak dalej na przemian.



rys. kloka z gumami

Czasem jednak niemożliwe jest obrócenie kloka, bo jest poprostu przybity.



rys. kloka przybitego

- 4.** Klocki połączone z klockiem posiadającym żarówkę zapalają się kolorem złotym. Pamiętaj jednak, że jeśli istnieją na planszy kosztowności, żarówka nie zapali się.
- 5.** Uważaj na robaczki. One mogą jeść nie tylko owoce, alerównież Ciebie! Skarby pozostawiają nie tknięte. Ty natomiastnie możesz się żywić owocami. Twoja życiodajna energia maleje zkażdym ułamkiem sekundy.
- 6.** Wszystko, co spadnie komukolwiek na głowę, zabija!
- 7.** Bomby po spadnięciu wybuchają.
- 8.** Wybuch niszczy wszystko dookoła jego źródła.
- 9.** Zabranie zegarka zwiększa czas o 1000 jednostek.
- 10.** Krzyżyk oznacza dodatkowe życie.
- 11.** Czasu jest mało, dlatego myśl szybko.
- 12.** Każda plansza jest do przejścia.
- 13.** Kończę i życzę powodzenia zwłaszcza, że to trzynasty punkt listy.

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU

Na dyskietce znajduje się plik instalacyjny do Installera. Jeśli masz na swoim twardym dysku Installera, to klikając dwukrotnie na ikonkę z napisem Install, zostanie rozpoczęta instalacja gry. Na partycji o nazwie „**Work:**” zostanie założony katalog „**Kretacz**”, w którym będzie gra.

Jeżeli nie posiadasz Installera, to nie musisz się tym martwić. Grę możesz zainstalować w inny, nieco trudniejszy, sposób. W wybranym miejscu załóż katalog „**Kretacz**”. Następnie skopiuj z dyskietki wszystkie pliki z pominięciem katalogów „**s**”, „**c**” oraz plików „**Install**” i „**Install.info**”, które nie będą potrzebne. Upewnij się czy w katalogu „**c**” twardego dysku jest zbiór „**IconX**”, jeśli go nie ma, to skopiuj go z dyskietki. Jeżeli zastosujesz się do wyżej wymienionych wskazówek, gra zostanie prawidłowo zainstalowana.

POMYSŁ I WYKONANIE: PRZEMYSŁAW CIEŚLAK

GRAFIKA: „WARLOCK”

MUZYKA: BARTŁOMIEJ DRAMCZYK

PROJEKT PLANSZ: JOANNA CIEŚLAK

MIRAGE Software
Warszawa ul. Abrahama 4,
Tel. 671-7777, Fax 671-7622

Skład: Pogo-Grafix Warszawa ul. B Polaka 7/54 Tel. 641-31-22, 18-63-52