Smuś

INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY



LK AVALON

SMUŚ - ZASADY GRY

Celem gry jest wyprowadzenie małego smoka z zamku, w którym został uwięziony. Będą w tym przeszkadzać spacerujący po zamku rycerze i Indianie oraz latające tu i ówdzie ptaszyska. Dodatkową przeszkodą jest woda - nędzne pozostałości po słynnej Bąbelkowej Rzece, bo chociaż Smuś doskonale umie pływać, to nie lubi stykać się ze ściekami wypływającymi z fabryki lodów Lodowego Barona. W zamku znajdziesz także podstępne ruchome kładki oraz kolce, z którymi lepiej się nie stykać, nawet, jeśli ma się całe ciało pokryte łuskami.

Na swojej drodze Smuś napotka także wirujące niebieskie guziczki, dzięki nim smok może głęboko odetchnąć, aby przygotować się do ziania ogniem. Zasada jest prosta - jeden zebrany guziczek to jedno ogniowe plunięcie więcej. Niestety, nie można mieć w brzuchu za dużo ognia, dlatego Smuś może być w danej chwili gotów tylko do pięciokrotnego użycia swojej broni.

Guziczki mają jeszcze jedno zastosowanie - każde pięć guziczków pozwala na otwarcie stalowej kraty, która staje od czasu do czasu na drodze bohatera, a ponieważ krat jest sporo, należy o guziczkach pamiętać!

Jak widać, zasady gry są proste, a więc - powodzenia!

URUCHAMIANIE GRY

Aby uruchomić grę, należy umieścić dyskietkę dystrybucyjną w napędzie dyskowym DF0: (zwykle jest to napęd wbudowany w komputer), a następnie włączyć zasilanie Amigi. Pojawi się napis, świadczący o ładowaniu gry do pamięci.

Uwaga: dyskietka dystrybucyjna MUSI znajdować się w stacji dysków przez cały czas gry!

Gra uruchamia się w taki sposób, aby maksymalnie

wykorzystać możliwości sprzętu, nie ma więc potrzeby zmiany konfiguracji SMUSIA poza jednym wyjątkiem: jeśli do Twojego komputera podłączony jest monitor monochromatyczny, to możesz spróbować uruchomić grę w trybie monochromatycznym, wciskając klawisz z literą [M] na planszy tytułowej gry. Jeśli uznasz, że dzięki temu gra wygląda lepiej, to po prostu używaj tego klawisza zawsze wtedy, gdy masz ochotę pograć w SMUSIA.

KONTROLA KOPII

Bezpośrednio po załadowaniu, gra wyświetla znak firmowy producenta, pod którym znajdują się napisy podobne do poniższych (inne są oczywiście liczby):

wiersz: 16
kolumna: 4

W tym przykładzie należy w tabeli znajdującej się na ostatniej stronie instrukcji odszukać podany wiersz oraz kolumnę. Następną czynnością jest naciśnięcie na klawiaturze komputera klawisza z odnalezioną literką.

OBSŁUGA GRY

Po uruchomieniu gry pojawia się czołówka i gra oczekuje na naciśnięcie przycisku w joysticku, po którym następuje wejście do gry lub klawisza [M], który też uruchamia grę, ale w trybie monochromatycznym.

Sterowanie bohaterem odbywa się przy pomocy joysticka. Można także użyć klawiszy:

[P] - chwilowa pauza w grze;

[Esc] - przerwanie gry i powrót do planszy tytułowej.

Tabela kodów zabezpieczających do gry **SMUŚ**

wiersz \ kolumna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	a	f	e	d	i	j	g	l	e	m	e	t	u	a	p	i
2	o	p	i	r	a	s	q	e	r	f	e	n	a	i	d	s
3	u	n	d	w	e	a	t	g	u	o	e	r	h	b	n	c
4	c	l	i	c	k	i	t	n	c	l	i	c	k	n	e	w
5	t	i	s	o	d	i	k	t	a	s	t	l	e	i	t	e
6	h	n	s	r	f	o	o	n	h	l	h	o	n	m	l	h
7	i	o	t	o	e	w	m	s	o	h	a	t	e	o	a	h
8	s	i	g	i	r	e	h	o	w	w	i	k	s	a	t	s
9	g	u	b	l	a	n	a	o	u	o	n	f	i	s	g	o
10	a	t	i	u	q	a	t	l	l	l	i	o	o	o	d	b
11	m	d	i	t	n	n	u	f	p	e	i	o	u	t	m	a
12	e	e	a	n	k	u	d	h	u	w	k	d	b	b	e	s
13	t	t	d	i	a	b	t	e	c	o	e	i	s	t	t	e
14	e	a	o	h	b	t	l	l	o	r	d	s	i	e	r	w
15	m	h	d	t	o	i	l	u	t	l	o	a	s	b	h	w
16	e	w	o	u	u	t	a	c	k	d	o	m	i	s	a	r

POMYSŁ: Maciej Stefański
PROGRAM: Jarosław Syrylak
GRAFIKA: Danuta Sienkowska

© 1994 Laboratorium Komputerowe AVALON