



Gra przygodowa

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Wydawca:
AVAX SOFTWARE
ul. Angorska 15 a
03-913 Warszawa

(C) 1994-1999 by CRAZY COMPUTERS CONFEDERATION
(C) 1999 by AVAX SOFTWARE

Wprowadzenie

Świrus jest grą przygodową, w której szczęśliwe zakończenie można osiągnąć tylko poprzez rozwiązanie wszystkich zagadek, napotykanych przez bohatera. Aby tego dokonać należy właściwie zastosować zdobywane przedmioty w odpowiednim miejscu, czasie i sytuacji. Pomocne są też rozmowy z innymi postaciami występującymi w grze. Niektóre zadania wymagają pełnego zaangażowania umysłu, a kilka może wydać Ci się nierozwiązywalnymi. Ale nie załamuj się i nie zapominaj, że najtrudniej jest znaleźć zgubę pod latarnią.

Instalacja programu

1. Uruchom system MS Windows 95/98
2. Włóż płytę z programem do czytnika CD-ROM
3. Wybierz opcję uruchom z menu START
4. Wpisz: X:\SETUP (x to oznaczenie Twojego napędu CD)
5. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie: sprawdź w prawym dolnym okienku czy litera zaproponowana przez grę odpowiada literze oznaczającej Twój CD-ROM (w przeciwnym przypadku kliknij przyciskiem myszki na tym okienku i wpisz właściwą literę). Jeżeli chcesz zainstalować grę w innym katalogu kliknij na przycisku zmień katalog i wpisz preferowane przez Siebie miejsce na grę.

Obsługa gry

W grze sterujesz poczynaniami bohatera o imieniu Filip. Wydajesz mu polecenia za pomocą wskaźnika myszki, obecnego cały czas na ekranie. Najeżdżenie kursorem na aktywny obiekt powoduje pojawienie się jego nazwy na dole ekranu (brak reakcji oznacza, że dany przedmiot nie jest aktywny).

Na pionowym polu z lewej strony ekranu umieszczone są komendy kierujące poczynaniami bohatera i ułatwiające zorientowanie się w otoczeniu:

Zbadaj - przy jej pomocy możesz uzyskać bardziej szczegółowe informacje o wybranym przedmiocie lub osobie

Przykład: Zbadaj telefon

Daj - jak sama nazwa wskazuje, dzięki temu poleceniu możesz obdarować inne postacie przedmiotami które znajdują się w Twojej kieszeni

Przykład: Daj puszkę piwa Franko

Użyj - tą komendą posługujesz się chcąc wykorzystać jakiś obiekt lub przedmiot z kieszeni

Przykład: Użyj pokrętła

Przykład: Użyj zapałki na pudełku zapałek

Otwórz - służy do otwierania rozmaitych drzwi, drzwiczek, szuflad, itp.

Przykład Otwórz szafkę

Zamknij - odwrotność poprzedniej komendy

Przykład Zamknij kuchenkę

Weź - Służy do zabierania, podnoszenia, hmmm... pożyczania sobie wcześniej upatrzonych przedmiotów.

Przykład: Weź Porsche 911 Carrera GT

Mów do - dzięki tej komendzie porozumiewasz się z innymi osobami występującymi w grze

Przykład: Mów do bibliotekarza

Centralną część panelu gry zajmuje okno z widzianym przez Ciebie światem. Tutaj właśnie biega akcja i wykonujesz tu większość czynności. Po naprowadzeniu kursora na postać lub obiekt w oknie zapali się komenda "Zbadaj". Jej automatyczne wykonanie następuje po naciśnięciu prawego przycisku myszy.

Wszystkie komendy wydajesz klikając na nich lewym klawiszem myszki, a następnie na odpowiednim przedmiocie lub osobie.

Rozmowę przyśpieszasz naciśnięciem dowolnego przycisku myszki.

Pod oknem z widokiem znajduje się miejsce na wszystkie komentarze, opisy sytuacji i przedmiotów oraz Twoje wypowiedzi.

Na samym dole umieszczona jest kieszeń, służąca do przechowywania wziętych przedmiotów. Zawartość kieszeni przewija się przy pomocy strzałek w lewo lub prawo.

Naciśnięcie prawego przycisku myszy bez zapalanej komendy "Zbadaj" powoduje ukazanie się strzałek oznaczających możliwe wyjścia z danej planszy.

Kliknięcie z zapaloną dowolną komendą unieważnia dokonany wcześniej wybór

Klikając prawym przyciskiem na strzałki obok symbolu kieszeni przewijamy przedmioty w wybranym kierunku o 10 miejsc

Opcje

Po wejściu do ekranu opcji ukazuje się menu z następującymi funkcjami:

- | | |
|---------------|--|
| Nowa gra | - następuje powrót do ekranu tytułowego. |
| Muzyka | - włącza i wyłącza muzykę. |
| Sample | - włącz i wyłącza dźwięki. |
| Powrót do gry | - wraca do aktualnej gry. |
| Koniec gry | - zamyka aplikację. |

Odczyt gry - wczytania zapisanej uprzednio gry dokonujemy przez podwójne kliknięcie na interesującym nas polu w lewym oknie ekranu opcji (odczyt).

Zapis gry - zapisu stanu gry dokonujemy przed podwójne kliknięcie na wybranym polu w prawym oknie ekranu opcji (zapis) a następnie podaniu nazwy i zatwierdzeniu jej klawiszem "Enter".

W dowolnym momencie gry można zmienić ustawienia dźwięku - klawisz F12 wywołuje mikser karty dźwiękowej, na którym można dokonać zmian ustawień dźwięku. Głośność muzyki w tle zmienia się ustawieniami wartości MID, a czytane wypowiedzi WAVE.

Podpowiedzi:

- jeżeli pożyczyleś jakiś przedmiot należy go oddać
- piwo można przelać do innego naczynia
- baterijki bywają wewnątrz różnych urządzeń
- chleb z odpowiednią "wkładką" jest ciężkostrawny

Uwaga: Na płycie CD-ROM znajdują się interaktywne wersje demonstracyjne programów z cyklu "II Wojna Światowa" wydawanych przez firmę AVAX SOFTWARE. Znajdują się one w katalogu: DEMA

i odpowiednio:

H1DEMO - Historia Europy międzywojennej i Kampania Wrześniowa

H2DEMO - II Wojna Światowa 1939-1941 "Niemieckie zwycięstwa"

H3DEMO - II Wojna Światowa 1942-1943 "Przełom"

Można je zainstalować używając programu SETUP każdego dema.

W razie kłopotów z grą prosimy o skontaktowanie się z naszą firmą:

AVAX SOFTWARE

ul. Angorska 15 a

03-913 Warszawa

lub bezpośrednio z autorami:

adres e-mail: swirus@priv.onet.pl

Autorzy gry

Programowanie: Tomasz Jarosz

Scenariusz: Jakub Gadkowski, Tomasz Jarosz

Grafika: Adam Pospieszany

Muzyka: Krzysztof Sobierański (SOEEL)

Głosu użyczyli aktorzy Teatru "Roma" (między innymi: Marta Makowska, Jerzy Woźniak, Dariusz Biernacki, Jacek Laszczkowski i inni)

(C) 1994-1999 CRAZY COMPUTERS CONFEDERATION

(C) 1999 AVAX SOFTWARE

Podziękowania i pozdrowienia od autorów:

Rodzicom, Marzena Baliszewska, Wojtek Chojnacki, Ewa Grajber, Kasia i Piotr Jarosz, Pawn Hearts, B9 oraz dla wszystkich przyjaciół i fanów rocka progresywnego.

Pamięci Zofii Jarosz i Feliksa Kacerskiego