

komputerowa Gratka3D

Komputerowa Gratka Wydanie Specjalne nr 1/10

Wybierz instrukcje do gry:



Papatka 3D – [Zaczarowana Księga](#)



Wiktor – [Złoty Smok](#)

„Papatka 3D – Zaczarowana Księga”

INSTRUKCJA OBSŁUGI

INFORMACJA DLA RODZICÓW

Program nagrany na płycie CD znacznie wzbogaca walory tradycyjnego czasopisma. Zamieszczone na płycie gry i zabawy edukacyjne służą rozwijaniu wielu sprawności i umiejętności dziecka, istotnych w **przygotowaniu go do nauki w szkole**.

„Papatka 3D – Zaczarowana Księga” to kolejna gra z serii „Komputerowa Gratka 3D”. Gracz, kierując postaciami Papatki oraz jej przyjaciółmi: Tosią, Barnabą i Filipem, wyrusza w kolejną podróż.

INSTALACJA PROGRAMU

Po włożeniu płyty do czytnika CD/DVD powinno ukazać się menu, z którego należy wybrać opcję „**Instaluj**”. Następnie należy postępować zgodnie ze wskazówkami podanymi na ekranie.

Jeśli menu nie ukaże się na ekranie, kliknij **prawym klawiszem myszy** na ikonę symbolizującą **napęd CD/DVD** i wybierz opcję „**Eksploruj**”. W nowo otwartym oknie wybierz ikonę „**Gratka3DSetup**” i kliknij na nią dwukrotnie, a następnie postępuj zgodnie ze wskazówkami, pojawiającymi się na ekranie.



ROZPOCZĘCIE GRY

Główne menu gry



Kliknij na Gryziwasa, aby rozpocząć grę.

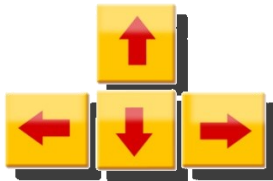
Kliknij na gąsienicę, aby wyjść z gry.

Ekran wyboru lokacji.

Gra „Papatka 3D - Zaczarowana Księga” składa się z trzech poziomów. Przejście do finału jest możliwe dopiero po zakończeniu wszystkich poprzedzających go epizodów. Gracz może rozpocząć grę od dowolnego poziomu zaznaczonego kolorem. Kolejny poziom jest dostępny dla gracza dopiero po ukończeniu poprzedniego.



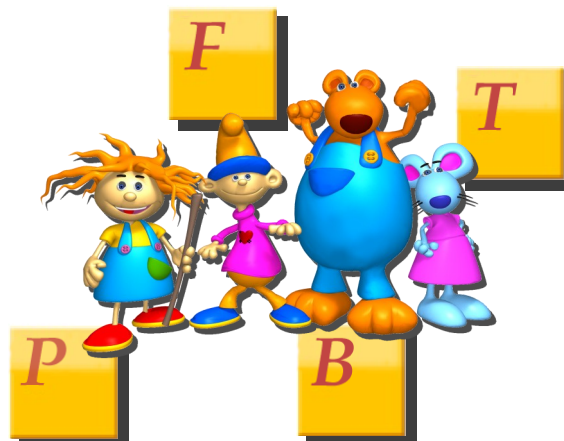
STEROWANIE:



Spacja – skok (podskakiwanie)

Klawisze strzałek poruszanie do przodu, do tyłu, w lewo i w prawo

Klawisze P, T, B, F – zmiana postaci: Papatka, Tosia, Barnaba, Filip



Klawisz Ctrl - uruchamia specjalne zdolności postaci

Barnaba –rozbija kamienne ściany, Papatka - rzuca czar, Filip - gra na flecie

Ctrl



Ctrl



Ctrl



GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

ELEMENTY GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA - Na dole ekranu gry, znajdują się graficzne informacje dla gracza.



INFROMACJE O STANIE ZDROWIA POSTACI



INFROMACJE O POSTACI - W dużym kole wyświetla się ikona postaci aktualnie wybranej. W małych kołach znajdują się ikony dostępnych postaci.

Informacja - ile na tej lokacji jest drzew do odczarowania.

Informacja - ile na tej lokacji jest zwierząt do odczarowania .

Informacja - ile na tej lokacji jest kartek do zebrania .



DODATKOWE ELEMENTY GRY

TYMCZASOWY ZAPIS GRY - Zapis działa tylko wewnątrz etapu, nie zapisuje się w profilu gracza. Stanowi punkt restartu w przypadku utraty życia. W momencie wejścia na kwiatek zostanie zapisana gra.



ZNAK ZAPYTANIA - Wejź w niego a gra podpowie Ci co powinieneś teraz zrobić.



OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

1. Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji, mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności.
2. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.
3. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków.
4. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej.
5. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi.
6. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

POMOC TECHNICZNA

UWAGA: Jeżeli masz jakiegokolwiek problemy z instalacją lub obsługą gry, zwróć się do pomocy technicznej:

(022) 428-45-13,

od pon. do pt.

w godz. 11.00 - 17.00,

pomoc@kgratka.pl

Wiktor – „Złoty Smok”

Instrukcja do gry

WPROWADZENIE

„Dotarłem aż do Chin. Szukam posążka Złotego Smoka, który ma magiczną moc.

Jak zwykle, zupełnie przy okazji, wpakowałem się w kłopoty. Ściga mnie armia smoków!!

Dobrze, że jesteście ze mną.”

ZANIM ROZPOCZNIESZ GRĘ:

1. Uruchom Windows® XP/VISTA. Zamknij wszystkie aplikacje
2. Włóż do napędu CD/DVD, płytę z grą „Wiktor na tropie cudów świata”. Jeśli włączone jest autoodtwarzanie, powinien pojawić się ekran tytułowy.
3. Jeśli autoodtwarzanie nie jest włączone, wciśnij klawisz z logo **Windows + r**, by otworzyć okno „**uruchom...**” wpisz „**d:/ setup**” i kliknij ok.
Jeśli twój napęd DVD ma przypisaną inną literę niż „**d**”, podstaw tę literę.
4. Aby dokończyć instalację gry, postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie instrukcjami.
5. Na koniec instalacji pojawi się komunikat o uruchomieniu gry

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

MINIMALNA KONFIGURACJA:

1. PROCESOR 1,4 GHz
2. PAMIĘĆ RAM 512MB RAM
3. KARTA GRAFICZNA GeForce FX LUB NOWSZA
4. KARTA DŹWIĘKOWA
5. SYSTEM Windows 2000/XP/Vista
6. NAPĘD CD/DVD
7. 350 MB NA HDD
8. DirectX 9.0 c

REKOMENDOWANA KONFIGURACJA

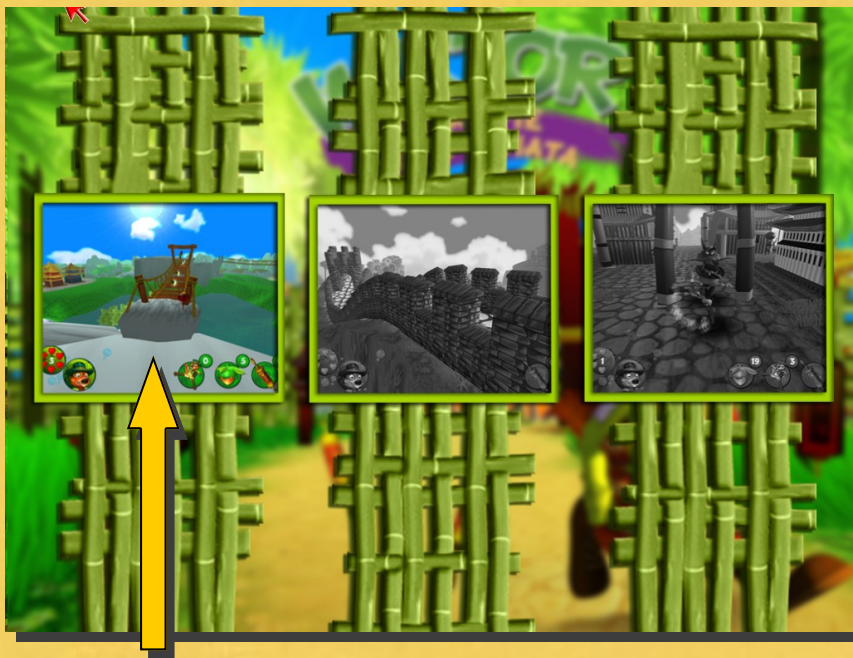
1. PROCESOR 2.0 GHz
2. PAMIĘĆ RAM 1024 MB RAM
3. KARTA GRAFICZNA GeForce 8600 lub nowsza
4. KARTA DŹWIĘKOWA
5. SYSTEM Windows 2000/XP/Vista
6. NAPĘD CD/DVD
7. 350 MB na HDD
8. DirectX 9.0c

MENU GŁÓWNE W GRZE



Kliknij na postać Wiktora aby zacząć grę.

Kliknij na słupek aby wyjść z gry.



Kliknij na obrazek lokacji aby rozpocząć grę.

Wszystkie lokacje dostępne będą po przejściu całej gry.

STEROWANIE



Sterowanie postacią



Bieganie (lewy klawisz
SHIFT)



Skok



Kopnięcie



Strzał z procy



Uderzenie ręką + rozbicie



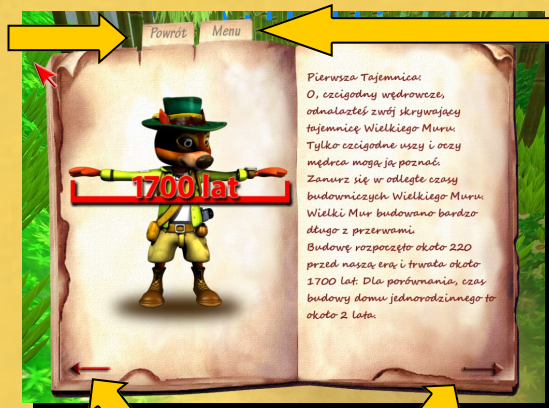
Otwarcie
„Dziennika”



Instrukcja

DZIENNIK jest uruchamiany automatycznie, kiedy znajdziemy
zwój, lub po naciśnięciu klawisza „ESC”

Powrót
Powrót do gry.



MENU
Wyjście do główne-
go menu gry.

STRZAŁKI
Przewijanie stron

GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

ELEMENTY GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

Na dole ekranu gry, znajdują się graficzne informacje dla gracza.



IFORMACJE O ZEBRANYCH PRZEDMIOTACH

ILOŚĆ SPECJALNYCH KOPNIĘĆ - zbierając monety zwiększamy liczbę kopnięć.



ILOŚĆ DOSTĘPNYCH ORZECHÓW

ILOŚĆ ZEBRANYCH ZWOJÓW

IFORMACJE O POSTACI



ZDROWIE - Ilość dostępnych żyć.

WIKTOR

ROZGRYWKA

ORZECHY – Do strzelania z procy potrzebne są orzechy. Ilość zdobytych orzechów przeliczana jest na punkty.



MONETY – Zbieraj monety, są niezbędne aby wykonać specjalne uderzenie nogą.



ZWOJE – Zbieraj zwoje. Zawierają Tajemnice Wielkiego Muru. Zwoje będą potrzebne do odnalezienia Złotego Smoka



ELEMENTY DO ROZBIJANIA - Aby rozbić przedmiot użyj klawisza „X lub Z” i pozbieraj wysypujące się orzechy. Musisz zdążyć zanim znikną!



TYMCZASOWY ZAPIS GRY - Zapis działa tylko wewnątrz etapu, nie zapisuje się w profilu gracza. Stanowi punkt restartu w przypadku utraty życia. Wejdź na zielone pole –jang a zostanie zapisany aktualny stan gry.



ZDROWIE - Przywraca zdrowie Wiktorowi

PRZESZKODY

WROGOWIE - Smoczy wojownicy, ścigają Wiktora. Walczą pazurami i zębami. Możesz ich pokonać strzelając z procy, uderzając dłonią lub kopiąc.



PRZESZKODY Z CELOWNIKIEM - Na drodze Wiktora stoją także specjalne przeszkody, które można unieszkodliwić trafiając orzechem w tarczę.



POMOC TECHNICZNA

UWAGA: Jeżeli masz jakiegokolwiek problemy z instalacją lub obsługą gry, zwróć się do pomocy technicznej:

(022) 428-45-13,

od pon. do pt.

w godz. 11.00 - 17.00,

pomoc@kgratka.pl

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

1. Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji, mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności.
2. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.
3. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków.
4. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej.
5. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi.
6. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.