



Komputerowa Gratka Wydanie Specjalne nr 2/10

Wybierz instrukcję do gry:



Papatka 3D - Czarno – Biała Zagadka



Wiktor – Nefrytowi Mędracy

„Papatka 3d - Czarno-biała zagadka”

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 - Czarno-biała zagadka” 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

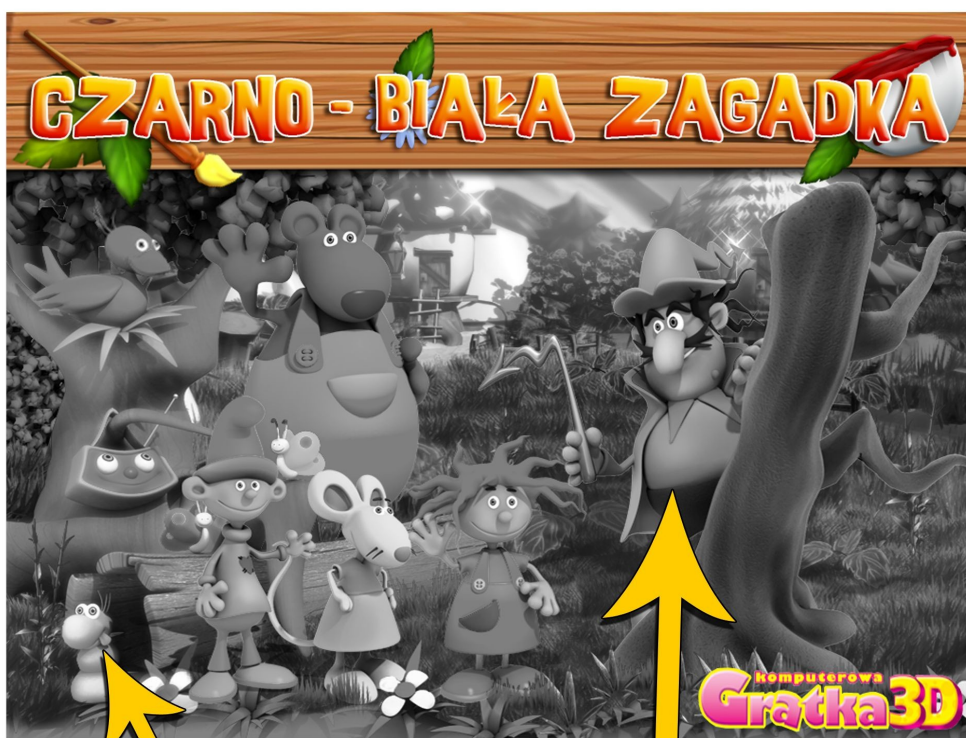
Po włożeniu płyty do czytnika CD/DVD powinno ukazać się menu, z którego należy wybrać opcję „Instaluj”. Następnie należy postępować zgodnie ze wskazówkami podanymi na ekranie.

Jeśli menu nie ukáže 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 gąsienicę, aby wyjść z gry.

Kliknij na Gryziwasa, aby rozpocząć grę.

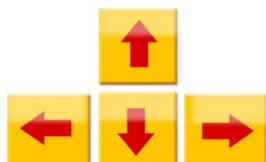
EKRAN WYBORU LOKACJI

Gra „Papatka 3D - Czarno-biała zagadka” składa się z trzech poziomów.
Przejsie 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



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



Spacja
skok (podskakiwanie)



Klawisze P, T, B, F - zmiana postaci: Papotka, Tosia, Barnaba, Filip



Ctrl



Ctrl



Ctrl

Klawisz Ctrl - uruchamia specjalne zdolności postaci
Barnaba - rozbija kamienne ściany, **Papotka** - rzuca czar, **Filip** - gra na flecie

GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

ELEMENTY GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

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

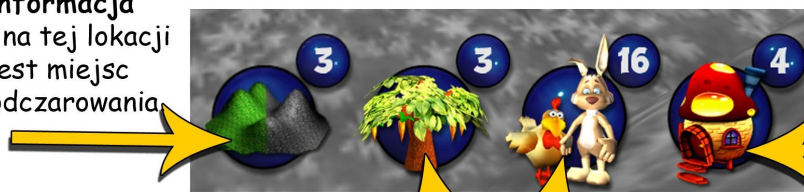


INFROMACJE
O STANIE ZDROWIA
POSTACI



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 miejsc
do odczarowania.



Informacja
- ile na tej lokacji
jest domków
do odczarowania.

Informacja
- ile na tej lokacji
jest drzew
do odczarowania.

Informacja
- ile na tej lokacji
jest zwierząt
do odczarowania.

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.



FARBA Z PĘDZLEM

- Rzuć czar w stronę farby a szary element zamieni się w kolorowy

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 - „Nefrytowi mędracy”

Instrukcja do gry

Wprowadzenie

„Hurra! Zdobyłem wszystkie Tajemnice na temat Wielkiego Muru! Teraz muszę tylko przejść przez Dolinę Wodospadów, Nefrytowy Szlak i dotrzeć do Jaskini gdzie znajduje się posąg Złotego Smoka, który spełnia wszystkie życzenia. Wiem jednak, że nie będzie to prosta przeprawa. Muszę uważać na bandę cieni smoka. Są niebezpieczni, chcą zdobyć posąg i użyć go do niecných celów. Wszystkie informacje, które zdobędę w czasie tej przygody muszę przekazać Nefrytowym Mędrcom, którzy strzegą posagu. No to w drogę!!!”

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 autoodtworzenie, powinien pojawić się ekran tytułowy.
3. Jeśli autoodtworzenie 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

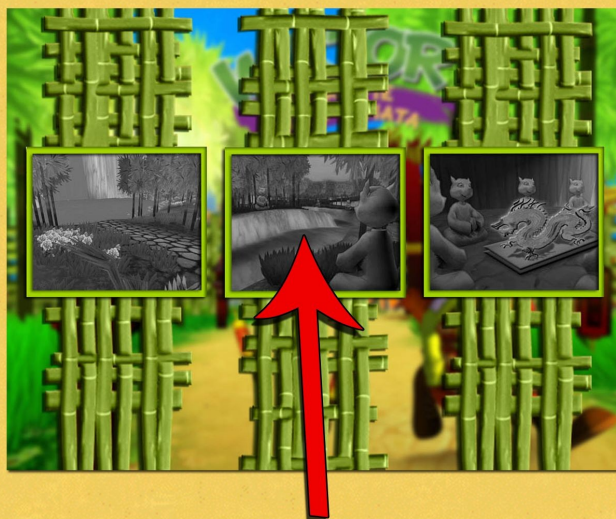
REKOMENDOWANA KONFIGURACJA

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 słupek aby wyjść z gry. Kliknij na postać Wiktora aby zacząć grę.



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

Zostawienie
dynamitu
(prawy klawisz
CONTROL)Strzelanie
dynamitem
(lewy klawisz
CONTROL)

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

POWRÓT
Powrót do gry.



MENU
Wyjście
do głównego
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



IFORMACJE O POSTACI



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.

ELEMENTY DO ROZBIJANIA



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



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



DYNAMIT - Służy do niszczenia wrogów, niszczysz beczki, wyłączasz strefy ognia i miejsca gdzie znajdują się kolce. Uwaga! Możesz nimi zrobić sobie krzywdę.

**TYMCZASOWY ZAPIS GRY**

- Zapis działa tylko wewnątrz etapu, nie zapisuje się w profilu gracza. Stanowi punkt restartu w przypadku utraty życia. Wejść na zielone pole -janga zostanie zapisany aktualny stan gry.

**ZDROWIE**

- Przywraca zdrowie Wiktorowi

PRZESZKODY



WROGOWIE

- Smoczy wojownicy,
ścigają Wiktora.
Walcą 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.



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