

Ôwiâteczna Awaria

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Ôwiâteczna Awaria	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022
		<i>SIGNATURE</i>

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Ôwiâteczna Awaria	1
1.1	ÔWIÂTECZNA AWARIA	1
1.2	Opis opcji	1
1.3	X	2
1.4	X	2
1.5	X	2
1.6	X	2
1.7	X	3
1.8	X	3
1.9	X	3
1.10	X	4
1.11	X	4
1.12	X	4
1.13	Historyjka	4
1.14	Status	5
1.15	Kontakt	5
1.16	Autorzy	6
1.17	Logos	6
1.18	Cel gry	7
1.19	Joystick	7
1.20	Klawiatura	8

Chapter 1

Ôwiâteczna Awaria

1.1 ÔWIÂTECZNA AWARIA

Gra zrëcznoôciowa:

SWIÂTECZNA AWARIA

(c) Deck Six Elblåg 24.11.1997

H I S T O R Y J K A

C E L G R Y

M E N U G Î Ó W N E

A U T O R Z Y

S T A T U S P R O G R A M U

1.2 Opis opcji

P O W R Ó T

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu introdukcji pojawia sië menu gry ↔

Aktualna opcja zaznaczona jest migajacâ obwódkâ.

Opcje rozioûone sâ na ekranie w ten sposób:

START

KOMPUTER

GRACZE

MUZYKA

ODGÎOSY

POSTAÊ 1

POSTAÊ 2

POSTAÊ 3

STEROWANIE 1

STEROWANIE 2

STEROWANIE 3

1.3 X

Rozpoczëcie gry.

P O W R Ó T

1.4 X

Tu moûna wyîâczyê muzykê. (czerwony krzyûk na ikonie)

P O W R Ó T

1.5 X

Tu moûna wyîâczyê odgîosy towaûyszâce poczynaniom bohaterów w trakcie gry (czerwony krzyûk na ikonie).

P O W R Ó T

1.6 X

Wybór liczby graczy.

W grze moûe uczestniczyê od jednej do trzech osób na raz. Zmieniajâc liczbê graczy znikajâ, lub pojawiajâ siê ich ikony wyboru postaci

i kierowania.

P O W R Ó T

1.7 X

Wybór komputera

-Mały komputer symbolizuje Amigę 500, 600 lub 2000.

-Duży komputer symbolizuje szybsze Amigi (A1200 (najlepiej dopalonâ)
A3000, A4000)

Na Amidze 500, 600 powinno się graê w ustawieniu pierwszym, poniewaû drugi wariant gry będzie zbyt wolny.

Na szybkich Amigach moûna graê w dwa warianty. Drugi jest jednak trudniejszy (ale lepszy). Warianty róûniâ się~algorytmem sterowania postaci. Na pierwszy rzut oka jest to niezauwaûalne, jednak po nabraniu pewnej praktyki w jednym wariantcie okaûe się ûe nie jest ona przydatna w drugim.

P O W R Ó T

1.8 X

Wybór postaci:

MIKOÏAJ

BAÏWAN

MISIO

P O W R Ó T

1.9 X

Wybór sterowania bohaterem:

-

Joystick 1

-

Joystick 2

(W przypadku postadania jednego joysticka to on ma nr2)

-

Klawiatura

P O W R Ó T

1.10 X

M I K O Ō A J

Tak. To wiaŏnie Mikoŏaj jest gŏwnym bohaterem tej historii. Mikoŏaj przynosi prezenty grzecznym dzieciom. A niegrzecznym ...:)

P O W R Ó T

1.11 X

B A Ō W A N

Baŏwan jest pomocnikiem Mikoŏaja. Zawsze chętnie wszystkim pomaga. Jego umiejëtnoŏci przydajã się zwŏszcza na dalszych planszach.

P O W R Ó T

1.12 X

M I S I O

Misio jest duŏym pluszowym misiem. Ma oklapnięte ucho i gŏwã pęinã pomysŏw. Przewaŏnie jednak popada w tarapaty, z których muszã go wyciãgaê przyjaciele.

P O W R Ó T

1.13 Historyjka

W pewne Ōwięta Boŏego Narodzenia Mikoŏaj jak zwykle ← przygotowywaŏ prezenty. Gdy juŏ byŏy gotowe, zaŏdowaŏ je na swój skuter. Wtem zjawiŏ się podstępnym pingwin i uciekŏ skuterem peŏnym prezentów.

Mikoŏaj stanŏ w obliczu tragicznej sytuacji. Tysiãce ludzi czeka na jego prezenty. Nie moŏe ich zawieŏê. Wraz ze swoimi przyjaciŏmi Baŏwanem i Misiem wyruszyŏ ŏladem podstępnego pingwina.

P O W R Ó T

Tyle sîowem wstëpu (w tej chwili RoLphO za kierownicâ:). Gra, ←
której

guide'a masz okazjê teraz czytaê powstaïa dobrze ponad rok temu ('96).
W zaïoûeniu chcieliômÿ wydaê jâ jako komerca, jednak spóûniliômÿ siê trochê
i nie wyszïaby przed ôwiêtami, poza tym naleûaïoby poprawiê co nieco w gfx'ie
muzyce i programie (sîowem: wszystko robiliômÿ w niezïym poôpiechu).

Ale co tam, jest jak jest. Chwilowo mamy co jeôê, wiêc dajemy Wam
drodzy radiowidzowie i telesîuchacze ten rewolucyjny (to od rewolucji w
naszych ûoiâdkach podczas skïadania gry) produkt za totalnâ darmoche!
Sztuka dla sztóky rólz!

Wypatrujcie w przyszïooci nowych (porzâdnych) produkcji Deck 6
[zdradzê tylko, ùe bédzie to Mega Extra Super Hiper TETRIS (freeware!?),
niezïa strategia (jeszcze bez tytuïu), oraz (uwaga!!!) komercyjna wersja
Zdzisïawa Bohatera Galaktyki 3d !!!] jeûeli wszystko pójdzie o.k. oczywiôcie,
a bédzie to trudne, gdyû wiêkszoê z nas porozjeûdûaïa siê po Polsce w
poszukiwaniu szczêocia na studiach. No dobra juû koïczê (oczywiôcie moim
ulubionym hasïem :).

AMIGA - wyûszy poziom abstrakcji !

1.14 Status

Program jest FREeware

tzn. Moûna go kopiowaê nie pobierajâc za to ûadnych opiat.

Czêooci programu (np.moduïy, grafika) nie mogâ byê uÿyte gdzie
indziej bez zgody

Deck Six Software

.

P O W R Ó T

1.15 Kontakt

Deck Six kontakt:

Tomasz Rogacewicz

ul.Suwalska 74
82-300 Elblâg

tel. (0-55) 34-10-04

```

8#####@:#####=#@#####:
::#####8+=.#####:=+8#####8
:::#####:-#8:.-O#=:::#####
:::###:~::~:#####:~::~-##8
:::##8  :::=#####=  :::O=
:::  :::0#####0  :::
::  ::#####  ::
      ::=8#8=.
      :::::
      :::::

```

D e c k S i x S o f t w a r e

P O W R Ó T

1.18 Cel gry

Celem gry jest odzyskanie wszystkich prezentów. Aby zaliczyê danâ

planszê naleûy kierowanym bohaterem zbieraê prezenty. Liczba prezentów do zebrania jest pokazana symbolicznie w prawym dolnym rogu ekranu, na listwie dolnej. Na tej listwie pokazane jest teû iloê pozostaých "ûyê" bohatera.

Co cztery plansze otrzymujemy hasîo, dziêki któremu moûemy zaczêê grê od dalszych etapów. Hasîo naleûy wpisaê na ekranie opcji. Po wpisaniu prawidłowo hasîa, ekran powinien mignêê.

Gdy otrzymamy to samo hasîo, oznacza to, ûe nastêpne trzy plansze sâ juû planszami ostatnimi. Wiêc aby ukoïczyê grê Wpisujâc hasîo trzeba przejêê siedem plansz na raz.

P O W R Ó T

1.19 Joystick

skok / wspinanie

```

/\
==
==
==
ruch w  /  \      ruch w
Lewo   <====|  Strzaî  |====>  prawo
      \_____/
      ==
      ==
      ==
      \/>

```

zejôcie
po drabince

P O W R Ó T

1.20 Klawiatura

Prawy Alt - ruch w prawo
Prawa Amiga Key - ruch w lewo

Lewy Shift - skok / wspinanie sië
Lewa Amiga Key - schodzenie na dól

Prawy Shift lub Spacja - strzaî

P O W R Ó T
