

# B.I.G.

## Instrukcja

*Free Mind*





B.I.G.

Instrukcja

*Free Mind*



Copyright © 1997 by Free Mind

All rights reserved.

Wszelkie prawa do opisanego oprogramowania zostały zastrzeżone. Program wraz z towarzyszącymi mu drukowanymi materiałami podlega ochronie prawnej na mocy ustawy z dn. 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Każda niezgodna z ustawą forma kopiowania, przesyłania, wymiany, wynajmu, wypożyczenia, tłumaczenia lub wykorzystywania zarobkowego za pomocą jakiegokolwiek techniki elektronicznej bądź mechanicznej, bez pisemnej zgody Producenta, jest zabroniona i podlega odpowiedzialności karnej.

Program oraz towarzyszące mu drukowane materiały jest dostarczany „jako taki”, bez jakiegokolwiek zabezpieczenia gwarancyjnego, wyrażonego lub domyślnego. Producent nie może zapewnić poprawności rezultatów uzyskanych za pomocą programu, ich dokładności, odpowiedności ani wiarygodności. Producent nie może zagwarantować spełniania funkcji oczekiwanych przez Użytkownika programu. Wszelkie ryzyko związane z użytkowaniem programu ponosi Użytkownik. Producent nie bierze odpowiedzialności za wszelkie uszkodzenia wynikłe z używania programu. Jednocześnie Producent zapewnia, że nośnik na którym znajduje się program, jest wolnym od wad materiałowych i mechanicznych i pozostanie takim przez okres dziewięćdziesięciu dni od daty zakupu potwierdzonej odpowiednim rachunkiem, jeżeli zachowane zostaną „normalne warunki użytkowania i przechowywania” nośnika. Gwarancja traci ważność w przypadku wystąpienia zdarzeń przypadkowych, nadużyć lub nieprawidłowego użytkowania.

Producent jest zobowiązany do wymiany wadliwych materiałów w przeciągu trzydziestu dni od daty ich otrzymania wraz z dokumentem zakupu i przedłużenia ograniczonej gwarancji o czas trwania operacji wymiany.

Wszelkie użyte w tekście instrukcji nazwy handlowe zostały zastrzeżone przez swoich właścicieli.

### **Hurtownia Oprogramowania „USER”**

Dział Wydawniczy

ul. Przemysłowa 12

30-701 Kraków

**tel/fax (012) 56-50-53, 56-45-67, 56-13-40 wew. 109**

e-mail: [user@bci.krakow.pl](mailto:user@bci.krakow.pl)

<http://www.com-pass.com/user>

Informacje zawarte w dokumentacji mogą ulec zmianie bez podania powodu.

# Spis treści

<b>Wstęp</b>	5	<b>Granaty</b>	14
<b>Instalacja gry</b>	7	Miny kontaktowe	14
Instalacja w systemie DOS	7	Miny radiowe	14
Instalacja w systemie Windows 95	7	Pas impulsowy	15
<b>Uruchomienie gry</b>	8	Pole energetyczne	15
<b>Menu gry</b>	8	Pole maskujące	15
Poziomy trudności gry	9	Akcelerator czasu	15
Gra zawiera trzy poziomy trudności:	9	<b>Opis przeciwników</b>	15
<b>Zasady gry</b>		<b>Idzień</b>	17
O Tobie		Łącznik dwustanowy	17
O wybuchach		Łącznik kodowy	17
O przeciwnikach		Łącznik na karty magnetyczne	17
O alarmie	11	.....nal komputerowy	17
Opis uzbrojenia	11	Kolejka magnetyczna	17
Opis dodatkowego wyposażenia	12	Stacja teleportacyjna - nadajnik	17
<b>Sposób sterowania</b>	13	Platforma teleportacyjna	17
Panel statusu	13	Winda	17
Broń i dodatkowe wyposażenie	13	<b>Problemy</b>	18
Rozmowy z napotkanymi postaciami, używanie		<b>Autorzy</b>	19
i oglądanie z bliska urządzeń bazy	13	<b>Zasady konkursu</b>	21
Używanie dyktafonu	13		
W pozycji stojącej	14		
W kucaniu	14		
Leżąc	14		
Z mieczem	14		
Z pistoletem, pistoletem automatycznym, bazooką,			
pistoletem energetycznym	14		



# Wstęp

Pewnego dnia stało się to czego obawiano się od dawna. Głowica termojądrowa dostała się w ręce szaleńców. Transport wojskowy przewożący głowicę do jednej z baz na Alasce, został zaatakowany przez niezidentyfikowaną grupę ludzi, którym mimo licznych strat udało się przejąć śmiertelny ładunek. Oddziały wsparcia dotarły na miejsce w zaledwie kilka minut lecz nie odnalazły ani głowicy ani napastników.

Pod pretekstem ćwiczeń wojskowych przeczesano teren w promieniu dziesiątek mil. Bez skutku.

Prowadzono intensywne śledztwo próbując wyjaśnić co stało się z głowicą. Wszelkie materiały dotyczące sprawy zostały utajnione w obawie przed paniką i kompromitacją w oczach Świata. W ciągu niespełna doby udało się ustalić kim byli napastnicy i jakie są ich plany. Była to grupa fanatyków z bojowej organizacji "Apokalipsa".

Od lat przygotowywali się do przechwycenia jednego z transportów głowic atomowych. W swojej bazie zgromadzili sprzęt pozwalający odpalić raketę w dowolny cel na świecie. Potrzebowali tylko głowicy by ją uzbroić.

Ich celem jest wywołanie światowego konfliktu nuklearnego. Wiedzą, że odpaleniętej rakiety spowoduje akcję odwetową i Świat przestanie istnieć.

Prezydent wraz z grupą doradców przez wiele godzin debatowali co zrobić w tej trudnej sytuacji. Baza "Apokalipsy" znajdowała się na terytorium obcego państwa co uniemożliwiała akcję militarną. Zdecydowano posłać jednego, najlepszego agenta. Jego zadanie to dotrzeć do miejsca przechowywania głowicy i włączyć system autodestrukcji. Potem zostanie już tylko 60 sekund na ucieczkę zanim potężne konwencjonalne materiały wybuchowe zamontowane w głowicy rozerwą ją na strzępy wraz ze wszystkim co znajdzie się w pobliżu.

*Powodzenia! Od Ciebie zależy los Świata!*





# Instalacja gry

## Instalacja w systemie DOS

1. Włącz komputer i poczekaj na znak zachęty (c:\>). Niektóre komputery uruchamiają Windows lub inną nakładkę zaraz po starcie. Dlatego upewnij się, że jesteś w DOS'ie i wszystkie inne programy zostały wyłączone.
2. Włóż kompakt z grą B.I.G. do napędu CD-ROM
3. Po ukazaniu się znaku zachęty, przejdź na napęd CD-ROM poprzez wpisanie jego oznaczenia (przeważnie D:).
4. Napisz **INSTALUJ** i wciśnij **Enter**
5. Postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie.

## Instalacja w systemie Windows 95

1. Dwukrotnie kliknij znajdującą się na pulpicie ikonkę „Mój komputer”.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę CD-ROMu.
2. Znajdź plik „Instaluj” i uruchom go (dwukrotne kliknięcie).
4. Postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie.

---

**Uwaga:** Pamiętaj, że grę należy uruchamiać gdy komputer pracuje w trybie MS-DOS.

---

# Uruchomienie gry

Po poprawnym zainstalowaniu gry, na twardym dysku Twojego komputera znajdzie się katalog zawierający pliki niezbędne do uruchomienia gry. Jednak podkład muzyczny będzie odgrywany z kompaktu, więc pamiętaj by w czasie gry kompakt zawsze znajdował się w napędzie CD-ROM. Obecność kompaktu z grą w napędzie jest również konieczna podczas uruchamiania programu konfiguracyjnego parametry odtwarzania dźwięku (program USTAW).

Przed pierwszym uruchomieniem gry należy wywołać program konfiguracyjny USTAW. By tego dokonać, należy wejść do kartoteki na twardym dysku gdzie została zainstalowana gra i wpisać USTAW. Następnie należy nacisnąć klawisz **Enter**. Dalsze postępowanie polega na wybieraniu z przedstawianych możliwości tych, które odpowiadają używanemu sprzętowi lub indywidualnym preferencjom. Udzielenia ostatniej odpowiedzi spowoduje zapisanie konfiguracji na dysku i od tej chwili można już uruchomić grę B.I.G.

Uruchomienie gry polega na wejściu do katalogu, w którym została ona zainstaowana na twardym dysku, napisaniu BIG i naciśnięciu **Enter**.

---

*Uwaga: Pod Windows'95 należy uruchomić komputer w trybie MS-DOS. W przeciwnym razie mogą wystąpić problemy z odtwarzaniem dźwięku.*

---

## Menu gry

---

*Uwaga: Pozycję z menu, którą chcesz wybrać, podświetl **↑** **↓** i naciśnij **Enter**.*

---

### Powrót do gry

Jeżeli przerwałeś grę po to, by przejść do menu, masz możliwość powrotu i kontynuowania gry od momentu jej przerywania.

### Nowa gra

To polecenie pozwala rozpocząć nową rozgrywkę. Po jego wybraniu, komputer zapyta Cię o poziom trudności, na którym chcesz się z nim zmierzyć. Opis poziomów trudności znajdziesz w następnym rozdziale tej instrukcji.

<b>Odczyt</b>	Tym razem zostaniesz przeniesiony do ekranu odczytu stanu gry. Wybierając właściwe dane do odczytu możesz kierować się zapisaną przez Ciebie nazwą jak również zdjęciem umieszczonym po lewej stronie, a przedstawiającym sytuację z gry w momencie zapisu.
<b>Zapis</b>	Wybierając to polecenie przejdziesz do ekranu zapisu stanu gry. Należy tu wybrać jedną z pozycji na liście i wpisać tam krótką nazwę pod jaką Twoja rozgrywka ma zostać zapamiętana na twardym dysku. W późniejszym odszukaniu właściwego zapisu pomocne będzie zdjęcie umieszczone z lewej strony, a przedstawiające sytuację z gry w momencie zapisu.
<b>Opcje</b>	Ekran opcji, który zobaczysz po wybraniu tej pozycji zawiera informacje o głośności muzyki i efektów specjalnych (wybuchy, okrzyki itp.).

---

*Uwaga: Jeżeli zmiana głośności muzyki w grze nie działa poprawnie, użyj do tego celu programu miksera, specjalizowanego do Twojej karty dźwiękowej (uruchom go przed wystartowaniem gry i ustaw stosowną głośność).*

---

<b>Wyjście</b>	Wybierając wyjście zakończysz grę i przejdziesz do DOS'u. Pamiętaj, by przed opuszczeniem gry zapisać jej stan przy pomocy polecenia „Zapis”.
----------------	---

## Poziomy trudności gry

### Gra zawiera trzy poziomy trudności:

<b>Nowicjusz</b>	Na tym poziomie trudności nie grozi Ci raczej brak amunicji. Wiele etapów, które na poziomie Free Mind można przejść tylko dzięki pomysłowości, tutaj nadaje się do zrobienia demolki. Wiele zagadek logicznych i taktycznych zachowało się jednak i stanowią interesujące urozmaicenie po etapach ciągłego strzelania.
------------------	---

### Tajny agent

Pośredni poziom trudności. Jest on próbą pogodzenia chęci skłonienia gracza do wysiłku intelektualnego i relaksu, jaki daje przechodzenie niczym cyborg przez kolejne ekrany. Jeżeli próbowałeś zagrać na poziomie Free Mind i nie udało Ci się, proponujemy spróbować tutaj, nim w akcie rezygnacji sięgniesz po Nowicjusza.

### Free Mind!

Najtrudniejszy i zarazem najciekawszy poziom gry. Mimo iż B.I.G. jest grą platformowo-zręcznościową, to na tym poziomie ma wiele cech zbliżających ją do gry przygodowej. Nie można sobie tu pozwolić na strzelanie do wszystkiego co się rusza. Należy tu pamiętać, że Twoim celem jest dojście do końca a nie zniszczenie wszystkiego, i że wiele etapów można przejść tylko dzięki pomysłowości a nie brutalnej sile.

## Zasady gry

### 0 Tobie

1. Skok z rozbiegu jest dłuższy od skoku z miejsca lecz wymaga pewnego odcinka by się zatrzymać.
2. Skok ze zbyt dużej wysokości skończy się ubytkiem energii lub śmiercią.
3. Pole siłowe chroni Cię przed skutkami trafienia z broni palnej lub energetycznej lecz nie uchroni Cię przed wybuchem, porażeniem prądem itp.
4. Wszelkie ubytki zdrowia można uzupełnić dzięki apteczkom.

### 0 wybuchach

1. Wybuchy oddziałują na wszystko tym mocniej im bliżej nastąpi detonacja.
2. Minę można wysadzić detonując odpowiednio blisko inny ładunek lub strzelając w nią z broni palnej.
3. Do wysadzania skał lub drzwi najlepiej używać rakiet lub min. Użycie granatów do osunięcia skały wymaga większej ich ilości.

## 0 przeciwnikach

1. Ludzie rozpoznają, że jesteś ich przeciwnikiem po twarzy. Roboty orientują się kim jesteś, widząc dowolną część Twojego ciała.
2. Półki, ściany, para, dymy, ludzie, roboty i pozostałe obiekty przesłaniają pole widzenia Twoich przeciwników.
3. Roboty i ludzie broniący bazy zapomną o Twoim istnieniu jeśli opuścisz scenerię, lecz zniszczenie robota lub zabicie strażnika przy pomocy broni palnej sprawi, że już nigdy nie będziesz mógł wejść do tej scenerii niezauważony.
4. Wywołanie alarmu sprawi, że zobaczą Cię wszyscy przeciwnicy.
5. Używanie niewidzialności ma sens jedynie wtedy, gdy jeszcze nie zostałeś dostrzeżony.
6. Jeżeli użyjesz miecza nie chcąc wywołać alarmu, uważaj by nikt nie zobaczył cię.

## 0 alarmie

1. Każde zniszczenie robota wywołuje alarm na scenerii.
2. Zabicie ochroniarza wywoła alarm, jeśli użyłeś do tego celu broni palnej.
3. Wywołanie alarmu sprawi, że zobaczą Cię wszyscy przeciwnicy.
4. Alarm uaktywnia część automatycznych systemów obrony.

## Opis uzbrojenia

Rozpoczynając grę posiadasz jedynie pistolet. Wszystkie inne rodzaje broni musisz dopiero znaleźć. Oto lista wszystkich rodzajów broni, które możesz zdobyć w czasie gry:

<b>Miecz</b>	Broń szybka i cicha. Niezastąpiona, gdy nie chcesz wywołać alarmu.
<b>Pistolet</b>	Broń celna lecz powolna. Przeciwnicy mają sporo czasu, by odpowiedzieć na Twój atak.
<b>Pistolet automatyczny</b>	Broń mniej celna niż zwykły pistolet, lecz w bezpośrednich starciach nie ma to znaczenia. Jej szybkostrzelność zapewnia przetrwanie w trudnych sytuacjach.
<b>Pistolet energetyczny</b>	Broń bardzo celna i wyposażona w celownik laserowy. Niezastąpiona, gdy chcemy oddać celny strzał. Jej dodatkową zaletą jest duża siła rażenia przy małym wydatku energii.

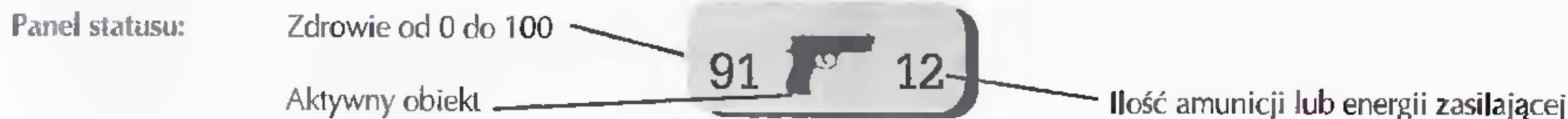
<b>Granaty</b>	Wspaniała broń, gdy chcesz uniknąć bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem. Pamiętaj jednak, że mają one dużą siłę rażenia i nie należy stać w pobliżu gdy wybuchają. Pamiętaj również, że wybuchają dopiero przy zderzeniu z podłogą, a od ścian i sufitu odbijają się.
<b>Miny kontaktowe</b>	Po postawieniu tej miny masz 5 sekund na odsunięcie się, zanim się uzbroi. Po tym czasie każde postawienie na niej nogi skończy się tragicznie.
<b>Miny radiowe</b>	Mina tego typu, po założeniu, wybuchnie dopiero na sygnał radiowy tego, kto ją zakładał (nie zawsze będziesz to Ty).
<b>Bazooka</b>	Siła rażenia tej broni jest ogromna. Nigdy nie używaj jej w bliskim starciu. Skutecznie rozprawia się z przeciwnikami oraz wszelkimi przeszkodami, które staną na Twojej drodze.

## Opis dodatkowego wyposażenia

Rozpoczynając grę nie posiadasz żadnego dodatkowego sprzętu. Wszystkie opisane poniżej urządzenia musisz dopiero znaleźć:

<b>Pas impulsowy</b>	Pozwala na wykonywanie bardzo wysokich i dalekich skoków. Należy jednak uważać podczas jego stosowania, by nie upaść ze zbyt dużej wysokości, gdyż pas ten nie ochroni Cię przed jego skutkami.
<b>Pole energetyczne</b>	Chroni przed bronią palną i energetyczną. Nie ochroni Cię jednak przed wybuchami, porażeniem prądem, utonięciem itp.
<b>Pole maskujące</b>	Sprawi, iż będziesz niewidzialny. Działanie tego pola utrudnia przeciwnikom dostrzeżenie Cię, lecz gdy już Cię zauważą, będzie bezużyteczne.
<b>Akcelerator czasu</b>	Używając go możesz stać sprawić, że każda wykonywana przez Ciebie czynność będzie dwukrotnie szybsza.
<b>Karty magnetyczne</b>	Karty magnetyczne w pewnych sytuacjach okażą się niezbędne. Jedynie dzięki nim możesz oszukać system bezpieczeństwa bazy i dostać się do pilnie strzeżonych miejsc.

# Sposób sterowania



## Broń i dodatkowe wyposażenie:

W celu uaktywnienia przedmiotu należy nacisnąć odpowiedni klawisz z listy poniżej.

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> ~ Chowanie broni | <input type="checkbox"/> 3 Pistolet automatyczny | <input type="checkbox"/> 6 Miny kontaktowe       | <input type="checkbox"/> 9 Pas impulsowy     |
| <input type="checkbox"/> i Miecz          | <input type="checkbox"/> 4 Granaty               | <input type="checkbox"/> 7 Miny radiowe          | <input type="checkbox"/> 0 Pole energetyczne |
| <input type="checkbox"/> 2 Pistolet       | <input type="checkbox"/> 5 Bazooka               | <input type="checkbox"/> 6 Pistolet energetyczny | <input type="checkbox"/> - Pole maskujące    |
|   |  |  | <input type="checkbox"/> + Akcelerator czasu |

Wszelkie opisy sposobu używania któregokolwiek obiektu z listy powyżej odnoszą się do przypadku gdy obiekt ten jest wybrany jako aktywny. Wszystkie wyjątki od tej reguły są odpowiednio opisane.

## Rozmowy z napotkanymi postaciami, używanie i oglądanie z bliska urządzeń bazy:

Gdy jesteś blisko obiektu naciśnij klawisz .

## Używanie dyktafonu:

Naciśnięcie klawisza  spowoduje pojawienie się dyktafonu. Przy jego pomocy można odtworzyć każdą informację przekazaną Ci wcześniej przez napotkane osoby. Ostatnio usłyszana wiadomość dostępna jest pod klawiszem , a wcześniejsze klejno pod  ... itd. Ponowne wciśnięcie  powoduje schowanie dyktafonu.

---

**Uwaga : Opis sposobu sterowania odnosi się do bohatera stojącego w prawo**

---

#### W pozycji stojącej:

→	krok w prawo
←	obrót w lewo
Alt + ← →	mały krok w lewo, prawo (bohater sam zatrzyma się przed końcem półki)
Shift + →	bieg w prawo
Shift + ←	nagły nawrót w lewo
Shift + ↑	skok (w biegu skok jest dłuższy lecz potrzeba więcej miejsca do zatrzymania się)
↑	wejście w głąb / złapanie drabiny
↓	wejście „do nas” / kucnięcie

#### W kucaniu:

←	obrót w lewo
↑	powstanie
↓	pad

#### Leżąc:

↑	kucanie
← →	czołganie w lewo/prawo

#### Z mieczem:

← →	krok z mieczem w lewo / prawo
Ctrl + ↑	cięcie
Ctrl + →	pchnięcie w przód
Ctrl + ↓	pchnięcie w dół

#### Z pistoletem, pistoletem automatycznym, bazooką, pistoletem energetycznym:

← →	krok w lewo / prawo
↓	kucnięcie z bronią
↑	powstanie z kucania
Alt + ← → ↓ ↑	celowanie
Ctrl	strzał

#### Granaty:

Ctrl + →	rzut w przód
Ctrl + ↑	rzut w górę
Ctrl + ↓	rzut w dół

#### Miny kontaktowe:

Ctrl + ↓	postawienie miny
----------	------------------

#### Miny radiowe:

Ctrl + ↓	postawienie miny
----------	------------------



Ctrl + ↑

odpalenie wszystkich min radiowych na scenerii; jeżeli masz aktywną inną broń użyj B

#### Pas impulsowy:

Ctrl + →

impuls w przód; jeżeli masz aktywną inną broń użyj S

Ctrl + ↑

impuls w górę; jeżeli masz aktywną inną broń użyj A

#### Pole energetyczne:

Ctrl

włączenie / wyłączenie pola; jeżeli masz aktywną inną broń użyj Z

#### Pole maskujące:

Ctrl

włączenie / wyłączenie pola; jeżeli masz aktywną inną broń użyj X

#### Akcelerator czsu:

Ctrl

włączenie / wyłączenie pola; jeżeli masz aktywną inną broń użyj C

## Opis przeciwników



Typ:

**Strażnik**

Uzbrojenie:

Pistolet Ø38

Cechy szczególne:

Bardzo szybko zmienia swoją pozycję patrolując powierzony obszar. Skutecznie operuje ogniem mimo niewielkiej siły rażenia.



Typ:

**Strażnik**

Uzbrojenie:

Pistolet energetyczny 50 KJ

Cechy szczególne:

Bardzo szybki. Posiada dobre uzbrojenie. Atakuj go szybko i najlepiej z zaskoczenia.



Typ:

**Nadzorca**

Uzbrojenie:

**Shotgun**

Cechy szczególne:

Patroluje okolicę dość flegmatycznie. Jednak z uwagi na uzbrojenie nie należy go lekceważyć.



Typ:

**Kroczący Robot Bojowy**

Uzbrojenie:

Karabin maszynowy Ø 38

Cechy szczególne:

Robot ciężki i powolny, jednak gdy Cię weźmie na celownik jesteś zgubiony. Za wyjątkiem kopuły pancerz całkowicie odporny na pociski z pistoletu i ładunki energetyczne.



**Typ:**

### **Kroczący Robot Bojowy**

**Uzbrojenie:**

Karabin energetyczny 50KJ

**Cechy szczególne:**

Mały i sprawny w walce. Gdy tylko ma okazję, oddaje całe serie strzałów. Zalecane unikanie kontaktu.



**Typ:**

### **Kołowy Robot Bojowy**

**Uzbrojenie:**

Karabin maszynowy Ø 38

**Cechy szczególne:**

Szybko jeżdżący robot o niezłym uzbrojeniu, jednak dla sprawnego agenta nie stanowi zagrożenia.



**Typ:**

### **Kołowy Robot Bojowy**

**Uzbrojenie:**

Granatnik

**Cechy szczególne:**

Niebezpieczny przeciwnik wykorzystujący do maksimum siłę rażenia swojej broni. Atakuj go z zaskoczenia lub giń.

**Typ:**

### **Kołowy Robot Bojowy**

**Uzbrojenie:**

Wyrzutnia rakiet

**Cechy szczególne:**

Przeciwnik bardzo powolny jednak jego uzbrojenie nie pozostawia wątpliwości co do jego skuteczności.



**Typ:**

### **Robot Lewitujący**

**Uzbrojenie:**

Karabinek Ø 16

**Cechy szczególne:**

Celność nie jest jego mocną stroną, jednak małe wymiary czynią go niebezpiecznym.



**Typ:**

### **Robot Ciekłometaliczny**

**Uzbrojenie:**

Wyrzutnia pocisków elektrycznych 25KV

**Cechy szczególne:**

Pociski elektryczne potrafią razić prądem przez sufit i ściany, więc staraj się nie wchodzić w jego pole widzenia, nawet gdy dysponujesz świetnym uzbrojeniem.



**Typ:**

### **Pracownik Techniczny**

**Uzbrojenie:**

Brak

**Cechy szczególne:**

Po zastraszeniu łatwo podejmuje współpracę i przekazuje cenne informacje.

# Opis urządzeń

Poniższy opis zawiera krótkie informacje o najważniejszych urządzeniach, które napotkasz na swojej drodze. Większość wiedzy o nich będziesz jednak musiał zdobyć sam.

## Przełącznik dwustanowy



Użycie spowoduje zmianę jego stanu.

## Przełącznik kodowy



By zmienić jego stan konieczne jest wprowadzenie odpowiedniego kodu.

## Przełącznik na karty magnetyczne



Konieczne jest posiadanie odpowiedniej karty magnetycznej.

## Terminal komputerowy



Jeżeli poznasz kod sektora połączonego z tym terminalem i hasło dostępu do niego, będziesz miał w rękach potężne narzędzie.

## Kolejka magnetyczna



Podstawowy środek lokomocji łączący ze sobą różne części bazy. By jej użyć wystarczy stanąć naprzeciwko drzwi i wejść do środka.

## Stacja teleportacyjna - nadajnik



Jeżeli do niej wejdiesz, zostaniesz przeniesiony do podobnie wyglądającego odbiornika. Wewnątrz nadajnika pulsuje światło. Światło odbiornika jest nieruchome.

## Platforma teleportacyjna



Platforma teleportacyjna pełni rolę szybkiego transportu jednostek chroniących bazę. Ty nie możesz z niej skorzystać.

## Winda



Podstawowy środek lokomocji wewnątrz poszczególnych części bazy. Użycie spowoduje przejechanie windy na kolejny zaprogramowany poziom.

# Problemy

## 1. Nie działa ustawianie głośności muzyki

Karty dźwiękowe "Sound Blaster" i "Sound Blaster 2.0" nie posiadają miksera dzięki któremu można ustawiać głośność muzyki z kompaktu. Tak więc jeśli wybrałeś jedną z tych kart, jest to normalne zjawisko.

Jeżeli masz lepszą kartę, która posiada mikser a grę ustawiliś na "Sound Blaster" lub "Sound Blaster 2.0". Możesz przed uruchomieniem gry włączyć specjalizowany do twojej karty mikser i ustawić żądaną głośność kompaktu.

## 2. Gra ma problemy z odtwarzaniem dźwięku pod Windows 95

Uruchom komputer w trybie MS-DOS. Upewnij się czy w tym trybie widoczny jest czytnik CD. Jeśli nie, zainstaluj odpowiednie sterowniki i podłącz je w CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT. Najlepiej użyj do tego celu dyskietki instalacyjnej od Twojego czytnika.

## 3. Niektóre pełnoekranowe animacje nie są odtwarzane płynnie

Upewnij się, że masz w systemie aktywny program SMARTDRV. Jeżeli w pliku AUTOEXEC.BAT nie występują poniższy tekst, dopisz go w pierwszej linii:

```
C:\DOS\SMARTDRV /X 256
```

---

*Uwaga: C:\DOS oznacza ścieżkę dostępu do DOS'u. Jeśli Twój DOS znajduje się gdzie indziej wpisz w to miejsce właściwą ścieżkę.*

---

# Autorzy:

Pomysł i program	Tomasz Satryjan
Obsługa kart dźwiękowych	Borys Zajączkowski
Grafika tła	Maciej Biliński
Animacje 3D	Daniel Duplaga
Animacje postaci ludzkich	Tomasz Satryjan
Animacje robotów	Daniel Duplaga
Muzyka	Rafał Walczowski
Efekty dźwiękowe	Tomasz Satryjan
Aktorzy	Tomasz Satryjan Tomasz Sternal Zbigniew Bacewicz
Głosy	Tadeusz Zięba Krzysztof Bochenek Bożena Pławecka
Projekt pudełka i instrukcji	Lucyna Kojm
Rysunek agenta	Krzysztof Korzeniak
Testerzy	Tomasz Bacewicz Grzegorz Bednarczyk



# Zasady konkursu:

W konkursie mogą wziąć udział wszyscy, którzy ukończyli grę na jakimkolwiek poziomie trudności.

Po ukończeniu gry i otrzymaniu gratulacji poznasz nazwisko agenta, którym sterowałeś (na każdym poziomie trudności jest ono inne). Wpisz je na kupon konkursowy, naklej na kartkę pocztową i prześlij na adres podany poniżej. (Uwaga: wystarczy wpisać nazwisko agenta z najwyższego poziomu trudności, na którym udało Ci się ukończyć grę.) Pamiętaj: im wyższy poziom trudności na którym ukończyłeś grę tym lepsze nagrody.

Do wylosowania jest 9 zestawów specjalnych (po trzy na każdy poziom trudności):

**Zestaw I**  
**poziom Free Mind!**                      zestaw Microsoft'u (Klawiatura, Joystick, Mysz z padem)

gra Polanie CD  
zestaw gier XLand'u

**Zestaw II**  
**poziom Tajny Agent**                      gra Polanie CD  
zestaw gier XLand'u


**Zestaw III**  
**poziom Nowicjusz**                      zestaw gier XLand'u

Konkurs trwa do 30 wrzesień 1997 r. Do tego czasu należy wysłać kupon konkursowy (decyduje data stempla pocztowego). Komisyjne losowanie nagród odbędzie się 20 października 1997 r. w siedzibie Hurtowni Oprogramowania USER.

Nagrodzeni zostaną powiadomieni listownie lub telefonicznie. Nagrody dla osób mieszkających poza Krakowem prześlemy pocztą. Osoby zamieszkałe w Krakowie zaprosimy po odbiór nagród do siedziby firmy USER.

W konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Hurtowni Oprogramowania USER oraz Free Mind ani ich rodziny.

**Kupony prosimy wysłać pod adres:**  
**HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA „USER”**  
31-557Kraków 49,  
skrytka pocztowa 14



Ukończony poziom gry:  
 I     II     III

Nazwisko agenta:  
\_\_\_\_\_

Imię \_\_\_\_\_

Nazwisko \_\_\_\_\_

adres: \_\_\_\_\_

nr tel. \_\_\_\_\_







