Sen

INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY

LK AVALON

Maciek lubił spać, ba - było to jego ukochane zajęcie! Każdą wolną chwilę (a miał ich sporo, odkąd wyleciał z pracy) przeznaczał na spanie, i było mu z tym bardzo dobrze. Czemu miałoby być inaczej, skoro jego sny były piękne i kolorowe, a sam Maciek był w nich zawsze bohaterem, którego otaczali wielbiciele. W snach był kimś wielkim, kimś kim zawsze chciał być. Tego wieczoru jak zwykle wyłączył telewizor, odłożył pustą puszkę z piwa na rosnący stale stosik, i poszedł do łóżka. Nie zawracał sobie głowy myciem zębów, czy też strzepnięciem okruchów z kołdry. Przykrył się, podłożył sobie pod głowę poduszkę i czekał na nadejście snu. Wreszcie jego oczy zaczęły się robić ciężkie, a oddech się wyrównał. Jednak na jego twarzy nie było tępego zadowolenia, jakie zwykle towarzyszyło odpoczynkowi. Maciek kręcił się i wzdychał, kopał nogami i wyraźnie się męczył. Tym razem nie miał szans na spokojny sen...

CEL I OBSŁUGA GRY

Zadaniem gracza jest wyjście z koszmarnego snu. Aby tego dokonać, należy logicznie myśleć i wykorzystywać znajdowane przedmioty.

Program w całości obsługiwany jest przy pomocy myszki.

Aby uaktywnić przedmiot lub opcję, należy naprowadzić strzałkę na wybrany obiekt, a następnie wcisnąć lewy przycisk myszki.

Ekran programu podzielony jest na trzy części:

- po lewej stronie znajduje się wskaźnik energii gracza. Poziom energii ukazywany jest przez pionowy pasek, którego skracanie symbolizuje stratę energii;
- środkowa część ekranu ukazuje miejsce w którym gracz się znalazł i dostępne przedmioty, oraz komentarze dotyczące wykonywanych czynności;
- prawa część ekranu, to panel obsługi.

Na panelu znajdują się strzałki wskazujące kierunek ruchu, okna informujące o niesionych przedmiotach, oraz ikony kontrolne. Ponadto, na panelu umieszczone są okna umożliwiające

włączenie pauzy i wyłączenie muzyki.
Do wykonywania wszelkich czynności związanych z używaniem przedmiotów, służą ikony kontrolne. Ikony te pozwalają na wykonywanie następujących czynności:
- wyrzucenie przedmiotu;
- uzyskanie dokładniejszych informacji o przedmiocie;
- podniesienie przedmiotu;
- użycie przedmiotu.

Aby wykonać ruch, należy wskazać kursorem myszki strzałkę na panelu, odpowiadającą kierunkowi, w jakim gracz chce się przemieścić, a następnie wcisnąć lewy przycisk. Strzałka zaciemniona oznacza, iż ruch w tym kierunku jest niemożliwy.
Aby użyć przedmiotu, należy kliknąć myszką na wybranym przedmiocie, poczekać aż na dole ekranu ukaże się informacja o uaktywnieniu tego przedmiotu, a następnie wykonać czynność przy pomocy odpowiedniej ikony
Aby zebrać przedmiot wystarczy skierować na niego strzałkę kursora, i wcisnąć przycisk, bez konieczności użycia ikon kontrolnych.
Klawisz [ESC] służy do opuszczenia gry w dowolnym momencie, i powrócenia do ekranu tytułowego programu.

SPOSÓB WCZYTYWANIA

Usuń wszystkie cartridge, włóż dyskietkę "Sen 1" do stacji, i włącz komputer. Po pojawieniu się ekranu:

L.K.AVALON
WIERSZ: xx
LITERA: yy

musisz podać odpowiednią literę z tablicy kodów, która znajduje się na następnej stronie. Jeżeli podasz właściwą odpowiedź, dalsze wczytywanie odbędzie się automatycznie. Kiedy na ekranie pojawi się prośba o zmianę dyskietki, włóż odpowiednią dyskietkę do stacji, i wciśnij lewy przycisk myszy.

INSTALACJA NA TWARDYM DYSKU

Uruchom program INSTALUJ z dyskietki 1. Jeżeli zgadzasz się aby program założył katalogi AVALON/SEN to potwierdź to klawiszem RETURN. Jeżeli nie, to musisz podać własną ścieżkę dostępu, ale podane w niej katalogi musisz najpierw sam założyć.

Autor: Rafał Wójcik
Muzyka: Artur Kamiński
(c) 1995 by Laboratorium Komputerowe AVALON

litera

wiersz	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	q	c	w	k	f	p	r	a	c	h	a	d	q	j	n	c
1	f	a	t	i	c	w	g	h	i	k	a	b	v	x	c	a
2	d	h	r	a	v	o	k	f	w	a	g	e	w	c	n	v
3	a	m	i	g	a	f	u	g	w	c	v	o	f	a	b	o
4	l	f	i	q	t	x	a	v	a	d	f	j	p	w	r	g
5	b	l	i	t	t	e	r	c	o	p	p	e	r	a	g	a
6	h	s	f	q	i	p	w	c	g	s	t	g	k	h	x	a
7	d	e	n	i	s	a	g	n	u	s	m	o	t	o	r	o
8	o	p	g	d	q	a	b	j	k	l	a	e	r	c	q	g
9	f	e	s	h	i	p	f	s	q	c	b	h	a	c	a	x
10	n	m	g	c	a	e	r	b	q	a	r	d	h	i	j	q
11	r	u	n	a	t	a	q	i	o	k	g	d	w	q	g	h
12	v	e	a	f	j	k	l	p	v	v	a	q	a	f	j	k
13	d	h	k	p	j	d	w	a	x	b	m	n	g	d	e	q
14	a	f	j	p	q	w	x	b	q	d	e	q	g	j	k	l
15	i	p	g	d	w	g	h	q	g	q	h	j	n	m	a	x