

SKAUT KWATERMASTER

instrukcja obsługi gry

LK AVALON

Instrukcja obsługi gry

SKAUT
- KWATERMASTER -

©1995 by LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej instrukcji ani opisanego w niej oprogramowania nie może być kopiowana, czy też przenoszona na jakikolwiek nośnik mechaniczny ani elektroniczny bez zgody producenta. Gra przeznaczona jest do prywatnego domowego użytku. Kopiowanie dyskietek z programem jest nielegalne.

No to jestem teraz załatwiony na dobre. Tak sobie właśnie pomyślałem, kiedy rodzice postanowili wysłać mnie na obóz harcerski. To znaczy nie chodzi mi o to, że nie lubię harcerzy - po prostu pomyślałem, że jeśli przez całe dwa tygodnie nie będzie mnie na miejscu, to będę miał poważną lukę w wiadomościach z życia mieszkańców, przez co moja książka dużo straci. A do harcerzy naprawdę nic nie mam, wręcz przeciwnie, nawet ich dosyć lubię, bo kiedyś nam pomogli. To znaczy mnie i Lolowi. No bo to było tak: pani Kupuściowa z biologii powiedziała, że jak ktoś przyniesie pomoce naukowe, których u nas ciągle brakuje, to ona życzliwie popatrzy na takiego delikwenta. Ponieważ obaj bardzo chcieliśmy żeby pani Kupuściowa na nas patrzyła życzliwie, to od razu postanowiliśmy, że przyniesiemy coś, chociaż na początku nie bardzo mieliśmy pomysł co by to mogło być. Lolo zaproponował nawet, że może oddać kiedyś swoją czaszkę, ale pani Kupuściowa tylko się na niego popatrzyła i powiedziała z uśmiechem, że to jest niemożliwe, bo ona nie może przyjąć czegoś co normalnie nie występuje w naturze. Na szczęście dla Lola powiedziała to na korytarzu, więc nikt nie słyszał, bo inaczej to Lolo by się miał z pyszna. Wszyscy by mu mówili, że jest fantom, albo co gorsza mutant, a jak znam Lola, a znam go najlepiej ze wszystkich, to by mu się bardzo nie podobało. Lolo jak to usłyszał posmutniał i się cały zgarbił, a potem to nawet zaczął siąkać nosem i pomyślałem, że muszę coś szybko wymyślić. Wy też szybko byście coś wymyślali jakbyście słyszeli jak Lolo siąka nosem. To jest taki przejmujący dźwięk, zbliżony do potępieńczego wycia, z nutą kwiczenia świni. Poza tym Lolo mógł się poczuć odrzucony, a to jest bardzo niebezpieczna sprawa, bo sam widziałem na jednym filmie jak taki odrzucony przez wszystkich bohater odszedł na wieki i został piratem. Lolo został wprawdzie odrzucony tylko jako pomoc naukowa, ale mógł sobie to wziąć do serca, a potem to by już było całkiem za późno. Powiedziałem Lolowi, że zawsze możemy nałapać żab do słoika, ale tylko popatrzył na mnie z wyrzutem i powiedział, że on sam coś wymyśli. Strasznie dużo myślał, bo się aż cały pomarszczył i wyglądał jak pan Anastazy Gołąbek, czyli dziadek Ciapucha i najstarszy człowiek w mieście. Chociaż tak osobiście to sobie myślę, że samo bycie dziadkiem Ciapucha to zupełnie wystarczy żeby się pomarszczyć. Poważnie - Ciapuch sam kiedyś opowiadał, że jak dziadek usnął w fotelu nad gazetą to podłożył mu pod nogi deskorolkę, podpalił gazetę a potem strzelił koło ucha z papierowej torby. I wtedy się okazało, że pan Gołąbek nie jest wcale taki głuchy, bo jakby był głuchy to by się najwyżej oparzył od gazety, a tak to rozbił się na ścianie. Ponoć najpierw wysoko podskoczył i nawet zrobił potrójnego Axla, ale w to, to już nie bardzo wierzę, bo pomyśleć sami - takiego Axla to wcale nie jest łatwo zrobić, nawet jak się jest dopingowanym strzałem z torebki. Szkoda tylko, że nie było w domu ojca Ciapucha, pana Bazyla, bo on by pewnie zrobił zdjęcie i wtedy byśmy wszystko na pewno wiedzieli, a tak to musieliśmy uwierzyć Ciapuchowi. Żeby się przekonać czy to wszystko może być prawdziwe poprosiliśmy Ciapucha żeby powtórzył eksperyment, ale się nie zgodził. Po pierwsze dlatego, że wtedy dostał w skórę i było mu głupio, a po drugie dlatego, że jak mówił, dziadek teraz już zawsze śpi z otwartymi oczami. No więc sami sobie wyobraźcie, że się przestraszyłem jak Lolo się tak zmarszczył, bo jakby mu tak już zostało, to dopiero by było.

Na szczęście Lolo doprowadził wreszcie do końca tok myślowy i zwrócił się do mnie rozpromieniony.

- Oddajmy Pomidorka!

- Co? - Myśl o oddaniu młodszego braciszka trochę mnie zszokowała, chociaż miała swoje dobre strony. Potem jednak sobie przypomniałem, że słyszałem jak dyrektor Maciuś mówił do pani Procnalowej z geografii, że pani Kupuściowa jest na skraju załamania nerwowego i uznałem, że Pomidorek by ją na pewno przesunął za skraj. A ja właściwie lubię panią Kupuściową, chociaż musiałem u niej zdawać egzamin komisyjny z naczelnych. Lolo jednak kierował się swoimi racjami.

- Oddajmy Pomidorka. Piątka murowana...

Lolo wyraźnie się rozmarzył, ale chyba nie przemyślał wszystkich konsekwencji posiadania piątki. No bo przecież jego mama, po której odziedziczył wrażliwość, mogłaby dostać palpacji jakby zobaczyła piątkę. Ale miał też sporo racji - za Pomidorka piątka była murowana. Jednak kierując się sympatią do pani Kupuściowej musiałem coś szybko zrobić, żeby Lolo nie zapalił się do pomysłu. Mógłby jeszcze taki zapalony spróbować złapać Pomidorka w swoje sieci na psy, co mu zostały z tamtych wakacji. Bo Lolo chciał mieć psa, ale rodzice nie dawali mu pieniędzy i postanowił, że sam sobie złapie. Psa oczywiście, a nie pieniądze. Zrobił sieci z obrusa mamy i złapał psa, ale to był akurat buldog rzeźnika Bączusia. Buldog nie chciał zmieniać pana, no i trochę się zdenerwował. A Lolo potem przez tydzień nie wychodził z domu i było nudno, więc nie chciałem żeby znowu coś próbował.

- Pomidorek się nie nadaje, przecież musi być w naturze.

- No to go oddamy nie spreparowanego! - Lolo jest doprawdy okropny, jak się podnieci to nie ma już prawie szansy żeby go przegadać.

- Ty też jesteś nie spreparowany, a pani Kupuściowa powiedziała, że się nie nadajesz!

No, tym to go już całkiem zastrzeliłem. Zamilkł na chwilę i zaczął w skupieniu łuskać słonecznik, ale tym razem nawet nie zdążył się zmarszczyć kiedy coś go oświeciło.

- To oddajmy szkielec!

- Pomidorka?!

- Dlaczego Pomidorka? - Lolo popatrzył na mnie z głupią miną. Pewnie już zapomniał o czym mówił i teraz patrzył na mnie jak na zbrodniarza. Ponieważ jednak byłem mu potrzebny postanowił na razie nie pisać donosu do trybunału w Hadze, a ograniczyć się tylko do wyjawienia mi swoich planów.

- Damy szkielet kury!

Odetchnąłem z ulgą. Kura rzeczywiście była o wiele prostsza do przeistoczenia w szkielet, przynajmniej tak nam się na początku wydawało. Ale jak już przyszło do konkretów to się okazało, że to też nie jest proste, bo wszystkie kury wykupywał na pniu pan Suchy, a on miał bezwzględne pierwszeństwo, bo zaręczył się z panną Jadzią z mięsnego. Po dwóch dniach oczekiwania pod sklepem to mieliśmy już dosyć i prawie zrezygnowaliśmy z kury, ale Lolo jednak wpadł na kolejny pomysł. No bo od czasu jak emeryta Brumasa z parteru przenieśli na drugie piętro, bo na parterze powstał sklep z zachodnią odzieżą, to emeryt Brumas się nudził. Wcześniej nie nudził się nigdy, bo siedział w oknie i oglądał, ale teraz już nie mógł, bo z góry nie było tak dobrze widać, a on ma słaby wzrok. No i żeby znaleźć sobie zajęcie zapisał się do klubu seniorów, a tam wpadł w opiekuńcze ramiona pana Wieczorka. Pan Wieczorek ciągle coś organizował dla seniorów, a ponadto szukał im zajęcia i powiedział emerytowi Brumasowi żeby się zajął hodowlą drobiu. Emeryt Brumas na początku to wcale nie miał specjalnej ochoty na drób, jednak potem pan Wieczorek podszedł go psychologicznie i powiedział, że taka ferma to ogromna odpowiedzialność i potrzeba do tego mnóstwo konsekwencji. A to się spodobało emerytowi Brumasowi, bo on lubi być konsekwentny, więc się w końcu zgodził. No i teraz miał za miastem w ogródkach działkowych fermę na swojej działce. Trochę narzekał na zamianę domku w kurnik, bo twierdził, że na grzędzie się nie wysypia, a chciał wstawać razem z kurami, ale w końcu dał spokój i rozbił sobie namiot obok domku. No i Lolo wpadł właśnie na pomysł, żeby kupić kurę od emeryta Brumasa. To nie było takie głupie i pojechaliśmy na działki, żeby odszukać kurnik. Najgorsze było to, że na tych działkach było strasznie dużo różnych domków i zupełnie nie wiedzieliśmy, który z nich to jest kurnik emeryta Brumasa, ale w końcu Lolo wypatrzył obok jednego domku niebieski namiot, a jak wyszła zza niego kura to już byliśmy pewni. Wołaliśmy, ale nikt nie wychodził, więc ja powiedziałem żeby przyjść później, ale Lolo nie chciał czekać i przelaż przez furtkę, więc przelażem za nim, no bo co niby miałem zrobić? Lolo od razu rzucił się na tę kurę i nawet dobrze trafił, bo spadł prosto na nią. Kurze się to chyba nie bardzo podobało, bo coś tam zagdakała i sobie upadła. Trochę nas to zdenerwowało, bo kto to widział żeby tak od razu padać z gdakaniem! Nasze zdenerwowanie pogłębił jeszcze fakt, że od strony pompy biegł w naszym kierunku łysy rumiany pan, wymachujący czymś nad głową. Był jeszcze daleko od nas i wcale nas nie zauważył, ale musiał usłyszeć gdakanie i pewnie pomyślał sobie coś złego, bo wcale nie wyglądał na zadowolonego. Stwierdziliśmy, że lepiej będzie się taktycznie wycofać i wyjaśnić wszystko jak panu minie

zdenerwowanie, więc chyłkiem wleźliśmy w krzaki porzeczek, co wcale nie było łatwe, bo były bardzo gęste i drapiące. No i wtedy właśnie pojawili się harcerze, którzy wracali z biegu patrolowego. Jak zobaczyli kurę, która leżała tak sobie obok pierza, to się zatrzymali. Pewnie ich zdziwiło to pierze i to akurat mogą zrozumieć, bo przecież kury zwykle mają pierze na sobie, ale ta musiała być jakaś chora, bo jak tylko Lolo na nią spadł to jej trochę pierza odpadło. No więc harcerze zatrzymali się obok kury i druh Czapla, taki strasznie wysoki co jest drużynowym i zabiera wszędzie harcerzy i ich uczy, to powiedział jednemu wypłoszowi, żeby się zajął kurą. Wypłosz posłuchał oczywiście i zaczął jej robić sztuczne oddychanie, bo on akurat dawał na sprawność łapiducha. Lolo to aż się zakrzuszył porzeczkami jak zobaczył wypłosza zginającego kurze nóżki, a mnie bardziej się podobało jak robił masaż serca licząc sobie ze skupioną miną co ile ma nacisnąć. Ja myślę, że był trochę przestraszony jak nie wyczuł pulsu, bo zaczął naciskać kurę coraz szybciej i właśnie wtedy nadbiegł ten pan i zaczął krzyczeć. Okazało się, że to wcale nie był emeryt Brumas, bo ona ma kury po drugiej stronie działek i czerwony namiot na podwórku. No i ten pan od razu natarł na druha Czaplę i powiedział mu, że on takich harcerzy to jeszcze nie widział, bo to nie harcerstwo tylko chuligani i że on to napisze do LOPu. Druh Czapla się oburzył i też powiedział panu, że on jest aspołeczna postawa, bo oni tu uczą i pomagają i że przez takich jak ten pan to żadne akcje nie wychodzą. Pan mu odpowiedział, że harcerze powinni robić coś innego niż obmacywać kury, a potem zaczął podejrzewać, że z kury miał być harcerski rosół. Druh Czapla się na to dopiero strasznie oburzył i odpowiedział, że harcerze nie jadają rosółu, bo jest tłusty i źle wpływa na młody organizm. Co było dalej to już nie słyszałem, bo Lola zaczął boleć brzuch od tych nieumytych porzeczek i chciał iść do domu, więc się wycofaliśmy jak Indianie. No i w sumie dlatego lubię harcerzy, bo jakby ich tam nie było, to nie miałbym argumentu dla mamy, żeby nie jeść rosółu. Bo mama nie chciała mnie słuchać jak mówiłem, że nie lubię, a po tym jak jej powiedziałem co usłyszałem od druha Czaplę, to już mnie więcej nie zmuszała. A do szkoły przynieśliśmy jeża na którego wszedł Lolo jak się wycofywaliśmy. Potem to jeż był nawet zadowolony, bo pani Kupuściowa zrobiła mu koszyczek i dokarmiła przez zimę, ale Lolo pomimo czwórki za jeża to nie był szczęśliwy. Może bolało go siedzenie, z którego pani pielęgniarka wyciągała mu kolce, ale to nie jest pewne - mógł po prostu żałować kury.

No więc sami widzicie, że nie chodziło mi o harcerzy. Ale nie miałem wiele do powiedzenia, bo tato z mamą już i tak zdecydowali, że mnie wyślą. Na szczęście Lolo też pojedzie razem ze mną, bo jego rodzice chcą otworzyć drugi sklep i nie będą mieli dla niego czasu. Lolo nie jest zachwycony tym pomysłem, ale nie ma nic do powiedzenia, bo jego tato zapowiedział mu, że to jest decyzja bez prawa do apelacji i rewizji, a to jest u ojca Lola ostateczny argument. No więc jedziemy razem. To bardzo dobrze, bo wakacje bez Lola są całkiem stracone. A tak to nawet na obozie harcerskim może być się dobrze bawił. No i rzeczywiście: zabawa była przednia i to już od pierwszego dnia, czy

raczej od samego wyjazdu, że o jeździe nie wspomnę. Właściwie to nie ma o czym wspominać, bo przecież nie będę pisał o tym jak Lolo, który nie znał tekstów harcerskich piosenek dorabiał na oparciu siedzenia sekcję rytmiczną, a potem udawał puzon przy takiej rzewnej piosence i kierowca przeleżał trzy godziny pod autobusem bo myślał, że to silnik nawala. W końcu jednak dojechaliśmy, a miejsce w którym się rozbiliśmy było przepiękne. Szkoda tylko, że do miejsca gdzie mieliśmy rozbić obóz trzeba było jeszcze iść trzy kilometry. Ale pan kierowca już o tym nie wiedział, bo właśnie jechał sobie do szpitala karetką na sygnale i wcale nie musiał nigdzie iść na piechotę. A wszystko przez to, że zobaczył żubra przebiegającego przez drogę. Później się okazało, że to nie był wcale żubr, tylko przebrany leśniczy zaczajony na kłusowników, ale pan kierowca o tym nie wiedział, zresztą tak sobie myślę, że nawet jakby wiedział toby nie przejechał pana leśniczego. No chyba, że miałby jakieś uprzedzenia, bo sam kiedyś słyszałem, że jak się ma uprzedzenia, to potem można zrobić coś głupiego i udawać, że nic się nie stało. Ale pan kierowca raczej nie miał uprzedzeń, bo harcerze nie mają uprzedzeń. O tym dowiedzieliśmy się od samego druha Czapli w czasie naszego przyspieszonego kursu harcerskiego przed obozem. Bo druh Czapla zabrał nas tylko na prośbę rodziców, ale zapowiedział, że musimy się udzielać w życiu drużyny. Lola to strasznie zdenerwowało, bo pomyślał sobie, że udzielanie to znaczy, że będzie się musiał wszystkim dzielić, a on jest oszczędny, ale potem jak druh mu wyjaśnił to się uspokoił. A pan kierowca też kiedyś był harcerzem, więc na pewno nie miał uprzedzeń, bo harcerzem jest się przecież przez całe życie. Ale w końcu dotarliśmy na miejsce, tuż przy rzeczce i rozbili namioty. Na szczęście byłem w namiocie razem z Lolem, bo druh Czapla powiedział, że woli nas mieć na oku. Był troszkę uprzedzony, bo Lolo zaraz pierwszego wieczoru wciągnął na maszt flagowy patelnię, która potem spadła druhowi dobozowi na głowę jak grał werbel na pobudkę. Przez to spóźniło się śniadanie, bo trzeba było jeszcze raz myć patelnię, a druh Czapla był głodny i przez to zły. Zaraz drugiego dnia rano był podział obowiązków dla wszystkich i wyszło na to, że ja mam być kronikarzem, a Lolo ma być pomocnikiem kwatremistrza, czyli takim co organizuje jeżdzenie i wszystko. Wtedy też powiedzieli nam, że najważniejszą zasadą na obozie jest zachowanie w tajemnicy miejsca ulokowania latryny, bo to punkt strategiczny. Dobrze, że nam o tym powiedzieli, bo moglibyśmy się kiedyś wygadać, a tak jak przyszedł z wizytą sołtys i musiał nagle skorzystać, to wskazałem mu przeciwny kierunek. Lolo powiedział mi, że wykazałem niezwykłą przytomność umysłu i to mnie ucieszyło, bo Lolo rzadko mówi takie miłe rzeczy. Szkoda mi tylko było sołtysa który pobiegł w złym kierunku i trafił na bagno. Ale Lolo mówi, że nie powinienem mieć wyrzutów sumienia, bo ja jestem tu nowy i że to sołtys powinien znać bagna. A już na pewno powinien wiedzieć, że nie wolno się rzucać w błocie, bo to utrudnia ratowanie. Poważnie - sam widziałem jak ratownicy bali się podejść żeby go wyłowić. Bo to była akurat niedziela i wszyscy wracali na rowerach z mszy, w garniturach i pod krawatami, a takie błoto to się strasznie ciężko zmywa. Ale w końcu wszystko skończyło się dobrze i zaczęło się naprawdę nasze obozowe życie. Mówię, że zaczęło się naprawdę, bo napychania sienników i kopania rowków koło namiotów nie zaliczam do życia

obozowego, tylko do przymusowych prac polowych. Jednak druh Czapla, który ma odpowiedź na wszystko powiedział, że praca kształtuje charakter i że powinniśmy się cieszyć, bo ktoś nad nami czuwa i wskazuje właściwą drogę. Tak więc życie obozowe zaczęło się naprawdę od trzeciego dnia, który dla ułatwienia będę nazywał pierwszym, żeby odkreślić wyraźnie te dwa wcześniejsze. Ja bardzo lubię jak wszystko jest jasne i proste, bo tato nauczył mnie żeby sobie ładnie organizować pracę i nie mącić czytelnikom w głowach, więc teraz już nie mączę. Już po pierwszym dniu przekonałem się, że tak naprawdę to na obozie jest całkiem fajnie. Wprawdzie mogłoby być trochę lepiej, na przykład z wodą w rzece, która jest zimna i płytka. Oczywiście nie zawsze, bo jak otworzą tamę w miasteczku, to jest jej całkiem dużo, o czym przekonał się druh Czapla, którego wyłowili ochotnicy aż pięć kilometrów dalej, chociaż poszedł tylko umyć zęby. Ale na przykład jedzenie jest całkiem dobre i prawie nie zgrzyta w zębach odkąd druh kucharz zaczął używać do czyszczenia kotła szyszek zamiast piasku. Zrobił to po tym, jak zaproszony na ognisko leśniczy nie mógł mówić, bo mu ciągle zgrzytało i wszyscy zasłaniali uszy. On pomyślał, że to przez brak zainteresowania z naszej strony i się obraził, a to było tylko przez piasek z kotła. Ale teraz i tak musimy jeździć po drzewo do sąsiedniego powiatu. Jednak najfajniejsze są dawne koszary wojskowe, które odnalazł Lolo, takie z zardzewiałym czołgiem, w którym można się naprawdę świetnie bawić. Więc ogólnie jest fajnie. Szkoda tylko, że nie ma tu Magdy, bo za nią tęsknię. Druh Czapla to ma o tyle dobrze, że nasz proporzec, ten co wisi na maszcie wyszła własnoręcznie jego dziewczyna. Kiedyś podpatrzyłem jak ukradkiem ściągał go z masztu i przytułał do policzka. Ten druh Czapla to jest jednak romantyczny. Na obozie dzieje się bardzo wiele, a najwięcej to już na pewno dzieje się na ogniskach. Pewnego razu Lolo wrzucił do ogniska jedną ze swoich petard, których produkcja jest objęta ścisłą tajemnicą. Zrobił to żeby rozruszać troszkę towarzystwo, bo Lolo to strasznie nie lubi nudy i jest bardzo aktywny. Lolo zawsze powtarza, że właśnie tak musi być i podejrzewam, że ma rację, bo za robienie petard to można zdrowo posiedzieć. Albo przez tydzień wcale nie można usiąść! To zależy tylko od metod wychowawczych stosowanych przez rodziców. Więc jak Lolo wrzucił tę petardę do ogniska, zrobiło się naprawdę fajnie. Właśnie sołtys opowiadał o czasach wojny, kiedy pojawił się pierwszy, nieśmiały strumyczek szarego dymu, który zaczął się nagle mienić wszystkimi możliwymi kolorami. Potem zaczęło syczeć, a syczenie zaalarmowało sołtysa, który przerwał opowieść i spojrzał na ognisko nieufnie. Potem skinął na druha kucharza i szeptał mu na ucho.

- Coście tam panie wrzucili?

- No jak to? - druh kucharz nie zauważył nic dziwnego, więc był zdziwiony - Chrust, szyszki...

- A i banieczka benzynki wpadła, e?

Sołtys trącił przyjaźnie kucharza w ramię i uśmiechnął się szeroko pokazując dwa zęby. Potem się spytałem sołtysa, czy te dwa zęby to nie jest troszkę za mało, ale on się tylko uśmiechnął i podrapał po głowie, a potem powiedział, że w sam raz, bo pieroga może rozszarpać. Bo on najbardziej lubi pierogi i to ruskie. Tak powiedział, słowo daję! A wcześniej sam mi mówił żebył się do Ruskich nie zbliżał, bo oni są wszyscy napromieniowani. Owszem, jednego widziałem, ale wcale nie był napromieniowany, tylko napruty i wcale nie wyglądał na chorego. Ale wracam już do ogniska i petardy, która zaczęła wypuszczać iskry. Ponieważ drużba kucharz dalej nic nie widział sołtys pomyślał pewnie, że chce sobie z niego zażartować, więc spokojnie siedział dalej. Tak naprawdę to tylko udawał, że jest spokojny, bo sam widziałem, że co chwilkę zerkał na drużba kucharza. A potem to już się zaczęło na dobre. Kiedy rozległ się pierwszy wybuch, to drużba Czaplą spadł z pieńka na którym siedział i wpadł trochę do ogniska. Trochę, bo dopiero po chwili ognisko się rozrosło i wpadło na drużba. Te wszystkie krzyki i hałas wywabiły z lasu leśniczego przebranego za dziką, a to z kolei wywołało straszne krzyki wśród dziewczyn. Ja nigdy do tej pory nie miałem pojęcia, że harcerze znają tyle okrzyków. No owszem, słyszałem parę, ale żeby aż tyle? Ale ognisko było naprawdę udane. To nie tylko moja opinia, bo możecie sobie pomyśleć, że jestem stronniczy, ale to nieprawda. Szef strażaków też mówił, że bardzo ładnie się paliło. Tylko drużba Czaplą nie był zadowolony, chociaż mówił nam zawsze żeby zachowywać optymistyczną postawę wobec świata. Ja od razu mówiłem Lolowi, że to bujda z tą optymistyczną wizją świata, a Lolo potwierdził. Taka optymistyczna wizja to jest bardzo niebezpieczna, o czym przekonał się Niecny Fredk z naszego miasteczka. To znaczy wiadomo, że naprawdę to Fredk jest po prostu Fredkiem, ale wszyscy mówią na niego niecny, bo już parę razy miał utarczki z plutonowym Bocianem i nawet się nim zainteresował ojciec Lola. No i Fredk właśnie padł ofiarą optymizmu. Fredk myślał, że w sklepie ze sprzętem RTV, który należy do rodziców Lola nie ma alarmu i obmyślił sobie skok. Według mnie to zrobił całkiem głupio, bo nie sprawdził tego alarmu. Może i miał rację, bo alarmu nie było, ale to jeszcze nie znaczy, że wszystko było takie proste. Ale Fredk myślał optymistycznie i jak nie widział żadnej syreny to uznał, że może iść na pewniaka i wpadł prosto na ojca Lola. Bo stary pan Lolo jest tak samo oszczędny jak jego syn, więc nie kupował jakiegoś tam alarmu, tylko przywiązał sobie do dużego palca od nogi zielony sznurek, a drugi koniec tego sznurka był przymocowany do klamki przy drzwiach wejściowych. Sznurek był zielony żeby się lepiej stapiał z otoczeniem i Fredk dał się na to nabrać. No i wpadł fatalnie, bo tato Lola już mu nie mógł podarować takiego numeru. Najbardziej na to wszystko był zły plutonowy Bocian, który narzekał, że Fredk wpadł bez jego udziału, bo plutonowemu brakowało tylko jednej sprawy żeby dostać awans i był bardzo zawiedziony. O tym opowiedział mi Bocian, syn plutonowego, więc to jest pewna, stuprocentowa prawda. Tak samo jak pozytywne myślenie jest bujdą. Jestem pewien, że Fredk też był taki rozgoryczony jak nasz drużba. To musi być bardzo przykre jak się nagle okazuje, że wszystkie idee człowieka są przestarzałe i wcale nie takie dobre jak mu się wydawało. I pomyśleć, że wystarczy jeden maleńki pożar. No, może nie taki maleńki, bo spaliło się prawie pół obozu,

ale to i tak nie powinno zniechęcić druha Czapli. Przynajmniej ja tak myślę, bo tato zawsze mi powtarza, żebym się nie przejmował drobnymi niepowodzeniami. A druh Czapla poddał się prawie od razu i powiedział, że nic nie rozumie, bo do tej pory nigdy mu się nic takiego nie przydarzyło. Ja myślę, że powinien być przygotowany na wszystkie niespodzianki, ale chyba nie był, bo usiadł na pieńku i prawie płakał. W końcu jednak zebrał się w sobie i chyba chciał się odreagować, bo nagle zerwał się i zaczął śpiewać piosenki, kicać wokół masztu i rzucać szyszkami w sołtysa. Potem biegał za druhem doboszem i chciał mu odebrać bęben, a potem strasznie się opluł jak dwóch strażaków go zabierało do samochodu. Nawet nie zdążyłem mu oddać kartki, na której miał napisany cały alfabet Morse'a. Właśnie w ten sposób cały obóz spadł na barki moje i Lola, bo się okazało, że harcerze są strasznie przywiązani do swoich rzeczy i opadła ich apatia, więc my musieliśmy pokierować wszystkim. Tak mówił Lolo i twierdził jeszcze, że on ma wyrzuty sumienia i musi to wszystko naprawić. Lolo jest niezły w te klocki, bo rzeczywiście nigdy później nic się nie spaliło. Najgorsze jednak było jeszcze przed nami, a ściślej mówiąc przed Lolem, bo to on spędził cały dzień na próbie wyciągnięcia z czołgu druhny Luizy. No bo to było tak: zaraz po pożarze i zabraniu druha Czapli nie było śniadania. To się nam bardzo nie podobało, ale harcerze powiedzieli nam, że są teraz ważniejsze sprawy niż nowa kuchnia polowa i poszli gdzieś do lasu, zupełnie nas ignorując. Mam wrażenia, że od wczorajszego wieczoru patrzyli na nas mniej przyjaźnie, chociaż nie wiem doprawdy dlaczego. Przecież nie zrobiliśmy im nic złego! Jak wszyscy poszli, to Lolo popatrzył na mnie ciężko i powiedział, żebym poszedł z nimi, zobaczyć czy aby czegoś nie knują. Tak naprawdę to Lolowi chodziło o to, żeby zostać z druhną Luizą, bo oni się w sobie zakochali i spędzali każdą chwilę razem. Jak napisałem o tym do Magdy, to odpisała mi, że nawet nie podejrzewała, że Lolo ma taką romantyczną duszę i że to jest niezwykła miłość pełna poświęceń. Rzeczywiście, od czasu jak Luiza poznała Lola to poświęcała się cały czas, nawet do tego stopnia, że prała Lolowi skarpetki w strumyku. Tego nie mogłem zrozumieć, bo ja bym się tak nie poświęcał dla kogoś, kto w tym samym czasie obżerał się resztkami wałówki "na drogę" przywiezionej z domu. Ale Luiza się poświęcała i teraz też nie poszła z harcerzami, więc Lolo mnie wysłał na przespiegi, a sam poszedł z Luizą na spacer. Oczywiście nigdzie nie pobiegłem, tylko spokojnie położyłem się obok wraku motocykla leśniczego i zacząłem pisać. A za godzinę przyleciał strasznie zdenerwowany Lolo i krzyczał, że Luiza wpadła do czołgu i on nie może jej wyciągnąć, bo się całkiem zablokowała kłapa. Pobiegłem po pomoc, ale nikogo nie było na polu, więc musiałem biec aż do miasteczka, a Lolo wrócił do Luizy żeby coś wymyślić na własną rękę. Całe szczęście, że to zrobił, bo ja wpadłem na leśniczego udającego wnyki i nie mogłem się od niego uwolnić. A kiedy w końcu wieczorem wróciłem do obozu, Lolo siedział razem z Luizą na przystani. Potem opowiadał mi wszystko i mówię wam, ten Lolo to ma niezemskie pomysły... Skończę później, bo teraz Lolo woła mnie i mówi, że przywieźli druha Czapłę. Lecę to zobaczyc!

CEL I OBSŁUGA GRY

“Kwatermaster” jest grą przygodową, w której gracz wciela się w postać nieustraszonego ratownika pięknej druhny, uwięzionej przez tragiczny zbieg okoliczności w zardzewiałym czołgu. Aby tego dokonać, należy umiejętnie wykorzystywać odnajdywane przedmioty, łączyć je by uzyskać nowe i nie tracić nadziei.

Program w całości obsługiwany jest przy pomocy myszki, jednak większość opcji dostępna jest także z klawiatury (PC), co znacznie ułatwia korzystanie z programu. Aby wykonać jakąkolwiek czynność, należy wskazać właściwą opcję przy pomocy kursora i wcisnąć LEWY klawisz myszki (kliknięcie). Tę samą czynność możemy wykonać bez udziału myszki, używając klawiszy funkcyjnych, opisanych poniżej. Często program podpowiada właściwe zachowanie podświetlając jedną z ikon akcji na listwie dolnej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji wystarczy wcisnąć PRAWY przycisk myszki aby wykonać tę czynność, bez konieczności powtórnego jej podświetlenia.

Ekran gry składa się z następujących elementów:

- **OBRAZ AKCJI.** Jest to główny ekran po którym porusza się bohater.

- **LISTWA INFORMACYJNA.** Wyodrębniony fragment ekranu, gdzie pojawiają się informacje o wskazywanych aktualnie przedmiotach, miejscu pobytu bohatera itp.

- **IKONY AKCJI.** To sześć ikon umożliwiających różnorodne działanie bohatera, zależne od warunków i rozwoju akcji. Do wyboru mamy następujące czynności:

1) **OTWÓRZ** - czyli otwieranie wszelkich zamkniętych drzwi.

2) **ZOBACZ** - to dokładne zbadanie terenu lub przedmiotu.

3) **MÓW** - umożliwia prowadzenie rozmowy z wybranymi postaciami występującymi w grze.

4) **ZAMKNIJ** - opcja odwrotna do OTWÓRZ.

5) **DZIAŁAJ** - umożliwia wykorzystanie przedmiotu. Aby użyć przedmiotu, należy wybrać opcję działaj, a następnie wskazać przedmiot, którego chcemy użyć. Opcja ta umożliwia także łączenie przedmiotów, przy czym operacja łączenia przebiega tak samo, jak operacja używania, z tym, że należy ją wykonać dwukrotnie, wskazując za drugim razem przedmiot, z którym chcemy łączyć uprzednio wybrany.

UWAGA: Nie wszystkie przedmioty można połączyć w dowolnie wybranym miejscu!

6) **WEŹ** - podnoszenie przedmiotów.

- **KIESZENIE**. Służą do przechowywania znalezionych przedmiotów. Aby przewinąć listwę kieszeni należy kliknąć na umieszczonych obok nich strzałkach.

- **PANEL KONTROLNY**. Umożliwia ustalenie właściwych parametrów pracy programu, zapis i odczyt stanu akcji oraz przyspieszone poruszanie się po mapie gry. Składa się z trzech części opisanych osobno, wywoływanych przez kliknięcie na znaczniku.

1) **DŹWIĘK**. Aby ustalić właściwe parametry pracy karty dźwiękowej należy wybrać tę właśnie opcję. Następnie należy wybrać właściwą kartę dźwiękową klikając na jej nazwie i ustalić dodatkowe dane, takie jak adres portu oraz numer przerwania. Zmiany danych dokonuje się klikając na znakach "+" i "-", umieszczonych po obu stronach danych.

UWAGA: W przypadku komputerów AMIGA, opcja ta służy do włączania/wyłączania muzyki i efektów dźwiękowych w czasie gry.

2) **PLAN**. Jest ogromnym ułatwieniem w pokonywaniu drogi pomiędzy lokacjami. Aby przemieścić się w dowolne miejsce należy wybrać PLAN, a następnie wskazać właściwy punkt, oznaczony przy pomocy charakterystycznego dla danej lokacji fragmentu krajobrazu.

3) **ZAPIS I ODCZYT**. Opcja przeznaczona do zapisywania stanu gry, oraz jego późniejszego odczytania. Ponieważ operacja zapisu i odczytu przebiega identycznie, opisana zostanie tylko opcja zapisu stanu gry.

(PC) Aby zapisać stan gry, należy wybrać z panelu kontrolnego ikonę ZAPIS I ODCZYT, a następnie kliknąć na oknie ZAPIS. Następnie należy wskazać numer ścieżki, na której chcemy dokonać zapisu i potwierdzić wybór kliknięciem. Ostatnim krokiem jest wprowadzenie z klawiatury nazwy danego zapisu i potwierdzeniu jej wciśnięciem klawisza ENTER.

(AMIGA) Aby zapisać stan gry, należy po wybraniu odpowiedniego okna kliknąć na ikonie ZAPIS, a następnie po ujrzeniu komunikatu włożyć do stacji dysków żadaną przez program dyskietkę. Dalsza operacja jest identyczna jak w przypadku podanego wyżej zapisu dla PC.

Aby powrócić do dalszej gry należy kliknąć na opcji GRAM DALEJ, natomiast w przypadku gdy chcemy zakończyć zabawę należy wybrać opcję KONIEC GRY.

KLAWISZE WYSTĘPUJĄCE W GRZE (PC)

[TAB] - wywołanie planu

[ESC] - wywołanie menu

[F1] - konfiguracja dźwięku

[F2] - wywołanie okna zapisu

[F3] - wywołanie okna odczytu

[F5] / [F6] - regulacja głośności muzyki

[F7] / [F8] - regulacja głośności efektów dźwiękowych

[F10] - wyjście z gry

[Insert] - OTWÓRZ

[Home] - ZOBACZ

[Page Up] - MÓW

[Delete] - ZAMKNIJ

[End] - DZIAŁAJ

[Page Down] - WEŹ

[Ctrl] - odpowiada lewemu przyciskowi myszki

[Shift] - odpowiada prawemu przyciskowi myszki

UWAGA: Ponieważ nie wszyscy mamy za sobą szczęśliwy okres bycia harcerzem, oferujemy małą pomoc dla tych, którzy pierwszy raz. Oto alfabet Morse'a.

A .-	B -...	C -.-.	D -...	E .	F ...-
G ---.	H	CH ----	I ..	J .----	K -.-
L ...-	M --	N -.	O ---	P .-.-.	R .-. .
S ...	T -	U ..-	W .--	Y -.-.-	Z ---..
ą .--	ę ...-..	ć -.-..	ń ---.-	ś ...-.	ż ---.-
ó ---.					

ŁADOWANIE I INSTALACJA GRY

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU (PC)

Aby zainstalować "Kwatermaster'a" na twardym dysku należy włożyć dyskietkę nr 1 do stacji i napisać A:INSTALUJ lub B:INSTALUJ (w zależności od symbolu napędu, którego używasz) i nacisnąć [ENTER]. Uruchomiony instalator założy na wybranym przez Ciebie dysku katalog AVALON i do podkatalogu KWATER przekopiuje potrzebne pliki. Po uruchomieniu programu instalacyjnego należy postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

UWAGA: Grę uruchamia się przy pomocy pliku skaut.exe. Konfiguracji kart dźwiękowych dokonuje się w czasie gry po uruchomieniu opcji "DŹWIĘK".

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU (AMIGA)

Uruchom program Instaluj z dyskietki. Jeżeli zgadzasz się na proponowaną przez program ścieżkę dostępu, potwierdź swój wybór kliknięciem na ikonie INSTALUJ. Jeżeli nie, podaj własną ścieżkę dostępu, potwierdzając ją kliknięciem na INSTALUJ. Po tej operacji postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

AUTORZY

Grafika:	Adam Widera, Michał Widera
Scenariusz:	Robert Heber, Wojciech Klimczak
Program:	Robert Heber, Tomasz Liebich
Muzyka:	Tomasz Liebich
Opowiadanie i dokumentacja:	Filip Syrylak

