

CYTADELA

GRANDE DLA CZEŃE



ARRAKIS[®]
SOFTWARE

ISBN 83-86603-17-8

CYTADELA

Instrukcja



ARRAKIS[®]
SOFTWARE

ISBN 83-86603-17-8

Instrukcja: CYTADELA

Wydanie pierwsze: lipiec 1995

PRAWA AUTORSKIE

Copyright 1995 by ARRAKIS sc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie programu, części programu, instrukcji lub też jakiegokolwiek formy graficznej i użytkowej zawartej w pakiecie bez zgody firmy ARRAKIS S.C. jest niezgodne z prawem. (Dz. U. nr 24 z dn. 23 lutego 1994r.).

Nazwy zastrzeżone

CYTADELA, CITADEL, Leto, ARRAKIS, Duncan są nazwami zastrzeżonymi firmy ARRAKIS S.C. Amiga jest znakiem towarowym firmy ESCOM AG. Wszystkie nazwy i znaki graficzne użyte w dokumentacji oraz w programie są nazwami zastrzeżonymi ich producentów i twórców oraz są użyte w celach informacyjnych.

Licencja

Kupno jednego egzemplarza programu uprawnia tylko i wyłącznie do użytkowania go na jednym stanowisku, oraz do sporządzenia jednej kopii bezpieczeństwa. Wysłanie wypełnionej karty licencyjnej uprawnia do otrzymania kolejnych wersji programu po znacznie obniżonych cenach.

Pomoc techniczna

(058) 31-41-15 wew. 33 (od 10⁰⁰ do 16⁰⁰ , od poniedziałku do piątku ; od 10⁰⁰ do 13⁰⁰ w pierwszą sobotę miesiąca)

fax: 31-33-38 wew. 55 (do godz. 16⁰⁰)

Internet: zroscar@panda.bg.univ.gda.pl

Wykonanie:

Programowanie: Paweł Matusz

Grafika: Artur Bardowski, Radosław Czeczotka

Muzyka: Artur Opala

Projekt okładki: Artur Bardowski, Krzysztof Pałubicki

Dokumentacja: Oskar Czechowski, Marzena Rusiłowska

Marketing: Oskar Czechowski

Druk: ARTEX

Testy: wielu wspaniałych i cierpliwych ludzi! (graczy)

Produkcja



ARRAKIS
SOFTWARE

80-853 Gdańsk
ul. Wały Jagiellońskie 1
budynek ŻAKA



ISBN 83-86603-17-8

Made in Poland

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE DO GRY	strona
WSTĘP	1
CZĘŚĆ 1 - HISTORIA	1
CZĘŚĆ 2 - ŁADOWANIE PROGRAMU	4
A. WYMAGANIA SPRZĘTOWE	4
B. ROZPOCZĘCIE ŁADOWANIA	4
C. DALSZY PRZEBIEG ŁADOWANIA.	5
CZĘŚĆ 3 - INTRODUKCJA	5
CZĘŚĆ 4 - ZABEZPIECZENIE	5
CZĘŚĆ 5 - MENU GŁÓWNE	6
CZĘŚĆ 6 - CEL GRY	7
PRZEBIEG GRY	
A. ZARYS OGÓLNY.	8
B. PODZIAŁ EKРАНU	8
C. DOSTĘPNE BRONIE I PRZEDMIOTY	9
D. ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW	10
E. STEROWANIE GRĄ	10
F. MAPA	11
G. ZAPIS STANU GRY	11
H. ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK	12
I. PRZECIWNICY I WALKA	13
J. UKOŃCZENIE POZIOMU	14
UWAGI KOŃCOWE	14

CYTADELA

WPROWADZENIE DO GRY

WSTĘP

Właśnie zostałeś posiadaczem jednej z najlepszych polskich gier. Skąd ta pewność? Po pierwszych minutach spędzonych w Cytadeli sam się przekonasz. Na pewno prędko jej nie opuścisz. Cytadela rozpoczyna nową erę gier na Amigę - gier umieszczających Cię we wspaniałym, realistycznym, trójwymiarowym świecie. Nie trać więc czasu - spróbuj swoich sił w Cytadeli. Powodzenia.

CZĘŚĆ 1 - HISTORIA

Jest rok 2305. Trwa intensywny militarny i gospodarczy podbój kosmosu. Przyczółki zbrojne znajdują się na wszystkich najdalej wysuniętych planetach opanowanego fragmentu galaktyki. Stanowią one jedno z najbardziej strategicznych punktów ziemskiego systemu obrony i komunikacji międzyplanetarnej.

Jeden z takich zbrojnych przyczółków cywilizacji ziemskiej znajdował się niegdyś na dalekiej, małej planetce oznaczonej na mapach gwiazdnych jako B104-GS12. Kiedy jednak ekspansja posunęła się dalej, baza wojskowa na B104-GS12 utraciła swoje militarne znaczenie. Przez pewien czas stanowiła jeszcze punkt przeladunkowy i stację paliwową dla udających się dalej statków, jednak z powodu swego położenia na uboczu głównych szlaków komunikacyjnych również i tą funkcję pełniła dość krótko. Po dobudowaniu dodatkowych kompleksów, bazę zamieniono na pewien czas w kolonię kamą o zaostrowym rygorze. W dwa lata później oficjalnie zamknięto ją, rzekomo z powodu niebezpiecznego położenia B104-GS12 na trasie olbrzymiego roju meteorytów. Wydawałoby się, że wszyscy o niej zapomnieli - jeszcze jeden nikomu niepotrzebny pomnik ludzkiej potęgi w kosmosie.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9
sevbtrialehtanfoennzmaalkiyagebdkslatruv

CYTADELA

Nic bardziej mylącego. Wojskowa Rada Galaktyczna miała własne plany związane z bazą na B104-GS12. Okryta ścisłą tajemnicą wojskową baza znana była wśród wtajemniczonych jako "Cytadela". Już w niecałe pół roku po oficjalnym zamknięciu Cytadeli, na B104-GS12 przybywać zaczęły wojskowe transportery, przywożąc materiały na rozbudowę bazy oraz skomplikowany sprzęt laboratoryjny. Uruchomiono kompleks więzienny, gdzie w tajemnicy umieszczano skazańców z innych kolonii karnych. W kilka miesięcy później na B104-GS12 ruszyło olbrzymie, tajne laboratorium wojskowe. Prowadzono w nim niedozwolone badania nad nowymi rodzajami broni biologicznej, a przede wszystkim genetycznej. Do ciężkiej pracy i niebezpiecznych badań wykorzystywani byli specjalnie w tym celu sprowadzani więźniowie. Tajemnica Cytadeli znana była tylko nielicznym.

Ostatecznie nadszedł wspomniany rok 2305. Jak dotąd Cytadela utrzymywała z Ziemią stały kontakt. Nagle, zupełnie bez powodu łączność z B104-GS12 się urwała. Zawiodły wszelkie próby odzyskania kontaktu. Cytadela nie odpowiadała na żadne wezwania. Bezzwłocznie zwołano zebranie tej części Wojskowej Rady Galaktycznej, która wiedziała o istnieniu bazy. Zdecydowano o natychmiastowym wysłaniu na B104-GS12 silnego specjalnego desantu w celu wyjaśnienia sytuacji.

W kierunku B104-GS12 wystartował nowoczesny, nadprzestrzenny statek bojowy X16 z potężną, ponad 950-osobową wojskową obsadą. O celu wyprawy wiedziało tylko dowództwo. Lot na położoną na peryferiach galaktyki B104-GS12 trwał prawie dwa miesiące. Dopiero gdy niewielka planeta ukazała się na ekranach statku załoga została powiadomiona o przydzielonym im zadaniu. Za wszelką cenę opanować sytuację w Cytadeli i przywrócić łączność, w razie niemożliwości wykonania tego zadania zniszczyć obiekt - tak brzmiały krótkie i zwięzłe rozkazy.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5
vyhgoreauyewpqwpojjvadncuytqwwfnvslu

CYTADELA

X16 zbliżył się do planety, daremnie próbując nawiązać łączność z położoną na powierzchni Cytadelą. Trwały ostatnie przygotowania do desantu - sprawdzanie broni, scoutów - małych statków zwiadowczych i boasterów - podprzestrzennych myśliwców. Wszystko wydawało się toczyć zgodnie z planem. Nagle rzekomo niezawodny system łączności i obrony X16 przestał funkcjonować. Mimo tych trudności zdecydowano się wysłać na B104-GS12 zwiadowczego scouta w celu dokonania bliskich obserwacji Cytadeli.

Niedługo potem w stronę planety wystartował Scout 01 z dwoma pilotami na pokładzie. Mieli okrążyć kilkakrotnie planetę dokonując zdjęć i pomiarów, uważając na system obrony Cytadeli. W chwilę po starcie scouta nastąpiła jednak katastrofa.

Olbrzymi X16 został w ułamku sekundy zdeintegrowany przez raketę wystrzeloną z Cytadeli. Uszkodzony system obrony statku nie zareagował na zagrożenie.

Scout 01 z dwoma ocalałymi członkami załogi wszedł na orbitę. Zaczęło kończyć się paliwo. Ponadto przy przelatywaniu nad Cytadelą został również uszkodzony przez jej system obrony, który z niewyjaśnionych przyczyn został włączony. Scout 01 zmuszony został do awaryjnego lądowania, podczas którego zginął drugi pilot.

Ty - ocalały pierwszy pilot Scouta 01, jedyny ocalały członek załogi X16 ruszyłeś w kierunku awaryjnego podziemnego wejścia do Cytadeli - twojej jedynej szansy na ratunek. Zdesperowany i gotowy na wszystko.

Teraz zostałeś tylko Ty... i Cytadela.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
zmcjhavfwytdlwhwqldqotvsgaiggdjkwpretl

CZĘŚĆ 2 - ŁADOWANIE PROGRAMU

A. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Cytadela wymaga dowolnej Amigi z co najmniej 1 Mb pamięci. Ze względu na szybkość wskazana jest Amiga 1200 z pamięcią typu fast. Przy niewystarczającej ilości pamięci zostanie to ogłoszone komunikatem w trakcie wczytywania programu.

B. ROZPOCZĘCIE ŁADOWANIA

Istnieją dwa sposoby uruchomienia Cytadeli:

Pierwszy:

- wyłącz komputer i odczekaj minutę.
- włóż dyskietkę nr 1 z Cytadelą do wewnętrznej stacji dysków.
- włóż komputer. Cytadela automatycznie się załaduje.

Drugi:

- nagraj Workbench
- włóż dyskietkę nr 1 z Cytadelą do wewnętrznej stacji dysków.
- kliknij dwukrotnie na ikonę dysku nr 1 z Cytadelą.
- kliknij dwukrotnie na ikonę Cytadeli. Gra załaduje się automatycznie.

Zalecane jest posiadanie dodatkowej stacji dysków. Należy wówczas włożyć do niej dyskietkę oznaczoną jako Cytadela 2.

Jeżeli w ciągu pół minuty od rozpoczęcia ładowania nie ukaze się ekran oznajmiający sprawdzanie konfiguracji i Cytadela nie będzie się wgrywać, należy wyłączyć komputer i powtórzyć procedurę ładowania.

Jeżeli mimo to po kilkunastu próbach gra nie będzie się chciała załadować oznacza to, że najprawdopodobniej jest to wada

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
zmdbvsvsacytadelaxcngflsviklsuayegflvwufv

CYTADELA

dyskietki. Firma ARRAKIS SOFTWARE bezpłatnie wymieni każdą wadliwą dyskietkę z Cytadelą. W razie reklamacji należy zwracać uszkodzoną dyskietkę bezpośrednio do ARRAKIS SOFTWARE, producenta programu.

C. DALSZY PRZEBIEG ŁADOWANIA.

Po pokazaniu plansz tytułowych program poprosi o włożenie dyskietki oznaczonej jako Cytadela 2.

Teraz i w każdej innej chwili, kiedy program poprosi o konkretną dyskietkę, należy ją włożyć do dowolnej stacji dysków spośród df0 (wewnętrznej), df1 i df2 (zewnętrznych). W żadnym wypadku nie należy zmieniać dyskietek bez wyraźnego żądania programu !

Po włożeniu dyskietki nr 2 zacznie się introdukcja.

CZĘŚĆ 3 - INTRODUKCJA

Wspaniała, pełnoekranowa introdukcja wprowadzi Cię w świat Cytadeli. W każdej chwili możesz ją przerwać naciskając lewy przycisk myszki (LPM), przycisk w joysticku (FIRE) lub klawisz escape. Ponadto spacja i F10 zmieniają rozmycie obrazu.

CZĘŚĆ 4 - ZABEZPIECZENIE

Podczas gry możesz zostać poproszony o udowodnienie, że posiadasz oryginalną wersję Cytadeli. Zabezpieczenie to stanowi może pewną niedogodność, jest jednak koniecznością z powodu piractwa komputerowego. Po ukazaniu się ramki z napisem "zabezpieczenie" poproszony zostaniesz o podanie 5 liter z niniejszej instrukcji. Program poda numer strony i literę, od której

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5
encb1shgdspapakdhnaytaaalfsajuywbvyq

masz zacząć wpisywanie. Pamiętaj! Pytanie odnosi się DO SPECJALNEJ LINIJKI TEKSTU, UMIESZCZONEJ NA DOLE KAŻDEJ STRONY INSTRUKCJI!

Przykład:

Pytanie: Podaj 5 liter zaczynając od 3 ze strony 1.

Odpowiedź: Odszukaj specjalną linijkę tekstu na stronie 1. Pięć liter poczynając od trzeciej brzmi: VBTRL. Należy je wpisać i nacisnąć return. Gdy odpowiedź będzie poprawna, pojawi się napis "OK" i program przejdzie dalej.

W przypadku błędnej odpowiedzi program daje Ci jeszcze dwie szanse. Gdy ich nie wykorzystasz, gra się zawiesi.

Jeżeli jesteś posiadaczem oryginalnej wersji, mogłeś się pomylić przy wpisywaniu liter. Jeżeli nie, idź do sklepu i kup oryginalną wersję! Będziesz miał pewność, że działa ona poprawnie!

Nie wspieraj piractwa komputerowego!

CZĘŚĆ 5 - MENU GŁÓWNE

Po załadowaniu gry ukazuje się główne menu. Poszczególne pozycje wybierasz używając klawiszy kursora, joysticka lub myszki i po najechaniu na nią naciskając return, LPM lub FIRE.

Menu główne zawiera następujące pozycje:

- **START** - uruchomienie gry.
- **WCZYTAJ** - wczytanie zapisanego w trakcie gry stanu gry. Po wybraniu tej pozycji program wyświetli następne menu, pozwalające wybrać jeden z zapisanych stanów gry. Wybierz pozycję "MENU" aby powrócić do menu głównego, wybranie stanu gry uruchomi ją od momentu zapisania. Pozycja oznaczona jako "WOLNE" oznacza miejsce niewykorzystane i nie można jej wybrać.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5
ieagdvnshgeikllelovcvspwauambvncuqgd

CYTADELA

- **OPCJE** - Ukáže menu z opcjami. Można tu wybrać poziom trudności gry oraz skonfigurować ją odpowiednio do posiadanego sprzętu. Podmenu zawiera opcję: **TRUDNOŚĆ**: duża i mała. Normalnie gra przeznaczona jest dla dużej trudności. Prze wybraniu "mała" zostaje ułatwiona (mniej przeciwników i mniejsza ich agresja, wypoczynek bohatera pomiędzy etapami, nie tracenie energii przy zderzeniach ze ścianami, wytrzymalsze bronie itp).

WIELKOŚĆ OKNA: dozwolone od 1 do 5. Reguluje wielkość okna gry. W trakcie grania można jeszcze wybrać dodatkowo wielkości 6, 7 i 8. (patrz: przebieg gry)

DETALE: maksymalne, średnie i minimalne. Reguluje stopień ukazywania się detali podczas gry.

PODŁOGI: tak lub nie. Reguluje pokazywanie się podłóg i sufitów pomieszczeń w trakcie gry.

MENU: powrót do menu głównego.

Wielkość okna, detale i podłogi mają duże znaczenie jeżeli chodzi o szybkość gry. Poprzez ich zmianę można dostosować szybkość gry do możliwości swojego sprzętu i do swoich preferencji. Zmiana tych parametrów jest możliwa również podczas gry (patrz: przebieg gry). Pamiętaj, że ustawienie gorszych parametrów zmniejsza atrakcyjność gry.

- **TRENING** - pozwala na wybranie jednego z pięciu poziomów treningowych, które pozwalają przećwiczyć posługiwanie się bronią i trudną sztukę przeżycia w Cytadeli.

- **INFO** - pokazuje listę płac i podziękowań twórców gry.

CZĘŚĆ 6 - CEL GRY

Celem gry jest zniszczenie Cytadeli i ucieczka z niej. Dokonać tego można odnajdując sześć części bomby anihilacyjnej. W każdym kompleksie Cytadeli znajduje się jedna z części, umieszczona w ostatnim (trzecim) etapie. W kompleksie pierwszym (podziemiach), prowadzącym tylko do wnętrza Cytadeli

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
ncysjq|kcbwytevdwlgjhstqppqirhzmzbthstrq

nie ma żadnej części bomby.

Przed opuszczeniem kompleksu należy upewnić się, że została z niego zabrana część bomby, ponieważ nie ma możliwości powrotu do raz spenetrowanego kompleksu.

Dopiero po skompletowaniu bomby dostać się można do centrum, aby zdetonować ją i uciec z Cytadeli.

PRZEBIEG GRY

A. ZARYS OGÓLNY.

Cytadela podzielona jest na 8 dużych kompleksów: podziemia, elektrownię, magazyny, hangar, laboratoria, kanały, więzienie i centrum. We wszystkich kompleksach oprócz podziemi i centrum znajdują się części bomby do zebrania (patrz: cel gry).

B. PODZIAŁ EKRANU

Ekran podzielony jest na kilka części:

U góry większą część ekranu zajmuje okno przedstawiające trójwymiarowe pole gry.

Dolną część zajmuje panel kontrolny. Uwidocznione są na nim od lewej:

- stan skompletowania bomby.
- licznik Twojej energii życiowej.
- wykres pracy serca, podkreślający zmęczenie i dekoncentrację bohatera.
- kompas pokazujący Twój zwrot.
- okienko pokazujące aktualnie wybraną broń.
- licznik ukazujący posiadaną do danej broni ilość sztuk amunicji.
- trzy liczniki ilości posiadanych kart magnetycznych - czerwonych, zielonych i niebieskich.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 13 57 9 1 3 5 7
ppwidnkanenvibygosianiybllfwjhwnbvsnu

CYTADELA

Na samym dole ekranu znajduje się okno dialogowe, w którym pojawiają się wszelkie komunikaty.

C. DOSTĘPNA BROŃ I PRZEDMIOTY

Dostępna broń to:

- **Pistolet:** konwencjonalna broń z której można oddawać pojedyncze strzały.

Siła rażenia: 5, zasięg: 8000, magazynek: 10 naboji.

- **Strzelba:** duży rozrzut, wyrzuca 3 naboje za jednym strzałem.

Siła rażenia: 5*3, zasięg: 10000, magazynek: 5 pocisków.

- **Karabin maszynowy:** szybkostrzelna broń o dużej skuteczności na otwartych przestrzeniach. Siła rażenia: 2*3, zasięg: 10000, magazynek: 10 pocisków.

- **Miotacz ognia:** wystrzeliwuje kule ognia.

Siła rażenia: 25, zasięg: 12000, magazynek: na 5 kul ognia.

- **Blaster:** wystrzeliwuje ładunki skondensowanej energii.

Siła rażenia: 20, zasięg: 12000, magazynek: na 5 ładunków

- **Wyrzutnia rakiet:** wystrzeliwuje niewielkie rakiety.

Siła rażenia: 40+wybuch, zasięg: 12000, wykorzystuje pojedyncze rakiety.

Broń dostępna jest dopiero po jej znalezieniu. Po pewnym czasie każda broń ulega uszkodzeniu i trzeba znaleźć kolejną. Przy próbie strzału uszkodzoną bronią ukaze się komunikat o jej uszkodzeniu. Po zmianie trzymanej w ręku broni broń uszkodzona zostanie automatycznie wyrzucona jako bezużyteczna. Po znalezieniu nowej broni bohater pozbywa się starej i na jej miejsce bierze nową, nieuszkodzoną. Ponadto do broni należy zbierać amunicję. Magazyneki dodają tyle amunicji, ile zostało wymienione wyżej przy każdej broni.

Ponadto znaleźć można następujące przedmioty:

- Apteczka: dodaje 30 jednostek energii

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 13 57 9 1 3 5 7
aniyblflwjhwnbvsnunkanenvibygosianvsn

- Karta czerwona, zielona i niebieska - używane do specjalnych slotów.
- Odżywka: przyspiesza metabolizm, powoduje przyspieszenie poruszania się.
- Flaszka: piwo marki Beer, powoduje u bohatera krótkotrwały stan pomrocności jasnej - zaburzenia równowagi i celności.
- Fragment bomby (patrz: cel gry.)

D. ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW

Aby wziąć przedmiot leżący na podłodze lub np. na beczce, po prostu przejdź nad nim lub blisko do niego podejdź.

E. STEROWANIE GRA

Poruszanie się:

- kursor w lewo, ruch myszką lub joystickiem w lewo - obrót w lewo
- kursor w prawo, ruch myszką lub joystickiem w prawo - obrót w prawo
- kursor do przodu, ruch myszką lub joystickiem w przód, LPM - poruszanie się do przodu
- kursor do tyłu, ruch myszką lub joystickiem do tyłu - poruszanie się do tyłu
- klawisze 4 i 6 na klawiaturze numerycznej - poruszanie się w lewo i w prawo
- prawy przycisk myszki (PPM), FIRE, ENTER, RETURN, SHIFT - strzał, badanie otoczenia, wciskanie przycisków, używanie kart.

Inne funkcje klawiatury:

- **spacja**: używanie ręki, a więc badanie otoczenia i wciskanie guzików
- F1-F7: wybór broni (o ile są dostępne)
- F1 - nic (pusta ręka)
- F2 - pistolet

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
iybfbvsnllfwjybfllfwjhwnbvsnunkanenknb

CYTADELA

- F3 - strzelba
- F4 - karabin maszynowy
- F5 - miotacz ognia
- F6 - blaster
- F7 - wyrzutnia rakiet

- F8-F10: wybór kart
- F8 - karta czerwona
- F9 - karta zielona
- F10 - karta niebieska

- **ESC**: natychmiastowe wyjście do głównego menu
- **TAB** lub **M**: podręczna mapa
- **TYLDA**: 6-stopniowe spowalnianie gry (użyteczne na bardzo szybkich Amigach)
- **1-8**: zmiana wielkości okna gry
- **P**: pauza
- **F**: włączanie i wyłączenie podłóg i sufitów
- **D**: poziom detali - maksymalny, średni i minimalny
- **Z**: włączanie i wyłączenie zakłóceń wizji
- **N**: włączanie i wyłączenie NTSC

F. MAPA

Po naciśnięciu klawisza TAB lub M ukaze się mapa, rysowana cały czas w trakcie twojej wędrówki przez Cytadelę. Zaznaczone są na niej tylko pola, przez które przeszedłeś i te położone najbliżej nich. Zaznaczone są na niej ściany, drzwi i przedmioty blokujące Ci drogę.

G. ZAPIS STANU GRY

Po przejściu każdego poziomu zostaniesz poinformowany, ile

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
ybfbvsfbyewpęwpojvadncuytęęwpojđncu

czasu Ci to zajęło, ilu przeciwników zlikwidowałeś oraz ile aktualnie posiadasz części bomby. Zostaniesz zapytany także, czy chcesz zapisać stan gry. Jeżeli wybierzesz "TAK", program pozwoli Ci wybrać jedno z pięciu pól do zapisu stanu gry oraz pozycję "PONIECHAJ", której wybranie pozwoli Ci wycofać się z opcji zapisu. Jeżeli natomiast wybierzesz jedną z pozycji do zapisu (niekoniecznie wolną, możesz zapisać aktualny stan gry na stary stan gry) stan gry zostanie automatycznie zapisany pod nazwą poziomu, jaki właśnie przeszedłeś.

***Przykład:** Chcesz zapisać stan gry po przejściu drugiego poziomu elektrowni. Zostanie on zapisany pod nazwą ELEKTROWNIA 2.*

Zapis gry następuje na **dysku 4** z Cytadela. Podczas zapisu możesz zostać poproszony o odbezpieczenie dysku 4, jeżeli nie zrobiłeś tego wcześniej. Wskazane jest zrobienie zapasowej kopii dysku 4 przed pierwszym załadowaniem Cytadeli.

Po zapisaniu stanu gry zapamiętany zostanie stan twojej energii, broni, twoja pozycja, ustawienia okna, detali itp - co pozwala na wczytanie i kontynuowanie zapisanej gry w dowolnej chwili.

H. ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

W Cytadeli zmuszony będziesz rozwiązać niejedną zagadkę. Istnieją drzwi zamykane i otwierane przez przyciski lub karty magnetyczne, ściany przestawiane w ten sposób, przełączne blokady drzwi, teleporty i wiele innych tego typu atrakcji.

UŻYCIE PRZYCISKU.

- odwróć się twarzą mniej więcej w kierunku przycisku
- wciśnij spację, lub wybierz rękę (F1) i wciśnij PPM, FIRE, ENTER lub SHIFT

W ten sposób możesz wcisnąć lub wycisnąć guzik lub przesunąć dźwignię w jedno z dwóch położań. Przyciski mogą więc wykonywać różne funkcje, zależnie od położenia.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
nccb1shgdspapakdhaytaaaisajudspapak

CYTADELA

W różnych kompleksach przyciski wyglądają różnie. Na przykład w podziemiach są to niewielkie czaszki z czerwoną obwódką, umieszczone na ścianach.

UŻYCIE KARTY.

- odwróć się twarzą mniej więcej w kierunku slotu na kartę na ścianie
- wybierz właściwą kartę (F8,F9 lub F10)
- włóż ją do slotu, wciskając PPM, FIRE, ENTER lub SHIFT

Do slotu można włożyć tylko jedną kartę, po czym zostaje on zablokowany. Może on więc wykonać tylko jedną funkcję. Karta zostaje zużyta.

Jeżeli będziesz chciał włożyć do slotu niewłaściwą kartę, zostaniesz o tym powiadomiony odpowiednim komunikatem.

Przy przechodzeniu między poziomami wszystkie posiadane karty zostaną Ci odebrane. Taki jest jeden z wymogów poruszania się po Cytadeli i czy chcesz czy nie, zobowiązany jesteś go przestrzegać.

UŻYCIE TELEPORTU

- aby użyć teleportu po prostu w niego wejdź. Zostaniesz teleportowany do miejsca przeznaczenia teleportu.

I. PRZECIWNICY I WALKA

Nieustannie będziesz miał do czynienia z różnego rodzaju przeciwnikami. Najczęściej nie będą do Ciebie przyjaźnie nastawieni, co przejawiać się będzie w mniej lub bardziej skutecznych aktach agresji. Do Ciebie należy ich tłumienie. Uciszać nieprzyjaciół możesz używając całego wymienionego wyżej arsenału. Aby to zrobić, należy wybrać preferowaną (i posiadaną) broń (F1-F7) po czym namierzyć delikwenta i odpowiednią ilość razy nacisnąć.

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 13 5 7 9 1 3 5 7
b1shgdspapakdhaytaaalfsajudspapak

Przeciwnicy charakteryzują się zróżnicowaną agresją, siłą i inteligencją. Z niektórymi pójdzie Ci łatwo, z innymi będziesz miał ciężką przeprawę. Niektórzy zostawią Ci na pamiątkę amunicję, warto więc choć spojrzeć z góry na pokonanych.

Po uzyskaniu pewnej wprawy, można wypracować sobie niejedną taktykę walki z różnymi przeciwnikami. Jedna z nich polega na przykład na niszczeniu beczek z dużej odległości, zapalając znajdujących się w pobliżu nieprzyjaciół, lub na napuszczaniu ich na siebie. Wszystko zależy od Ciebie.

Zwracaj uwagę na pracę twojego serca, pokazującą zmęczenie. Pamiętaj, że gdy jesteś zmęczony lub pobity poruszasz się wolniej i strzelasz mniej celnie. Nie mówiąc o stanie niewielkiej trzeźwości, w którym praktycznie nie jesteś zrobić nic sensownego.

Niektórzy przeciwnicy nie giną od niektórych rodzajów broni, np. ogień nie szkodzi metalowym robotom.

J. Ukończenie poziomu

Na każdym poziomie znajduje się teleport końcowy, który przenosi Cię do kolejnego poziomu.

Po przejściu każdego kompleksu, złożonego zwykle z trzech poziomów, będziesz miał możliwość wyboru kolejnych kompleksów.

Nie wszystkie są od razu dostępne - trzeba spenetrować inne, aby się do nich dostać.

UWAGI KOŃCOWE

* Zalecane jest zrobienie kopii zapasowej Cytadeli przed rozpoczęciem gry. Pamiętaj o prawie autorskim i o tym, że kopię tę możesz wykonać wyłącznie do swojego własnego użytku.

* Jeżeli Cytadela zawiesi się kiedykolwiek podczas gry, wyłącz na

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
shgdspapakdhaydspapakdhaypakdhshgd

CYTADELA

chwile komputer i nagraj program od nowa. Jeżeli Cytadela zawiesi się wiele razy w tym samym miejscu, najprawdopodobniej jest to wina wadliwej dyskietki. Firma ARRAKIS SOFTWARE bezpłatnie wymieni każdą wadliwą dyskietkę z Cytadelą. W razie reklamacji należy zwracać uszkodzoną dyskietkę bezpośrednio do ARRAKIS SOFTWARE, producenta programu.

* Nie zmieniaj nigdy dysku bez wyraźnego żądania programu! Nieproszona zmiana dysku najprawdopodobniej spowoduje zawieszenie Cytadeli.

* Jeżeli grasz za pomocą klawiatury, zdarzyć się może, że któryś klawisz się zatnie - na przykład bohater zacznie kręcić się cały czas w lewo. Aby temu zaradzić należy ponownie nacisnąć klawisz, który się zaciął - w powyższym przypadku kursor w lewo.

Powodzenia! Teraz zostałeś tylko Ty... i CYTADELA

LISTA PŁAC I PODZIĘKOWAŃ

Cytadela została wykonana przez zespół "VD" ; *Grafikę do centrum wyjątkowo wykonał* Artur Bardowski ; *Głosów do introdukcji użyczyli:* Artur Opala, Monika Drzewiecka, Artur Bardowski, Piotr Opala, Dariusz Wołajczko ; *Głosów do gry użyczyli:* Paweł Matusz, Zbigniew Matusz ; *Poziomy układali:* *podziemia:* Paweł Matusz ; *elektrownia:* Artur Bardowski, Jakub Bardowski, R.i M.Gancarz, Paweł Matusz, Jan Różycki ; *magazyn:* Artur Opala, Jan Różycki ; *hangar:* Marcin Stangel, Paweł Matusz, Jan Różycki ; *laboratorium:* Paweł Matusz ; *kanały:* Jan Różycki ; *więzienie:* Jan Różycki ; *centrum:* Artur Bardowski ; *Projekt graficzny okładki:* Artur Bardowski ; *Wykonanie okładki:* Krzysztof Pałubicki, Artur Bardowski, Oskar Czechowski ; *Opracowanie instrukcji:* Paweł Matusz, Oskar Czechowski, Marzena Rusiłowska ; *System rozpoznawania konfiguracji:* Tomasz Kantecki

Ponadto autorzy składają gorące podziękowania następującym osobom: Jan Różycki, Gosia Szulc, Tomasz Kantecki, Jakub Bardowski, Sylwia Bochnacka, Łukasz Bartnik, Przemysław Sadło, Mariusz Cichy, Agnieszka Narkiewicz, Agnieszka Suchocka, *oraz pozdrawiają wszystkich, którzy pomogli stworzyć Cytadelę, a także tych, którzy niezbyt przykładali się do współpracy.*

Podziękowania dla Katarzyny Wasilewskiej za wyrozumiałość... oraz dla Adasia - dzięki Adaś

1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7
q|kcbwytevdw|g|h|stq|p|q|kcbwytevd|bwyte

