TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®

INSTRUKCJA OBSŁUGI

KUPIEC

KUPIEC

INSTRUKCJA OBSŁUGI

© 1995, 1996 TimSoft

KUPIEC 2

AUTORZY

AUTORZY PROGRAMU	**Dariusz Bartoszewski**
	Bart Trokowicz
	Piotr Kaczmarek
RYSUNEK	Dariusz Bartoszewski
OKŁADKA I SKŁAD	Studio ADAM

Gra wzorowana jest na wydanej przez ASF z Gdańska grze KUPIEC na komputery ATARI XL/XE.

© 1995, 1996 TimSoft

75-359 KOSZALIN ul. Kościuszkowców 8

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie podręcznika i plików programu bez pisemnego zezwolenia Producenta - zabronione.

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP 4
2. WPROWADZENIE 5
3. WYMAGANIA SPRZĘTOWE GRY 7
4. URUCHAMIANIE PROGRAMU 7
5. WPROWADZANIE KODU 8
6. OBSŁUGA PROGRAMU 9
7. INSTALACJA PROGRAMU NA TWARDYM DYSKU 9
8. GARŚĆ WSKAZÓWEK DLA POCZĄTKUJĄCYCH 11

1. WSTĘP

Dziękujemy za zakup naszego produktu. Mamy nadzieję, że będzie on dla Państwa pożyteczny. Zakup tego programu w legalnej formie zapewnia gratyfikację jego autorom i wszystkim osobom, które poświęciły wiele czasu na jego stworzenie.
Prosimy pamiętać o tym, że PIRACTWO KOMPUTEROWE TO KRADZIEŻ. Tak więc wszelkie kopiowanie i udostępnianie tego programu do kopiowania jest przestępstwem.

Orkis

W związku z powyższym program jest w prosty dla Państwa sposób zabezpieczony przed nielegalnym użytkowaniem. Przepraszamy za tę niedogodność, ale jest ona ciągle konieczna.

2. WPROWADZENIE

Kraina Mgieł, leżąca bardzo daleko (a może bardzo blisko?) tętniła zawsze życiem. Tutaj pracowali ciężko chłopi i bawili się wesoło bogaci. Kolorowe karawany kupców przemierzały drogi i bezdroża po to, aby wszyscy mogli kupić to, co potrzebują, trochę zarobić i zapewnić utrzymanie zbójom. Słowem - normalka. Jeden z kupców miał wyjątkowego pecha, w potyczce morskiej z piratami stracił oprócz towaru także swoją narzeczoną, którą zabrał w morską podróż. Piraci okazali jednak

6 KUPIEC

trochę łaskawości (a może więcej okrucieństwa?) i pozostawili owemu kupcowi oprócz życia szansę na odzyskanie ukochanej dziewczyny. W zamian za okup astronomicznej wysokości dwóch milionów dukatów obiecali oddać dziewczynę zdrową i całą. Ty, drogi Graczu, wcielasz się teraz w postać naszego kupca. Czy zdołasz uzbierać pieniądze na okup? To zależy tylko od Twojej przedsiębiorczości i szczęścia.

Kivrel

3. WYMAGANIA SPRZĘTOWE GRY

Gra działa na wszystkich modelach Amig wyposażonych w conajmniej 1 Mb pamięci RAM (Amiga 500 wymaga przynajmniej półmegabajtowego rozszerzenia pamięci). Gra potrafi rozpoznać i wykorzystać większe ilości pamięci RAM.

4. URUCHAMIANIE PROGRAMU

- Włącz komputer i włóż dyskietkę nr 1 do stacji dysków. Dalej postępuj zgodnie z informacjami podanymi na ekranie komputera.
- Wprowadź kod odbezpieczający program (patrz wprowadzanie kodu).

5. WPROWADZANIE KODU

Po uruchomieniu programu pojawi się na ekranie wizerunek jednego z bywalców karczmy. Twoim zadaniem jest wpisanie jego imienia (znajdziesz je wewnątrz instrukcji). Jeśli popełnisz błąd, masz jeszcze jedną szansę. Jeśli jej nie wykorzystasz, program nie uruchomi się.

Geralt

6. OBSŁUGA PROGRAMU

Wszystkie operacje wykonujemy wskazując myszką odpowiednią opcję i wciskając jej lewy przycisk.

7. INSTALACJA PROGRAMU NA TWARDYM DYSKU

Bardziej zaawansowani użytkownicy, posiadający dysk twardy, mają możliwość zainstalowanie na nim gry, co przyspieszy nieco jej działanie i wyeliminuje konieczność korzystania z dyskietek. Aby tego dokonać należy:

A. Utworzyć, na dysku twardym, katalog o nazwie **„Kupiec"**, z pomocą dowolnego programu do obsługi plików lub komendą AMIGA DOS np.:

Makedir dh1:gry/kupiec

(jeśli, oczywiście, na dysku DH1: znajduje się katalog o nazwie „**GRY**" i chcemy umieścić w nim „**KUPCA**").

B. Skopiować zawartość obu dyskietek z grą do tego katalogu np. komendami AMIGA DOS:

Copy kd1: to dh1:gry/kupiec all

Copy kd2: to dh1:gry/kupiec all

C. Od tej chwili gra dostępna jest w podanym katalogu jako ikona o nazwie „Kupiec"

Jodrel

8. GARŚĆ WSKAZÓWEK DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Rozpoczynasz grę w mieście VALNOR jako żebrak. Posiadasz 220 dukatów, kilka klejnotów, wóz, nie posiadasz pomocników. To najtrudniejszy etap gry - najbliższe dni pokażą, czy Twoja misja ma szansę powodzenia.

KARCZMA

to miejsce, w którym werbujesz pomocników. Potrzebni są oni do obsługi wozów, dzięki nim rośnie bezpieczeństwo podróży. Zbyt duża liczba pomocników znacznie podnosi koszty wypraw.
Spotkasz w niej też ludzi, którzy przy kuflu piwa snują różne opowieści - czasem można zdobyć od nich

informacje, które pozwolą na zrobienie dobrego interesu. Często są to jednak tylko wytwory ich wyobraźni. Od bywalców karczmy kupisz także mapy ułatwiające poszukiwanie skarbów w ruinach i opuszczonych kopalniach (nie zawsze są prawdziwe).

KANTOR

tutaj możesz sprzedać klejnoty a także kupisz lub sprzedasz wóz.

Sken

HANDEL

wybierając tę opcję masz możliwość zakupu lub sprzedaży towarów, a także poznasz ceny towarów w danej miejscowości (**CENNIK**) oraz wykaz towarów które posiadasz, wraz ze średnimi cenami ich zakupu (**SKŁAD**).

Uwaga! Mieszkańcy małych osad nie są zainteresowani bronią ani klejnotami, stąd można je tam sprzedać tylko za symboliczne kwoty (5 dukatów).

MAPA

funkcja ta pokazuje nam mapę KRAINY MGIEŁ. Aby uzyskać informacje o jakiejś miejscowości, należy wskazać ją na mapie i nacisnąć lewy przycisk myszki. Wciśnięcie prawego klawisza myszki powoduje opuszczenie mapy.

OPCJE

umożliwiają rozpoczęcie nowej gry, wyjście do DOS'u lub wgranie jednej z wcześniej zapisanych sytuacji - program umożliwia zapisanie co 30 minut stanu gry na dyskietce.

TALIZMANY: LEŚNY i MORSKI

chronią w pewnym stopniu przed niebezpieczeństwami - można je kupić tylko w jednym miejscu w Krainie Mgieł. Są jednak bardzo drogie.

Markus

15 KUPIEC

Życzymy powodzenia w grze.

PRODUCENT:
TimSoft
75-359 KOSZALIN
ul. Kościuszkowców 8
tel. (0-94) 402-541

NOTATKI

Kraina Mgieł
PELHAM
KALORN
MAYADA
NOR
SKELET
VALNOR
YOAL
CORTUUM
JAERA
SOTTOR
ELENIUM
ENASH
MOUTON
LESETH
GORSID
CARLISS
MIROS
QUERNUM
BERGES
TARDET
MURDOK
SETH
SIMTEC
FERK
DEGEL
NOLETH
STILO
SEGOH
DORNO
ELNOR
MARES
MILISS
SOUM
© 1995 TimSoft
Kopiowanie i rozpowszechnianie
bez zezwolenia producenta jest ZABRONIONE