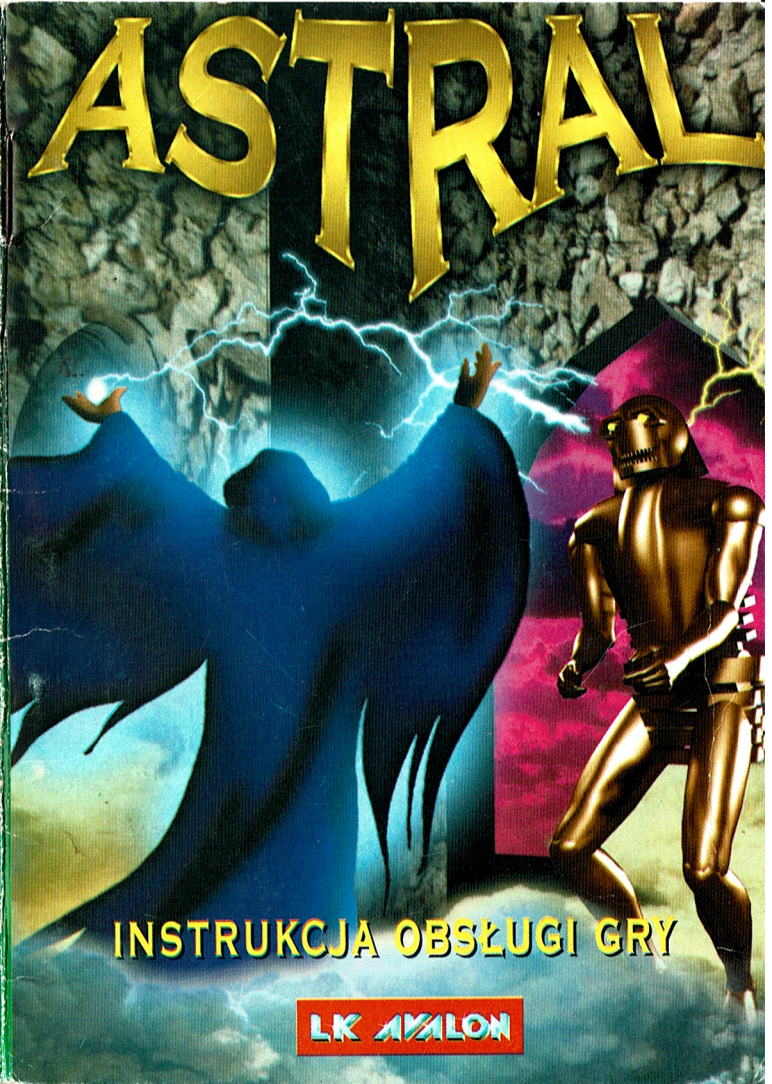


ASTRAL



INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY

LK ~~AV~~ALON

Instrukcja obsługi gry

ASTRAL

©1996 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.

... To była dziwna Magia. Dorastając wątpił w zdrowe zmysły swego opiekuna i nie potrafił odnaleźć sensu w niekończących się ćwiczeniach. Wiedział jednak, że jego i Alamra łączy coś nienazwanego, coś co sprawia, że obaj tak bardzo różnią się od reszty mieszkańców Magoon. Zauważał przepaść między otaczającym go światem, a tajemniczą komnatą ćwiczeń. Miliony razy zadawał sobie pytanie po co to wszystko. Teraz już wiedział! Stojąc pod murami zaginionej krainy i wpatrując się w posąg Ahoro zrozumiał wszystko. Jego celem od samego początku, od dnia w którym wydał pierwszy krzyk miała być walka. Z tym, którego imienia nikt nie śmiał wymawiać głośno. Miał pokonać Molasara! Ruszył więc na przeciw przeznaczeniu, poganiany przez dudniący głos Mistrza, rozbrzmiewający we wnętrzu hełmu. "Pokonaj Molasara, zniszcz źródło jego demonicznej mocy!". Czyż mogło być coś ważniejszego?

CEL I OBSŁUGA GRY

Zadaniem gracza jest kontrolowanie głównego bohatera podczas jego podróży przez sfery wrogiego świata. Podczas podróży przez światy bohater będzie musiał umiejętnie wykorzystywać swoją moc i spostrzegawczość, gdyż wiele operacji z pozoru niemożliwych do wykonania wymaga użycia magicznych przełączników. Przełączniki można uaktywnić strzelając określoną ilość razy w elementy zabudowań, ścian, kolumn itp. W pewne miejsca można przedostać się tylko używając lin, drabin i drzwi. Po zebraniu pojemnika należy podejść z nim do specjalnego zasobnika i zostawić go tam wciskając FIRE.

UWAGA: W przypadku pozostawienia pojemnika i dotknięcia go przez jakiegokolwiek wroga, pojemnik wraca automatycznie na miejsce z którego został uprzednio zabrany. Wyjątkiem od tej reguły jest użycie wózka.

Ponieważ zadania i umiejętności wymagane do ukończenia światów zasadniczo się różnią, wszystkie światy omówione zostały szczegółowo w osobnym paragrafie.

Po wczytaniu gry wyświetlony zostanie ekran głównego menu programu, gdzie można ustalić pewne parametry rozgrywki. Wyboru aktywnej opcji dokonuje się poprzez ustawienie obok niej znacznika i

wciśnięcie przycisku *FIRE* lub *[ALT]*. Dostępne w menu głównym możliwości to:

- * **START** - powoduje rozpoczęcie gry;
 - * **MUZYKA** - włącza/wyłącza muzykę w grze;
 - * **DŹWIĘKI** - włącza/wyłącza efekty dźwiękowe w grze;
 - * **GRAFIKA** - włącza/wyłącza animacje tła gry. W przypadku posiadania małej ilości pamięci należy wyłączyć animacje, co pozwoli na zwiększenie prędkości działania gry;
 - * **KOD** - umożliwi wpisanie kodu, a tym samym rozpoczęcie zabawy od dalszych poziomów. Aby wpisać kod należy wybrać opcję **KOD**, wstukać kod z klawiatury i wcisnąć *FIRE* lub *[ENTER]*;
 - * **INFO** - podaje zestaw aktywnych klawiszy oraz informacje o autorach programu;
 - * **WYJŚCIE** - powoduje opuszczenie programu i powrót do systemu.
- Po ustaleniu wszystkich żądanych parametrów i wybraniu opcji **START** następuje przejście do właściwego ekranu gry. Ekran ten podzielony został na dwie części: dolną czyli panel informacyjny, oraz górną, czyli obraz akcji. Na panelu informacyjnym umieszczono następujące informacje: ilość pozostałych żyć, ilość dostępnych pentakli, numer poziomu, poziom mocy bohatera oraz wynik punktowy.

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA ŚWIATÓW GRY

ŚWIAT 1: poziomy od 1 do 4.

Głównym celem jest zebranie 6 kryształów i umieszczenie ich w specjalnym zasobniku. Po umieszczeniu kryształów w zasobniku następuje ciąg wydarzeń:

- otwierają się drzwi wyjściowe poziomu;
- umierają wszyscy przeciwnicy;
- jeśli nie zdążymy opuścić poziomu przed upływem przewidzianego czasu, pojawi się Super Wróg. Jeśli uda mu się dotknąć bohatera gra kończy się, niezależnie od ilości posiadanych żyć. W Super Wroga można strzelać, jednak nie przyniesie to żadnego efektu, gdyż jest to jedyna niezniszczalna postać gry. Jedyną możliwością przetrwania jest ucieczka;

- skracanie czasu pozostałego na opuszczenie poziomu jest sygnalizowane przez trzęsienie się planszy.

ŚWIAT 2: poziomy od 5 do 8.

Oprócz zebrania pojemników celem bohatera jest likwidowanie złej mocy w każdej sferze, co pozwala uwolnić wojowników, którzy próbowali swych sił w walce ze złem. Z wdzięczności wojownicy ofiarowują pomoc na następnym poziomie gry. Wojownikowi można wskazywać kierunek marszu przez dotknięcie go i strzelenie w interesującym nas kierunku.

ŚWIAT 3: poziomy od 9 do 12.

Zasadnicze zadanie jest to samo, jednak na tym poziomie wprowadzono pewne utrudnienia. Oprócz nowych przeciwników, na planszy pojawiają się fałszywe kryształy. Zebranie takiego kryształu powoduje jego wybuch, i odebranie bohaterowi kilkunastu jednostek energii. Najlepszą metodą na upewnienie się czy kryształ jest prawdziwy, jest rzucenie na niego Pentakla - jeśli kryształ jest fałszywy powinien wybuchnąć. Drugą nowością jest tzw. Wysysacz Mocy, który więzi duszę Bogini Światła. Nie należy się do niego zbytnio zbliżać, dopóki wszystkie kryształy nie zostaną złożone w pojemniku. W tym świecie nie ma limitu czasowego na dojście do wyjścia, pojawia się natomiast Pantera, którą można zniszczyć po dłuższym ataku.

ŚWIAT 4: poziomy od 13 do 16.

Celem bohatera jest zebranie 4 części Teleportu (jedna część w każdej sferze). Wzięcie takiej części powoduje wyświetlenie fragmentu napisu na panelu informacyjnym. Każda część jest schowana na niedostępnym z początku ekranie, i pilnowana przez strażnika. Aby ukończyć poziomy od 13 do 16 należy:

- zdobyć klucz, który przesunie posąg Ahoro i odłoni przejście do ukrytego ekranu z częścią Teleportu;
- głównym sposobem na zdobycie klucza jest zabicie 15 przeciwników. Szesnasty przeciwnik zostawi na swoich zwłokach klucz;
- drugim sposobem jest odczekanie 6 minut i zabicie jakiegoś

przeciwnika, gdyż zostawi on klucz na swoich zwłokach;

- po drodze do pełni (nie)szczęścia dochodzą przełączniki znane z poprzednich światów.

W czwartym Świecie po wzięciu fragmentu Teleportu otwiera się wąż do innych drzwi. Należy do niego podejść. W tym Świecie przeciwnicy nie giną masowo po wzięciu kulminacyjnej rzeczy, jednakże można wszystkich wybić i żaden więcej się nie odrodzi (po wzięciu części Teleportu). W tym Świecie gracz ma możliwość używania broni specjalnej - LASERA, jednak musi go zdobyć na przeciwniku.

OPIS WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE PRZEDMIOTÓW

WÓZEK - umożliwia bezpieczne przewożenie pojemnika, bez ryzyka jego utraty w przypadku zetknięcia się z przeciwnikiem. Wózek można kontrolować podchodząc do niego zawsze z lewej strony i wciskając *FIRE*. Teraz bohater porusza się już razem z wózkiem. Aby zostawić wózek należy powtórzyć operację.

POJEMNIK - podstawowe zadanie w grze, należy go umieścić w bezpiecznym miejscu;

PENTAKL - to mini bomba z opóźnionym zapłonem. Aktywuje się po określonym czasie lub w momencie dotknięcia;

STATUETKA - dodatkowe życie;

PIĘŚĆ - dodatkowa energia;

PYTAJNIK - 20 punktów energii;

POCISK - zwiększenie mocy broni;

GWIAZDKA - zwiększenie mocy Pentakli;

GWIAZDKA Z SYMBOLEM “+” - siedem Pentakli;

TRÓJKĄT KUL - TOTALNA ŚMIERĆ.

STEROWANIE

- Wychylenie joysticka lub wciśnięcie odpowiedniego klawisza kursora powoduje ruch w żądanym kierunku.
- "**GÓRA**" powoduje wychodzenie po drabinach, linach itp. oraz wejście w drzwi.
- "**DÓŁ**" to schodzenie z drabin, lin itp. oraz rzucenie pentakla.
- **FIRE** lub **[ALT]** - strzał, zatwierdzenie wyboru opcji, przyspieszenie przebiegu **INTRA**, branie / zostawianie pojemników, używanie wózka, aktywacja przełączników.
- **[ESC]** powoduje włączenie/wyłączenie pauzy w grze, wyświetla panel opcji. Panel Opcji umożliwia m. in. przełączenie muzyki/efektów dźwiękowych.

SPOSÓB WCZYTYWANIA

Usuń wszystkie cartridge, włóż dyskietkę "ASTRAL 1" do stacji dysków i włącz komputer. Kiedy na ekranie pojawi się prośba o zmianę dyskietki, włóż odpowiednią dyskietkę do stacji dysków i poczekaj. Gra wczyta się automatycznie.

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU

Uruchom program **INSTALUJ** z dyskietki pierwszej. Jeżeli zgadzasz się aby program założył katalogi **AVALON/ASTRAL**, to potwierdź to wciśnięciem klawisza **[ENTER]**. Jeżeli nie, to musisz podać własną ścieżkę dostępu, brakujące katalogi zostaną założone automatycznie. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami programu instalacyjnego.

UWAGA: Podczas uruchamiania gry z twardego dysku oryginalna dyskietka o którą poprosi program musi znajdować się w stacji **DF0**, i powinna tam pozostać w czasie trwania zabawy.

OSTRZEŻENIE

Prosimy o przeczytanie przed rozpoczęciem zabawy!

Ponieważ część osób źle reaguje na mrugające światło i promieniowanie komputera, zalecamy przestrzeganie następujących zasad bezpieczeństwa:

- nie należy siadać blisko monitora - kabel joysticka lub myszy powinien być naciągnięty;
- nie należy używać komputera gdy czujemy ból głowy lub senność;
- należy robić przerwy w czasie korzystania z komputera (co 15 - 20 minut);
- w razie wystąpienia jakichkolwiek objawów epileptycznych należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem.

Autor programu: Andrzej Bugajny

Grafika i Muzyka: Artur Furmanek

(c) 1996 Laboratorium Komputerowe AVALON

KOD
092017

SWIAT 2

