

DIAMENTY

instrukcja obsługi

COPYRIGHT BY OKAY 1994

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP.	3
2. AUTORYZACJA PROGRAMU.	4
3. URUCHOMIENIE PROGRAMU.	5
4. EKRAN GŁÓWNY.	5
5. PODSTAWOWE ELEMENTY GRY.	6
6. ZASADY GRY.	7
7. KLAWISZE STERUJĄCE.	9

1. WSTĘP.

2 Dziękujemy za zakup naszej gry.
3 Sądzymy, że sprawi ona Państwu wiele radości.
4 Legalny zakup jest najlepszym sposobem docenienia wysiłków
5 twórców programu oraz jego producenta.
6 Jednak dla wielu osób piractwo komputerowe jest procesem
7 naturalnym i nie widzą w tym nic nagannego.
8 Ponieważ zjawisko to jest bardzo powszechne zostaliśmy
9 zmuszeni stosować system zabezpieczenia przed nielegalnym
10 kopiowaniem oraz autoryzację legalnego użytkownika.
11 Mamy nadzieję, że Ci ostatni zrozumieją nasze intencje.

12

AUTORZY I WYDAWCY

2. AUTORYZACJA PROGRAMU.

Po uruchomieniu programu wyświetla się test antypiracki .
W wyświetlonym okienku pojawiają się trzy cyfry (X) (Y) (Z)
wskazujące wybrane słowo z tej instrukcji.
Aby znaleźć to odpowiednie słowo należy odczytać kolejny numer
strony w instrukcji (X) następnie numer wiersza na stronie (dla
ułatwienia wiersze zostały ponumerowane przez producenta gry)
(Y) oraz znaleźć odpowiednie słowo w danym wierszu (Z).
Po odnalezieniu właściwego słowa należy wpisać je przy pomocy
klawiatury.
Polskie znaki w wyrazach należy zastąpić ich łacińskimi
odpowiednikami (czyli "ą" zamieniamy na "a" itp. a "ż" i "ź" oba
zamieniamy na "z").

1 **3. URUCHOMIENIE PROGRAMU.**

2 Włączyć komputer.

3 Dyskietkę z programem należy włożyć do głównego napędu
4 dyskietek (napęd A).

5 Po kilkudziesięciu sekundach pojawi się test antypiracki
6 sprawdzający legalność posiadanego programu.

7 Wprowadzenie właściwego słowa (patrz pkt 2) umożliwi przejście
8 do ekranu tytułowego.

9 **4. EKRAN GŁÓWNY**

10 Ekran główny umożliwia odpowiednie skonfigurowanie
11 programu i dostosowanie do naszych indywidualnych potrzeb.

13 Dostępne są następujące klawisze :

14 HASŁO- wprowadzenie odpowiedniego kodu powoduje start gry

- 1 od poziomu zakodowanego tym hasłem.
- 2 START - pozwala na rozpoczęcie pełnej rozgrywki poprzez
- 3 przechodzenie kolejnych poziomów (od łatwiejszych do coraz
- 4 trudniejszych).
- 5 F/X - włączenie lub wyłączenie efektów dźwiękowych lub muzyki.

6 **5. PODSTAWOWE ELEMENTY GRY.**

- 7 Po odpowiednim skonfigurowaniu pojawia się ekran główny gry.
- 8 Podzielony jest on na dwie podstawowe części.
- 9 CZĘŚĆ 1 Pole z rozmieszczonymi diamentami oraz innymi
- 10 obiektami - jest to zasadnicze miejsce gry, w którym wykonuje się
- 11 wszystkie posunięcia przy pomocy odpowiednich klawiszy oraz
- 12 joysticka .
- 13 CZĘŚĆ 2 Panel informacyjny - jest to miejsce, w którym
- 14 wyświetlane są podstawowe informacje potrzebne w czasie gry.
- 15 Są to następujące dane(od prawej strony w kolejności):

- 1 -dotychczas uzyskane w trakcie rozgrywki punkty
- 2 -pozostałe do zebrania w danej rozgrywce diamenty
- 3 -czas pozostały do zakończenia rozgrywki
- 4 -ilość posiadanych bomb
- 5 -posiadana aktualnie liczba żyć
- 6 -liczba kluczy zielonych
- 7 -liczba kluczy niebieskich

8 **6. ZASADY GRY.**

- 9 Podstawowym celem gry jest zebranie odpowiedniej dla danego
- 10 poziomu ilości diamentów. Na początkowych poziomach jest to
- 11 zadanie łatwe jednak z czasem przybywają nowe trudności.
- 12 W zbieraniu diamentów przeszkadza nam kilka rodzajów przeszkód.
- 13 Podstawową przeszkodą są piętrzące się stosy kamieni.
- 14 Drażąc nowe korytarze musimy uważać aby nie spadały nam one
- 15 na głowę, bo pozbawią nas oczywiście życia.

1 Drugą przeszkodą są porozrzucane w różnych miejscach murki.
2 Zagradzają nam one przejście lub stanowią ścianki w mniejszych
3 komnatach z drzwiami.
4 Istnieją trzy rodzaje murków - murki grube cieńkie i niespodzianki.
5 Murki grube niespodzianki są nienaruszalne. Murki cieńkie możemy
6 rozbić przy pomocy posiadanych w naszym arsenale bomb.
7 Kolejna przeszkoda to przemieszczająca się zielona lawa.
8 Posiada ona właściwość rozrastania się i wypełniania swoją
9 objętością wolnych przestrzeni. Zetknięcie z nią jest również
10 śmiertelne.
11 Najniebezpieczniejsze są poruszające się w komnacie robaki.
12 Zetknięcie z nimi powoduje śmierć. Można je unieszkodliwić
13 spuszczając na nie kamienie, diamenty lub pozostawiając w ich
14 pobliżu bomby. Zabicie robaka powoduje tworzenie się diamentów.
15 W grze posługujemy się także kluczami w kolorze zielonym lub
16 niebieskim.
17 Klucz o danym kolorze pasuje do drzwi o takim samym kolorze.
18 W ten sposób uzyskujemy dostęp do mniejszych komnat.

- 1 Po zebraniu odpowiedniej liczby diamentów poprzez niebieskie
- 2 drzwi z umieszczonymi nad nimi dwoma gwiazdkami przechodzimy
- 3 na kolejny poziom.
- 4 Gdy czas potrzebny do zakończenia planszy zbliży się do 20 sekund
- 5 zostaje włączony sygnał dźwiękowy odliczający ten czas..
- 6 Ponadto w wypadku gdy zostaniemy przysypani przez kamienie i
- 7 brak możliwości wyjścia możemy popełnić samobójstwo.

8 **7. KLAWISZE STERUJĄCE.**

- 9 ESC - samobójstwo
- 10 FIRE lub SHIFT (+ JOYSTICK) - zrzut kamieni, otwieranie drzwi
- 11 2xFIRE lub 2xSHIFT - podkładanie bomb
- 12 KLAWISZE KURSORA lub JOYSTICK - przemieszczanie się we
- 13 wszystkich kierunkach

Wszelkie sugestie dotyczące naszych programów
prosimy kierować na adres :

"OKAY"
ul. Przestrzenna 43/3
50-534 WROCŁAW
TEL. 67 - 83 -75

Autorzy programu

PROGRAMOWANIE
EDYTOR
GRAFIKA
MUZYKA
SKŁAD & DTP

Radosław Szamrej
Tomasz Linda
Robert Lignar
OKAY
Rafał Konopacki

12567