

KING KONG

instrukcja obsługi

Copyright by OKAY 1994

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP	2
2. AUTORYZACJA PROGRAMU	3
3. UWAGI O KŁAWIATURZE	4
4. EKRAN GŁÓWNY	4
5. PODSTAWOWE ELEMENTY GRY	5
6. ZASADY GRY	6
7. KŁAWISZE STERUJĄCE	7

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 legalnych użytkowników.
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 oba "ż" i "ź "
zamieniamy na "z").

1 3. UWAGI O KLAWIATURZE.

2 Uwaga !

3 Kupiony przez Państwa program obsługuje jako standard amerykańską
4 wersję klawiatury (w układzie QWERTY).

5 W związku z tym posiadacze komputerów z klawiaturą niemiecką
6 (w układzie QWERTZ)

7 mogą mieć problemy przy teście antypirackim.

8 Dlatego też, przy wpisywaniu odpowiednich haseł należy pamiętać o
9 tym ,że odwrócone jest znaczenie klawiszy Y i Z zarówno dla małych
10 jak i dużych liter.

11 Pozostałe zmiany w klawiaturze nie są istotne.

12 4. EKRAN GŁÓWNY

13 Ekran główny umożliwia odpowiednie skonfigurowanie
14 programu i dostosowanie do naszych indywidualnych potrzeb.

15 Dostępne są następujące klawisze :

16 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 MUZYKA - włączenie lub wyłączenie efektów muzycznych.

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 przeszkodami oraz innymi
- 10 obiektami - jest to zasadnicze miejsce gry w którym wykonuje się
- 11 wszystkie posunięcia przy pomocy joysticka .
- 12 CZĘŚĆ 2 Panel informacyjny - jest to miejsce w którym wyświetlane
- 13 są podstawowe informacje potrzebne w czasie gry. Są to następujące
- 14 dane :

- 1 -dotychczas uzyskane w trakcie rozgrywki punkty
- 2 -liczba bananów pozostała do zebrania
- 3 -posiadana aktualnie liczba żyć

4 **6. ZASADY GRY.**

- 5 Podstawowym celem gry jest wyzbieranie wszystkich bananów
- 6 na danym poziomie gry.
- 7 Po zrobieniu tego przechodzimy na kolejny poziom.
- 8 Na początkowych poziomach jest to zadanie łatwe jednak z czasem
- 9 przybywają nowe trudności.
- 10 Zbieranie bananów utrudnia nam kilka rodzajów przeszkód.
- 11 Przeważnie są to panoszące się wszędzie różnorakie zwierzaki.
- 12 Zetknięcie się z nimi powoduje śmierć.
- 13 Można je unieszkodliwić spuszczając na nie zawieszone w różnych
- 14 miejscach czerwone jabłka.
- 15 Kolejną niebezpieczną przeszkodą są spadające niespodzianki w
- 16 stylu kropel wody sciekających z roztopiającego się lodu lub
- 17 też pojawiające się niewiadomo skąd wielkie jajka.

1 **7. KLAWISZE STERUJĄCE.**

- 2 ESC - zakończenie danej gry i przejście do ekranu głównego.
- 3 FIRE - skoki
- 4 JOYSTICK - przemieszczanie się we 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

GRAFIKA

MUZYKA

SKŁAD & DTP

Paweł Mirończuk

Robert Lignar

Adam Skorupa

Rafał Konopacki

