

# ROCKSTAR

---



INSTRUKCJA DO GRY  
PO POLSKU



## WSTĘP

*Życie gwiazdy rockowej nie jest takie proste, jak mogłoby się wydawać. Najgorsze są początki. Chyba nawet nie zdajecie sobie sprawy, czego trzeba się imać, by zarobić trochę grosza na porządną gitarę basową. Gości dających Ci robotę nie interesuje to, że potrafisz odwalić czadową solówkę, na swojej gitarze, a do tego jesteś superodlotowym klientem. Pamiętam nasz pierwszy raz. Zdecydowaliśmy się, że zostaniemy znaną rockową kapelą – nie wiem kto wpadł na ten rewelacyjny pomysł, ale jestem pewien, że zrobił to w stanie chwilowej niepoczytalności. Potrzebowaliśmy trochę grosza, więc zaczęliśmy szperać po ogłoszeniach na miejscowych pośredniakach (jedyne kulturalne miejsca w naszym rodzimym miasteczku). Okazało się, że pracy jest full, ale nie dla takich cienkich bolków jak my – dobra zapłata, dobre kwalifikacje. Jako, że jesteśmy wytrwali, w końcu znaleźliśmy odpowiadającą nam(???) ofertę. Były to roboty drogowe. Jeśli nigdy nie zrywaliście asfaltu za pomocą powykrzywianych łopatek, na pewno nie dowiecie się, jaka to niewyobrażalnie fajna praca. Trzeba przyznać, że ja i reszta chłopaków i tak mieliśmy szczęście, bo np. Ted dostał do rąk młot pneumatyczny. Ted waży tylko sześćdziesiąt kilo, więc chyba nie trzeba tłumaczyć jak zachowywało się jego ciało po uruchomieniu tego urządzenia. Inna sprawa, że owa kura-cja nawet mu się przysłużyła – facet od tego czasu, niesamowicie wali po garach. Inną ciekawą ofertą była praca... w filmie! Pomyśleliśmy, że to wielka szansa na pokazanie się całemu światu. I pokazaliśmy się – jako płaczące wierzby. Ten gamoń Paul, znów nie doczytał do końca ogłoszenia, w związku z czym dopiero po podpisaniu umowy dowiedzieliśmy się, że będziemy grali w podrzędnym horrorze, w którym zabite monstrum zmartwychwstaje po kilkanaście razy. Nawet ucieszyłoby mnie, gdybym to ja grał to monstrum (odpadłyby przynajmniej godziny spędzone w charakteryzatorni) – ale nic z tego. Facet kazał wdziać nam na siebie coś imitującego powykrzywiane drzewa i gonić po moczarach za jakąś panielką. David mimo naszej tragicznej sytuacji postanowił, że i tak pokaże się światu. W ten sposób w czterdziestej minucie filmu „Potwór z bagien”, możecie dostrzec w dziupli biegnącego drzewa czerwoną z emocji gębę Davida. Oczywiście po tej akcji zostaliśmy wylani z naszej „roboty”, bez uiszczenia należnej za naszą pracę okrągłej sumki. Tak mijaly dni i kufle wypitych piw... W końcu jakoś dorobiliśmy się własnych instrumentów i zaczęliśmy rzępolić na podrzędnych imprezach. Jedną z nich był m.in. pogrzeb jednego z miejscowych oficjeli. Wszystko szło zgodnie z wszel-*

coś tłumaczyć bełkotliwym głosem „To pomyłka proszę państwa... Ja zaraz wszystko naprawię...”. Twarz żony denata w jednej chwili spurpurowiała: najpierw zaczęła okładać torebką owego nieszczęśnika, a później wszystkich stojących obok. Nas wywaliła – chyba nie muszę dodawać – bez zapłaty za uczciwą robotę. Jednak najbardziej odlotowe były nasze koncerty w małych miasteczkach i wsiach. Ochh... megalitry wpiętych browarów i szalejące, gorące miejscowe panienki. Pamiętam jedną z takich imprez. Przed sceną było mnóstwo błota, my graliśmy nasze najszybsze kawałki. Któryś z naszych fanów wpadł na pomysł taplania się w bajorku przy odgłosach ciężkich riffów. Po chwili w błocie znajdował się już każdy, kto tylko mógł się poruszać. Totalny odlot. Aby podkreślić atmosferę, nasz basista rąbnął gitarą o scenę. Leciał właśnie po zastępczą, gdy nagle wyrósł przed nim jakiś dwumetrowy byk: „Czemu niszczysz naszą piękną scenę, szczeniaku”. David bardzo się zdenerwował, bo po pierwsze to niszczył nie scenę, ale swoją gitarę, a po drugie, jak stwierdził kategorycznie „Nie jestem szczeniakiem, mi-siu!!!”. Jako ripostę, miejsowy killer wyprowadził pięknym lewym prostym cios prosto w przystojną buzię Davida. Ten wylądował na perkusji Teda. Ted podszedł do zabijaki i zaczął nawijać mu kazanie z cyklu „Jestem świadkiem Jehowy... etc.”. Gościu na pewno nie był teologiem, bo Ted skończył tak, jak David z tym, że w błocie poniżej sceny. Urażony postawą zabijaki prasnąłem go gitarą Poula, który nagle gdzieś zniknął. Była to druga gitara, jaką straciliśmy w tym dniu. Nie będę opisywał tego, co działo się później... Można tylko dodać, że na pełną rekonwalescencję potrzebowaliśmy po tym zdarzeniu półtora miesiąca. Nasza zasadnicza kariera zaczęła się od telewizyjnego Talk Show. Starliśmy się tam w dyskusji z pewnymi Eskimosami. Tematem było hasło „Myć się czy nie?”. My oczywiście byliśmy za opcją drugą, a wyobraźcie sobie Eskimosi za pierwszą! Okazało się niestety, że goście byli bardziej elokwentni niż my i po prostu zmieszali nas podczas tej dyskusji z błotem. Staliśmy się co prawda pośmiewiskiem, ale najważniejsze, że znanym pośmiewiskiem. Od razu wpadłem na pomysł napisania kawałka: „Jesteśmy brudnymi głupolami”. Z wysuptyanych pieniędzy, dokonaliśmy nagrań i wydaliśmy go na singlu. To był wielki sukces... Później przychodziły następne i w ten sposób teraz znajduję się z kumplami za kulisami imprezy „Woodstock III”. O właśnie skończył grać jeden z naszych kultowych zespołów – „We Hate Everybody”. Czas na nas... Sorry, ale muszę już kończyć...

## ŁADOWANIE PROGRAMU

Włóż oryginalną dyskietkę nr. 1 do stacji dysków. Program załaduje się automatycznie. Podczas gry postępuj zgodnie z poleceniami programu. Program działa poprawnie na wszystkich modelach Amigi: A500, A500+, A600 i A1200. Program wymaga 1 MB Chip.

## ZABEZPIECZENIE

Gra jest firmowo zabezpieczona przed nielegalnym kopiowaniem. W tym celu użyto specjalnych kodów o które co jakiś czas będzie dopominał się program. Wtedy należy z tabeli kodów znajdującej się w zestawie odszukać odpowiednie hasło i wpisać je.

## OPIS PROGRAMU

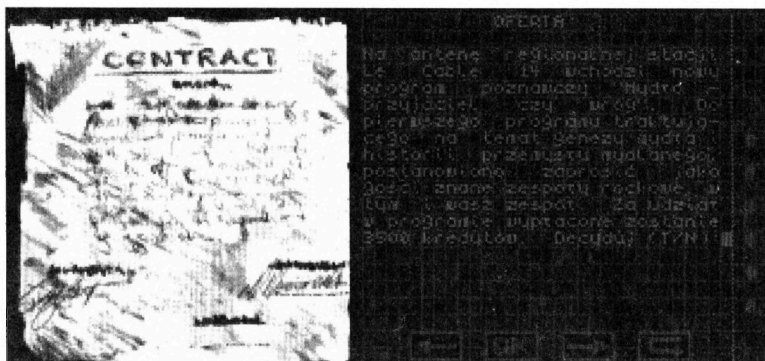
### Menu główne

Dla ułatwienia przyjmujemy, że LMB — oznacza lewy przycisk myszy, zaś RMB — prawy przycisk myszy.

Na ekranie Menu Głównego możemy:

1. Kliknięciem LMB/RMB na górnej belce tej oraz większości innych plansz przyspieszamy upływ czasu (LMB — wolniej, RMB — szybciej).

2. Przyjąć ofertę pracy. Po prawej stronie ekranu, znajduje się sześć lampek symbolizujących oferty. Jeśli któraś z nich „świeci się”, przez kliknięcie na niej uzyskasz dokładne informacje dotyczące wybranej oferty. Jeśli zainteresuje Cię ona, wciśnij klawisz 'T' i potwierdź wybór Enterem. Czynność tę możesz wykonać również poprzez kliknięcie LMB na gadżet



'OK'. Jeśli jednak wydaje Ci się, że oferta poniżej Twoją osobę — Wielkiego Rockmana, wciśnij klawisz 'N' lub kliknij LMB poza gadżetem 'OK', co będzie równoznaczne z jej odrzuceniem. Oferty są uszeregowane wg. atrakcyjności — od mniej do bardziej intratnej. Są to w kolejności:

Pierwsza (od góry) — oferty nie wymagające posiadania przez zespół instrumentów, dotyczą prac fizycznych jak np. remonty drogowe. Przeznaczone dla ludzi nagle potrzebujących gotówki tzw. desperados.

Druga — tutaj pojawiają się już oferty, które wymagają posiadania podstawowych instrumentów (najtańsza perkusja lub wzmacniacz) — robota dla początkujących gwiazdorów.

Trzecia — oferty dla zespołu o większym stażu muzycznym. Wymagają lepszego zestawu nagłaśniającego czy też np. niestandardowych instrumentów, jak np. puzon.

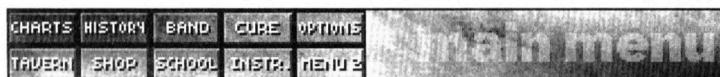
Czwarta — jak wyżej, ale o ciut większych wymaganiach merytoryczno-sprzętowych.

Piąta — dla prawdziwych wyjadaczy rocka i heavy metalu. Zajęcia ekskluzywne, intratne, ale jednocześnie wymagające dużego profesjonalizmu.

Szosta — tylko dla dinozaurów naszej kultowej muzyki — rocka. Musisz mieć sławę i prestż co najmniej Jimiego Hendrixa. Oferty te, to najkrótsza droga do odniesienia komercyjnego sukcesu, poprzez pokazywanie się w telewizyjnych Talk Show lub wyjazdy na koncerty o randze Woodstock.

## Gadżety Menu Głównego

Panel 1:



**CHARTS** — pokazuje notowania list przebojów z różnych krajów (uwzględnia ona ok. 600 utworów!!!), powrót do głównego menu następuje po naciśnięciu gadżetu 'BACK'.

**HISTORY** — podzielony na pięć podczęści:

1. **HISTORY**: pozwala nam przeglądać wszystkie dotychczasowe angaże, które przyniosły (lub nie — takie jest życie) dochód. Strzałkami w lewo lub prawo zmieniamy strony komunikatu, w przypadku, gdy tekst nie mieści się na jednej stronie.

2. **FUTURE**: tutaj możemy zobaczyć dokładne terminy przyszłych występów, na jakie zdecydowaliśmy się w barze.

3. **SINGLES**: jeżeli wydaliśmy singla, to w tym miejscu możemy zobaczyć dane na jego temat np. jaki przyniósł dochód. Jeżeli mamy na koncie więcej singli i chcemy zobaczyć ich dane, to musimy posłużyć się strzałkami w lewo lub prawo.

4. **ALBUMS**: informacje o wydanych płytach, (przeglądanie odbywa się analogicznie do singli — strzałki w lewo lub prawo). Naciskając gadżet 'Next Page' możemy zobaczyć, jakie utwory zawiera płyta.

5. **TOURS**: ta część przypomina o odbytych trasach koncertowych. Pewnie już domyślacie się, jak wygląda przeglądanie większej liczby tras koncertowych.

**BAND**: — krótka charakterystyka członków zespołu. Za pomocą strzałek wybieramy, której postaci z zespołu chcemy się bliżej przyjrzeć. Gadżet 'next page' przedstawi nam szczegółowe charakterystyki gości z naszej paczki.

**CURE** — w tym miejscu możemy podleczyć podupadłego na zdrowiu członka naszego zespołu. Może Was to zdziwi, ale również gwiazdy rocka podupadają na zdrowiu. A jak będzie śpiewał (krzyczał???) lub grał człowiek w stanie np. delirium (nieważne jakiego)? Dlatego bardzo ważne jest utrzymywanie odpowiednio wysokiego poziomu zdrowia. Jeśli jednak „przez nieuwagę” któryś z naszych kumpli zachoruje, możemy go uleczyć. Do wyboru mamy trzy formy leczenia, począwszy od najtańszej, ale trwającej dwa tygodnie, skończywszy na najdroższej ale za to trwającej tylko trzy dni (czas to pieniądz!)

**TAVERN** — miejsce gdzie możemy dostać bardziej atrakcyjny angaż, bądź kupić instrument. Jest to także miejsce, będące ostatnią deską ratunku w przypadku braku pieniędzy (wielce uczynny barman). Nawiązać kontakt pomoże nam tutaj postawienie rozmówcy tradycyjnego piwka. Nadużywanie tego cudownego płynu może jednak doprowadzić do utraty morale i zdrowia, więc nie przesadzajcie zbyt w liczbie nawiązywanych kontaktów.

**SHOP** — sklep. W górnej części strony widzimy dostępne instrumenty z danej kategorii (np. wzmacniacze), w dolnej części, tej pod kreską, wypisane są instrumenty, które aktualnie posiadamy. Napis 'wypożycz' przy instrumencie oznacza, że został on przez nas wypożyczony, a nie zakupiony na własność. Jeżeli jednak dany instrument kupiliśmy, to obok niego wypisana jest kwota za jaką możemy go aktualnie sprzedać. Jeśli zamiast kwoty znajdują się kreski, znaczy to, iż obecnie nie ma nabywcy na nasze cudętko. Kupno instrumentu następuje po naciśnięciu LMB na wybranym produkcie, znajdującym się w sklepowej ofercie. Naciskając prawym przyciskiem myszy na instrumencie można go pożyczyć od właściciela, płacąc na początek 20% ceny. Należy przy tym pamiętać, że co piątek o godzinie trzeciej właściciel instrumentów będzie się upominał o kolejne 20% (bezwzględny, wyrachowany kapitalista!!!).

**SCHOOL** — tutaj, za odpowiednią opłatą oczywiście, można podrasować talent wybranego przez nas członka zespołu. Lekcje odbywają się zawsze co poniedziałek, zawsze o godzinie ósmej. Olanie wykładu jest równoznaczne z brakiem podniesienia kwalifikacji. Systematyczna nauka pozwoli nam powiększyć zasób wiedzy muzycznej, która w połączeniu z wrodzonym i stale pielęgnowanym talentem przyniesie szybkie i spektakularne wyniki.





**SINGLE** — nagrany utwór, który wydaje nam się szczególnie dobry, warto wydać na singlu. Po wybraniu utworu gadżetem 'ADVERTISING' możemy ustalić wydatki na reklamę w prasie i telewizji (może to wpłynąć na jego sprzedaż), natomiast naciskając gadżet 'CLIP' decydujemy się na nakręcenie videoclipu. Wybieramy odpowiadającego nam reżysera (strzałki lewo i prawo). Gadżet z symbolem pytajnika dostarczy nam informacji o cenie i możliwościach angażowanego przez nas reżysera, za potwierdzenie następuje po naciśnięciu na wizerunku reżysera. Będziemy



mieli także okazję pooglądać sobie migawki z kręcenia teledysku. Jeżeli nie mamy pieniędzy, nie musimy wcale reklamować singla czy kręcić teledysku, są to tylko dodatki opcjonalne, niemniej jednak w dużym stopniu wpływające na ewentualny sukces utworu w stylu np. Nirvany. W każdej chwili możemy przerwać wszystkie te operacje, naciskając gadżet 'CANCEL'. Gadżetem 'LET'S DISTRIBUTE IT!' decydujemy się na opublikowanie singla. Na zakończenie pozostaje nam tylko ustalenie liczby wydanych kopii. Jest to bardzo ważny element, o którym nie wolno zapomnieć, gdyż jest to nasze główne źródło dochodów z działalności w branży muzycznej.

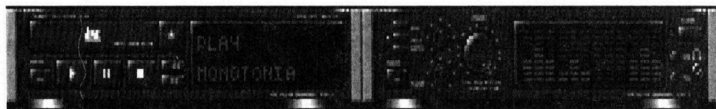
**ALBUM** — publikowanie albumu, po skomponowaniu i nagraniu dostatecznej liczby utworów, można pokusić się o wydanie albumu. Najpierw musimy ustalić nazwę, a następnie podobnie, jak to miało miejsce w studiu nagrań, wybrać z listy dostępnych utworów te, które chcemy, aby znalazły się na płycie. Program po dodaniu każdego utworu poinformuje nas o średniej atrakcyjności albumu oraz o czasie jego trwania. Oczywiście

jest, że nie możemy wydać albumu trwającego np. 15 minut czy też 1.5 godziny. Po dokonaniu wyboru naciskamy (o ile mamy pieniądze) gadget 'ADVERT' i opłacamy reklamę w prasie bądź telewizji (nawet totalny grunge potrzebuje rozgłosu), jednak nie jest to konieczne (aczkolwiek zalecane). Ten element gry możemy całkowicie ominąć, nie naciskając owego gadżetu, od razu przechodząc do opcji 'LET'S DISTRIBUTE IT!' Podobnie jak przy singlu, wystarczy jeszcze tylko podać ile kopii chcemy wydać i album jest gotowy.

**TOUR** — trasa koncertowa (uchh... totalny odlot). Jeżeli odnosimy sukcesy, nasze single (badź singiel) mają wysokie notowania, to możemy powiększyć nasz majątek odbywając trasę koncertową. Strzałkami wybieramy odpowiednie miasto z ogólnej listy 72 i, jeżeli tylko mamy pieniądze, to naciskając gadget 'ADD' dodajemy tę miejscowość do listy miast, które zamierzamy odwiedzić. Możemy dokonać wykreślenia z trasy ostatniego dodanego miasta, poprzez wybranie go strzałkami i kliknięcie na gadget 'DEL'. Jeżeli jest to niemożliwie, to ten gadget staje się nieaktywny (zakreskowany). Ostateczne zatwierdzenie następuje po naciśnięciu gadgetu 'GO TOUR!', ewentualne zaniechanie po naciśnięciu gadgetu 'EXIT'.

Podczas odbywania się trasy koncertowej będziemy informowani, gdzie aktualnie jesteśmy i jaki środkiem transportu się poruszamy. Po odbyciu trasy dowiemy się, ile czasu podróżowaliśmy oraz ile pieniędzy zarobiliśmy (lub straciliśmy) na naszych szaleństwach.

MENU 1 — powrót do Panelu 1



## OPCJE DODATKOWE

Na dole ekranu znajduje się ikona sprzętu muzycznego. Posiada on parę funkcji, które mogą umilić nam drogę do sukcesu. Koło wyświetlacza, który informuje nas o aktualnie wybranym utworze, znajdują się dwa małe przyciski:

NEXT TRACK — ustawia następnny moduł z listy.

PREV TRACK — jak wyżej, ale ustawiony zostanie moduł poprzedni.

PLAY — jeżeli wybierzemy już utwór, to możemy go sobie odtworzyć, naciskając ten przycisk.

PAUSE — zatrzymanie utworu.

STOP — przerwanie odtwarzania muzyki.

Na koniec parę babcinych porad, dla każdego „normalnego rockmana”:

- co niedzielę, o godzinie 8 rano, mamy okazję odwiedzić pobliski kościół (tak, tak nawet odlotowcy to tylko ludzie) co może zaowocować podniesieniem morale wybranego członka zespołu, wszystko zależy tylko od tego, ile mamy ochotę ofiarować na tacę (samo życie!)

- zbyt dużo pracy fizycznej nie wpływa najlepiej na zespół (coż nasz produkt jest realistycznym symulatorem życia rockmana — to widać!!!).

Oferty w stylu roboty drogowe z pewnością nie podniosą zdrowia.

- profity ze sprzedaży opublikowanych singli pojawiają się co poniedziałek o godzinie 14:00. Na ich wysokość ma oczywiście wpływ pozycja naszego przeboju w notowaniach oraz jego jakość. O tej samej porze będziemy otrzymywać informację o zyskach ze sprzedaży płyty

- jeżeli pożyczymy pieniądze od barmana, to ich spłata zostanie rozłożona na 10 rat, egzekwowanych przez barmana co piątek o godz. 19:00

- aby gra nie była zbyt łatwa, członków zespołu co pewien czas mogą spotykać różne mniej lub bardziej zabawne zdarzenia losowe.

Za przygotowanie niniejszej instrukcji dziękujemy redakcji miesięcznika AMIGA COMPUTER STUDIO.

---

Program prawnie chroniony !

Żadna część nie może być kopiowana, powielona, tłumaczona, reprodukowana lub zredukowana do formy elektronicznej odczytywalnej przez maszyny bez zgody właściciela programu.

Nieprzestrzeganie praw autorskich jest niezgodne z prawem i będzie odpowiednio ścigane i karane.

Wszelkie prawa do programu i dokumentacji na terenie Polski posiada MIRAGE Software.

---



# **MIRAGE**

DYSTRYBUCJA W POLSCE  
MIRAGE SOFTWARE & MEDIA  
00-982 WARSZAWA  
UL. GEN. ABRAHAMA 4  
TEL. 671-7777  
FAX. 671-7622  
E-MAIL: [MIRAGE@IKP.ATM.COM.PL](mailto:MIRAGE@IKP.ATM.COM.PL)