



Podręcznik gracza

Laura – Podręcznik gracza

Laura – Podręcznik gracza

Arkadiusz Lubaszka

Paweł Szewczyk – grafika z gry wykorzystana na okładce podręcznika.

Laura – Gra

Program, idea:

Arkadiusz Lubaszka

Grafika, pomysł intra do gry:

Paweł Szewczyk

Muzyka, efekty dźwiękowe:

Bartłomiej Wieczorkowski

Testy:

cpt. Misumaru Tenchi from Modern Crusaders

Kartridż

Sebastian Igielski

Zenon Rakoczy

Generator kodów Data Matrix

Piotr Fusik

Copyright © 2016. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Laura – Podręcznik gracza

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Gra w wersji na kartridżu:

- Komputer Atari serii XL/XE z minimum 64KB pamięci RAM oraz opcjonalnym układem STEREO
- Monitor lub telewizor
- Dżojstik

Gra w wersji plikowej oraz dystrybucja gry na karcie SD lub SIOCART:

- Komputer Atari serii XL/XE z minimum 128KB pamięci RAM oraz opcjonalnym układem STEREO
- Monitor lub telewizor
- Dżojstik
- Urządzenie pamięci masowej:
 - SIO2SD, SIO2PC, SIO2USB, SIDE, SIDE2, HDD, etc.
 - SIO2SD dla gry dystrybuowanej na karcie SD
 - SIOCART z grą

Laura – Podręcznik gracza

HI SCORE CAFÉ [HSC]

Gra wspiera system HSC, który dostępny jest dla zarejestrowanych użytkowników. Szczegóły dostępne pod adresem: <http://xxl.atari.pl/hsc/>

URUCHOMIENIE GRY

Gra w wersji na kartridżu:

- Wyłącz komputer
- Wciśnij kartridż do właściwego złącza w komputerze
- Włącz komputer

Gra w wersji plikowej:

- Sposób uruchomienia gry uzależniony jest od zastosowanego urządzenia pamięci masowej. Proszę zapoznać się z instrukcją obsługi posiadanego urządzenia, którą dostarczył jego producent lub sprzedawca.

Laura – Podręcznik gracza

Gra w wersji dystrybuowanej na karcie SD przeznaczony dla SIO2SD*:

- Wyłącz komputer
- Podłącz do komputera urządzenie SIO2SD z włożoną w czytnik kartą SD (sposób podłączenia opisany jest w instrukcji obsługi SIO2SD)
- Włącz komputer

Gra w wersji SIOCART*:

- Wyłącz komputer
- Do złącza Peripheral w komputerze podłącz SIOCART z grą
- Włącz komputer

**) Uwaga! Jeżeli komputer wyposażony jest w system SpartaDOS X – należy go wyłączyć przed uruchomieniem gry.*

Laura – Podręcznik gracza

INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY

Intro:

- FIRE – pominięcie wstępu

Ekran tytułowy:

- START – rozpoczęcie gry od pierwszego etapu
- FIRE – kontynuacja gry od etapu, na którym zakończyliśmy. Punkty naliczane są od zera. Uwaga – po włączeniu komputera gra zawsze zaczyna się od pierwszego etapu.
- OPTION – wygenerowanie kodu Data Matrix z ustanowionym rekordem na potrzeby systemu HSC. Kod może być również generowany na ekranach końcowych.

Podczas gry:

- ESC – koniec gry i powrót do ekranu tytułowego
- DŹOJSTIK – bieg Laury we wskazanym kierunku
- DŹOJSTIK LEWO-PRAWO – wydostanie Laury z bagna
- FIRE (gdy sterujemy maszyną) – wyjście Laury z maszyny
- FIRE + DŹOJSTIK przy braku bomby – rzut kamieniem we wskazanym kierunku (jeśli to możliwe)
- FIRE + DŹOJSTIK jeżeli posiadamy bombę – podłożenie bomby we wskazanym miejscu (jeśli to możliwe)

Laura – Podręcznik gracza

PANEL INFORMACYJNY



KOMUNIKATY

ZADANIE GRACZA

Celem gry jest zebranie na każdym etapie odpowiedniej liczby masek oraz unikanie spotkania z przeciwnikami i przeszkodami odbierającymi Laurze energię. Spadek energii Laury do zera powoduje zakończenie gry.

Zdobycie maski może wymagać od gracza wykonania wielu innych zadań pomocniczych, np. zdobycia klucza, za pomocą którego Laura otworzy drzwi, aby dostać się do schowanej za nimi maski.

Laura – Podręcznik gracza

OPIS OBIEKTÓW



NIC

Puste miejsce. Nie da się zniszczyć i lepiej tam nie wchodzić.



ZIEMIA

Standardowe pole, po którym porusza się Laura i inne ruchome obiekty.

Laura – Podręcznik gracza



PUŁAPKA

Ukryta pułapka. Gdy Laura przechodzi obok tego miejsca pojawia się komunikat ostrzegający. Wejście na pułapkę kończy grę. Pułapkę można zniszczyć przesuwając po niej blok, wybuchem bomby lub rzucając kamień, choć skuteczność tego ostatniego jest raczej słaba.



ŚLAD

Ślad zostawiany przez Laurę. Możemy być pewni, że w tym miejscu nie ma już żadnych pułapek.



GLINIANE NACZYNIE

W środku coś może być. Naczynie możemy wziąć lub rozbić rzucając w nie kamieniem.

Laura – Podręcznik gracza



MUR

Mur jest przeszkodą nie do przejścia. Nie można go zniszczyć.



MUR Z WYRWĄ

Uszkodzony mur, który może zostać całkowicie zniszczony.



ZAROŚLA

Przeszkoda dla Laury, która potrafi się rozrastać.

Laura – Podręcznik gracza



WYJŚCIE

Przejdźcie do następnego etapu. Pojawia się po zebraniu odpowiedniej liczby masek.



DRZWI

Do otwarcia drzwi wymagane jest posiadanie klucza.



WODA

Woda, jak to woda – lubi się rozlewać. Niektórzy uważają, że woda jest groźniejszym żywiołem niż ogień.

Laura – Podręcznik gracza



MASKA

Zebranie odpowiedniej liczby masek (różnej dla każdego etapu) otwiera przejście do następnego poziomu.



KLUCZ

Zebranie klucza pozwoli nam otworzyć drzwi lub skrzynię.



BOMBA

Rzucenie kamieniem w bombę spowoduje jej wybuch. Laura może również zabrać bombę, aby później ją podłożyć w innym miejscu.

Laura – Podręcznik gracza



SKRZYNIA

Skrzynię można przesuwać, chyba że Laura ma klucz, którym skrzynię otworzy.



FIOLKA Z ELIKSIREM

Wypicie eliksiru wzmacnia Laurę. Fiolka z eliksirem może też być bardzo niebezpieczna.



BLOK

Laura potrafi przesunąć pojedynczy blok. Można nim zniszczyć pułapkę.

Laura – Podręcznik gracza



PROMIENNIK

Generator, który „strzela” we wszystkich kierunkach promieniami. Promienie są zagrożeniem dla Laury.



DUCH

Duch podąża zawsze w kierunku Laury. Spotkanie z nim nie powoduje spadku energii Laury.



STWOREK

Stwórka można zniszczyć trafiając go kamieniem. Zetknięcie z nim Laury powoduje spadek energii.

Laura – Podręcznik gracza



STWÓR

Porusza się tylko w poziomie. Można go zniszczyć rzucając kamień w bok stwora.



STRAŻNIK

Zetknięcie ze strażnikiem powoduje spadek energii Laury. Strażnik pilnuje terenu chodząc w górę i dół.



MONETA

Pieniądże szczęścia nie dają, ale dostatecznie życie już tak.

Laura – Podręcznik gracza



OGIEŃ

Szalejący ogień niszczy prawie wszystko na swojej drodze. Jest bardzo niebezpieczny dla Laury i niektórych obiektów.



TROPICIEL

Wytrwale podąża śladami pozostawionymi przez Laurę.



MIOTACZ

Miotacz wypuszcza coś, czego Laura nie lubi, ale czasami może być przydatne.

Laura – Podręcznik gracza



PLUJKA

Plujka reaguje na przechodzącą Laurę wypuszczając zatrute strzałki.



BAGNO

Pamiętaj – chodzenie po bagnie wciąga! Aby wydostać Laurę z bagna należy szybko i rytmicznie poruszać dżojstikiem w lewo i prawo. Wydostanie się Laurę z bagna pochłania ogromną ilość energii.



TAJEMNICZY PRZEDMIOT

Przedmiot ten jest tak tajemniczy, że nawet autorzy gry nie znają jego właściwości. Warto z tym przedmiotem sporo eksperymentować.

Laura – Podręcznik gracza



MASZYNA

Dziwna maszyna, którą Laura może się przemieszczać. Maszyna odporna jest na wszelkie zagrożenia. Należy pamiętać, że urządzenie to jest jednorazowego użytku. Przed uruchomieniem maszyny warto jest zapamiętać mapę okolicy, gdyż widoczność z wnętrza jest mocno ograniczona.



POCHODNIA

Pochodnia rozświetli wszelkie ciemności i mroki.



LAURA

Laura to młoda, ale bardzo odważna dziewczynka. Dzięki Tobie ma szansę przeżyć przygodę swojego życia!

Laura – Podręcznik gracza

KONTAKT Z LAURĄ

Jeśli chcesz podzielić się z Laurą swoimi spostrzeżeniami z gry, masz jakieś kłopoty z przejściem etapu lub chcesz tylko powiedzieć „Cześć, jak się masz?” – napisz.

Adres e-mail do Laury:

laura@arsoft.netstrefa.pl

Zapraszamy również do odwiedzenia strony internetowej:

www.arsoft.netstrefa.pl/laura.htm

KILKA SŁÓW NA KONIEC

Czy jesteś gotowa/gotowy na spotkanie z wielką przygodą? Przygodą, jakiej jeszcze nie było na Atari! Jeśli tak, to skończ już czytać ten podręcznik... Dżojstik w dłoń...

Powodzenia!

NOTATKI GRACZA

