

1. CEL I OBSŁUGA GRY

Skaut Kwatermaster jest grą przygodową, w której gracz wciela się w postać nieustraszonego ratownika pięknej druhny, uwięzionej przez tragiczny zbieg okoliczności w zardzewiałym czołgu. Aby tego dokonać, należy umiejętnie wykorzystywać odnajdywane przedmioty, łączyć je by uzyskać nowe i nie tracić nadziei. Po uruchomieniu pliku skaut.exe rozpocznie się intro, które można przerwać naciskając spację. Powoduje to przejście do ekranu tytułowego. Kolejne naciśnięcie spacji rozpoczyna grę.

Program w całości obsługiwany jest przy pomocy myszki, jednak większość opcji dostępna jest także z klawiatury, co znacznie ułatwia korzystanie z programu. Aby wykonać jakąkolwiek czynność, należy wskazać właściwą opcję przy pomocy kursora i wcisnąć LEWY klawisz myszki (kliknięcie). Tę samą czynność możemy wykonać bez udziału myszki, używając klawiszy funkcyjnych, opisanych poniżej. Często program podpowiada właściwe zachowanie podświetlając jedną z ikon akcji na listwie dolnej. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji wystarczy wcisnąć PRAWY przycisk myszki aby wykonać tę czynność, bez konieczności powtórzenia jej podświetlenia.

Ekran gry składa się z następujących elementów:

- **OBRAZ AKCJI** - jest to główny ekran, po którym porusza się bohater.

- **LISTWA INFORMACYJNA** - wydzielony fragment ekranu, gdzie pojawiają się informacje o wskazywanych aktualnie przedmiotach, miejscu pobytu bohatera itp.

- **IKONY AKCJI** - to sześć ikon umożliwiających różnorodne działanie bohatera, zależne od warunków i rozwoju akcji. Do wyboru mamy następujące czynności:

- 1) **OTWÓRZ** - czyli otwieranie wszelkich zamkniętych drzwi.
- 2) **ZOBACZ** - to dokładne zbadanie terenu lub przedmiotu.
- 3) **MÓW** - umożliwia na rozmowę z wybranymi postaciami występującymi w grze.
- 4) **ZAMKNIJ** - opcja odwrotna do OTWÓRZ.
- 5) **DZIAŁAJ** - umożliwia wykorzystanie przedmiotu. Aby użyć przedmiotu, należy wybrać opcję działaj, a następnie wskazać przedmiot, którego chcemy użyć. Opcja ta umożliwia także łączenie przedmiotów, przy czym operacja łączenia przebiega tak samo, jak operacja używania, z tym, że należy ją wykonać dwukrotnie, wskazując za drugim razem przedmiot, z którym chcemy łączyć uprzednio wybrany.
- UWAGA:** nie wszystkie przedmioty można połączyć w dowolnie wybranym miejscu!
- 6) **WEŻ** - podnoszenie przedmiotów.

- **KIESZENIE** - służą do przechowywania znalezionych przedmiotów. Aby przewinąć listwę kieszeni należy kliknąć na umieszczonych obok nich strzałkach.

- **PANEL KONTROLNY** - umożliwia ustawienie właściwych parametrów karty muzycznej, zapis i odczyt stanu gry oraz przyspieszone poruszanie się po mapie gry. Składa się z trzech części, opisanych osobno, wywoływanych przez kliknięcie na ikonke.

- 1) **DŹWIĘK** - pozwala ustalić parametry pracy karty dźwiękowej. Po wybraniu tej funkcji należy wybrać właściwą kartę dźwiękową klikając na jej nazwie i ustalić dodatkowe dane, takie jak adres portu oraz numer przerwania. Zmiany danych dokonuje się klikając na znakach "+" i "-" umieszczonych po obu stronach danych.
- 2) **PLAN** - jest ogromnym ułatwieniem w pokonywaniu drogi pomiędzy lokacjami. Po wybraniu tej funkcji należy wskazać właściwe miejsce, oznaczone przy pomocy charakterystycznego dla danej lokacji fragmentu krajobrazu.
- 3) **ZAPIS I ODCZYT** - opcja przeznaczona do zapisywania stanu gry, oraz jego późniejszego odczytania. Ponieważ operacja zapisu i odczytu przebiega identycznie, opisana zostanie tylko opcja zapisu stanu gry. Aby zapisać stan gry, należy wybrać z panelu kontrolnego ikonę ZAPIS I ODCZYT, a następnie kliknąć na oknie ZAPIS. Następnie należy wskazać numer ścieżki, na której chcemy dokonać zapisu i potwierdzić wybór kliknięciem. Ostatnim krokiem jest wprowadzenie z klawiatury nazwy danego zapisu i potwierdzeniu jej wciśnięciem klawisza ENTER. ANULUJ powoduje zaniechanie zapisu.

2. KLAWISZE WYSTĘPUJĄCE W GRZE

[TAB] - wywołanie planu
 [ESC] - wywołanie menu
 [F1] - konfiguracja dźwięku
 [F2] - wywołanie okna zapisu
 [F3] - wywołanie okna odczytu
 [F5] / [F6] - włączenie/wyłączenie muzyki
 [F7] / [F8] - regulacja głośności f/x
 [F10] - wyjście z gry
 [F12] - rozpoczęcie gry od początku

[Insert] - OTWÓRZ
 [Home] - ZOBACZ
 [Page Up] - MÓW
 [Delete] - ZAMKNIJ
 [End] - DZIAŁAJ
 [Page Down] - WEŻ
 [Ctrl] - odpowiada lewemu przyciskowi myszki
 [Prawy Shift] - odpowiada prawemu przyciskowi myszki

3. ALFABET MORSE'A

Ponieważ nie wszyscy z nas mieli (lub mają) szczęście być harcerzami, oferujemy małą pomoc dla tych, którzy robią to pierwszy raz... Oto alfabet Morse'a:

A .-	B -...	C -.-.	D -..	E .	F ..-.	G --.	H
CH ----	I ..	J .---	K -.-	L .-..	M --	N -.	O ---
P .-.-.	R .-.	S ...	T -	U ..-	W .--	Y -.--	Z --..
Ą .-.-	Ę ..--	Ć -.-..	Ń --.--	Ś ...-	Ż --..-	Ó ---.	

4. AUTORZY

Grafika: Adam Widera, Michał Widera

Scenariusz: Robert Heber, Wojciech Klimczak

Program: Robert Heber, Tomasz Liebich

Muzyka: Tomasz Liebich

5. OD WYDAWCY

Prosimy o przeczytanie przed rozpoczęciem zabawy!

Ponieważ pewna grupa osób źle znosi mrugające światło i promieniowanie komputera, zalecamy przestrzeganie następujących zasad bezpieczeństwa:

- * nie należy siadać zbyt 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.

©1995/2000 by Laboratorium Komputerowe AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej instrukcji, ani opisanego oprogramowania nie może być kopiowana, ani przenoszona na jakikolwiek nośnik bez pisemnej zgody L.K. Avalon. Jakiegokolwiek rozpowszechnianie gry bez pisemnej zgody L.K. Avalon jest zabronione. Gra przeznaczona jest do prywatnego, domowego użytku w celach niekomercyjnych.