

MÓZGPROCESOR

INSTRUKCJA

AS

COMPUTER ADVENTURE STUDIO

MÓZG PROCESOR

Rok 2016 przeszedł do historii jako rok 25-tej międzynarodowej konferencji poświęconej sztucznej inteligencji. Rangę konferencji miała podnieść prezentacja pierwszego biologicznego komputera naśladującego pracę ludzkiego mózgu. Profesor Brian Thompson twórca MÓZGPROCESORA zaszył się na bezludnej wyspie na Pacyfiku, by teraz po sześciu latach pracy zaprezentować światu przełomowy wynalazek. Jednak w przededniu otwarcia konferencji świat obiegła tragiczna wiadomość:

...samolot profesora uległ katastrofie...

Profesor przeżył, lecz został ciężko ranny i lekarze orzekli że jedyną szansą dla niego jest wszczepienie mu własnego wynalazku. Niestety w czasie katastrofy MÓZGPROCESOR został zniszczony, a drugi egzemplarz znajduje się prawdopodobnie na wyspie profesora.

I tu zaczyna się Twoja misja. Jesteś specjalnym wysłannikiem ONZ-tu którego zadaniem jest spenetrowanie wyspy i odnalezienie MÓZGPROCESORA. Na czas akcji zostałeś wyposażony w specjalny zegar elektroniczny zawierający także kompas i wskaźnik napromieniowania.

Przydatna może być też podręczna mapa którą sporządziliście w czasie lotu.

Tuż przed lądowaniem na wyspie otrzymałeś ostatni komunikat: ...Profesor jest w stanie krytycznym !
Na wykonanie zadania pozostały cztery godziny.

Powodzenia !

JAK GRAĆ ?

MÓZGPCESOR jest grą przygodową (ang. adventure) Oznacza to że do porozumiewania się z komputerem będziesz używał klawiatury. W grze sterujesz fikcyjną postacią wydając jej polecenia w języku polskim. Aby osiągnąć cel musisz dokładnie poznać środowisko w którym się znalazłeś i rozwiązywać kolejno pojawiające się problemy.

GLÓWNY BOHATER

Postać w którą wcielasz się w tej grze to doskonale wyszkolony agent potrafiący zarówno wspinać się po stromych skalnych zboczach jak i obsługiwać komputery. Od Ciebie zależy czy jego umiejętności zostaną dobrze wykorzystane. Musisz jednak pamiętać że jest to tylko człowiek i obowiązują go pewne ogólne prawa:

- Nie możesz przenosić naraz zbyt wielu ciężkich przedmiotów (im są cięższe tym mniej ich uniesiesz)
- Ciężkie przedmioty mogą przeszkadzać w wykonaniu niektórych czynności.
- Wykonując trudniejsze prace szybko tracisz siły.
- Pewne czynności możesz wykonać tylko za pomocą

narzędzi (przedmiotów).

- Twój organizm może być narażony na różne urazy. Z tego względu nie możesz np. skakać ze zbyt dużej wysokości, itp.

EKRAN

W czasie gry ekran podzielony jest na cztery części. Największa z nich to rysunek przedstawiający miejsce w którym się znajdujesz. Obok rysunku umieszczony jest zegar elektroniczny. Główny wyświetlacz pokazuje czas jaki pozostał na znalezienie MÓZGPROCESORA ! Poniżej kompas wskazujący północ (widok z góry), dzięki niemu możesz zorientować się w którym kierunku patrzysz. Dolny wyświetlacz wskazuje dawkę promieniowania jaką otrzymałeś, boczny natomiast sygnalizuje sam fakt napromieniowania.

Pod rysunkiem ukazuje się opis słowny miejsca. Zawiera on nazwę pomieszczenia, jego krótką charakterystykę oraz spis znajdujących się w nim przedmiotów. Opis informuje też w którym kierunku możesz się udać. Pięć ostatnich linii ekranu to tzw. okno dialogowe. To w nim ukazywać się będą wprowadzane przez Ciebie polecenia oraz odpowiedzi komputera. Okno to jest tworzone gdy po przyjsciu na nowe miejsce naciśniesz dowolny klawisz.

SŁOWNIK

Rozkazy wydawane komputerowi muszą być jednoznaczne, zgodne z zasadami polskiej składni i ortografii. Najprostrze mogą się składać z jednego wyrazu (np. CZEKAJ), natomiast najdłuższe muszą zmieścić się w dwóch liniach edytora.

Pisząc polecenia należy używać czasowników podanych w zestawieniu poniżej. Oprócz czasowników możesz używać rzeczowników występujących w grze wraz z ich określeniami (np. DREWNIANY POMOST, ŁOPATA), przysłówków (np. SZYBKO, OSTROZNIE), przyimków (np. NA, DO, Z, W) oraz komend specjalnych o których piszemy dalej. Tak rozbudowany słownik pozwala swobodnie porozumiewać się z komputerem i formułować nawet bardzo skomplikowane rozkazy. Jeżeli jednak z jakichś względów nie zostaniesz zrozumiany, program poinformuje Cię o tym i będzie oczekiwał na powtórne wprowadzenie polecenia.

Czasowniki:

IDŹ	PRZESTAW	PODKOP
BIEGNIJ	ZOSTAW	ZBADAJ
WEJDŹ	POŁÓZ	OBEJRZYJ
WSIADŹ	RZUĆ	CZYTAJ
ZEJDŹ	WYRZUĆ	WYLEJ
WYSIADŹ	WŁÓZ	POWIEŚ
PRZEJDŹ	WYJMIJ	CZEKAJ
PRZESKOCZ	OTWÓRZ	ROZBIJ

SKOCZ	ZAMKNIJ	ZŁAM
PLYŃ	NACIŚNIJ	PORWIJ
WEŻ	WŁĄCZ	JEDZ
PODNIĘŚ	WYŁĄCZ	PIJ
PRZESUŃ	ROZKOP	POWIEDZ
		KRZYKNIJ

UWAGA : Dla ułatwienia program akceptuje też inne formy podanych czasowników np.

BIEGNIJ - POBIEGNIJ

CZYTAJ - PRZECZYTAJ itp.

Komendy specjalne:

OPIS - daje aktualny opis miejsca w którym się znajdujesz.

SPIS - wyświetla spis niesionych przedmiotów

START - powoduje rozpoczęcie gry od nowa.

KONIEC - koniec gry, restart komputera.

TAŚMA - pozwala zapisać stan gry na taśmie, a następnie odtworzyć go w celu kontynuacji zabawy.

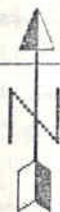
PORUSZANIE SIĘ W GRZE

Program rozpoznaje następujące kierunki ruchu oraz ich skrót:

PÓŁNOC PN

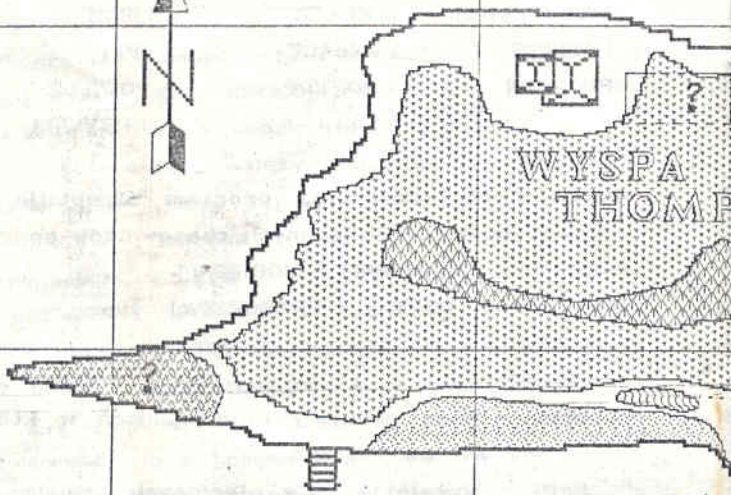
POŁUDNIE PD

WSCHÓD WS



?

WYSPA
THOMP



WYSPA
CF-5712

P
A
C
Y
F

LEGENDA



- Las



- Urwisko



- Plaža



- Kamienie



- Rafy

ZACHÓD	ZD
GÓRA	G
DÓŁ	D

A oto przykłady poleceń dotyczących ruchu:

- IDŹ NA PÓLNOC
- WEJDŹ PO SCHODACH NA GÓRĘ
- POBIEGNIJ SZYBKO W KIERUNKU ZACHODNIM
- POPLYŃ NA WSCHÓD
- IDŹ ZD
- D

W grze możesz także poruszać się podając nazwę miejsca docelowego, o ile znajduje się ono w twoim zasięgu.

Przykłady:

- IDŹ DO LASU
- WEJDŹ DO WILLI
- POBIEGNIJ NA PLAZĘ
- POPLYŃ ŁODZIĄ NA WYSPĘ
- WEJDŹ DO NAMIOTU

Program umożliwia też zmianę położenia w ramach jednego miejsca:

- WEJDŹ NA GŁAZ
- WSIĄDŹ DO ŁODZI itp.

ZDOBYWANIE INFORMACJI

Aby ukończyć grę musisz rozwiązać wiele zagadek i problemów, a do tego będą Ci potrzebne informacje. Ogólne rozeznanie w sytuacji zdobędziesz

oglądając rysunek, analizując wskazania przyrządu i czytając opis miejsca. Jeżeli jakiś przedmiot zainteresuje Cię szczególnie próbuj dowiedzieć się o nim czegoś więcej pisząc np:

- ZBADAJ DREWNIANY POMOST
- OBEJRZYJ BUTELKĘ
- PRZECZYTAJ STARĄ KSIĄŻKĘ itp.

Bardzo przydatne są też omówione wcześniej komendy OPIS i SPIS.

INNE CZYNNOSCI

Wszelki postęp w akcji będzie wymagał wykonania różnych czynności za pomocą których możesz wpływać na zmianę stanu otaczającego Cię środowiska :

- WEŹ KONOPNY SZNUR
- PRZESUŃ GŁAZ
- ROZBIJ STARE LUSTRO
- WYRZUĆ SZNUR
- WŁĄCZ LATARSKĄ ELEKTRYCZNĄ
- JEDZ JAGODY
- PORWIJ GAZETĘ
- OTWÓRZ OSTROŻNIE TEKTUROWE PUDEŁKO
- WYJMIJ PIWO ZE SKRZYŃKI
- WYPIJ PIWO
- PODNIEŚ SKRZYŃKĘ
- WYLEJ WODĘ Z BECZKI
- POWIEŚ PŁASZCZ NA WIESZAKU itp.

Aby wykonać niektóre czynności będziesz musiał posłużyć się przedmiotami.

Oto przykłady jak należy budować takie polecenia :

- OTWÓRZ DREWNIANĄ SKRZYNIĘ KLUCZEM
- ZETNIJ SIEKIERĄ DRZEWO
- KOP ŁOPATĄ POD DRZEWEK
- ROZBIJ BUTELKĘ KAMIENIEM
- UDERZ LATARNIKA KIJEM itp.

Jeżeli w czasie gry napotkasz urządzenia posiadające klawiaturę, to do ich obsługi użyj polecenia "NACIŚNIJ" po którym wymień klawisze które chcesz wcisnąć.

Np :

- NACIŚNIJ QWERTY
- NACIŚNIJ ABC123
- NACIŚNIJ 10

POLSKIE LITERY

Program wymaga od grającego stosowania polskich znaków diakrytycznych.

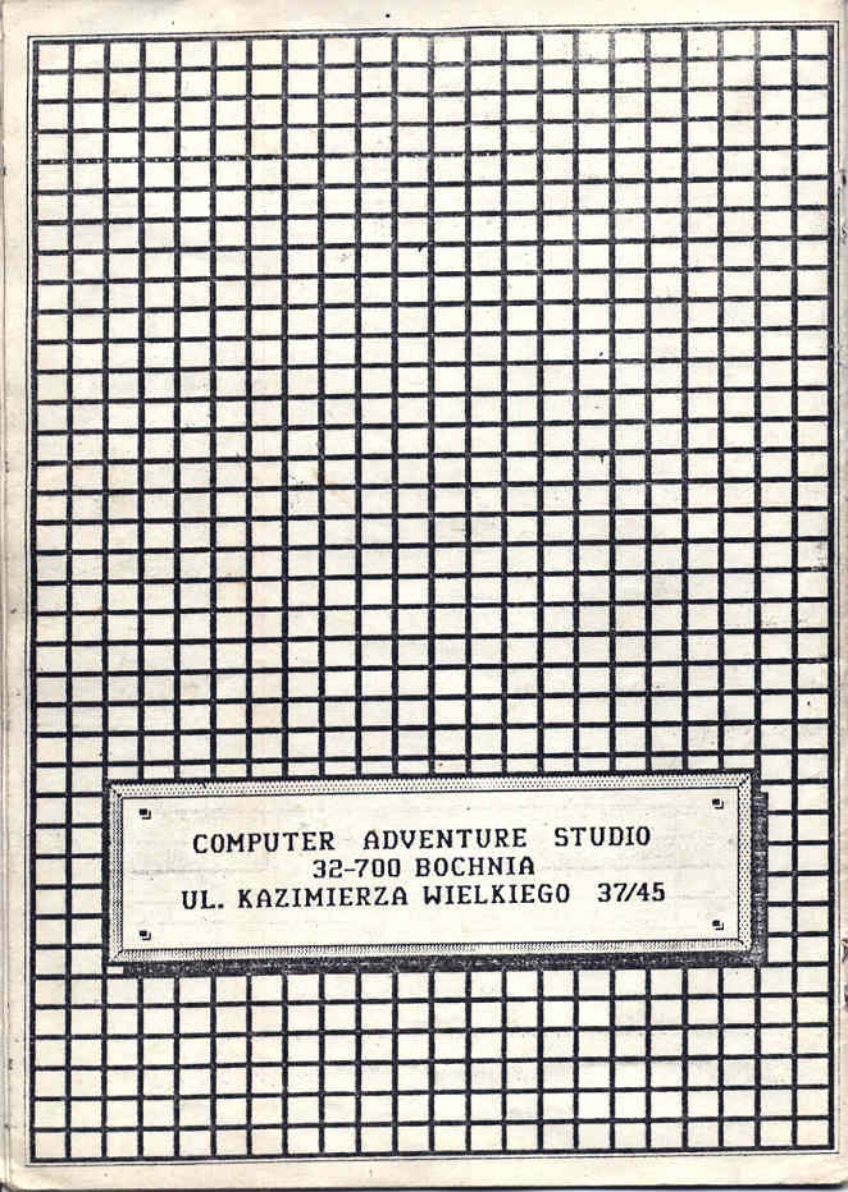
Znaki Ą, ć, ę itd uzyskasz naciskając klawisz podstawowy wraz z SYMBOL SHIFT. Wyjątek stanowi ż

- SYMBOL SHIFT + X.

Autorzy

NOTATKI

NOTATKI



COMPUTER ADVENTURE STUDIO
32-700 BOCHNIA
UL. KAZIMIERZA WIELKIEGO 37/45