



Instrukcja obsługi

Cel gry

- Zbierz klucze by otworzyć drzwi.
- Zdobądź marchewczkę *przed* ukończeniem poziomu.

Streszczenie

Gruniożerca 2 to gra platformowo-logiczna przeznaczona dla platformy NES/Pegasus oraz stworzona przez Łukasz Kur i M-Tee w okresie Listopad 2017 - Styczeń 2018.

W grze przejmiesz kontrolę nad [Gruniem](#), świnką morską znaną głównie z [arhn.eu](#), i wyruszysz na ratunek swemu właścicielowi, [Dark Archonowi](#), który zgubił się w własnej piwnicy.

Na szczęście, gumowe gryzaki Grunia są porzucane po całym mieszkaniu, włączając w to piwnicę. Pomóż więc śwince układać gryzaczki, używać zabawkowych młotków, przestawiać stołki, przesuwac dźwignie, zbierać klucze, łapać marchewczki, skakać i wspinać się przez 24 poziomy w tej ciemnej, wolgotnej i ponurej piwnicy.

Na dobry początek...

W paczce znajdziesz ROM NES (plik z rozszerzeniem .nes). Żeby zagrać, możesz użyć flash carta jak Everdrive, Powerpack, lub Krzysiocart.

Możesz też użyć któregoś emulatora konsoli NES jak np. [NEStopia](#), [FCEUX](#), czy [John NES](#).

Sterowanie świnką:

Tak sterujesz Gruniem bezpośrednio

Lewo/Prawo: Chodzenie

Dół: (dotykając dźwigni) Włączasz dźwignię

A: Skok (Grunio skacze daleko, ale nie wysoko!)

B: Włącz tryb Cavyvision

Start: Pauza

Sterowanie w trybie Cavyvision:

Zobacz świat przez oczka świnki morskiej

D-Pad: Ruszaj kursorem

A: Ustaw lub użyj zabawki

B: Wyłącz Cavyvision

Select: Zmień obecną zabawkę

Tricki:

- *Przejmij pełną kontrolę nad stołkiem:* Skocz, by dostać się za stołek, lub dopchnij go do ściany i wtedy w niego wskocz by stołek odbił się w drugą stronę!
- *Nakarm kochaną świnkę:* By zobaczyć pełne zakończenie gry, zbierz wszystkie 24 marchewczki.
- *Utknąłeś?* Nie ma żadnej kary lub wstydu jeśli chodzi o resetowanie danego poziomu. Restartować możesz z menu pod pauzą

Informacje dodatkowe

Gra została stworzona na rzecz co rocznej akcji charytatywnej, [GramyTatywnie](#). Serwis [Emunes.PL](#) zafundował fizyczne kopie specjalnej wersji gry z dłuższymi ścieżkami dźwiękowymi, samplem głosowym i dodatkową animacją przy starcie gry.

Gra została także zgłoszona na coroczny [2017 NesDev Coding Competition](#) (pod dostępnym linkiem znajdziecie też inne świetne gry). Więc, jeśli chcecie zagrać w Grunia na fizycznym karcie, wypatrujcie *Action 53 Vol. 4* od [Infinite NES Lives](#), mniej więcej w ostatnim kwartale 2018 roku.

Kontakt z twórcami

Łukasz Kur (programista, co-designer) dizzy9@tlen.pl

M-Tee (grafik, co-designer)..... contact@mteegfx.com

Przypisy

Łukasz Kur

Programowanie & Co-Design gry
SFX
Koncept (Rozgrywka oraz pomysł)
Polskie tłumaczenie
Projekt map (1–6)

M-Tee

Grafika oraz Co-Design gry
Ilustracja oraz Materiały dodatkowe
Dialogi
Projekty map (7-24)

Muzyka

Wszystkie tła muzyczne (*Spring Thing*, *Lone Fighter*, *Transmission*, *Encounter*, oraz *Intruder Alert*) zostały wykonane przez **Alex Semenov**, znany także jako **Shiru**. Muzyka została użyta za zgodą autora oraz pod licencją CC BY 3.0 license. Muzyka została skrócona oraz nieznacznie zmodyfikowana by utrzymać kompatybilność z silnikiem muzycznym przez Łukasz Kur.

Stroa domowa Shiru - <http://shiru.untergrund.net>

Silnik muzyczny Famitracker wykonał **jsr**

<http://www.famitracker.com>

Fizyczne cartridże wykonał (Na charytatywne aukcje Gramytatywnie)

Emunes.PL

Grunio oraz postacie z nim związane (*Archon*, *Neko*, oraz *Dzidzia*) zostały użyte za zgodą arhn.eu.

