

Witaj w instrukcji do gry „Biblionerzy SNE”

„Dwa słowa wstępu...”

"Nieznajomość Pisma,
jest nieznajomością Chrystusa"

św. Hieronim, IV wiek

v 1.0

Jest wiele osób, które kiedyś w swoim życiu szukało Boga, miało pragnienie Go poznać, albo chciało prawdziwie odmienić swoje życie. Z całą pewnością znasz takie osoby, i z wcale nie mniejszą jesteś także jedną z nich. Tak wielu z Nas kończy swoje dążenia smutnym stwierdzeniem: „być może Bóg jest, ale na pewno nie chcę mieć ze mną relacji i nie zależy Mu na mnie – gdyby tak nie było, objawiłby mi się w ten czy inny sposób.”

Tymczasem nie ma większego kłamstwa! Oczywiście, że Bóg jest Tobą zainteresowany! I zostawił Ci namacalny dowód, w którym sam/sama możesz Go odkryć, doświadczyć, a nawet spróbować. Słowo Życia – niepojęty sekret Bożego dialogu... z Tobą!! Chcesz doświadczyć tego, że Bóg mówi, i to mówi do Ciebie? Że zna Twoje życie, ma dla Ciebie wspaniały - pełen obfitości plan i chce Go zrealizować? Pismo Święte jest ŻYWE! Tzn. że Bóg mówi przez nie DZIŚ!!! TU I TERAZ!! Za każdym razem, gdy otwierasz karty Bożego słowa, ani jedna kropka, ani jeden przecinek nie znajdują się tam przypadkowo!! Otwórz je choćby teraz i przekonaj się, jak bardzo BÓG WARIUJE Z MIŁOŚCI DO CIEBIE!! Pytaj Boga i szukaj odpowiedzi u źródła, a doświadczysz, jak niesamowicie może zmienić się Twoje życie!

Pamiętaj jednak, że podobnie jak wypowiedzi człowieka nie da się zawsze zrozumieć po jednym słowie – a przynajmniej do czasu, w którym się go dobrze nie pozna - podobnie i z Bogiem: niejednokrotnie aby doświadczyć pełni Jego Mądrości i pewnie odczytywać wszystkie wskazówki, potrzeba odwoływać się do całości Jego nauki i Słowa. Zachęcam Cię więc do poznawania Go każdego dnia, a ta gra, niech pomaga Ci w budowaniu zainteresowania Świętym Słowem i rozbudza pragnienie odkrycia prawdy o sobie i Bogu.

*Tego życzymy Ci z całego serca,
Autorzy*

Z ogromną radością i wdzięcznością informujemy, że
błogosławieństwa dla wszystkich graczy gry Biblionerzy SNE,
udzielił duchowo w dn. 11.09.2009,
z wyższego Seminarium Duchownego Stowarzyszenia Apostolstwa
Katolickiego w Ołtarzewie,
ks. Krzysztof Gajos

Gra **Biblionerzy SNE** jest wzorowana na popularnym teleturnieju telewizyjnym „**Milionerzy**”.



Gracz bierze udział w rozgrywce i odpowiada na kolejne pytania o **rosnącym poziomie trudności**. W podstawowej bazie pytań, stworzonej przez autorów, znajduje się **759** różnych pytań. Pytania oznaczone na **biało**, są pytaniami o tzw. „**sumę gwarantowaną**” i są wyżej punktowane niż pozostałe (oznaczone na pomarańczowo).

Aby wygrać grę, gracz musi odpowiedzieć bezbłędnie na **piętnaście pytań**. Każda zła odpowiedź, eliminuje z dalszej rozgrywki i oznacza **przegraną**. Jeżeli dane pytanie, bądź odpowiedź nie mieści się w wyznaczonym miejscu, **po prostu najedź na nie myszką**, a wyświetli się w dodatkowym oknie. W każdej chwili możesz zrezygnować z gry, klikając przycisk **rezygnuję**.



Przed grą pojawiają się różne **intra**, które można przewinąć klikając przycisk **SPACJA**. Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracz jest zobowiązany zapoznać się z jej **regulaminem** i zaakceptować go.

Modlitwa jest jedynym elementem wprowadzenia, którego nie można przewinąć (zgodnie z regulaminem, **każdy gracz** się modli). Po modlitwie uruchamia się krótkie **wprowadzenie do gry**, w którym są przypominane i tłumaczone jej podstawowe zasady. Wprowadzenie to można ponownie ominąć, klikając przycisk **SPACJA**.

Drogi Graczu,

Gra "Biblionerzy SNE" ma swoje określone **zasady**. Każdy uczestnik, który chce brać udział w stworzonej przez nas rozgrywce, **zobowiązuje się** do czynnego udziału w modlitwie na początku gry. Jeśli uda Ci się odpowiedzieć na piętnaście pytań, **zostaniesz umieszczony** na liście "omadlanych zwycięzców" - co oznacza, że każda osoba zasiadająca do gry, **będzie się modlić** w wybranej przez Ciebie intencji. Po ukończeniu piętnastego poziomu, w Twoje ręce zostanie złożony **sekrety wszechczasów**.

Dowiesz się o **największej z obietnic i tajemnic** Bożych, która jest wypełnieniem **całego** Pisma Świętego.

Nie GRAM; (

 AKCEPTUJE!

Podczas gry, zawodnik ma do dyspozycji trzy koła ratunkowe (każdego można użyć tylko raz):

- **publiczność** – publiczność w studio głosuje pomagając wytypować poprawną odpowiedź. Możesz trafić na publiczność lepiej lub gorzej znającą Pismo Święte. Podobnie pytanie, na które będą odpowiadać może im bardziej lub mniej odpowiadać. Te wszystkie czynniki wpływają na poprawność typowanych odpowiedzi
- **pół na pół** – komputer automatycznie odrzuca dwie błędne odpowiedzi i zostawia dwie poprawne
- **telefon do przyjaciela** – gracz ma możliwość poprosić o radę, jedną z trzech zaprzyjaźnionych osób. Rabin Jakub jest specjalistą w zakresie Starego Testamentu, ale niezbyt pewnie czuje się w Nowym – zupełnie przeciwnie, niż Przyjaciół z SNE. Jeżeli nie potrafisz określić, z którą częścią Pisma Świętego masz do czynienia w danym pytaniu, najlepiej poproś o pomoc Ciochę Helę, która choć reprezentuje umiarkowany zasób wiedzy, to jednak równomiernie wyważony pomiędzy oboma Testamentami.



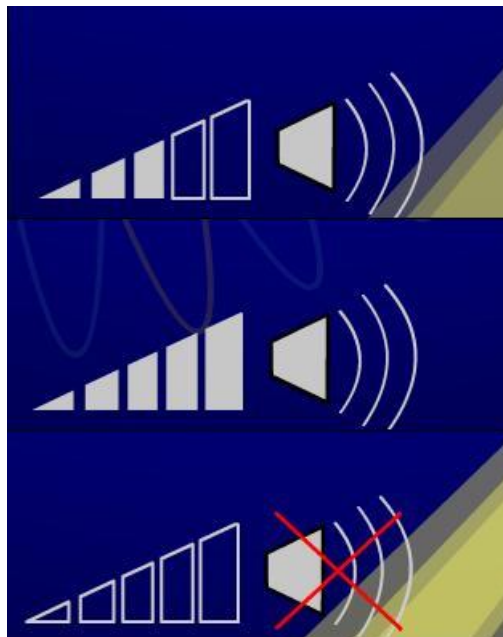
W trakcie gry, w studio mogą zachodzić najprzeróżniejsze **zdarzenia** i **animacje**, które będą uatrakcyjnić czas spędzony nad wybieraniem poprawnej odpowiedzi. Pamiętaj o tym, że dopóki trwa dana animacja, nie możesz skorzystać z kół ratunkowych, ani zaznaczyć żadnej odpowiedzi. W celu wykonania dowolnej z powyższych akcji, **wystarczy poczekać**, aż animacja się zakończy.



Po udzieleniu **niewłaściwej odpowiedzi**, na ekranie wyświetli się cytat z Pisma Świętego (lub tekst oparty na nauce Pisma Świętego w formie tzw. ciekawostki), zawierający poprawne rozwiązanie. Gracz może od razu **rozpocząć nową grę** (omijając wszystkie intra), bądź też **obejrzeć wpierw uzyskany wynik** (i ew. zakończyć grę).



Na początku gry i w różnych jej momentach użytkownik ma możliwość dostosowania **poziomu głośności dźwięków i muzyki**. Aby ściszyć lub podgłośnić domyślny poziom, kliknij na odpowiedni pasek na wskaźniku. Aby zupełnie **wyłączyć muzykę i dźwięki** kliknij na ikonę głośnika.
(uwaga: po przejściu całej gry, pomimo wyłączonych dźwięków, pojawią się one w animacji końcowej)



Aby **zakończyć grę**, w dowolnym momencie kliknij klawisz **ESC**, a następnie po prostu zamknij okno. Możesz też bezpośrednio użyć kombinacji klawiszy **ALT + F4**.

Jeżeli jednak dotrwasz do końca rozgrywki, to na końcu każdej rundy twoje trudy zostaną ocenione odpowiednim **wynikiem**. Na ilość przyznanych Ci punktów, składa się **liczba poprawnie udzielonych odpowiedzi** (im wyższe pytanie, tym więcej punktów), **liczba zaliczonych sum gwarantowanych, niewykorzystane koła ratunkowe** i w końcu **całkowity czas rozgrywki**. Dodatkowo po przejściu całej gry, zostaniesz nagrodzony specjalnymi bonusami i zgodnie z zasadami rozgrywki trafisz na duchową listę omadlanych zwycięzców, oraz poznasz największą z tajemnic.



[UWAGA]

Program bez zastosowań komercyjnych.
Wykonany w ramach projektu studenckiego,
na Cześć i Chwałę Jezusa Chrystusa.
Służy poznawaniu Biblii i szerzeniu się
Słowa Bożego na świecie.

Autorzy: Michał Babiński, Maciej Kubiak;
Dodatkowo, przy tworzeniu pytań pomagali:
Krzysztof Jasiński i Paweł Krawczyk.

Za wszelką okazaną pomoc, modlitwę i
wsparcie serdecznie dziękujemy!

* Program został stworzony przy pomocy
darmowych i studenckich licencji
oprogramowania Microsoft Visual Studio,
oraz Macromedia Flash Player. Autorzy
zastrzegają, że nie czerpią **ŻADNYCH**
korzyści finansowych ze stworzonego
oprogramowania.

** Różne użyte w programie media –
dźwięki, zdjęcia etc. jak również motywy,
czy pomysły, są zapożyczonymi
dobrami kultury dostępnymi w internecie,
i autorzy powyższej
gry nie przypisują sobie do nich
żadnych praw. W grze korzystamy z nich gościnnie
i przypominamy, że są
one własnością ich twórców.

**Jeżeli chcesz coś do nas napisać, zgłosić swoje uwagi, lub podzielić się czymś, co dotknęło Cię po
włączeniu naszej gry, napisz do nas: biblionerzy@wp.pl**

[gra może być w formie NIE KOMERCYJNEJ dowolnie rozpowszechniana dalej]
[zabrania się rozkompilowywania pliku z grą, oraz wykorzystywania jej, bądź też materiałów
w niej zawartych, niezgodnie z ich przeznaczeniem - założonym przez autorów]
[powyższej gry nie wolno rozpowszechniać bez załączenia tego pliku]

Otwork, 11.09.2009r