

PINOMANIA

Program : Marek Augustyn

Grafika : Tomasz Kostrzewski

Muzyka : Bartłomiej Wróblewski

Dystrybucja : MIRAGE Software © 1994

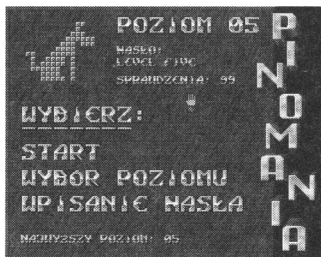
Komputer : AMIGA 500, 500+, 600, 1200, CDTV

URUCHOMIENIE PROGRAMU.

Dyskietkę należy włożyć do stacji dysków i po pojawieniu się myszki z oznaczonymi flagami polską i brytyjską wybrać odpowiednią wersję językową naciskając lewy lub prawy przycisk myszy. Program zostanie uruchomiony automatycznie. Wymagany co najmniej 1MB pamięci.

EKRAN OPCJI.

Zadaniem gracza jest ułożenie 80 poziomów z 12 klocków, które można dowolnie obracać we wszystkich płaszczyznach. Niektóre wzory można ułożyć z mniejszej liczby klocków, inne wymagają użycia wszystkich z zestawu. Każdy poziom można ułożyć na kilka sposobów. Pewnym wyjątkiem jest poziom zerowy, który można układać bez większych ograniczeń. Gra jest komputerową wersją znanej gry planszowej pod nazwą "Pentomino".



*Ekran wyboru
opcji gry.*

Przed rozpoczęciem właściwej gry mamy do wyboru kilka opcji specjalnych. Zgodnie z przedstawionym na poprzedniej stronie ekranem tytułowym do gry.

START (PLAY LEVEL) – rozpoczęcie gry od aktualnie wybranego poziomu

WYBÓR POZIOMU (SELECT LEVEL) – pozwala na wybór poziomu, od którego chcemy rozpocząć grę. Ilość poziomów do wyboru jest uzależniona od wprowadzonego hasła. Po naprowadzeniu kursora na odpowiedni numer i naciśnięciu klawisza, w górnym lewym rogu pojawi się kształt figury do ułożenia.

WPISANIE HASŁA (ENTER PASSWORD) – pozwala na wprowadzenie hasła decydującego o dostępności do poszczególnych poziomów. Hasło wprowadzamy wybierając odpowiednie litery z ekranu. Kolejne hasła poznajemy rozwiązując zagadki na coraz wyższych poziomach.

Oprócz wymienionych opcji na ekranie tytułowym znajduje się także kilka użytecznych informacji.

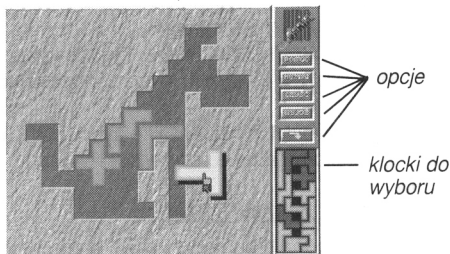
HASŁO (PASSWORD) – aktualnie dostępne hasło, należy zapamiętać aby innym razem rozpocząć grę od wyższego poziomu.

SPRAWDZENIA (HELPS LEFT) – określa ile razy można na danym poziomie korzystać z podpowiedzi, pomocy (help).

NAJWYŻSZY POZIOM (HIGHEST LEVEL) – liczba określająca najwyższy dostępny aktualnie poziom gry (przy obowiązującym hasle).

OPCJE GRY.

Po wybraniu opcji START (PLAY LEVEL) ukaże się plansza z wybranym poziomem gry, zgodnie z ekranem.



Przykładowy ekran gry.

Po prawej stronie znajdują się opcje pomocne podczas gry.

POMOC (HELP) – powoduje "podświetlenie" prawidłowo ułożonych klocków. WAŻNE! pokazuje TYLKO JEDEN z wielu sposobów prawidłowego rozwiązania zadania, należy pamiętać, że niektóre figury można poukładać na kilka sposobów. Liczba pomocy na każdym poziomie jest ograniczona, określona na ekranie tytułowym.

MUZYKA (MUSIC) – włącza/wyłącza muzykę

CZYŚĆ (CLEAR) – usuwa wszystkie klocki z planszy, pozwala na rozpoczęcie układania od nowa.

WRÓĆ (QUIT) – powrót do głównego menu

"STRZAŁKA W DÓŁ" – pozwala na zwrócenie do magazynu niepotrzebnego klocka z planszy.

STEROWANIE.

Klocki przenosi się z magazynu na planszę przy użyciu specjalnej ŁAPKI. Podczas gry obowiązuje jedna główna zasada: naciśnięcie prawego klawisza myszy zmienia tryb pracy, a lewego powoduje wykonanie czynności związanej z danym trybem.

ŁAPKA Z JEDNYM PALCEM – tryb 1, podnoszenie z magazynu lub upuszczanie wskazanych klocków

ŁAPKA Z DWOMA PALCAMI OBOK SIEBIE – tryb 2, każde kolejne kliknięcie lewym klawiszem myszy spowoduje obrót o kolejne 90°.

ŁAPKA Z DWOMA PALCAMI PO BOKACH – tryb 3, obrót klocka w płaszczyźnie prostopadłej do powierzchni ekranu, lustrzane odbicie.

ZAKOŃCZENIE.

Pozostaje tylko życzyć Państwu miłych chwil spędzonych przy rozwiązywaniu tych niezwykle wciągających zagadek i polecić inne programy wydane przez MIRAGE Software.

AMERICAN POKER – znakomita gra hazardowa w automatowej, kasynowej wersji, tym razem wzbogacona o możliwość rozbierania niezwykle atrakcyjnych przeciwniczek. Synteza mowy, świetne efekty, muzyka, dobra grafika, a także dodatkowe dyskiety z nowymi przeciwnikami.

ROOSTER – rewelacyjna gra labiryntowo-zręcznościowa na dwóch dyskietkach, grafika przypomina słynnego ALIEN BREAD, dodatkowo znakomita fabuła, nowe efekty, dużo dobrej grafiki i muzyki, olbrzymia ilość komnat, obszerna instrukcja, wciągająca strzelanina.

JANOSIK – gra zręcznościowa gdzie bohaterem jest legendarna postać słowackiego, dobrego zbójnika, kilka znakomitych graficznie poziomów, bardzo dobra muzyka, wymagane zręczność i dobry refleks, dużo niebezpiecznych przeciwników, elementy gry przygodowej.

... wkrótce **ROOSTER II** – jeszcze więcej akcji, jeszcze lepsza grafika, jeszcze więcej plansz, jeszcze ... HIT SEZONU!!!

Program prawnie chroniony, kopiowanie zabronione!

Program, a w szczególności kod, grafika, muzyka i całość opracowania należą do MIRAGE Software, więc żadna ich część nie może być kopiowana, reprodukowana oraz przesyłana w żadnej formie bez zgody MIRAGE Software.