

PLUFF

Pewnego dnia PLUFF, znany w całym wszechświecie awanturnik i poszukiwacz przygód usłuszał od pijanego Amorrykańczyka o monecie rnoy. Ponoć moneta ta, wykonana z czystego złota dawała swemu właścicielowi moc panowania nad myślami, i kierowania ich dokładnie tam, gdzie się tego chciało. Pluff postanowił zdobyć monetę za wszelką cenę, i od tego momentu całe swoje życie podporządkował temu jednemu celowi.

CEL I OBSŁUGA GRY

Zadaniem gracza jest kontrolowanie poczynać nieustraszonego podróżnika Pluffa, w czasie jego wyprawy po monetę władzy. Ponieważ Pluff został zamknięty w labiryncie musi za wszelką cenę odnaleźć monetę, by skoncentrowaną siłą myśli usunąć kamienie i otworzyć sobie drogę na wolność. W czasie swej wędrówki Pluff napotka wiele nieprzyjaznych stworów i przyprych niespodzianek, ale odnajdzie też klucze otwierające drzwi, druty idealnie nadające się na pułapki i inne użyteczne przedmioty. W czasie wędrówki Pluff musi zebrać odpowiednią ilość odważników, które położone w oznaczonych strzałkami miejscach podniosą kamień strzegący dalszej części labiryntu. Tej części, w której spoczywa moneta władzy. Pomimo tego że Pluff jest w istocie bezbronny, jego ogromna skoczność pozwala na uniknięcie większości niespodzianek, zaś odnajdywane w labiryncie jadalne grzyby (oznaczone mrugającą literą "E") pomagają mu zatrzymać odpowiednią energię. Ekran gry podzielony jest na dwie części: obraz akcji oraz panel informacyjny, na który składa się wskaźnik energii Pluffa, oraz widok trzech jego kieszeni. Kieszeni Pluffa używa się wciskając FIRE. Wówczas wychylając joystick w dół lub w górę wybieramy właściwą kieszeń, a ponowne wciśnięcie FIRE powoduje zebranie lub zostawienie danego przedmiotu (na przykład pułapki na potwory, nie pozwalającej im na przejście). Nieco inaczej przedstawia się sprawa energii, gdyż wciśnięcie FIRE na kieszeni z energią powoduje jej natychmiastowe zużycie. Chcąc tego uniknąć należy opróżnić kieszeń z energią stojąc na polu na którym jest inny przedmiot. Wówczas oba przedmioty po prostu zamieniają się miejscami.

STEROWANIE

Gra w całości obsługiwana jest przy pomocy joysticka wpiętego do drugiego portu komputera. **FIRE** - rozpoczęcie gry, zostawienie/zebranie przedmiotu; **[SPACJA]** - przejście do INTRA, włączenie/wyłączenie pauzy w grze; **[RESTORE]** - powrót do ekranu tytułowego. Wyboru pomiędzy muzyką a efektami dźwiękowymi dokonuje się wychylając joystick w lewo lub prawo na ekranie tytułowym.

SPOSÓB WCZYTYWANIA

Włóż kasetę do magnetofonu, wpisz polecenie **LOAD** i naciśnij **[RETURN]**.

UWAGA: Po wczytaniu programu należy odczekać pewien okres czasu, konieczny do rozpakowania wszystkich danych. Pojawiające się w tym czasie "śmiec" są zjawiskiem normalnym, nie przeszkadzającym w prawidłowej pracy programu.