

PROBLEM JASIA

Autor: Jakub Husak

Wydawca: MIRAGE Software (c) 1992

Dystrybucja: S.K. "AS" Warszawa ul.gen.Abrahama 4

Jaś był dzisiaj najszcześliwszym człowiekiem na świecie. Zbliżał się wspaniały dzień, urodziny jego ukochanej Małgosi. Jaś wygrzebał wszystkie uciutane dotychczas oszczędności i kupił wspaniały prezent, 12 plakatów z ulubionymi aktorami. Kiedy ma się 10 lat wydaje się człowiekowi, że jest się bardzo dorosłym. Jaś był niezwykle poruszony urodzinami ukochanej, postanowił więc do prezentu dołączyć bukiet kwiatów. Jednak tego dnia chyba zgasała jego szczęśliwa gwiazda. Młodszy braciszek Kazio jak zwykle szukał sobie jakiegoś zajęcia i na nieszczęście dla naszego bohatera jego wzrok połączył dwie rzeczy znajdujące się w pokoju, plakaty Jasia i olbrzymie nożyce na stole. Finał łatwo przewidzieć ... gdy Jaś zobaczył strzępy plakatów ... szybko uporał się z niesfornym braciszkiem. Jednak pozostał największy problem, kto poskłada plakaty zanim pojawi się Małgosia !?

Zadaniem gracza jest poskładanie plakatów w wyznaczonym czasie, ściśle określonym dla każdego z nich. Jaś jako znany leń zapewne nam nie pomoże, będzie siedział z boku i tylko dogadywał. Do układania plakatów należy używać joystick'a. Naprowadzenie kursora na magazynek i naciśnięcie FIRE spowoduje wyrzucenie jednego elementu na planszę. Jeżeli kursor znajdzie się na którymś z elementów, wtedy na "schemacie" plakatu zostanie określone jego położenie. Aby przesunąć element na planszy należy naprowadzić na niego kursor, nacisnąć FIRE i ruszyć joystick'em w wybranym kierunku. Jeżeli naprowadzimy element na magazynek to zostanie on tam

powtórnie wrzucony (do magazynku można wrzucić tylko jeden element, aby wrzucić kolejny należy najpierw pobrać jakiś inny). Podczas gry z magazynku mogą wypadać także karty specjalne, a nie tylko elementy plakatów, np. "Joker" – powoduje przejście do następnego poziomu, "HiHi" – zamienia dwa elementy planszy, "Bomba" – której należy się jak najszybciej pozbyć (do magazynku), "1MIN" – dodatkowa minuta na ułożenie łamigłówki.

Naciśnięcie dowolnego klawisza powoduje przerwę w grze

UWAGA!

* Sposób wczytywania programu standardowy (kaseta – włączyć komputer przy wciśniętych START i OPTION, dyskietka – włączyć komputer przy wciśniętym OPTION)

* Podczas wczytywania (zarówno w wersji dyskowej jak i kasetowej) program rozpoznaje komputery z rozszerzoną pamięcią (w takim przypadku cały program ładuje się na raz w całości do pamięci komputera)

* REWELACJA! W celu zaobserwowania dodatkowych efektów, ekran tytułowy należy oglądać w popularnych okularach do telewizji trójwymiarowej "3-D"

* Wersja kasetowa programu wczytuje się w specjalny sposób pozwalający użytkownikowi na minimum obsługi. Na stronie A kasety znajduje się blok główny, zaś na B poszczególne etapy. Program samoczynnie rozpoznaje początek właściwego etapu i dopiero od tego momentu rozpoczyna wczytywanie (nie jest konieczne wyszukiwanie początku bloku na kasecie!). W przypadku próby wczytania niewłaściwego pliku program ponawia prośbę o ustawienie kasety przed właściwym blokiem. Jeżeli podczas wczytywania wystąpi błąd należy odszukać tylko początek ostatniego bloku, program pamięta dotychczas załadowane dane i sam rozpoznaje początek dalszych.

Program prawnie chroniony! Kopiowanie zabronione!