

0.5 MB

Gra logiczna

FAST BRAIN

AMIGA

500/1000/2000/CDTV

500+/600

1200

URUCHOMIENIE GRY

Po rozpoczęciu odczytu ukaże się tabela. Należy do niej wpisać odpowiedni kod według załączonego schematu. Na początku załadowuje się krótki wstęp. Następnie pojawi się plansza informacyjna. Znajdują się tam wyniki najlepszych graczy. Po naciśnięciu lewego przycisku myszy (LMB) wczyta się menu. Na tym ekranie za pomocą joystick'a lub myszy będziesz mógł dokonać wyboru warunków gry. Poniżej zamieszczony jest opis poszczególnych funkcji dostępnych w menu.

1. MONITOR.

MONO – wersja grafiki dla monitora monochromatycznego tworzącego obraz tylko ze składowej zielonej obrazu (np. funkcja "green" w monitorach kolorowych).

KOLOR – wersja dla monitora kolorowego.

2. GRAFIKA.

NORMALNA – jedyny rodzaj grafiki przeznaczony dla użytkowników monitora monochromatycznego. Klocki w przypadku tej grafiki należy układać według kształtów i wzorów.

GWIEZDNA, WOJENNA

– dostępne tylko w przypadku wyboru monitora kolorowego. Klocki należy układać według kolorów i rysunków umieszczonych na nich.

3. KLAWIATURA.

Opcja ta pozwala dokonać wyboru klawiszy (jeśli nie chcesz korzystać z joystick'a), którymi będziesz kierował ruchem klocków.

4. INFORMACJA.

Jest to wiadomość o programie.

5. RESET.

Funkcja ta umożliwia restart systemu.

6. OPCJE.

Wybór warunków gry.

7. GRA.

TRADYCYJNA – jest to wariant najprostszy. Klocki należy układać po 4 w rzędzie lub kolumnie, kierując się ich podobieństwem (patrz: "ZASADY GRY"). W miarę upływu czasu szybkość ich spadania wzrasta. Nie ma innych utrudnień.

POZIOMOWA – klocki układa się podobnie jak w grze tradycyjnej.

Różnica polega na tym, że wystarczy ułożyć tylko 3 elementy aby nastąpiła ich kasacja. Klocki spadają szybko. Po pewnym czasie zaczyna skracać się plansza.

W okienku WZÓR pojawiają się kolory (w przypadku grafiki normalnej są to kształty). Dopóki nie ułożysz wyróżnionego koloru lub kształtu inne próby nie powiodą się.

MIESZANA – łączy cechy gry tradycyjnej i poziomowej.

8. MUZYKA I DŹWIĘK.

Wł./wył. muzyki i dźwięku.

9. START.

Rozpoczęcie gry.

ZASADY GRY

Plansza do gry ma wymiar 8 x 16 pól. Klocki spadające z góry należy układać według kształtu lub wzoru umieszczonego na nich (np. kwadraty do kwadratów, czarne do czarnych). W przypadku grafiki gwiazdnej i wojennej rolę odgrywają kolory i rysunki na klockach.

Po ułożeniu 4,3 lub 2 klocków w pionie lub poziomie obok siebie następuje ich skasowanie. Oczywiście klocki muszą mieć jednakowy kształt (kolor) lub wzór (rysunek).

Liczbę klocków do ułożenia możesz zobaczyć w dolnym okienku umieszczonym z prawej strony ekranu (WZÓR).

Celem gry jest skasowanie jak największej ilości klocków i zwolnienie miejsca na nowe. Można to osiągnąć tylko poprzez szybki i logiczny dobór odpowiednich cech.

Od czasu do czasu w okienku WZÓR może pojawić się jakiś kształt (kolor). Należy wtedy ułożyć elementy według wyświetlanej tam cechy. Dopóki tego nie zrobisz nic innego nie da się usunąć. W górnym okienku (NASTĘPNE) możesz zobaczyć jakie będą następne 2 bloki.

Klocek z trzema pytańnikami może zastąpić każdy inny element. Wszystkie Twoje dokonania są punktowane. Wyniki swojej pracy możesz zobaczyć w środkowym okienku (PUNKTY). Zasady punktacji znajdziesz w rozdziale "PUNKTACJA".

W przypadku gdy jeden klocek może brać udział w kilku "kasacjach" zostanie wykonana tylko ta, która zapewnia większą liczbę punktów.

Sterowanie ruchem klocków może odbywać się za pomocą joystick'a lub klawiatury (patrz: "UWAGI").

PUNKTACJA

Punkty otrzymuje się w wyniku każdej likwidacji klocków. W zależności od ich cech i ilości otrzymujesz:

- 10 * liczba bloków gdy elementy mają jednakowe wzorki (rysunki),
- 20 * liczba bloków gdy są takie same kształty (kolory),
- 160 * liczba bloków za identyczne klocki.

Ponadto za każdy odpadający blok otrzymujesz 1 punkt.

UWAGI

1. Klawisze kontrolne w grze:

M – wł./wył. muzyki

S – wł./wył. dźwięku

P – zatrzymanie gry

Esc – wyjście z gry

2. Oryginalna definicja klawiatury:

Klawisze kierunkowe – sterowanie ruchem klocków

SPACE – obrót klocka

Aby ominąć wstęp należy przytrzymać lewy przycisk myszy w czasie wpisywania kodu.

FAST BRAIN – gra logiczna dla każdego. Zabawa połączona z intensywnym wysiłkiem psychicznym to dwa główne założenia programu. Pomimo charakteru układanki gra wcale nie jest monotonna i męcząca.

Dynamiczny rozwój sytuacji może przysporzyć wiele emocji. Całość opracowana jest w kolorową grafikę i ciekawe efekty dźwiękowe.

WALORY EDUKACYJNE

- rozwija zdolność kojarzenia ze sobą wielu różnorodnych elementów,
- zmusza do przewidywania przyszłych sytuacji,
- uczy sprawnie podejmować właściwe decyzje,
- ćwiczy pamięć.