

GIERKI

(Wymagana konfiguracja pamięci: 1MB)

Dla lepszej orientacji podczas testu instrukcji zdania zostały ponumerowane! Przed włożeniem do stacji - odbezpiecz dyskietkę!

Nic Ci się nie udaje?... Pokłóciłeś się ze znajomymi?... Jesteś smutny, przygnębiony?... Zawiodłeś się na kimś?... Pogniewałeś się na wszystkich i na nikogo?... Jest tylko jeden sposób na poprawę Twego samopoczucia! Usiądź wygodnie, włącz komputer, włóż do stacji dyskietkę dołączoną do tej instrukcji i ... przenieś się w inny świat! Świat gier dla samotników! Tu możesz liczyć tylko na siebie. I z każdą chwilą zaczynasz znów wierzyć w siebie i udowadniać, że jednak coś znaczysz, że jesteś najlepszy!

PRZESUWANKA

(1)* Po ułożeniu wszystkich liczb w porządku rosnącym(prawe dolne pole wolne) - wciśnij prawy klawisz myszki.

(2)* Aby przesunąć liczbę - najedź okienkiem na wybraną cyfrę tak, aby była dokładnie w środku i kliknij lewym klawiszem myszki.

SKOJARZANKA

(1)* Już nazwa gry wskazuje na jej istotę.

(2)* Na ekranie w pewnych odstępach czasu ukazują się synonimy, czyli wyrazy mające podobne znaczenie np. koniec, kres, zagłada, zniszczenie.

(3)* W oparciu o przedstawione synonimy należy odgadnąć hasło będące kwintesencją jego określeń.

(4)* W tym przypadku będzie to np. unicestwienie.

(5)* Hasło staraj się wpisywać możliwie jak najszybciej, gdyż w przypadku zbytniego zwlekania, oraz podania złego hasła możesz nie ujrzeć kolejnej podpowiedzi(nie dotyczy to oczywiście sytuacji, gdy wszystkie synonimy są już na ekranie!).

(6)* W przypadku pomyłki podczas wpisywania, wybierz ponownie pole >PODAJĘ HASŁO< i wpisz je od nowa,gdyż program nie ma możliwości zmiany już wpisanej litery.

(7)* Po ukazaniu się wszystkich podpowiedzi,gdy jeszcze nie jesteś pewien hasła - masz możliwość skorzystania z pomocy.

(8)* Klikając na pole >POMOC< ukazują się litery z których składa się hasło.

(9)* Ale za każdą literkę musisz "zapłacić",więc korzystaj z tej opcji tylko wtedy, kiedy wydaje Ci się ona niezbędna.

(10)* Runda składa się z 5 takich zagadek.

(11)* Gra zawiera Edytor Haseł.

(12)* Istnieje możliwość stworzenia nowego banku haseł - kasując jednak już istniejący - bądź dopisania nowej rodziny wyrazów do już zamieszczonych w banku.

(13)* Każde nowe hasło musi spełniać następujące warunki: być jednowyrazowe oraz składać się maksymalnie z 14 liter.

(14)* Dodatkowym (równie ważnym!) warunkiem jest to, aby było wpisane dużymi literami.

(15)* Natomiast wyrazy nawiązujące do hasła mogą zawierać do 13 znaków(licząc również spacje) lecz tu nie obowiązuje warunek jednego wyrazu.

(16)* Jeśli "przypadkowo" znajdziesz się w Edytorze, a nie chcesz dopisywać lub wpisywać nowych wyrazów - odpowiedz zerem na pytanie o ilość wpisywanych haseł.

Punktacja:

Czas 1 sek. = +1 pkt

Synonim 1 = +50 pkt

Pomoc 1 litera = +100 pkt.

ZGADYWANKA

- (1)* Istotą tej gry jest jak najszybsze odgadnięcie cyfr wybieranych losowo przez komputer.
- (2)* Są to liczby z przedziału od 0 do 99.
- (3)* Dodatkową trudnością jest odczytanie zaszyfrowanego hasła.
- (4)* Pod każdą odgadniętą cyfrą kryje się litera, która jest elementem tegoż hasła.
- (5)* Pamiętaj, litera pojawi się tylko wtedy, gdy daną cyfrę odgadniesz za 6 razem - jeśli wybrałeś kategorię juniorów lub za 4 razem, gdy zdecydowałeś się na kategorię powyżej lat 18.
- (6)* Jeżeli przekroczysz wyznaczony limit - zamiast litery pojawi się kropka.
- (7)* W każdej rundzie masz do odgadnięcia 10 liczb oraz hasło.
- (8)* Podanie hasła spowoduje dość znaczną redukcję punktów karnych oraz odsłonięcie całości obrazka(!).
- (9)* Jeżeli znasz lub też domyślasz się hasła, nie musisz czekać do końca rundy, lecz podać je wcześniej.
- (10)* Dla ułatwienia dodam, że wszystkie hasła składają się z 10-ciu liter.
- (11)* Możesz być również pewny, że w kategorii juniorów hasła nawiązują do tematu geografii, a w kategorii seniorów-techniki.
- (12)* Liczby podaje się zawsze dwucyfrowo tzn. np. liczbę 7 wpisz jako 07.
- (13)* Hasła wpisuj tylko dużymi literami!

Cyfry w lewym oknie oznaczają(od góry):

- numer odgadywanej liczby
- ilość wykonanych prób odgadnięcia liczby
- liczbę ostatnio przez Ciebie podaną

Punktacja:

Czas 1 sek. = + 1 pkt.

Każda próba odgadnięcia = + 10 pkt

Odgadnięcie hasła = odejmuje wszystkie punkty za wykonane próby odgadnięcia liczby.

UDANYCH PRZESUWAŃ, SZYBKICH SKOJARZEŃ ORAZ TRAFNYCH ZGADYWAŃ!!!