

JANOSIK

AMIGA 500/500+/600/1200

Program: Paweł Mikołajczak

Grafika: Adam Karol, Paweł Mikołajczak

Pomysł: Radosław Mikołajczak

Dystrybucja: MIRAGE Software © 1994

Na całą Małopolskę rozniósł się sława Janosika Litmanowskiego, a Podgórze aż się trzęsło na dźwięk jego imienia. To on jako pierwszy nie bał się odpłacać panom pięknym za nadobne. Mawiał on, że znalazł swój swego i za okrucieństwa odpłacał z nawiązką. Chłopi opuszczone w rozpaczy głowy dźwigać zaczęli, a imię Janosika powtarzać jak święte. Odwrotnie panowie, błądy strach padł na dwory i szlachta zaczynała myśleć o czmychaniu w bardziej bezpieczne strony. Jednak jak to bywa, zawsze znajdzie się ktoś kto ... Janosik pałał wielką miłością do pięknej Maryny, wiedzieli o tym wszyscy, wiedział także baron Joachim Herburt, który chcąc zwabić do swego zamku i powiesić na haku największego ze zbrojczyków, porwał Marynę i umieścić w swojej twierdzy. Gdy wiadomość ta dotarła do Janosika wpadł on we wściekłość, złupił kilka dworów, z dymem puścił kilka stodół i rozgniewany ruszył aby uwolnić Marynę i srogo ukarać złego barona.

Jednak zanim dotrze do zamku czeka go długa droga przez góry, lasy i wioski, gdzie aż razi się od niebezpieczeństw. Ludzie barona, dzikie zwierzęta, żartoczne rośliny i ryby oraz wieści o innych niemiłych niespodziankach będzie utrudniało mu wędrówkę. Podczas wyprawy przyda mu się nie tylko męstwo, siła i zręczność, musi także zbierać odpowiednią ilość złota aby przkupić zamkowych strażników, otwarta walka nie na wiele się tu zda. Powodzenia gracz, los Janosika i Maryny jest w Twoich rękach.

Janosik jest kilkietapową grą zręcznościową, należy wykazać się refleksem i umiejętnością przewidywania zdarzeń, rozwiązać kilka zagadek sytuacyjnych i ... na koniec uwolnić ukochaną z rąk hrabiego. W dolnej części ekranu znajdują się informacje dotyczące liczby możliwych strat "życ", ilości zbieranego złota i zdobytych punktów. Obsługa gry klasycznie przy użyciu joysticka, skoki przy ruchu joysticka na ukos, a naciśnięcie FIRE uderzenie ciupagą. Zbieranie przedmiotów odbywa się automatycznie. Przesunięcie joysticka do dołu powoduje uaktywnienie dodatkowego menu w panelu kontrolnym. W dolnej części ekranu pojawiają się ikony (od lewej):

- ° NIC – rezygnacja, powrót do gry
- ° INFORMACJA – informacje o niesionych przedmiotach
- ° ZBADAJ – informacje o postaciach pomocnych w grze, jeżeli są na danej planszy
- ° UŻYJ – użycie jednego z posiadanych przedmiotów
- ° KIESZEŃ – kontrola posiadanych przedmiotów

Program prawnie chroniony!

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody wydawcy zabronione!

