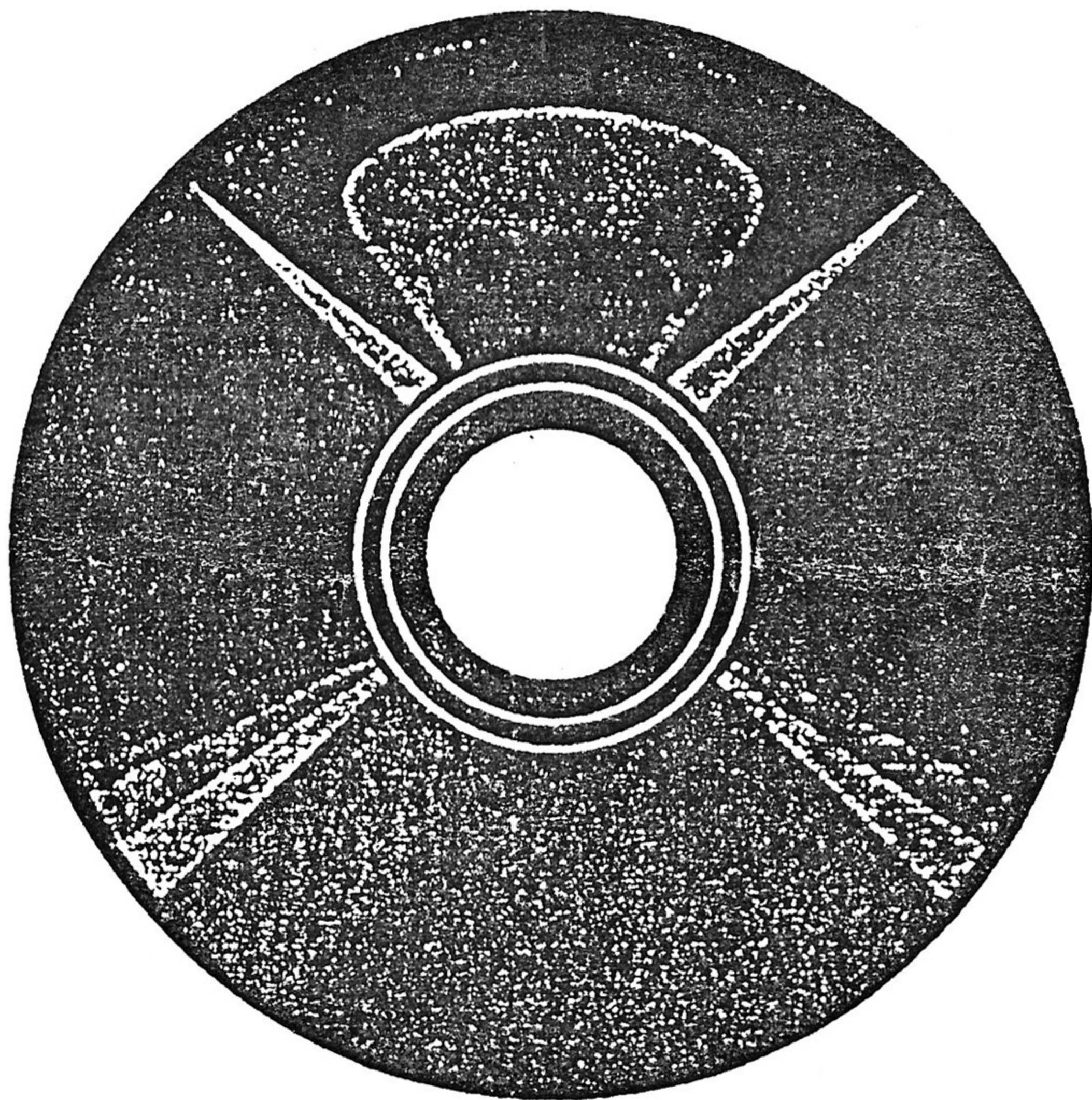


LASER WORLD



PROMIC grp° 94

Laser World - instrukcja obsługi.

1. Uruchomienie programu.

Program uruchomi się automatycznie po włożeniu dyskietki do stacji dysków.

2. Menu główne.

Występujące opcje:

- START - wyjście z MENU i rozpoczęcie nowej gry
 - HASŁO - aby rozpocząć zabawę od innego poziomu niż pierwszy należy wybrać tę właśnie opcję komputer poprosi o podanie hasła, które należy wpisać używając joystick'a.
 - ZAPIS - opcja ta służy do utwardzenia na dysku najlepszych osiągniętych wyników
 - POMOC - po wybraniu tej opcji komputer wyświetli krótką instrukcję, w której znajdziemy np. dokładne sylwetki poszczególnych klocków
 - MUZYKA/EFEKTY - włączanie i wyłączanie muzyki i efektów dźwiękowych
 - NAJLEPSI - tutaj możesz zobaczyć kto osiągnął najlepsze wyniki w grze
 - MUZYKA 1/2/3 - opcja ta jest aktywna jedynie podczas gry z muzyką i służy do zmiany utworu odtwarzanego podczas zabawy. Wyboru dokonujemy przyciskiem FIRE
- Po MENU poruszamy się za pomocą joystick'a. Aktualna opcja jest podświetlona i aby ją wybrać należy wcisnąć FIRE.

3. Cele i zasady gry.

Program "Laser World" należy do gatunku gier logicznych. Celem gry jest zniszczenie za pomocą promieni lasera wszystkich płyt kompaktowych. W grze występuje kilka rodzajów klocków:

- BLOK - jest elementem nieruchomym i odbija promień pod kątem 90°
- LUSTRO - jest elementem, który może być przemieszczany po planszy za pomocą Twojego pojazdu, odbija promienie tak samo jak BLOK
- CZOŁG - to jest właśnie Twój pojazd. Kierujesz nim za pomocą joystick'a
- LASER - symbol ten oznacza miejsce generatora promieni, czyli miejsce skąd promień wylatuje
- COMPACT - jest elementem nieruchomym, który należy zniszczyć promieniem lasera
- WYŁĄCZNIK LASERA - jeżeli promień lasera trafi w to miejsce, generator promieni przestanie działać
- WŁĄCZNIK LASERA - jeżeli najedziemy naszym czołgiem na to pole, a generator lasera jest wyłączony spowoduje to ponowne jego włączenie
- DODATKOWE ŻYCIE - jeżeli promień lasera trafi w to miejsce ilość naszych żyć zwiększy się o jedno
- KONIEC PLANSZY (EXIT) - jeżeli zniszczysz już wszystkie compacty na danym poziomie należy trafić promieniem lasera właśnie w to pole. Spowoduje to przejście na kolejny poziom.
- BLOK POCHŁANIAJĄCY - element nieruchomy, promień po trafieniu na niego nie odbija się - zostaje wchłonięty.
- ŚLUZA - przez element ten może przejść tylko czołg i promień lasera. Powoduje on przeniesienie naszego pojazdu o dwa pola dalej (w zależności od kierunku ruchu).
- ŚLUZA LASEROWA - przez ten element może przejść tylko promień lasera
- BOMBA - element ruchomy, podobnie jak lustro. Po trafieniu go promieniem lasera następuje detonacja, która niszczy wszystko (z wyjątkiem pojazdu i generatora) w obrębie jednego pola.
- TELEPORT - po wjechaniu do niego czołgiem następuje teleportacja, czyli przeniesienie twojego pojazdu inne miejsce.
- DODATEK CZASU - jego działanie jest bardzo zbliżone do dodatkowego życia. Zwiększa nam się ilość czasu na przebycie planszy.

W górnej części ekranu znajduje się belka informacyjna, na której umieszczone są informacje o ilości żyć oraz o czasie, jaki pozostał jeszcze do ukończenia tego poziomu. Jeśli znalazłeś się w sytuacji bez wyjścia wciśnij klawisz ESC. Stracisz jedno życie i będziesz mógł rozpocząć grę od nowa.

Naciśnięcie klawisza SPACE (długi klawisz w dolnej części klawiatury) podczas gry sprawi, iż program przejdzie do trybu PAUZA. Czas przestanie być odliczany, a u dołu ekranu komputer wyświetli hasło do

poziomu, w którym się aktualnie znajdujesz. Podczas tego trybu po wciśnięciu F1 następuje zmiana trybu zabawy z gry z muzyką na grę z efektami dźwiękowymi (i odwrotnie). Naciśnięcie F2 podczas

gry z muzyką spowodują zmianę odtwarzanego utworu.

Przed rozpoczęciem gry WARTO zapoznać się z wiadomościami umieszczonymi w opcji POMOC
(kolejne strony przesuwaj za pomocą FIRE)

UWAGI KOŃCOWE.

Program wymaga 1MB pamięci i działa pod systemem 2.0 / 3.0. Ze względów bezpieczeństwa program jest zabezpieczony przed kopiowaniem i niestety nie jest możliwe wykonanie kopii.

Wszelkie uwagi prosimy kierować na adres :

PROMIC group
Sikorskiego 115 (II p.)
66-400 Gorzów WLKP
tel. (091) 245-05

EPSILON ERIDANI 2287 ROK 142533 CZASU ZIEMI

Gwiezdny transportowiec powoli wyhamowywał. Wejście na orbitę okołoplanetarną było już kwestią kilkunastu minut. Służa powoli uchyliła się ukazując gwiazdom niewielki stateczek przypominający swym wyglądem coś... Błysk ognia z silników tylko na krótką chwilę rozjaśnił mroki fragmentu wszechświata, który otaczał samotną czerwoną planetę.

Lądowanie przebiegło sprawnie. Nikt nie spodziewał się, że wszystko przyjdzie z taką łatwością. Nikt nie spodziewał się jednak, że prawdziwe kłopoty zaczną się dopiero teraz.

Rozkaz NR 23415/99 mówił wyraźnie: **ZNISZCZYĆ WSZYSTKIE DYSKI I**

Porucznik Hickman poprawił hełm, przemilił w ustach kilka obraźliwych słów na temat dowódcy i gwałtownie wcisnął pedał gazu. CZOŁG ruszył. Powoli i niezdarnie nabierał prędkości. Na ekranie skanera zabłysnął czerwony punkt.

- Mamy cie! Wykrzyknął Hickman.

Ręka ubrana w stalową rękawicę poślgnęła drążek.

Czołg obrócił się w kierunku najbliższego lustra. Powoli, metr po metrze przesunął je w kierunku pulsującego zielenia promienia LASERA.

Krótki błysk, wstrząs spowodowany eksplozją poruszył czołgiem tylko nieznacznie

Hickman otarł ręką spocone czoło.

- No! Jednego mamy już z głowy.

Buczenie silnika powoli oddalało się. Co jakiś czas można było odczuć jeszcze drżenie skał spowodowane kolejnymi wybuchami.

Porucznik Hickman dobrze zna się na swojej ROBOCIE!

UWAGA !

DDOMIK sro jest jedynym właścicielem praw do niniejszego programu oraz instrukcji.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Jakiegokolwiek kopiowanie lub inne powielanie (poza sytuacjami wymienionymi w instrukcji) całości lub fragmentów programu i instrukcji bez zgody **DDOMIK sro** jest zabronione.