

# **MAGIC BALLS**

**instrukcja obsługi**

COPYRIGHT BY OKAY 1994



# SPIS TREŚCI

1. WSTĘP.	3
2. AUTORYZACJA PROGRAMU.	4
3. URUCHOMIENIE PROGRAMU.	5
4. MENU "OPCJE".	5
5. EKRAN GŁÓWNY.	7
6. ZASADY GRY.	9
7. KLAWISZE STERUJĄCE.	10

# 1. WSTĘP.

Dziękujemy za zakup naszej gry.  
Sądzymy, że sprawi ona Państwu wiele radości.  
Legalny zakup jest najlepszym sposobem docenienia wysiłków  
twórców programu oraz jego producenta.  
Jednak dla wielu osób piractwo komputerowe jest procesem  
naturalnym i nie widzą w tym nic nagannego.  
Ponieważ zjawisko to jest bardzo powszechne zostaliśmy  
zmuszeni stosować system zabezpieczenia przed nielegalnym  
kopiowaniem oraz autoryzację legalnego użytkownika.  
Mamy nadzieję, że Ci ostatni zrozumieją nasze intencje.

## 1      2. AUTORYZACJA PROGRAMU.

- 2      Po uruchomieniu pojawia się test legalności programu.  
3      W wyświetlonym okienku pojawiają się trzy cyfry (X) (Y) (Z)  
4      wskazujące wybrane słowo z tej instrukcji.  
5      Aby znaleźć to odpowiednie słowo należy odczytać kolejny numer  
6      strony w instrukcji (X) następnie numer wiersza na stronie (dla  
7      ułatwienia wiersze zostały ponumerowane przez producenta gry)  
8      (Y) oraz znaleźć odpowiednie słowo w danym wierszu (Z).  
9      Po odnalezieniu właściwego słowa należy wpisać je przy pomocy  
10     klawiatury.  
11     Polskie znaki w wyrazach należy zastąpić ich łacińskimi  
12     odpowiednikami (czyli "ą" zamieniamy na "a" itp. a "ż" i "ź" oba  
13     zamieniamy na "z").



### 1      3. URUCHOMIENIE PROGRAMU.

- 2      Włączyć komputer.
- 3      Dyskietkę z programem należy włożyć do głównego napędu
- 4      dyskietek (napęd A).
- 5      Po kilkudziesięciu sekundach pojawi się test antypiracki
- 6      sprawdzający legalność posiadanego programu.
- 7      Wprowadzenie właściwego słowa (patrz pkt 2) umożliwi przejście
- 8      do ekranu OPCJE.

### 9      4. MENU "OPCJE".

- 10     Ekran o nazwie **OPCJE** umożliwia odpowiednie skonfigurowanie
- 11     programu i dostosowanie do naszych indywidualnych potrzeb.
- 12     Dostępne są następujące klawisze :
- 13     **TRENNING** - pozwala na przećwiczenie określonego poziomu gry
- 14     Jest to tzw. **TRAINER**.

1 **GRA** - pozwala na rozpoczęcie pełnej rozgrywki poprzez  
2 przechodzenie kolejnych poziomów (od łatwiejszych do  
3 coraz trudniejszych).

4 **SZEROKOŚĆ** - umożliwia określenie szerokości pola gry czyli  
5 ilości kulek dostępnych w poziomie. Możemy wybierać od 2 do 10.

6 **WYSOKOŚĆ** - umożliwia określenie wysokości pola gry czyli  
7 ilości kulek dostępnych w pionie. Możemy wybierać od 2 do 10.

8 **KĄT OBROTU** - określenie kąta o jaki powinny obracać się kule w  
9 jednym ruchu.

10 Mamy do wyboru następujące możliwości :

11 - obrót o **180** stopni

12 - obrót o **90** stopni

13 - obrót o **45** stopni

14 - obrót o **22.5** stopnia

15 **MIKSY** - określa ilość wstępnych kombinacji wykonanych przez  
16 komputer czyli stopień pomieszania kulek. Zakres od 1 do 99.

17 **ZEGAR** - umożliwia włączenie lub wyłączenie upływu czasu w  
18 grze (opcje TAK/NIE).

- 1 **DZWIĘK** - umożliwia włączenie lub wyłączenie efektów  
2 dźwiękowych (opcje MUZYKA/DZWIĘKI/CISZA).  
3 **HASŁO** - wprowadzenie odpowiedniego kodu powoduje start gry  
4 od poziomu zakodowanego tym kodem.  
5 **KONIEC** - wyjście z programu.

## 6 **5. EKRAN GŁÓWNY.**

- 7 Po odpowiednim skonfigurowaniu pojawia się ekran główny gry.  
8 Podzielony jest on na pięć podstawowych części.  
9 **CZĘŚĆ 1** Pole gry z rozmieszczonymi kulami - jest to zasadnicze  
10 miejsce gry, w którym wykonuje się wszystkie posunięcia przy  
11 pomocy odpowiednich klawiszy lub myszki ( patrz pkt. **ZASADY**  
12 **GRY** oraz **KLAWISZE STERUJĄCE** ).  
13 **CZĘŚĆ 2** Okno komunikatów informacyjnych - w tym miejscu  
14 pojawiają się informacje o aktualnym stanie w jakim znajduje się  
15 program oraz o wykonywanych przez niego operacjach.



1 **CZĘŚĆ 3** Okno statystyki gry - zawarte w nim informacje dotyczą  
2 liczby dokonanych przekształceń (**MIKSY**), liczby wykonanych  
3 ruchów (**RUCHY**) oraz osiągniętej punktacji.

4 Ponadto znajdują się tutaj informacje o aktualnym poziomie gry  
5 oraz wyświetlany jest kod dla danego poziomu.

6 **CZĘŚĆ 4** Zegar - pokazuje upływający czas od momentu  
7 rozpoczęcia rozgrywki z możliwością wyłączenia (patrz ekran  
8 **OPCJE**).

9 **CZĘŚĆ 5** Opcje dostępne w czasie gry.

10 **START** - rozpoczęcie rozgrywki od nowa (wybór myszką lub  
11 klawisz S)

12 **PAUZA** - chwilowe zatrzymanie gry (myszką lub klawisz P)

13 **COFNIJ** - cofnięcie wykonanego ruchu (myszka lub klawisz C)

14 **Uwaga !** Dzięki tej opcji mamy możliwość dokonać cofnięcia  
15 wszystkich poprzednich ruchów, aż do ustawienia początkowego

16 **KONIEC** - zakończenie danej rozgrywki i przejście do ekranu  
17 głównego (wybór myszką lub klawiszem K)

## 1      **6. ZASADY GRY.**

- 2      Głównym celem gry jest ułożenie wszystkich nieuporządkowanych  
3      kulek w taki sposób aby tworzyły jednolitą czerwoną kompozycję.  
4      Należy wykonać to w jak najkrótszym czasie z jak najmniejszą  
5      ilością ruchów.
- 6      Jest to tym bardziej skomplikowane im więcej kombinacji ( tzw.  
7      MIKS-ów) wykonał wcześniej komputer.
- 8      Duże znaczenie ma także kąt o jaki obracają się kule.
- 9      W grze możemy obracać całe rzędy kulek w pionie lub w poziomie  
10     poprzez wskazanie klawiszem myszki konkretnej kuli do obrotu.  
11     Samego obrotu dokonujemy kursorami lub myszką.
- 12     Jeśli ciągniemy mysz w górę (dół) od wskazanej kuli to obracamy  
13     cały rząd w górę (dół).
- 14     Jeśli ciągniemy mysz w bok (prawy lub lewy w zależności od  
15     kierunku) od wskazanej kuli to obracamy cały rząd w poziomie (w  
16     prawo lub lewo od wskazanej kuli).

## 1      7. KLAWISZE STERUJĄCE.

- 2      Możemy sterować przy pomocy klawiszy kursora lub posługując  
3      się myszką.  
4      Opcje dostępne w czasie gry możemy wywoływać odpowiednimi  
5      klawiszami:  
6      S - START  
7      P - PAUZA  
8      C - COFNIJ  
9      K - KONIEC

Wszelkie sugestie dotyczące naszych programów  
prosimy kierować na adres :

**"OKAY"**  
**ul. Przestrzenna 43/3**  
**50-534 WROCŁAW**  
**TEL. 67 - 83 -75**



## **Autorzy programu:**

POMYSŁ  
PROGRAMOWANIE  
GRAFIKA  
MUZYKA  
SKŁAD & DTP

Paweł Kapłański  
Radosław Szamrej  
Robert Lignar  
Okay  
Rafał Konopacki





