

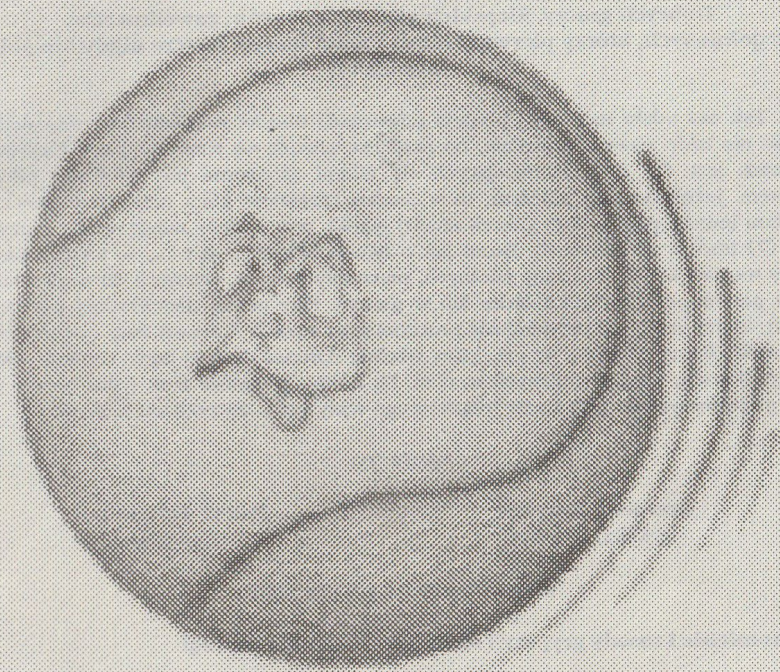
ZGZ - Zestaw Gier Zręcznościowych przeznaczony jest dla wszystkich ludzi zdolnych utrzymać joystick. Składa się z trzech gier typu arcade. Można w nie grać pojedynczo lub zespołowo (do 8 osób, w tym do 4 jednocześnie). Jeśli nie masz czym zająć grupki nieznających dzieciaków to ZGZ zorganizuje im zawody w systemie pucharowym. Ci, którzy lubią rywalizację z maszyną, mogą sprawdzić swój refleks i zręczność na 15 specjalnie przygotowanych poziomach. 10 modułów muzycznych (godzina muzyki!), efekty dźwiękowe, 8 fantastycznych całokranowych grafik i niezliczona liczba opcji zapewnią Ci zabawę na najwyższym poziomie.

Testowano na: A500, A2000, A500+, A600, A1200, ACDTV

Wymagania: -

Produkcja i dystrybucja: FI PAXPOL/7Q RFF

# ZESTAW GIER



# ZRĘCZNOŚCIOWYCH



## Serdecznie witamy wszystkich:

**Dobrych graczy, wiejskich graczy, amatorów, zawodowców,  
a szczególnie tych, którzy pierwszy raz są z nami (czytaj: jeszcze nigdy nie połamali  
joystick'a).**

Tak oto udało nam się po wielu miesiącach trudów zakończyć to wspaniałe dzieło. No... może nie takie znowu wspaniałe, bo następne szykuje się jeszcze lepsze. Niniejsza gierka przeznaczona jest dla osób interesujących się takimi zabawami jak odbijanie piłeczki tam i z powrotem. Jeżeli do nich należysz, to w środku znajdziesz kilka niezłych piłeczek. Oprócz tego jest tam jeszcze parę tysięcy pikseli niezłej grafiki, parę tysięcy nutek niezłej muzyki i parę miesięcy (7) trudów dwóch osób. Skoro już o tym mówimy ... yyy ..., to znaczy piszemy, to chcieliśmy wspomnieć, że szukamy zdolnych, pracowitych ludzi, chętnych do współpracy (adres znajdziesz prawdopodobnie na okładce lub w gierce). Przy okazji chcielibyśmy pozdrowić tych wszystkich, którzy mieli już przyjemność uruchomić na swoich Amigach nasz poprzedni produkt "FAST BRAIN". Mamy nadzieję, że gra, którą właśnie dostałeś do ręki będzie równie ekscytująca i dostarczy Ci wielu niezapomnianych wrażeń. Na koniec pozostaje nam tylko życzyć Ci dobrej zabawy i przysłowiowego połamania "drażkowego wpływacza na położenie obiektu".

**Autorzy:**

**Grzegorz Karpiak**  
(grafika, muzyka)

**Paweł Rzucidło**  
(program)

**Wszelkie prawa zastrzeżone !**

## 1.0 Uruchomienie i zasady gry, czyli skrócona instrukcja obsługi

Po wrzuceniu dysku do napędu ukaże się reklama. Przy pomocy lewego przycisku myszy przechodzimy do czołówki, a następnie do MENU GŁÓWNEGO.

Tam wybieramy odpowiednią formę rozrywki. Następnie w MENU GRY dopasowujemy wszystko do własnych potrzeb i po przejściu przez wybór grafiki i dźwięku jesteśmy u celu. Całość ZGZ oparta jest na trzech podstawowych grach. Ich zasady są tak proste, że nie wymagają zbędnego komentarza (patrz: wstępniak).

## 2.0 Menu główne

Za pomocą joystick'a lub myszy możemy dokonać wyboru interesujących nas opcji. Na ekranie widocznych jest siedem ikon, z czego cztery są w tej chwili dla nas dostępne. To cztery górne ikony. Pod pierwszymi trzema (licząc od lewej) ukryte są trzy rodzaje gier. Nimi zajmiemy się później. Pod czwartą największą ikoną znajduje się gra poziomowa, która jest mieszaniną wszystkich pozostałych. W nią jednak możesz grać tylko z komputerem. Po jej wybraniu ukaże "tabela graczy". Tutaj pod numerem 1 należy wpisać swoje imię, pseudonim lub cokolwiek. Kierujemy kursor na słowo "WYJDŹ" i lewym przyciskiem "wychodzimy". Teraz musimy podać hasło (kod) dla etapu, od którego chcemy rozpocząć grę. Dla etapu pierwszego nie trzeba podawać hasła. Po potwierdzeniu ENTER'em ukaże się krótki opis etapu, na którym będziesz się bawił. Jeżeli chcesz go ukończyć i przejść do następnego, musisz się trzymać podanych wskazówek, ale nie zniechęcaj się szybko, bo na końcu czeka na Ciebie nagroda.

Wróćmy jednak do głównego menu. Jak już wspominaliśmy wcześniej, trzy mniejsze ikony to trzy różne rodzaje gier. Jakie - przekonasz się sam. Po wybraniu jednej z nich górne ikony "zgasną", ale za to "zapalą się" trzy dolne. Są to (od góry):

- Wybór wariantu, gdzie gra dwóch graczy. Mogą to być dwa komputery, dwie osoby, osoba i komputer oraz jedna osoba, która może zagrać sama ze sobą.
- Podobnie jak wyżej tylko dotyczy to czterech graczy i dwóch pól gry
- Zawody. Może w nich startować od 2 do 8-miu graczy. Systemem pucharowym wyłaniany jest najlepszy.



Po wybraniu interesującej nas opcji ukazuje się tabela graczy, gdzie wpisujemy imiona lub coś innego. Jeżeli pozostawimy puste miejsce pod którymś numerem to w miejsce tego gracza automatycznie włączy się komputer (z wyjątkiem zawodów). Po "wyjściu" z tabeli przechodzimy do drugiego menu, ale nim zajmie się już Rymek. Tak więc oddaję mu długopis, a sam się żegnam. Na razie! Hej!

(...) A Rymek nie pisze długopisem tylko męczy starą klawiaturę (He, He!)

### 3.0 Menu gry

Za pomocą MENU GRY możesz dowolnie konfigurować pole i warunki gry, szybkość piłki, parametry paletek, etc... Ze względu na dużą liczbę opcji jaką zawarto w niniejszym menu, jego ekran został podzielony (dla ułatwienia) na cztery sekcje. Każda z nich wydzielona jest osobnym kolorem (odcieniem). Poniżej, w kolejności góra-dół przedstawiono dokładny opis poszczególnych części ekranu.

#### 3.1.1 Obsługa paletek (sekcja I, kolor: jasny fiolet; migająca ramka)

ZAWODNIK	- pole to służy do przełączania sekcji I dla różnych graczy. W ten sposób każdy może wybrać najwygodniejszy dla siebie system sterowania paletką.
STEROWANIE	- pozwala wybrać sposób poruszania paletką (mysz, joy, klawiatura, komputer). Komputer I - najsłabszy przeciwnik; Komputer IV - najsilniejszy.
CZUŁOŚĆ	- szybkość z jaką porusza się paletka.
TRYB KLAWIATURY	- (zwykły i alternatywny). W przypadku alternatywnego naciśnięcie 2 klawiszy zdefiniowanych jako góra-dół powoduje zablokowanie paletki.

#### KLAWISZE STERUJĄCE

- opcja ta pozwala wybrać klawisze, którymi chcesz kierować paletką

#### 3.1.2 Wygląd pola gry (sekcja II, kolor: ciemny fiolet)

##### POLE

- opcja jest aktywna, gdy wybierzemy w menu głównym wersję gry dla 4 graczy (gra wtedy toczy się na 2 planszach jednocześnie, a POLE włącza sekcję II dla planszy dolnej lub górnej).

##### WYSOKOŚĆ SZEROKOŚĆ

- dotyczy planszy (\* minimalna/\*\*\*\*\* maksymalna).  
- dotyczy planszy. Jest to odległość między paletkami (\* minimalna/\*\*\*\*\* maksymalna)

##### WIELKOŚĆ PALETEK SZYBKOŚĆ PIŁKI

- krótkie, średnie, długie.  
- \* wolno, \*\*\*\*\* szybko.

##### KRĘCENIE ATAK

- podkręcanie piłki (TAK/NIE).  
- odległość napastników, aktywne tylko w przypadku wyboru 3 ikony w MENU GŁÓWNYM (odległość 1-min., odległość 5 max.)

#### 3.2 Warunki gry (sekcja III, kolor: zielony)

##### SET

- wybór ilości setów (1/3)

##### PRZEWAGA

- przewaga jaka gwarantuje zwycięstwo (1/2).

##### WIELKOŚĆ SETU

- ilość punktów w secie (1-21).

##### CZAS

- gdy chcesz grać na czas, to wszystkie trzy powyższe opcje stają się nieaktualne.

#### 3.3 Funkcje specjalne (sekcja IV, kolor: czerwony)



- RESTART - powrót do czołówki połączony z ustawieniem wszystkich parametrów na standardowe.
- START - uruchomienie gry.

#### 4.0 Wybieraczki grafiki i dźwięku

Tuż przed rozpoczęciem gry będziesz musiał przejść przez wybór otoczenia w jakim będzie toczyła się gra. W przypadku grafiki masz 3 możliwości. Jeśli chodzi o muzykę to wybierasz 1 z 3 modułów, SFX (efekty dźwiękowe) lub ciszę.

#### 5.0 Uwagi

##### 5.1 Klawiatura.

- F1 - dźwięk/cisza
- F2 - pauza
- Esc - powrót do poprzedniej sekcji programu
- Alt +... - polskie znaki

##### 5.2 Ładowanie.

W przypadku posiadania 2MB RAM (lub więcej) cały program załaduje się do pamięci jednorazowo. Proces ten trwa ok. 45 sekund.

W razie wystąpienia błędu odczytu ekran stanie się czerwony. Naciśnięcie ENTER spowoduje powtórny odczyt. Zalecamy wykonanie kopii bezpieczeństwa.

##### 5.3 Poruszanie się po MENU GŁÓWNYM, MENU GRY i wybieraczkach.

Po ekranie wskaźnik można przemieszczać za pomocą myszy (port 1) lub joysticka (port 2). Lewy przycisk myszy lub FIRE joystyka powoduje wybranie danej opcji. W przypadku MENU GRY prawy przycisk myszy przeszukuje wstecz.

#### 5.4 Odbijanie.

Jeśli wybierzesz grę, w której zawodnicy odbijają piłkę o ścianę (2 ikona), to kolej na ruch ma ten, czyja paletka jest "na wierzchu".

To chyba już wszystko. Jeśli masz jakieś pytania i uwagi na temat programu to pisz pod adres:

Grzegorz Karpiak

Paweł Rzucidło

1994.07.03