ILUSTROWANY PRZEWODNIK

MR. PROPER
VBXE



Mały bohater
Wielka porcja przygody

Instrukcja gracza do wersji V11

Zasady gry, sterowanie, opis panelu i atlas wszystkich ośmiu plansz.

TWOJA MISJA

Zasady gry

Przemierzaj platformy, zbieraj jedzenie i słodycze. Do następnej planszy prowadzą drzwi po prawej stronie.

PLANSZE	ŻYCIA	CZAS NA PLANSZĘ
8	3	999 sekund

01 Zbierz wszystkie przedmioty

Każdy zebrany przedmiot daje 15 punktów. Sprawdź każdą półkę: nawet jeden pozostawiony drobiazg blokuje ukończenie poziomu.

02 Pilnuj energii i czasu

Kontakt z przeciwnikiem lub kolcami zabiera 20% energii. Po trafieniu przez krótką chwilę działa ochrona przed kolejnymi obrażeniami.

03 Dotrzyj do wyjścia

Drzwi w prawym dolnym rogu pojawią się po zebraniu wszystkich przedmiotów. Wcześniej widać tam klocek. Po planszy 8 wrócisz na planszę 1.

Kiedy tracisz życie

Gdy skończy się energia lub czas. Po utracie życia plansza zaczyna się od nowa. Utrata trzeciego życia oznacza GAME OVER.

JOYSTICK I KLAWIATURA

Sterowanie

Joystick w porcie 1 lub klawiatura Atari. Klawisze z oznaczeniami kursorów działają również z CTRL.

Joystick

STEROWANIE	DZIAŁANIE
Lewo / prawo	Poruszanie bohaterem.
Góra / FIRE	Skok; skos w górę: skok w bok.
START / FIRE / SPACE	Start z ekranu tytułowego.

Klawiatura i skróty

KLAWISZ	DZIAŁANIE
← / →	Ruch w lewo / w prawo.
↑ / SHIFT	Skok; także w połączeniu z kierunkiem.
↓	Kierunek w dół, jak na joysticku.
P	Pauza / wznowienie rozgrywki.
FIRE / SPACE	Wznowienie gry podczas pauzy.
M	Włączenie / wyłączenie muzyki.
ESC	Powrót do tytułu, także podczas pauzy.

Pauza: czas i animacje stoją, muzyka nadal gra.

Po GAME OVER: SPACE - tytuł; FIRE - nowa gra.

CZYTAJ EKRAN

Ekran gry

Pod planszą: życia, czas, poziom i wynik SCORE. Pasek po prawej pokazuje zapas energii bohatera.



WSKAŹNIK	ZNACZENIE
LIVES	Pozostałe życia. Startujesz z trzema.
TIME	Czas na planszę. Zaczynasz od 999.
LEVEL	Numer aktualnej planszy: od 1 do 8.
SCORE	Wynik łączny. 15 punktów za przedmiot.

Energia: pasek ma 20 segmentów. Kontakt z wrogiem lub kolcami zabiera 20% energii (4 segmenty).

ATLAS PLANSZ

01 Górskie półki



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
25	1	1 / 8

Rozgrzewka na kilku wysokościach. Krótkie półki przeplatają się z dłuższymi platformami po obu stronach planszy.

Pomysł na trasę

Najpierw rozejrzyj się po górnych półkach. Przy schodzeniu sprawdzaj, czy na małych platformach pośrodku nie zostały pojedyncze słodycze.

Na dole leży pojedyncze pole kolców. Zostaw sobie miejsce na spokojne lądowanie.

ATLAS PLANSZ

02 Stalowe filary



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
19	3	2 / 8

Otwarte przestrzenie kuszą długimi skokami, ale trzy wysokie filary rozdzielają dolną część planszy.

Pomysł na trasę

Zwróć uwagę na przedmioty rozrzucone po krótkich półkach. Przed skokiem oceń nie tylko odległość, lecz także wysokość miejsca lądowania.

Kolce znajdują się na szczytach trzech filarów. Nie traktuj ich jak zwykłych podestów.

03 Konstrukcja



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
27	2	3 / 8

Ceglane pomosty tworzą dwa główne piętra. Między nimi znajdują się małe półki i wąskie miejsca do lądowania.

Pomysł na trasę

Zaplanuj osobne przejście przez górne i środkowe platformy. Po drodze kontroluj drobne przedmioty przy bocznych krawędziach.

Dwa pola kolców przy dolnych kubkach utrudniają poruszanie się po najniższej części mapy.

ATLAS PLANSZ

04 Szyb



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
22	0	4 / 8

Dużo wolnej przestrzeni i niewielkie półki. O powodzeniu decyduje dokładne ustawienie skoku.

Pomysł na trasę

Przed zejściem z wyższej półki sprawdź, co zostało nad Tobą. Powrót po jeden pominięty przedmiot może wymagać ponownego wejścia na kilka platform.

Brak kolców nie oznacza pustej planszy. Nadal obserwuj ruch przeciwników i zapas energii.

05 Labirynt



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
33	1	5 / 8

Zielone ściany dzielą mapę na ciasne korytarze. Przedmioty ukryto na wielu krótkich odcinkach.

Pomysł na trasę

Czyść kolejne korytarze metodycznie. Zanim zmienisz wysokość, przyjrzyj się narożnikom i ślepym końcom platform.

To jedna z plansz z największą liczbą przedmiotów. Dokładność pomaga oszczędzić czas na powrotach.

06 Przejścia



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
34	2	6 / 8

Najwięcej przedmiotów w całym zestawie. Półki, filary i pionowe przeszkody wymagają uważnego wyboru trasy.

Pomysł na trasę

Podziel zbieranie na lewą, środkową i prawą część. Szczególnie dokładnie obejrzyj zagęszczenie przedmiotów w prawym górnym rogu.

Nie spiesz się przy dwóch polach kolców po lewej stronie środka. Bezpieczny skok jest cenniejszy od krótkiego skrótu.

ATLAS PLANSZ

07 Most



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
20	1	7 / 8

Duży środkowy pomost porządkuje trasę. Niewiele przedmiotów oznacza mniej zbierania, lecz nie mniej uwagi.

Pomysł na trasę

Sprawdź obie górne platformy, potem boczne półki. Zwróć uwagę na pojedyncze przedmioty przy lewej ścianie i pod głównym pomostem.

Pojedyncze pole kolców leży pod centralną częścią mostu. Patrz, gdzie kończy się skok.

08 Finał



Mapa terenu. Drzwi oznaczają miejsce wyjścia.

PRZEDMIOTY	POLA KOLCÓW	PLANSZA
24	1	8 / 8

Zamknięta stalowa rama, zielone przeszkody i półki na różnych wysokościach. Ostatnia plansza pierwszego obiegu.

Pomysł na trasę

Sprawdź górny lewy zakątek, środkowe półki i prawą stronę. Gdy zniknie ostatni przedmiot, skieruj się do drzwi w prawym dolnym rogu.

Po ukończeniu tej planszy gra wraca do poziomu 1. Zachowaj czujność: przygoda trwa dalej.