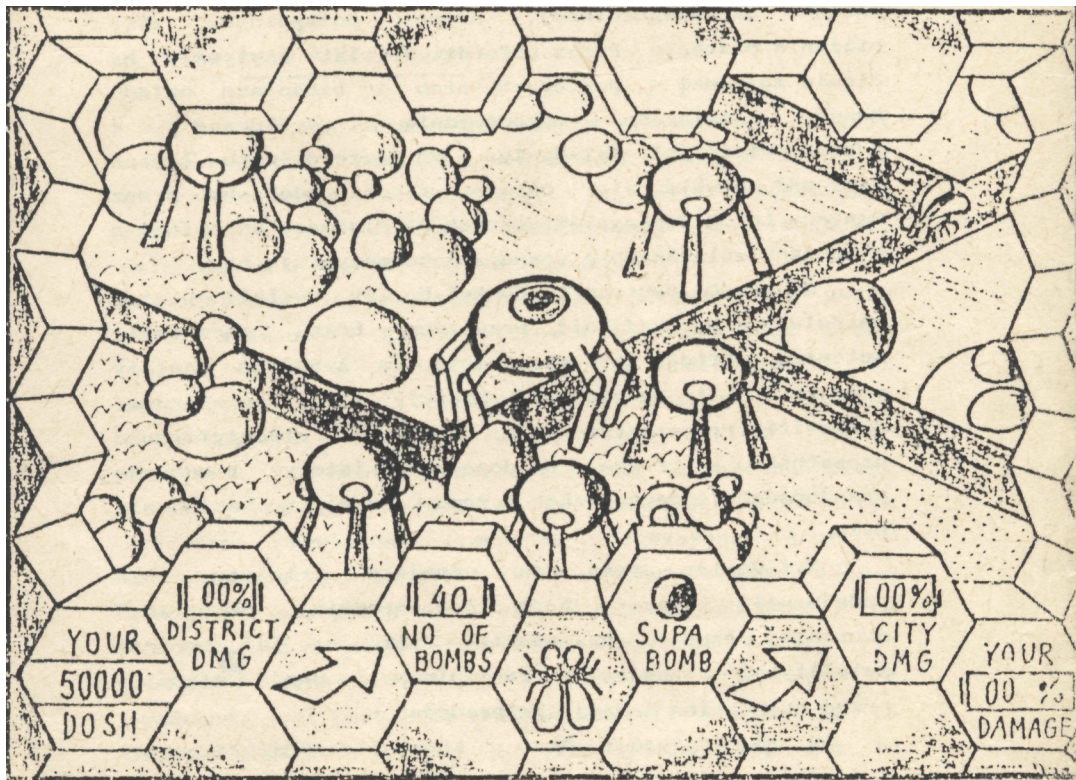


© 1987 **MASTERTRONIC**



Przed kilkudziesięciu laty, u samego schyłku XXII wieku wyruszyła z Ziemi jedna z wielu ekspedycji transgalaktycznych. Udawała się w kierunku układu planetarnego Deneb, zamieszkałego przez zaprzyjaźnioną z Ziemiانami humanoidalną Cywilizację Xyi-Uo-Iyx. Po długiej podróży ziemski krążownik kosmiczny Amaurota wszedł na stałą orbitę wokół dwunastej planety Deneb. Flotylla lądowników dostarczyła na powierzchnię planety ludzi, sprzęt, materiały budowlane i wszystko, co potrzebne do życia nowo powstającej kolonii. Krążownik udał się w powrotną drogę na Ziemię. Na planecie

rozpoczęto budowę wielkiej bazy-miasta, nazwanej Amaurote na pamiątkę macierzystego statku. Jej poszczególne kwartały-dzielnice otrzymały nazwy związane z historią Ziemi, by ich mieszkańcy czuli się bardziej swojsko na niegościnnej, niemal pozbawionej siły ciężenia planecie. Przez czterdzieści lat napływały na Ziemi meldunki o postępach prac i badaniach układu Deneb. Nawiązano bezpośrednią współpracę z przedstawicielami Xyi-Uo-Iyx. Po czterdziestu latach łączność urwała się. Ostatni raport odebrany przez Centrum Lotów Transgalaktycznych na Plutonie wspominał o kłopotach związanych z rosnącą dehermetyzacją bazy.

Na prośbę Centrum Lotów Xyi-Uo-Iyx wysłali statek patrolowy, by wyjaśnić przyczyny braku łączności. Automaty patrolu po wkroczeniu do Amaurote zostały zaatakowane i zniszczone. Zdążyły tylko stwierdzić całkowite rozhermetyzowanie bazy i zidentyfikować napastników - ogromne, owadopodobne istoty, zbudowane prawdopodobnie ze związków krzemu. Ludzi w bazie nie było.

Xyi-Uo-Iyx, rasa nie uznająca przemocy, nie podejmowali więcej prób bezpośredniej penetracji dwunastej planety. Pozostawili tylko na jej orbicie satelity obserwacyjne i zabezpieczyli swoje siedziby przed ewentualną inwazją krzemowców.

W tej sytuacji Centrum Lotów Transgalaktycznych podjęło decyzję o wysłaniu nowej, dobrze uzbrojonej karnej ekspedycji do układu Deneb, by rozprawić się z krzemowcami i odzyskać bazę. Ziemski statek już od miesiąca zawieszony jest na stacjonarnej orbicie nad Amaurote. Przyszedł czas, by wysłać na planetę uzbrojonego zwiadowcę-automat Arachnusa, którego głównym operatorem jesteś właśnie Ty. Będziesz kierował jego ruchami z głównej sterowni bazy orbitalnej. Pamiętaj, że przyszło Ci działać z daleka od Ziemi i jej dostaw. Wszystkie braki w zaopatrzeniu w broń i energie możesz pokrywać wyłącznie z kredytu udzielonego przez

Xyi-Uo-Iyx w wysokości 50 000 jednostek (co wcale nie jest dużo). Xyi-Uo-Iyx dostarczyli również ziemskiej ekspedycji unikalny aparat teleportacyjny o małym zasięgu, ale za jego używanie również trzeba płacić.

CEL EKSPEDYCJI

Twoim zadaniem jest uwolnienie Amaurote od inwazji owadopodobnych krzemowców. Nie możesz również dopuścić do zniszczenia miasta-bazy. O jego procentowym zniszczeniu informuje Cię wskaźnik CITY DMG (DAMAGE), umieszczony w prawym, dolnym rogu ekranu.

Załączona do instrukcji mapka pokazuje Ci układ dzielnic Amaurote. Każda dzielnica opanowana jest przez inny rój krzemowców, dowodzony przez królową-matkę. Z krzemowcami możesz walczyć konwencjonalnymi bombami anihilacyjnymi, wystrzeliwanymi przyciskiem "fire" dżojstika. Ich skuteczność jest jednak ograniczona przez bardzo małą siłę ciężenia na planecie. Poza tym wyrzutnia pocisków Arachnusa wyposażona jest w automatyczne bezpieczniki, które uniemożliwiają oddanie nowego strzału przed detonowaniem poprzedniej bomby, by nie dopuścić do niekontrolowanej, samorozszerzającej się reakcji termojądrowej. Bezpośredni kontakt z owadopodobnymi pochłania mnóstwo energii. Uważaj by Ci jej nie zabrakło. Możesz jej zapasy odnowić, ale to kosztuje.

Największe niebezpieczeństwo stanowi królowa-matka. Dzięki niej wylęgają się roje nowych krzemowców. Penetrację dzielnicy rozpocznij od poszukiwania królowej. Nie może ona poruszać się w czasie lęgu. By ją zniszczyć, musisz użyć nowoczesnej Superbomby (SUPABOMB.). Została ona wyprodukowana w zakładach zbrojeniowych na Plutonie i jej zapasy znajdują się w magazynach stacji orbitalnej, ale do Amaurote dostarczana jest przy pomocy urządzeń teleportacyjnych Xyi-Uo-Iyx. Koszt transportu każdej pobranej przez

Arachnusa Superbomby musisz pokryć z kredytu. Ponieważ urządzenia teleportacyjne charakteryzują się małą dokładnością, musisz każdorazowo włożyć trochę wysiłku, by znaleźć miejsce zrzutu Superbomby.

Jeśli uda Ci się zabić królową-matkę, musisz jeszcze zniszczyć wszystkich krzemowców znajdujących się w jednej dzielnicy. Szczególnie trudna jest walka tymi, którzy obdarzeni są zdolnością latania.

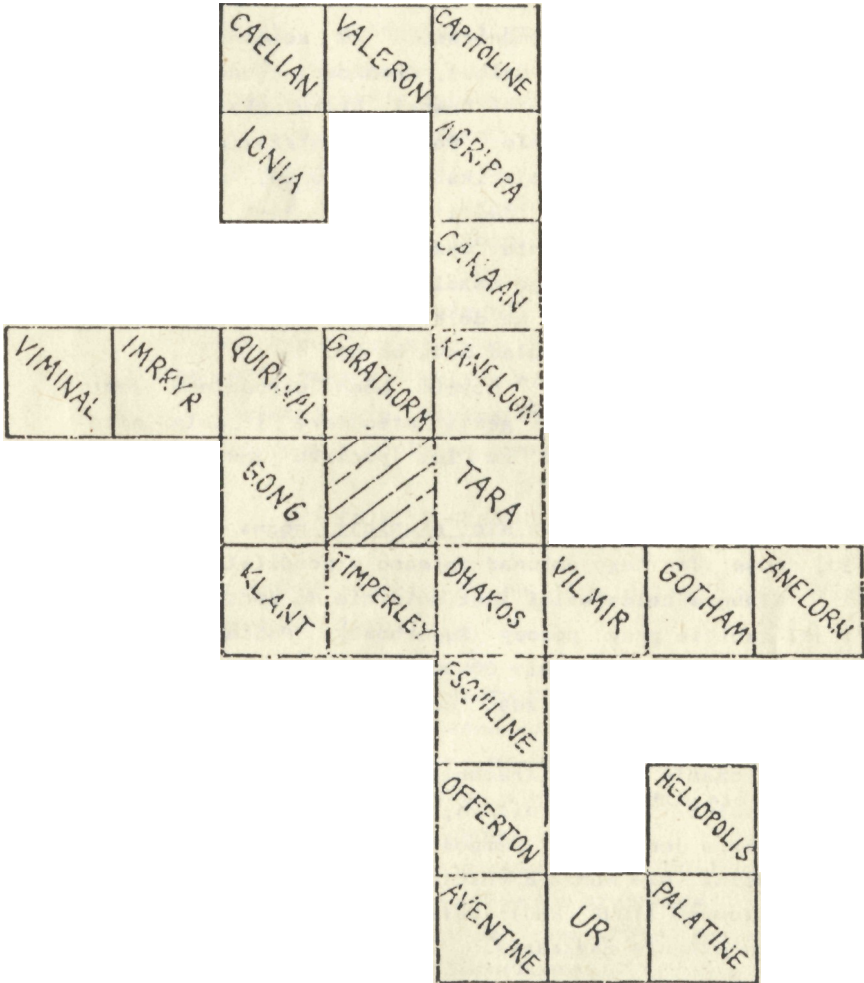
Po uwolnieniu dzielnicy miasta-bazy od krzemowców przenieś się do innego kwartału, by i tam zaprowadzić porządek. Twoja misja będzie zakończona, gdy wytępisz krzemowców i ich królowę we wszystkich 25 dzielnicach i nie dopuścisz do zniszczenia Amaurote.'

LADOWANIE W AMAUROTE

Amaurote jest całkowicie rozhermetyzowane, więc nie musisz korzystać ze śluz komunikacyjnych. Zresztą nie znasz ich położenia gdyż Ziemia nie dysponowała żadnym planem bazy. Do wnętrza miasta Arachnus możesz dostać się przez strop. W tym celu, korzystając z mapy wyświetlonej na początku gry (patrz też na mapkę w instrukcji), przesuwasz Arachnusa na pole wybranej dzielnicy. Jej nazwa wyświetlana jest na górze ekranu. Położenie automatu zmieniasz wychylaniem dżojstika. Ustawienie Arachnusa na odpowiednim polu i wciśnięcie "fire" powoduje jego przemieszczenie się do wybranej dzielnicy.

Po przedostaniu się do środka sterujesz ruchami Arachnusa dżojstikiem. Automat może, kroczyć jedynie po stałym podłożu. Przeszkody musi omijać. Najszybciej porusza się po wytyczonych szlakach komunikacyjnych.

W razie niebezpieczeństwa możesz skorzystać (oczywiście odpłatnie) z wynajętych przez Xyi-Uo-Iyx urządzeń teleportacyjnych. Mają one mały zasięg, więc możesz tylko przenieść się w inne miejsce tej samej dzielnicy. W tym celu należy wcisnąć klawisz OPTION,



który powoduje ukazanie się RADIO MENU. Z wyświetlonego menu należy dżojstikiem wybrać opcje RESCUE (ratunek) i wcisnąć "fire", ale zdarza się w ten sposób wpaść z deszczu pod rynnę. Można z tego sposobu korzystać też w celu szybkiego przemieszczania się wewnątrz jednej dzielnicy, pod warunkiem, że pozwala na to ekran gotówki.

WALKA

Arachnus zabiera jednorazowo 40 konwencjonalnych bomb anihilacyjnych. W dolnej, środkowej części ekranu znajduje się licznik (No of Bombs), który wskazuje ile z nich jeszcze Ci pozostało. Pocisk wystrzeliwany jest przyciskiem "fire" dżojstika w kierunku, w którym porusza się Arachnus. Jeśli automat jest w stanie spoczynku, bomba zostanie wystrzelona w kierunku, w którym ostatnio się poruszał. Po odpaleniu pocisku zaczyna migać kontrolka na dole ekranu. Jej zgaśnięcie informuje, że można odpalać nową bombę.

Jak już wspomniano, użycie bomb utrudnione jest przez warunki naturalne: gęstą atmosferę i małą siłę ciężenia, co powoduje że lot pocisku jest bardzo powolny.

W razie wyczerpania się amunicji można uzupełnić jej zapas. Jak tego dokonać opisano w rozdziale ODWODY.

Głównym celem walki jest dotarcie do królowej-matki i jej zabicie przy pomocy Superbomby. Pobieranie tej bomby opisano w rozdziale ODWODY. Pamiętaj, że dla jej odpalenia musisz posiadać co najmniej jedną bombę konwencjonalną.

W czasie walki Arachnus chroniony jest przez indywidualne pole siłowe, którego skuteczność zmniejszana jest przez bezpośrednie zetknięcie się z krzemowcami. Nie można dopuścić, by wskaźnik uszkodzenia pola siłowego (YOUR DMG) zbliżył się do 100%, gdyż Arachnus ulegnie zagładzie.

ODWODY

W celu otrzymania odwodów wciskamy klawisz OPTION.
Pokaże się wówczas menu:

1. SUPABOMB - pobieranie Superbomby
2. MORE BOMBS - uzupełnienie zapasu bomb
konwencjonalnych
3. RESCUE - ratunek (opisany wcześniej)
4. REPAIRE - naprawa i uzupełnianie energii

Właściwą opcję wybieramy ruchami dżojstika. Po jej ustawieniu wciskamy "fire".

Po wybraniu opcji 1. lub 2. znajdujemy się z powrotem w Amaurote, pozostaje nam tylko odnaleźć miejsce zrzutu. Przy jego poszukiwaniu pomocne będą wskaźniki pokładowe.

Opcji 4. należy używać, kiedy indywidualnemu polu siłowemu Arachnusa zaczyna brakować energii (wskaźnik YOUR DMG - DAMAGE - zbliża się do 100%).

Pamiętaj, że korzystanie z powyższych opcji związane jest z odpłatną pomocą Xyi-Uo-Iyx.

WSKAŹNIKI POKŁADOWE

W dowolnej części ekranu wyświetlane są wskaźniki pokładowe (od lewej):

- YOUR DOSH - stan kredytu udzielonego przez Xyi-Uo-Iyx (początkowo wynosi on 50 000)
- DISTRICT DMG - (District Damage) procentowe zniszczenie dzielnicy, w której aktualnie znajduje się Arachnus
- NO OF BOMBS - ilość pocisków konwencjonalnych niesionych przez Arachnusa
- SUPABOMB - wskaźnik ten zapala się, gdy Arachnus niesie Superbombę

CITY DMG - (City Damage) procentowy wskaźnik
zniszczenia Amaurote
YOUR DAMAGE - procentowe wyczerpanie energii
zasilającej indywidualne pole siłowe
Arachnusa

Oprócz powyższych jest też wskaźnik celu odkrytego przez czujniki Arachnusa. Umieszczony jest na samym środku pola wskaźników. Przedstawia symboliczny rysunek celu:

OWAD - krzemowiec
KORONA - królowa-matka
BOMBA - ładunek bomb, lub Superbomba

Po obu stronach wskaźnika celu znajdują się wskaźniki kierunku - strzałki, które pokazują, gdzie znajduje się cel wykryty przez czujniki. Wciśnięcie klawisza SELECT powoduje odszukanie innego celu i zorientowanie strzałek w jego kierunku.

P O W O D Z E N I A !!!

Od wyników Twojej misji zależy, czy krzemowcy nie zawitają w pobliże Ziemi !

opr. R.I., Warszawa 1987

Powielanie instrukcji dozwolone po uzgodnieniu z autorem

PDF Version: Stryker/???

2003.08.18

Thx:

Dracon/TQA/O.S.