

CYBERKICK



INSTRUKCJA
OBSŁUGI
GRY

LK[®] AVILON

CYBER KICK

Na Dragonie, czwartym z wysłanych krążowników floty imperialnej trwały przygotowania do lądowania. Marines błyskawicznie sprawdzali rynsztunek i zajmowali swoje miejsca w lądowniku. W chwili gdy miało zacząć się odliczanie, od powierzchni Marsa oderwały się dwa obłe błyszczące cygara. Błyskawicznie zlokalizowały cel i popłynęły ku niemu w surowej pustce kosmosu. Załoga Dragona zauważyła zagrożenie kiedy było już za późno, przestrzeń rozerwał pomarańczowy bąbel ognia - na tyle wielki, że renegaci z Marsa nie dostrzegli odrywającej się od niego zwiadowczej sondy - na swoje nieszczęście. John Malkovitch, zwany przez kumpli z kompanii 'CYBER KICK' sprowadził sondę do lądowania, a w chwilę później postawił swoją stopę na czerwonej powierzchni Marsa. Cel był prosty, a fakt że jest sam nie stanowił problemu. Johny tak naprawdę kochał samotność i misje bojowe. To było wszystko czym żył. Obejrzał bazę do której miał się dostać i ruszył na spotkanie z przeznaczeniem...

CEL I OBSŁUGA GRY:

Johny musi zebrać wszystkie pojemniki z radioaktywną substancją i ulokować je na oznaczonych stanowiskach. No i jeszcze jeden drobiazg - musi przeżyć. Na drodze staną mu renegaci i stworzone przez nich systemy obronne. Na listwie informacyjnej

znajdują się (od lewej): ilość regeneracji, modem teleportacyjny (uaktywnia się po znalezieniu karty z literką T) i zawartość plecaka antyradiacyjnego (do przenoszenia pojemników). Karta teleportacyjna umożliwi przemieszczenie po terenie bazy z punktów teleportacyjnych. Zebrane pojemniki (oznaczone cyframi), należy umieścić na odpowiednich stanowiskach. Grę obsługuje się joystickiem, ruch w górę z wciśniętym strzałem powoduje uderzenie ręką, a samo wciśnięcie strzału powoduje kopnięcie. Przedmioty zbieramy stając na nich i wychylając joystick w dół trzymając równocześnie wciśnięty strzał.

SPOSÓB WCZYTYWANIA:

Usuń wszystkie cartridge, włóż dyskietkę do stacji i włącz komputer, a gra zostanie wczytana automatycznie. Po uruchomieniu gry (strzałem) pojawi się ekran z napisem:

L.K.AVALON
STRONA:XX
LITERA:XX

W tym momencie musisz podać odpowiednią literę z tablicy kodów, która znajduje się na następnej stronie. "Strona" oznacza odpowiedni wiersz tabeli, a "Litera" odpowiednią literę w danym wierszu. Wyboru litery dokonuje się ruchem w lewo lub w prawo joysticka. Jeżeli podasz prawidłową odpowiedź, możesz rozpocząć grę.

Tabela kodów zabezpieczających do gry CYBER KICK

l i t e r a

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	X	I	V	T	U	L	K	J	F	G	M	C	O	P	R	X
2	Y	W	R	S	H	E	G	I	E	H	D	N	A	B	Q	Y
3	Z	Q	J	C	D	F	F	G	H	I	U	V	X	S	T	Z
4	H	K	A	B	D	E	F	P	Q	D	J	T	W	A	B	C
5	G	P	L	A	B	E	G	O	R	K	L	Q	Y	U	W	D
6	C	O	N	C	A	N	L	C	K	S	M	P	R	I	V	E
7	F	M	V	Z	W	M	B	J	I	T	N	O	Z	H	G	F
8	A	B	W	U	X	Y	V	U	H	O	K	N	S	J	Q	R
9	E	X	Y	R	S	T	P	C	D	E	I	C	L	K	P	S
10	D	J	K	Z	Q	H	G	A	B	F	J	M	M	N	O	T
11	I	M	L	T	A	B	C	X	Y	Z	U	V	W	V	V	U
12	Q	N	U	Q	L	B	C	F	G	H	I	K	Z	Y	W	X
13	R	S	V	O	A	E	A	G	L	E	E	J	Z	C	U	Y
14	O	P	S	P	J	H	D	S	O	F	T	W	A	R	E	M
15	Z	X	T	N	K	G	E	A	C	V	R	S	N	L	T	D
16	X	Y	W	R	M	I	F	D	B	W	U	T	Q	O	P	X

AUTORZY: Dariusz Majer, Tomasz Liebich,
Wojciech Kostrzewski

© 1994 Laboratorium Komputerowe AVALON