

Gdy dogonisz porywaczy w Strefie Mroku, ojciec poda Ci hasło uruchamiające zapalnik czasowy bomby. Dalsze perypetie z porywaczami rozegrają się w podziemiach metra. Tam też musisz przechytrzyć Thorna i Gaetha, wykorzystując przedmioty zebrane w etapie drugim. Gdy to Ci się uda, musisz krzyknąć hasło wyłączające bombę.

W podziemiach znajdziesz rozrzucone litery tego hasła. Musisz zebrać je w odpowiedniej kolejności tak, aby ułożyły się w podany przez ojca wyraz. Każdy przedmiot, zebrany w etapie drugim, możesz wykorzystać dwukrotnie. Powoduje on jednak zniknięcie porywacza tylko na krótki czas, a szczerom nic nie może zrobić. Wyboru broni dokonuje się za pomocą klawiszy funkcyjnych F1 - F3, natomiast używasz ją za pomocą strzału.

Poruszanie się po poziomach metra umożliwiają Ci windy, do których wsiadasz przesuwając joystick w przód, podczas, gdy drzwi są otwarte. Na zebranie liter masz określony czas, sygnalizowany na wyświetlaczu bomby.

Jeśli udało Ci się uruchomić zegar bomby, ostatni etap gry zakończył się sukcesem: uratowałeś ojca, a Thorn i Gaeth zgineli. Zostanie wyświetlone hasło końcowe, które należy wysłać na adres:

Łowca - MAF
Marszałkowska 28
00-639 Warszawa

Twój kupon weźmie udział w losowaniu wielu cennych nagród. Szczegóły na afiszu konkursowym.

Jedynym ograniczeniem gry jest wymagane 1 MB RAM.

Łowca

Instrukcja Gry

Cześć, to ja, Janik - młody Jan. Jestem bohaterem filmu "Łowca - ostatnie starcie", który z pewnością obejrzałeś. Dzięki tej grze masz okazję wcielić się w moją postać i spróbować swoich sił w mojej przygodzie. Zaczęła się ona, gdy mój ojciec, w drodze do Londynu, został porwany przez dwóch rzezimieszków - Thorna i Gaetha.

W misji tej rzeczywistość wymieszała się z grą komputerową, którą dostałem od taty. Wszystkie porażki i zwycięstwa komputerowe mają wpływ na prawdziwe wydarzenia, tak więc w moich rękach leży los Dużego Jana.

Etap 1

Pierwsze spotkanie z porywaczami nastąpiło, gdy Parwina - moja mama, przyjechała odebrać mnie ze szkoły. Wówczas Thorn i Gaeth, chcąc odzyskać dyskietkę, zaczęli gonić nas swoim samochodem. Ponieważ moja mama nie była zorientowana w sytuacji, ja musiałem przejąć kierownicę w swoje ręce. Dopiero teraz zobaczyłem, że prowadzenie samochodu to nie taka łatwa sprawa. Dotychczas wydawało mi się, że wystarczy wcisnąć gaz i kręcić kierownicą, jednak kierowanie samochodem to także zmiłana błęów i hamulec.

W komputerowej symulacji zmiłany błęów dokonuje się przy pomocy joystick'a: w prawo następny bleg, w lewo - poprzedni. Samochód porywaczy jest widoczny we wstecznym lusterku, a odległość od niego jest widoczna na desce rozdzielczej, wyświetlana w kolorze zielonym. Gdy odległość będzie równa zero, oznacza to, że porywacze dogonili Cię i cały etap musisz powtórzyć.

Każde zderzenie z innym samochodem lub ze zniszczoną nawierzchnią drogi powoduje uszkodzenie Twojego pojazdu. Gdy zniszczenia osiągną 100%, znaczy to, że Twój samochód nie nadaje się już do dalszej ucieczki. Zniszczenia, wyrażone procentowo, są wyświetlane na desce rozdzielczej samochodu w kolorze niebieskim. Aby uciec porywaczom, musisz dostać się w bezpieczne miejsce, oddalone od startu o 1000 km. Odległość już przejechana jest widoczna na desce rozdzielczej samochodu, wyświetlana jest w kolorze czerwonym.

Gdy udało Ci się uciec porywaczom, znalazłeś się z powrotem w domu. Zdając sobie sprawę z grożącego Tobie i Twojemu ojcu niebezpieczeństwa, przygotowujesz się do dalszych etapów gry. Aby zakończyć zmagania z porywaczami, potrzebne Ci będą następujące przedmioty: pistolet na wodę, latarka, pojemnik z kapslami, nóż lub scyzoryk oraz bomby. Wszystkie te przedmioty są schowane w Twoim mieszkaniu. Ale ponieważ Twoja mama szukała przed chwilą grzebienia, nic nie leży na swoim miejscu. Po mieszkaniu buszują także Thorn i Gaeth, nadal próbujący odebrać Ci dyskietkę.

W grze komputerowej kierujesz małą postacią Janika poruszającą się po mieszkaniu. Przedmioty są rozrzucone w trzech pomieszczeniach: salonie, kuchni i łazience, a Ty musisz je zebrać. Zadanie to utrudniają idący krok w krok za Tobą porywacze oraz złośliwe sprzęty domowe. Postacią kierujesz za pomocą joystick'a, a przedmioty zbierasz naciskając strzał. Przejście do następnego pokoju ukarze się dopiero po zabraniu ostatniego przedmiotu z planszy. Wszystko to musisz zrobić jak najszybciej, ponieważ bezwzględni porywacze, czychając na Twój błąd, ciągle przetrzymują Twojego ojca.

Etap 3

W czasie, gdy kończysz zbierać przedmioty, porywacze uciekają z ojcem do Strefy Mroku. Wybiegasz za nimi z domu i widzisz ich w odjeżdżającym samochodzie. Z pomocą przychodzi Ci Dziadzia - Twoja sąsiadka z naprzeciwka. Pożycza Ci swoją wyścigową motorynkę, na której gonisz Thorna i Gaetha. Pościg w Strefie Mroku podobny jest do etapu pierwszego, jednak tym razem to Ty gonisz złoczyńców. Musisz tego dokonać, zanim wyjedziecie ze Strefy Mroku.

Licznik przejechanych kilometrów jest wyświetlany na desce rozdzielczej samochodu. Podobnie oznaczona jest odległość, która dzieli Cię od uciekających. Jediną różnicą jest niebieski kolor cyfr. Wszystkie zderzenia z przeszkodami zmniejszają sprawność motorynki i podobnie jak w etapie pierwszym, gdy dojdą do 100% - zmuszą Cię do powtórzenia etapu.