

ALIEN TARGET

instrukcja
obsługi
gry

LK AVILON

ALIEN TARGET

Kiedy 21 listopada 1995 roku profesor Jack L.Chalker wyznał dziennikarzom, że odwiedził przeszłość, uznano go za szaleńca. Jednak liczne eksperymenty przeprowadzone pod kontrolą rządu potwierdziły tę wiadomość, i świat oszalał. Przeszłość okiełznano całkowicie trzy lata później - przyszłość wciąż pozostawała zagadką. I chyba byłoby lepiej gdyby tak zostało...

W końcu udało się pokonać i tę barierę - ochotnik wyłoniony w licznych eliminacjach pożegnał rodzinę, Prezydenta i miliardy widzów po czym wszedł do kabiny. Kiedy powrócił, nie powiedział ani słowa - martwi niewiele mówią. Za to goście z przyszłości mieli wiele do powiedzenia. Zcyborgizowani i chorzy na bezrozumną agresję szybko opanowali całą ludzką historię. I nic nie było już takie jak kiedyś... Ostatnim westchnieniem umęczonej ludzkości był krzyk buntu i żalu, z którego zrodzili się Łowcy Obcych. A oni mieli tylko jedno motto - być szybszym niż wszechobecna śmierć.

Takie jest właśnie Twoje zadanie!

OBSŁUGA GRY

Grę obsługuje się myszką. Na ekranie tytułowym masz do wyboru:

F1 - rozpoczęcie gry,

F2 - poziom trudności ("cienki Bolek" to wprawka na jednym poziomie, "twardziel" to normalna gra),

F3 - nagranie tabeli najlepszych wyników.

Podczas gry **ESC** powoduje powrót do jej początku, a dowolny inny klawisz włącza/wyłącza pauzę.

SPOSÓB WCZYTYWANIA

Usuń wszystkie cartridge, włóż dyskietkę 1 do stacji i włącz komputer, po ukazaniu się ekranu:

L.K.AVALON

STRONA: xx

LITERA: xx

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. Jeżeli podasz prawidłową odpowiedź, gra wczyta się automatycznie.

Jeżeli nie chcesz oglądać sekwencji początkowych, po włączeniu komputera trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy aż do pojawienia się wyżej opisanego ekranu.

Dla posiadaczy dodatkowych napędów: program rozpoznaje je automatycznie, należy jednak najpierw włożyć dyskietki, a potem włączyć komputer.

Programowanie: Marek Wyszzyński

Grafika: Wojciech Kostrzewski, Tomasz Kostrzewski

Muzyka: Bartek Wróblewski

Tabela kodów zabezpieczających do gry ALIEN TARGET

litera

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	d	s	e	k	n	d	b	i	d	s	e	i	s	j	g	r	
2	f	e	k	w	n	f	r	j	s	a	m	n	c	t	i	p	
3	o	k	e	k	x	a	e	k	j	s	w	q	o	p	b	k	
4	x	s	c	r	i	e	d	c	k	u	b	s	h	n	i	k	
5	w	a	s	k	g	s	i	m	v	e	u	t	r	q	p	d	
s	6 <td>f</td> <td>k</td> <td>n</td> <td>h</td> <td>e</td> <td>p</td> <td>u</td> <td>e</td> <td>c</td> <td>g</td> <td>w</td> <td>r</td> <td>x</td> <td>o</td> <td>e</td> <td>j</td>	f	k	n	h	e	p	u	e	c	g	w	r	x	o	e	j
t	7 <td>e</td> <td>k</td> <td>j</td> <td>c</td> <td>b</td> <td>u</td> <td>s</td> <td>r</td> <td>p</td> <td>l</td> <td>t</td> <td>f</td> <td>u</td> <td>u</td> <td>g</td> <td>n</td>	e	k	j	c	b	u	s	r	p	l	t	f	u	u	g	n
r	8 <td>q</td> <td>e</td> <td>j</td> <td>j</td> <td>d</td> <td>v</td> <td>m</td> <td>k</td> <td>e</td> <td>x</td> <td>m</td> <td>l</td> <td>x</td> <td>o</td> <td>d</td> <td>r</td>	q	e	j	j	d	v	m	k	e	x	m	l	x	o	d	r
o	9 <td>o</td> <td>o</td> <td>g</td> <td>f</td> <td>s</td> <td>l</td> <td>j</td> <td>d</td> <td>r</td> <td>b</td> <td>n</td> <td>s</td> <td>e</td> <td>s</td> <td>d</td> <td>s</td>	o	o	g	f	s	l	j	d	r	b	n	s	e	s	d	s
n	10	a	t	d	o	r	k	s	x	i	e	w	s	o	p	j	a
a	11	o	r	j	s	n	x	t	e	k	a	j	g	o	d	l	s
	12	q	o	t	k	n	c	v	r	t	u	i	p	a	s	h	k
	13	o	p	d	j	u	t	r	e	b	v	n	c	m	i	u	l
	14	d	a	g	h	e	u	t	x	c	a	o	p	f	h	s	q
	15	l	e	r	g	d	o	p	q	n	v	h	s	e	i	k	w
	16	h	e	c	x	b	n	t	k	l	a	w	q	o	p	t	f