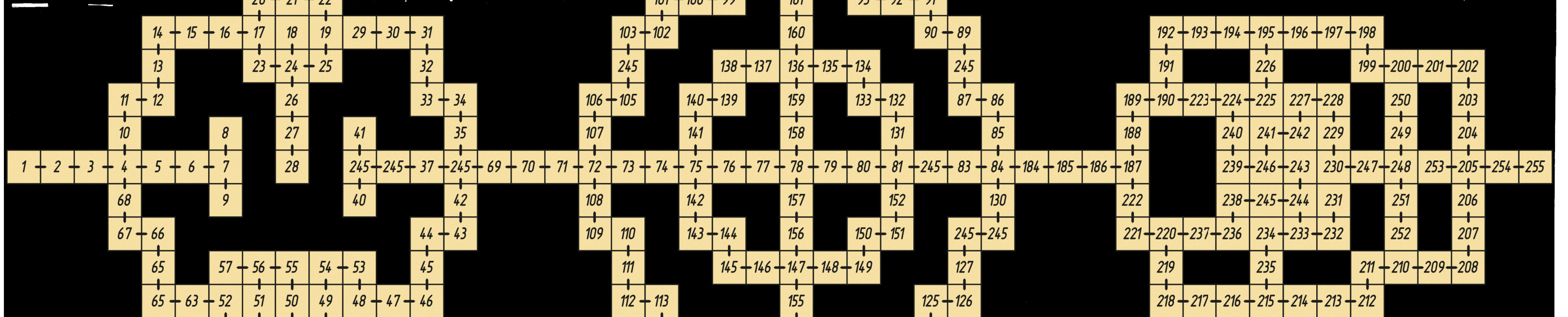


ALIENS



1 BAZA OPERACYJNA
28 ZBROJOWNIA
78 CENTRUM KONTROLI
174 GENERATOR
177-182 BLOK MEDYCZNY
248 POMIESZCZENIE KRÓLOWEJ

RYS: M. STAWICKI

ALIENS
Każdy chyba oglądał głośny horror SF „ALIENS” (Obcy — decydujące starcie) reżyserii James a Camerona, który jest znakomitą kontynuacją filmu „ALIEN” (Obcy 8 pasażer Nostromo). Film „ALIENS” otrzymał wiele międzynarodowych nagród, w tym największą... Oscara, a konkretnie dwa Oscary: za efekty specjalne i dla od-
 twórczyni roli „Ripley” tj. dla Sigourney Weaver. Zgodnie z panującą aktualnie na zachodzie modą film doczekał się także swojego programu (gra komputerowej). Zarówno dla „ALIEN” jak i „ALIENS” były inspiracją dla programistów. Powstały więc gry o tych samych tytułach. My zajmujemy się grą ALIENS opartą na „drugiej” części „przygód” Ripley.
 Sam program choć ma tak wiele wspólnego z filmem nie jest jego wierną kopią ale jest oparty na głównym (wg mnie) motywie filmu tj. poszukiwaniu królowej (Queen of Aliens). Zasadnicza różnica między filmem a grą polega na tym, że w grze królowej szuka sześcioposobowa ekspedycja, a nie Ripley w pojedynkę (jak w filmie). W misji bierze udział sześć osób spośród całej (rzeczywiście, wg filmu) załogi wysłanej na ratunek kolonizatorom. Sześcioposobowa ekspedycja, to: 1. RIPLEY — Flight Officer (stopień jeszcze z Nostromo) — obecnie cywil, ekspert od obcych, pilot.
 2. BURKE — cywil, konsultant ds. kolonii pozaziemskich. Grupa komandosów (Space Marines)

pod dowództwem kpt. Gormana.
 3. GORMAN — Porucznik, marines, pilot, nawigator, elektronik (to jego pierwsza, nie symulowana akcja).
 4. HICKS — Kapral, marines, ekspert ds. uzbrojenia, pilot (w filmie kreowany przez Michaela Biehn znanego już z filmu „TERMINATOR”).
 5. BISHOP — Szeregowy, marines android, elektronik — łącznościowiec, pilot.
 6. VASQUEZ — Szeregowy, marines, zwiadowca, obsługa broni ciężkiej.
 Tyle wprowadzenia, czas na grę.
 Najważniejsza w całej grze jest amunicja, która zużywa się bardzo szybko, a uzupełnić ją można tylko w pomieszczeniu nr 28 (zbrojownia). A oto jeden z wielu (i na pewno skuteczny) sposób na pełny sukces misji: Proponuję podzielić całą grupę na dwa trzyposobowe oddziały. Grupa pierwsza bojowa i druga oczyszczająca.
 Grupa bojowa pod dowództwem Ripley przeprowadź do pomieszczenia nr 78 ale ostrożnie i bez zabijania obcych po drodze. Najlepsza i najprostsza trasa to: z 1 do 4 potem w lewo, z 10 do 36 potem znowu w lewo do 69, potem prosto do 72, dalej w lewo do 107, do 96, w prawo do 161 i dalej już prosto do 78. Gdybys w 78 napotkał obcego, to roznieś go na strzępy. Gdy cała trójka będzie już w komplecie, to jednym idź na zwiad prosto do 187, tam zabij obcego i skompletuj resztę grupy (tych z 78). Następnie spisując jedną z osób na straty (a może przeżyje?) wykonaj samobójczy marsz, niszcząc wszystkich obcych po drodze wg marszrut: 188-189-190-223-224-240-239-246-241-241-227-228-229-230-247-248. Pozostałe dwie osoby muszą mieć pełne magazynki i „full” energii. Te dwie osoby doprowadź, już bezpiecznie do 247 ale

uważaj, bo w 248 znajduje się królowa i „setki” stworów. Z zacięciem na twarzy roznieś królową i jej strażę w drobny mak i oczyść pomieszczenie z jaj i kokonów. Pojawi się wtedy komunikat o możliwości powrotu do 1, jest to sygnał dla grupy oczyszczającej. Pozostałymi trzema (druga grupa) wytnij „do nogi” wszystkie pozostałe przy życiu stwory (kokony też) i wracaj do pomieszczenia nr 1. Przeprowadź grupę bojową do 1, oczyszczając drogę z „zapomnianych” obcych. Gdy wszyscy żywi będą już w pomieszczeniu nr 1 pojawi się komunikat o pomyślnym zakończeniu całej misji.
UWAGA!
 Oto kilka przydatnych wskazówek:
 1. Celuj zawsze w głowę.
 2. Po oczyszczeniu sektory przez grupę drugą „zapieczętnij” go strzelając w „kontakt” od drzwi.
 3. Nie zabijaj bezbronnych dzieci, to Newt, mała dziewczynka, dostaniesz za nią 1000 pkt. Oczy-
 wicie za jej odnalezienie, a nie zastrzelenie. Nie
 4. Nie próbuj na siłę otwierać zamkniętych drzwi, bo nie wyjdzie ci to na zdrowie.
 5. Strzeż się też trupów.
 6. Nie używaj broni w pomieszczeniu generatora. Powodzenia, to decydujące i chyba ostatnie starcie (?).
Producent: Electric Dreams
Autor: Soft Machine
Komputer: Amstrad/Schneider, Commodore 64/128, ZX-Spectrum 48/ + / 128/ + 2/ + 3