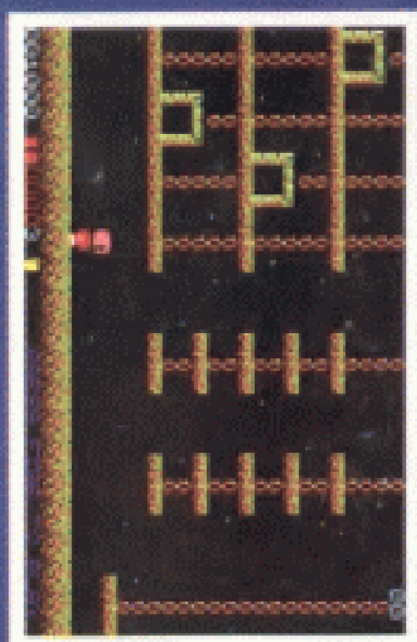
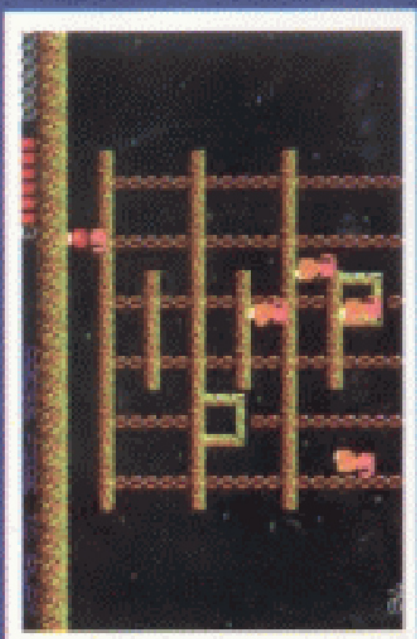
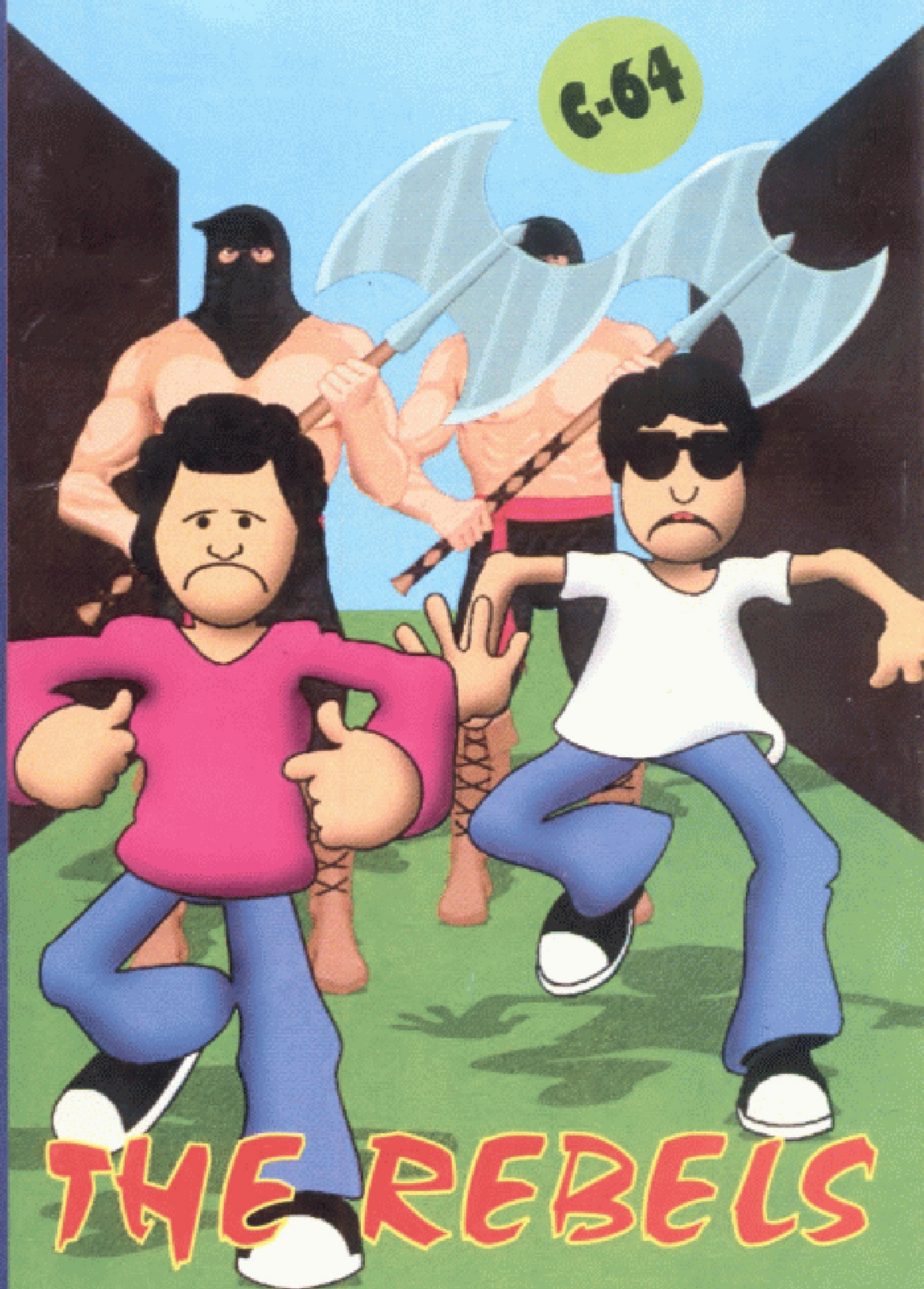




THE REBELS



C-64

THE REBELS

LK[®] AVOLON

THE REBELS

W królestwie tysięcy tarasów od wieków rządził terror. Starzy ludzie pogodzili się z tym, wierząc że to co normalne było za czasów ich ojców, muszą znosić i oni. Młodzi jednak nie podzielali tego zdania. Spotykali się raz w tygodniu by przedyskutować możliwości wyzwolenia, jednak w żaden sposób nie mogli dojść do jednoznacznych wniosków: część z nich chciała walki, a pozostali woleli dyskusje. Pewnego wieczoru ich zebranie zostało nagle rozbite przez królewskie bojówki, które nie wiadomo skąd znały miejsce spotkań rebeliantów. W panice i haosie dwóm rebeliantom udało się uciec. Wyjęci spod prawa, nie mając żadnej innej nadziei na lepsze jutro rozpoczęli nierówną walkę.

CEL I OBSŁUGA GRY

Zadaniem gracza jest kontrolowanie rebeliantów w ich niebezpiecznej misji dążącej do obalenia tyranów królestwa. Pomimo ogromnej desperacji będzie to niesłychanie trudne zadanie, bowiem pałac królewski strzeżony jest przez setki strażników, tylko czekających by pozbawić śmiałków głowy. Według informacji jakie udało się zdobyć rebeliantom jeszcze przed pamiętną nocą, jedynym sposobem na pokonanie straży było zamknięcie furtek przez które wychodzili. Dlatego też rebelianci umieścili w pałacu swego zaufanego człowieka, który miał w odpowiednim momencie zrzucić im właściwe klucze. Rebelianci więc muszą walczyć ze strażnikami aż do momentu gdy tajemniczy wspólnik zrzuci im klucze, a następnie po zebraniu kluczy (w czasie lotu - klucz który spadnie na ziemię rozbije się na proszek) muszą zamknąć bramy, odcinając tym samym strażników od ich kolegów i broni. Gdy wszystkie bramy zostaną już zamknięte, należy pozbyć się wszystkich strażników i przejść do kolejnej sekcji pałacu. Klucze pasują do wszystkich bram, a zamknięcie bramy następuje automatycznie po wejściu w nią z posiadanym kluczem. Podczas zmagania rebelianci mogą natrafić na wiele pozytywnych niespodzianek, takich jak bomby pomagające w walce ze strażnikami, super klucze itp.

Ekran gry podzielony jest na dwie części: górną, gdzie przebiega akcja gry, oraz dolną, gdzie wyświetlane są informacje dotyczące ilości żyć rebeliantów, ich energii i posiadanych przedmiotów.

STEROWANIE

Całość gry obsługiwana jest przy pomocy joysticka wpiętego do drugiego portu komputera, zaś w przypadku gry dwóch osób, drugi gracz używać musi joysticka podłączonego do pierwszego portu. Włączenie się drugiego gracza do zabawy może nastąpić w dowolnym momencie, zaraz po wciśnięciu FIRE w jego joysticku; [RETURN] - włącza pauzę w grze; [Q] - powrót do ekranu tytułowego; FIRE - rozpoczęcie gry, uderzenie.

SPOSÓB WCZYTYWANIA

Włóż kasetę do magnetofonu, wpisz polecenie **LOAD** i naciśnij [RETURN].

UWAGA: Po wczytaniu programu należy odczekać pewien okres czasu, konieczny do rozpakowania wszystkich danych. Pojawiające się w tym czasie "śmieci" są zjawiskiem normalnym, nie przeszkadzającym w prawidłowej pracy programu.