

W galaktyce Epsilon już od dłuższego czasu ginęły statki, promy a nawet ciężkie krążowniki, w dodatku detektory GCI wykryły coś w Starej Fortecy na Eldoroth. Wprawdzie z Rornem, władcą Eldoroth zawarto pokój, jednak Rada zdaje sobie sprawę, że układ jest pisany palcem po wodzie i podjęła decyzję o przygotowaniu do wojny, w której TY będziesz głównodowodzącym.

Na początku wybieramy sobie przeciwnika, może to być RORN (pole walki 32 planety, jego zdolności są nieznane - najtrudniejszy do pokonania) lub któryś z jego popleczników: WOTOK - (8 planety) najgłupszy z całej tej zbieraniny. SMINE - (16 planety) równie głupi jak poprzedni ale ma zdolności telepatyczne, i może być z nim trudniej. KRART - (32 planety) inteligentna bestia, a w dodatku telepata.

Kiedy już wybierzemy przeciwnika rozpoczyna się właściwa gra. Przed sobą mamy menu z którego będziemy wszystkim kierowali za pomocą ikon: Strzałki - służą do przełączania planety którą się aktualnie zajmujemy. Ręka - zatrzymanie gry. Ucho - włączenie i wyłączenie dźwię-

ku. Wykres - menu planety: otrzymujemy tu informacje o populacji, nazwie, zasobach, jednostkach znajdujących się w dokach, na powierzchni i orbicie, możemy również regulować podatek. Cegielki - zakup jednostek: statków, stacji wiertniczych i wydobywczych, fabryk żywności, generatorów energii itd. Statek - system nawigacyjny umożliwiający loty międzyplanetarne oraz lokalizację planet przeciwnika. Kosmonauta - tworzenie atmosfery na nowych planetach oraz ich kolonizowanie. Pięść - tworzenie, trenowanie, oraz uzbrajanie oddziałów. Skrzynka - menu doków: możemy tu zaciągać załogę na statki, ładować i wylądowywać zasoby, tankować je, brać cywilów na pokład itp. Planeta - rozmieszczanie jednostek na powierzchni planety. Trupia czaszka - otrzymujemy tu informacje oraz wydajemy rozkazy gotowym oddziałom, ładujemy je na statki inwazyjne a także regulujemy agresywność żołnierzy. Lupa - informacje od szpiegów o planetach przeciwnika.

Ponadto w MENU GŁÓWNYM znajduje się przestrzenna mapa galaktyki, zdjęcie i



nazwa planety, którą się aktualnie zajmujemy oraz okno w którym będziemy otrzymywali informacje od naszego komputera strategicznego.

#### PLANETY:

Do utrzymania populacji na naszych planetach niezbędna jest żywność, dlatego też należy wybudować fabrykę żywności (HORTICULTURAL STATION), wypożyczyć w załogę a następnie umieścić na powierzchni planety (ON SURFACE). Jedną fabrykę może żywić około 3 tys. lu-

dzi. Czasem naszym inżynierom udaje się wybudować plantację, która podwaja produktywność fabryk. Trzeba także wybudować stację wydobywczą paliw niezbędnych do lotów międzyplanetarnych i metali do produkcji jednostek (CORE - MINING STATION: dziennie produkuje 2T. metali i 7T. paliw). Wszystkie jednostki pracujące na powierzchni planety wymagają energii. Aby zaspokoić to zapotrzebowanie należy wyprodukować satelitar-  
ną stację baterii słonecznych (SOLAR -



# MICROMAN

"W centrum naszej Galaktyki leży bardzo stare słońce. Wokół niego krąży Galaxia. Planeta stara, zamieszkała przez starą cywilizację..."

Ten wstęp to początek instrukcji do "Microman'a". No cóż, starość nie radość - w jesieni życia zaczynają się poważne kłopoty ze zdrowiem, także psychicznym. Nie inaczej było ze stetrycznymi mieszkańcami starej Galaxii - ich starcza niezdolność do pracy osiągnęła taki stan, w którym wszystko robiły za nich roboty.

Taki błogi stan rzeczy trwałby jeszcze długo, gdyby roboty nie stwierdziły, że obecna sytuacja, cytuję: "z gruntu nie odpowiada ich aspiracjom i możliwościom" (ale ambitni). Postanowili więc pozbyć się ciemnińców. Uniesieni jedynie słusznym gniewem, zabrali się do wycinania w pień paskudnych burzujów i wyzyskiwaczy. Na szczęście dla siebie Galaxianie znaleźli kogoś, kto w pojedynkę mógłby stawić czoła agresorom (ale Arnold). Ubrali go w puskę po sar-



dynkach i wypuścili na arenę...

Instrukcja - i wtłoczona w nią historia - są beznadziejne i zawierają masę błędów i nieścisłości ("Zniszczyły więc system kontroli robotów bojowych, aby użyć je do walki z istotami białkowymi"). Spuśćmy więc (nie, nie wodę) zasłone milczenia na ten kawałek papieru.



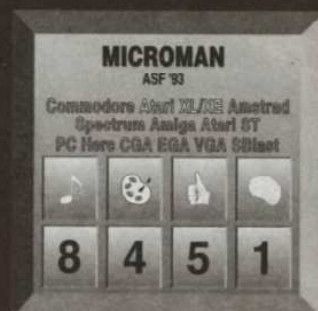
Poruszamy się naszym dzielnym wojownikiem po całym obszarze Galaxii. Zadanie jest jasne: zdobyć wszystkie mikroprocesory umieszczone na planecie. Pomiędzy strefami możemy przemieszczać się za pomocą teleportów, do których uruchomienia niezbędne są owe chipy. Podczas wędrówki napotkasz różne przeszkody: ptaszki, czołgi, działka itp. Na szczęście nie jesteś bezbronny: na każdym poziomie możesz znaleźć magazynek z dwudziestoma nabojami, które powinny Ci wystarczyć do zniszczenia wszystkiego co się rusza. Jeżeli na drodze stanie Ci jednolita zapor (tzn. nie mur), możesz ją usunąć strzelając do migającego się wyłącznika. W niektórych miejscach leżą dodatkowe urządzonek, ułatwiające życie.

Pewnym udogodnieniem jest możliwość rozpoczęcia od miejsca, w którym się skończyło: na stronie tytułowej możemy wpisać nazwę poziomu, na którym chcemy grać (dla ułatwienia dodam, że drugi nazywa się GEMINORU).

Całość gry srawia łącznie trochę niedopracowanej. Grafika jest dość słaba, a

animacje nienaturalne. Jednak nie to jest najpoważniejszą wadą gry: jeżeli idziemy po drabinie, a chcemy zejść np. w połowie, to udaje się to tylko wtedy, gdy poruszamy się z dołu do góry. W odwrotnym kierunku ani rusz. Natomiast tym, co podnosi atrakcyjność "Microman'a" jest niewątpliwie muzyka. Jest ona nieźle zaaranżowana, choć ma pewną wadę: podczas grania męczy.

Kaczor



SAT GENERATOR) i za pomocą systemu nawigacyjnego umieścić ją na orbicie danej planety. Planeta - baza (STARBASE) będzie potrzebowała takich stacji, ze względu na wydatki energetyczne na produkcję jednostek; innym planetom wystarcza energia wytwarzana przez jednego satelitę.

Kiedy robi się ciasno (a może trochę wcześniej) trzeba będzie skolonizować nową planetę. W tym celu należy wyprodukować generator atmosfery (musi zostać przedtem zaprojektowany przez naszych naukowców - zostaniemy o tym poinformowani), gdyż wszystkie niezasiedlone ciała niebieskie są jej pozbawione i wysłać go na żadaną planetę. Kiedy komputer poinformuje nas o zakończeniu operacji tworzenia atmosfery, trzeba wykonać na danej planecie wszystkie opisane wyżej czynności.

## JEDNOSTKI:

Na naszej planecie - bazie mamy możliwość budowania różnych potrzebnych jednostek (statków, fabryk itp.). Oczywiście wybudowanie jednostki pochłonie pewien zasób naszych środków finanso-

wych, metali oraz energii elektrycznej (przy starciu ze SMINEm produkcja kosztuje nas pieniądze i energię, a z WOTO-Kiem tylko pieniądze). Nowo wyprodukowana jednostka jest umieszczana w dokach, należy więc je przedtem opróżnić. Wszystkie jednostki, za wyjątkiem bezzałogowych: generatora atmosfery i satelitarnej stacji baterii słonecznych, aby mogły funkcjonować wymagają załogi, którą możemy zaciągnąć w menu doków. Niektóre jednostki mogą zabierać na pokład cywili oraz przewozić metale, paliwo i energię.

## LOTY MIĘDZYPLANETARNE:

Nieodłącznym elementem wojowania są loty kosmiczne, które możemy kontrolować za pomocą SYSTEMU NAWIGACYJNEGO V6.0. Każda z naszych jednostek ma możliwość oderwania się od podłoża. Najpierw musimy zatankować odpowiednią ilość paliwa, biorąc pod uwagę, że start kosztuje nas 100 T., przelecenie 1 E. D. A. (odległość pomiędzy dwiema sąsiadującymi planetami) 50 T. a lądowanie nie wymaga zużycia paliwa. Następnie w menu systemu nawigacyjnego wybiera-

my ikonę start oraz lot podając planetę docelową. Maksymalna odległość, jaką może jednorazowo przebyć jednostka jest ograniczona pojemnością baku oraz własnym zasięgiem. Kiedy system powiadomi nas, że nasza jednostka znajduje się na orbicie żądanej planety, możemy odpowiednią ikoną nakazać jednostce lądowanie i znajdzie się ona w dokach danej planety. Wyjątek stanowi generator atmosfery i satelitarna stacja baterii słonecznych. Nie potrzebują one paliwa a ich zasięg jest nieograniczony.

## ODDZIAŁY I WALKA

Do wygrania tej wojny zostały nam oddane pod dowództwo 24 nie istniejące plutony. Aby mieć czym walczyć musimy: po pierwsze zaciągnąć ludzi (maksymalnie 200 osób do każdego plutonu), po drugie wyszkolić ich, po trzecie uzbroić. Tak przygotowane plutony (można je tworzyć tylko na STARBASE) możemy przydzielić do obrony jednej z naszych planet lub wysłać na pole walki. Na inne planety oddziały można przewieźć na pokładzie B - 29 BATTLE CRUISER (maksymalnie 4 plutony niezależnie od ich liczebności).

Walka rozpoczyna się w momencie gdy nasze plutony schodzą z pokładu B - 29 na powierzchnię planety, na której znajduje się garnizon przeciwnika. W czasie bitwy możemy na pole walki przysłać posiłki, wycofać niektóre lub wszystkie walczące plutony a także zmieniać współczynnik agresji naszych wojowników. Zwiększenie agresji powoduje wzrost siły ale także umieralności. Nie należy zwiększać tego współczynnika kiedy jesteśmy stroną broniącą się. Gra toczy się do momentu zdobycia bazy przeciwników.

To wszystko co musisz wiedzieć, reszta zależy od Twojej pomysłowości i umiejętności taktycznych, więc ruszaj do boju i niech Moc będzie z Tobą.

ROBIN

