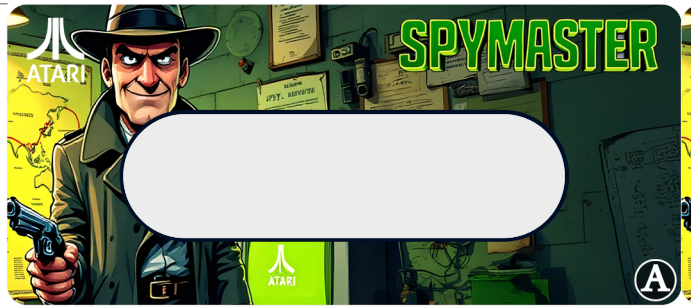

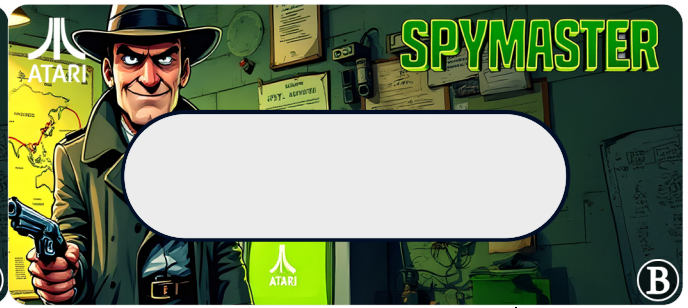

ATARI

40

SPYMASTER

L.K.AVALON

Gra Spy Master została wydana w 1993 roku na komputery Atari 8-bit przez firmę L.K. Avalon. Jest to platformowa gra akcji, w której gracz wcielа się w postać Johna, szpiega mającego za zadanie zniszczyć tajemniczy komputer ukryty w rozległym bunkrze, chronionym przez oddziały nazistowskich żołnierzy. Aby osiągnąć cel, gracz musi znaleźć ukrytą dyskietkę zawierającą wirusa oraz zdobyć kody dostępu do sejfów poprzez hakowanie terminali komputerowych.

SPYMASTER

ATARI

L.K.AVALON

Ciemność i szum wiatru, strach przed nieznanym. Organizm pobudzony adrenaliną drży. W dole, zbliżające się z wolna, kontury dużej budowli. Tętno Johna wzrasta wraz ze zmniejszającą się wysokością. W uszach wciąż brzmi mu głos generała Le Roya: "...pamiętaj synu, jeśli zginiesz, Świat zginie wraz z tobą". Wiedział, że zadanie, które przed nim stoi, jest najwyższej wagi, a przez to także najtrudniejsze z możliwych. W pojedynkę musi zniszczyć jakiś opętany komputer, którego w podziemnym, kilkunastopiętrowym bunkrze strzeże cała armia faszystowskich fanatyków. Naprawdę nieciekawe zadanie. Kamikaze przed swoim ostatnim lotem wysyłali rodzinie kawałek swojego ciała. Palec albo ucho. John zastanawiał się, komu mógłby coś wysłać, lecz szybko uświadomił sobie, że przecież nie ma rodziny. W ciągu ostatnich godzin dowiedział się, że Brian McGilloy, którego uważał za ojca, był tylko jego nauczycielem sztuki szpiegowskiej. Dowiedział się też, że szpiegostwo to jego tradycja rodzinna. Dziadek, słynny agent, który pod pseudonimem Hans Kloss w czasie II Wojny wykonał podobne zadanie... Ojciec, który zginął, gdy John był jeszcze berbeciem, ssącym mleko... Matka, która wprawdzie nie była szpiegiem, ale zginęła wraz z ojcem... Bowiem w samochodzie rozerwałaby także i Johna, lecz rodzice przed swoim wyjazdem zostawili go pod opieką McGilloy'a. Wszystkie te wydarzenia, o których dowiedział się John sprawiły, że czuł ogromną wściekłość i pragnął się na kimkolwiek zemścić.

Brutalne zetknięcie z ziemią oderwało Johna od rozmyślań. Musiał działać. Zakopał spadochron i pod osłoną cienia, po cichu, przewlókł ku strażnikowi, pilnującemu wejścia do bunkra. Odgłos wystrzału Beretty z tłumikiem nie był słyszalny bardziej niż pohukiwanie sowy w pobliskim lesie. Kości zostały rzucone...

Program i grafika: Dariusz Żołna.
Muzyka: Michał Brzeziński.
Animacja: Sebastian Michna.
Mapa gry: Piotr Rak.