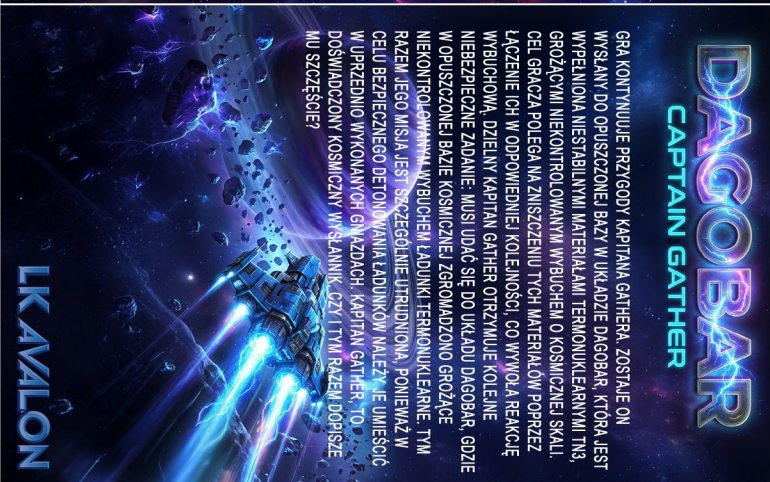


Gra Dagobar, stworzona przez Macieja Zwołńskiego i wydana w 1993 roku, to polska produkcja logiczno-zręcznościowa na Atari XL/XE, w której gracz steruje statkiem kosmicznym w celu neutralizacji niebezpiecznych ładunków. Rozgrywka polega na przemyślaniu przesuwaniu bloków w taki sposób, aby zdezerowały się ze sobą i uległy anihilacji, co wymaga od użytkownika strategicznego planowania ruchów pod presją uciekającego czasu.



GRA KONTYNUUJE PRZYGODY KAPITANA GATHERA. ZOSTAŁE ON WYSŁANY DO OPUSZCZONEJ BAZY W UKŁADZIE DAGOBAR, KTÓRA JEST WYPEŁNIONA NESTABILNYMI MATERIAŁAMI TERMOKUŁEARNYMI TN3, GROZĄCYMI NIEKONTROLOWANYMI WYBUCHAMI O KOSMICZNEJ SKALI. CEL GRACZA POLEGA NA ZNISZCZENIU TYCH MATERIAŁÓW POPRZECZ ŁĄCZENIE ICH W ODPWIEDNIEJ KOLEJNOŚCI, CO WYWOŁA REAKCJĘ WYBUCHOWĄ. DZIELNY KAPITAN GATHER OTRZYMUJE KOLEJNE NIEBEZPIECZNE ZADANIE: MUSI UDAĆ SIĘ DO UKŁADU DAGOBAR, GDZIE W OPUSZCZONEJ BAZIE KOSMICZNEJ ZGROMADZONO GROZĄCE NIEKONTROLOWANYMI WYBUCHAMI ŁADUNKI TERMOKUŁEARNY. TYM RAZEM JEGO MISJA JEST SZCZEGÓLNE UTRUĐNIENIA, PONIEWAŻ W CELU BEZPIECZNEGO DETONOWANIA ŁADUNKÓW NALEŻY JE UMIEŚCIĆ W UPORZĘDKOWANYCH WYKONANYCH GŁAZDACH. KAPITAN GATHER, TO DOŚWIADCZONY KOSMICZNY WYSLANNIK, CZY I TYM RAZEM DOPIERZE MU SZCZĘŚCIE?

