GAMES
AMIGA, ATARI ST, IBM

COMPUTER STUDIO 2

Październik — 1991

CENA 8500 zł

MAGAZYN KOMPUTEROWY



Szanowni państwo!

Z satysfakcją oddajemy Czytelnikom pierwszy numer czasopisma poświęconego tematyce komputerowej. Myślę, że niektórzy z Was poznali już tytuł „Computer Studio", gdyż numer zerowy naszego pisma zaistniał na rynku wydawniczym. Nie wiemy jak został przyjęty przez Czytelników, gdyż długi cykl wydawniczy wymusza przygotowanie materiałów do kolejnego wydania zanim poprzedni numer dotrze do Państwa. Jesteśmy jednak dobrej myśli i mamy nadzieję, że nasz magazyn będzie się cieszyć zainteresowaniem nie tylko wśród posiadaczy Amigi i Atari ST — chociaż głównie do nich jest adresowany. Posiadacze Commodore 64 i ZX Spectrum znajdą na pewno wiele interesujących informacji, zwłaszcza że najwięcej miejsca będziemy poświęcali grom komputerowym, a jak wiadomo te same tytuły programów można znaleźć np.: na Amigę jak i na Commodore 64 czy ZX Spectrum. Przeważnie zasady gry i sposób jej ukończenia jest jednakowy, a jedyne różnice występujące to oprawa dźwiękowa i graficzna programu. W znacznie gorszej sytuacji będą posiadacze Atari XE/XL, gdyż oprogramowanie do tego modelu jest „nietypowe". Użyłem tego słowa „świadomie", chociaż zdaję sobie sprawę, że narażę się wielu miłośnikom tego sympatycznego komputerka, ale już spieszę z wyjaśnieniami. Kochani, nie macie się o co obrażać — „nietypowe" to znaczy, że tytuły dostępne na Atari nie występują na innych popularnych typach komputerów i odwrotnie — wielkie światowe hity nie są dostępne w wersji XE/XL. Wbrew temu co podaje „Bajtek", posiadacze Atari nie będą mogli cieszyć się takimi programami jak: Barbarian. Winter Games, The Train, Platoon, Last Ninja... Prosimy, nie przysyłajcie nam błagalnych listów z prośbami o pomoc w zdobyciu tych i innych programów, które rzekomo występują w wersji XE/XL. Nie możemy brać odpowiedzialności za nieprawdziwe informacje zamieszczane w innych magazynach komputerowych. Ze swojej strony możemy zapewnić, iż wiadomości zamieszczane w rubryce poświęconej Atari XE/XL będą rzeczowe, a opisywane programy będą osiągalne na polskim rynku. Chcemy informować i pomagać w doborze odpowiedniego oprogramowania, a także rozwiązywać tajemnicę trudniejszych gier. Będziemy również zamieszczać podpowiedzi i instrukcje do niektórych programów użytkowych.

W tym numerze nie udało nam się zamieścić wszystkich pozycji zapowiedzianych w poprzednim wydaniu magazynu, za co serdecznie Państwa przepraszamy. Zamieścimy je w następnych numerach „Computer Studio".

Mam nadzieję, że w naszym magazynie znajdziecie Państwo wiele ciekawych informacji. Jestem przekonany, że kolejne wydania „Computer Studio" okażą się ciekawsze od numeru pierwszego i tym samym zapewnią sobie zaufanie Czytelników.

Zapraszamy do współpracy wszystkich, którzy zechcą podzielić się z nami swoją wiedzą i doświadczeniem. Oczekujemy na propozycję tematów godnych opublikowania. Zachęcam do przesyłania własnych opracowań — mogą to być recenzje, opisy, instrukcje do gier i programów użytkowych, a także wszelkie ciekawostki, które mogłyby zainteresować innych Czytelników.

Piszcie do nas! Lubimy czytać Wasze listy. Nie martwcie się o formę, styl i błędy — nie każdy rodzi się Żeromskim. Ze swojej strony zapewniamy, że wszystkie listy nadchodzące do nas czytamy z wielką uwagą, a zawarte w nich uwagi, opinie i sugestie bierzemy pod uwagę. Na listy nie odpisujemy, gdyż nie jest to możliwe — zabrakłoby nam czasu na opracowanie następnych numerów pisma. Zobowiązujemy się również do tego, iż w naszym magazynie nigdy nie znajdzie się miejsce na rubrykę poświęconą naśmiewaniu się z Waszych listów, wytykaniu błędów, szydzeniu z poziomu Waszej wiedzy i umiejętności — sądzę, że czytelnicy magazynu Top Secret wiedzą o jakiej rubryce myślałem pisząc te słowa.

Przypominam, że w poprzednim numerze zamieściliśmy konkurs. Na zwycięzcę czeka wspaniała nagroda, a jest nią AMIGA 500. Zasady udziału w konkursie są bardzo proste — wystarczy opracować szczegółową instrukcję do dowolnie wybranego programu. Nie stawiamy żadnych ograniczeń odnośnie ilości opisywanych programów, formy, objętości czy sprzętu na jakim pracujecie. Istnieje tylko jeden warunek — muszą to być własne opracowania, które nie były wcześniej nigdzie publikowane. Na Wasze prace czekamy do 30 listopada br.

Dla stałych Czytelników mamy jeszcze jedną informację. Otóż poczynając od tego numeru zamieszczamy specjalny kupon konkursowy — każdy kto zbierze pięć kolejnych kuponów i prześle do nas weźmie udział w losowaniu bardzo cennych nagród.

Mamy jednak nadzieję, że nasz magazyn cieszyć się będzie dużą popularnością i zyska stałych czytelników nie tylko ze względu na możliwość zwycięstwa w konkursach.

Korzystając z okazji pragnę podziękować wszystkim, którzy nie szczędząc swoich sił przyczynili się do powstania tego numeru magazynu „Computer Studio", a są to: **Patrycja Wardzała, Lech Zaciura, Artur Fijałkowski, Wojciech Czemplik, Artur Ambroziak („Ambroz"), Przemysław Banaszek („Banan").**

DZIĘKUJĘ!!!

Marek Suchocki

W numerze:

ADVENTURE

AL, SIERRA I LARRY— historia prawie wspólna ...1

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF LOUNGE LIZARDS LARRY 1 3

Colorado 5

Team Yankee 8

F-29 — Retaliator (Mściciel) — instrukcja obsługi cz.I 9

F-117A „NIEWIDZIALNY" SAMOLOT I GENERACJI 13

F-19 STELATH FIGHTER instrukcja obsługi cz. 1..... 14

SECRET OF MONKEY ISLAND 18

PRZEGLĄD GIER KOMPUTEROWYCH

Amiga, Atari ST 20

Atari 65/130 XE/XL — Commodore 64... 23

ADVENTURE

Nowy dział tematyczny rozpoczynamy od przedstawienia Państwu jednej z najlepszych firm software'owych, specjalizującej się w tworzeniu gier adventure. SIERRA On Line — bo o niej mowa — w swojej dziesięcioletniej karierze zdobyła sobie należną pozycję na rynku producentów oprogramowania. Opracowała całą serię programów z których najpopularniejszymi są: KINGS QUEST, SPACE QUEST, POLICE QUEST, LARRY. Na pojawienie się na rynku kolejnego programu firmowanego przez Sierrę, oczekują z niecierpliwością tysiące fanów na całym świecie.

Bohaterem najciekawszej serii programów — liczącej dotychczas trzy odcinki — jest sympatyczny podrywacz Larry. Olbrzymia popularność tej postaci jest porównywalna z tą, jaką cieszą się niektóre gwiazdy filmowe. Jego twórcą jest Al Lowe — wybitna i ciekawa osobowość — niemal od początku istnienia Sierry związał z nią swoje losy i jest współtwórcą olbrzymich sukcesów firmy. Poniżej zamieściliśmy artykuł zatytułowany „Al, Sierra i Larry — historia prawie wspólna", opracowany przez p. Lecha Zaciurę. Dziękuję za nadesłane materiały i mam nadzieję na dalszą współpracę.

Wszyscy zainteresowani współpracą z naszym magazynem mogą nadsyłać swoje prace na adres redakcji.

Artykuł p. Lecha zapoczątkowuje cykl tematyczny poświęcony twórczości firmy Sierra. **W następnych odcinkach zamieszczać będziemy kolejno rozwiązania do wszystkich najlepszych programów Sierry, które zagościły na naszym rynku.**

Przewidujemy, że w najbliższym czasie zamieścimy instrukcje do następujących programów: Space Quest serries, Police Quest serries, Kings Quest serries i wielu innych.

Mam nadzieję, że ten cykl zyska sobie Państwa uznanie, a firmie Sierra przysporzy nowych wielbicieli.

AL, SIERRA I LARRY — historia prawie wspólna

Każdy kto lubi gry firmy Sierra On-line, a zwłaszcza przygody Larry'ego — głównej gwiazdy Sierry — powienien poznać jego twórcę — Al'a Lowe. W połowie 1989 roku Al przybył do Anglii w związku z promocją na tamtejszym rynku gry Larry 2. Wtedy to udzielił wywiadu dla magazynu ST User skąd zaczerpnąłem wiele ciekawych informacji pomocnych do opracowania tego artykułu.

Al to sympatyczny, korpulentny pan, powoli wkraczający w wiek średni, lecz przy tym niezwykle młodzieńczo uśmiechnięty. Nie wygląda na „mola komputerowego", bo też nim nie jest, a jego zainteresowania odbiegają znacznie od obowiązków służbowych. Już w wieku trzynastu lat zainteresował się... muzyką jazzową, a swojej pasji jest wierny do dzisiaj. Edukację muzyczną rozpoczął od gry na saksofonie. Kształcił się dalej w tym kierunku podczas studiów na Uniwersytecie Stanu Missouri. Potem przez dziesięć lat prowadził studencki zespół jazzowy, aby w końcu zostać kierownikiem muzycznym w jednej z kalifornijskich uczelni. Równocześnie Al wchodził w skład zespołu jazzowego, z którym podróżował i koncertował w Stanach Zjednoczonych i poza granicami. Komputerami zainteresował się w połowie lat siedemdziesiątych. *„Kupiłem sobie Apple II, bo był przenośny, a zespół często podróżował"* — wspomina Al. *„Wystąpiliśmy na Festiwalu Jazzowym w Montreaux a potem polecieliśmy w pięćset osób przez całe Stany Zjednoczone, żeby zagrać na ceremonii inauguracyjnej Ronalda Reagana".*

Al Lowe współpracuje na stałe z firmą Sierra, ale również gra w big-bandzie i w kwartecie jazzowym. Żeby mógł przyjechać do Anglii zrezygnował z kilku kontraktów na występy.

Wróćmy jednak do początku kariery Al'a w dziedzinie komputerów. *„Tak czy inaczej programowałem tymczasowo Apple'a. Potem kupiłem kilka gier edukacyjnych, ale w moim przeświadczeniu nie były one dobre. Zdawałem sobie sprawę, iż duża część oprogramowania edukacyjnego jest bardzo słaba. Nadeszła odpowiednia chwila żeby wykonać decydujący krok. Miałem już doświadczenie w programowaniu, a w domu komputer Apple i... trzyletniego synka. Zapragnąłem połączyć to w sensowną całość, zwłaszcza, że dziecko wykazywało bardzo żywe zainteresowanie komputerem."* Tak powstały pierwsze gry przygodowo-graficzne, które napisał Al. Były to programy adresowane do najmłodszych odbiorców, a najgorliwszym krytykiem oceniającym ich prawdziwą wartość był jego synek. Al bacznie obserwował reakcje dziecka, a wychodząc naprzeciw zainteresowaniom i potrzebom malca, nie zapominał o dostosowaniu poziomu programów do możliwości umysłowych jego odbiorców. Jak się wkrótce okazało, przyniosło to znakomite efekty. Programy napisane przez Al'a stały na bardzo wysokim poziomie. Jednak największym problemem w owym czasie były sprawy związane z dystrybucją tych programów. Wejście na rynek mogło przynieść sukces, lecz nie było to łatwe. Al Lowe ciężko harował, a wszystkim zajmował się sam — pakował dyskietki, kupował znaczki, obracał czekami bez pokrycia... na sukces musiał jednak jeszcze zaczekać. Przełom nastąpił kiedy poznał Robertę Williams, która to wraz z mężem Kennem w maju 1980 roku założyła firmę Sierra On-Line.

Sierra podobnie jak tysiące pomysłowych przedsięwzięć w Stanach powstała w niewielkim pokoiku, który stał się zalążkiem olbrzymiej firmy o budżecie idącym obecnie w miliony dolarów. Tak, tak, to jest właśnie ten Amerykański Styl — uczcie się go raczkujący programiści, może do Was w przyszłości uśmiechnie się szczęście.

Dla Roberty Williams inspiracją twórczą były bajki wymy-

ślane dzieciom na dobranoc. Szybko więc odkryła w Al'u bratnią duszę, gdyż rozumieli się doskonale.

W 1982 roku Al Lowe został przyjęty do grona pracowników Sierry, a firma zajęła się reklamą i dystrybucją napisanych przez niego programów. *„Wysoko ceniłem ich gry przygodowe. Kupowałem je wszystkie, więc było mi łatwo uchwycić ten styl"* — wspomina Al. *„Nie przemawiają do mnie gry tekstowe, pozbawione oprawy graficznej. Zaczynałem od pisania gier przygodowo-graficznych i lubię je o wiele bardziej niż inne. Jestem człowiekiem czynu — lubię ruchome obrazki, animację, grafikę, muzykę i wszystkie te rzeczy."*

Al Lowe współpracował przy tworzeniu wielu znakomitych gier takich jak „King's Quest" (autorstwa Roberty Williams), „Winnie the Pooh" i „Donald Duck's Playgroung" — tytuły zrealizowane we współpracy z Walt Disney Productions. Zaprojektował i programował grę „Black Couldron", opartą na filmie nieodżałowanego Jima Hensona (twórcy Mupetów). Jednak programem jego życia — który jest jednocześnie największym dotychczasowym przebojem Sierry — pozostaje gra „Larry". Program został wymyślony i wykonany przez Al'a niemal zupełnie samodzielnie. To on wykreował postać głównego bohatera, nadał mu imię, ukształtował jego wygląd i osobowość. Oprawa muzyczna programu jest także zasługą Al'a.

Pierwsza część gry pod tytułem „Leisure Suit Larry In the Land of Lounge Lizards" ukazała się w połowie 1987 roku. Od początku wzbudziła wiele kontrowersji. *„Pierwsze reakcje były lekko bojaźliwe"* — mówi Al. *„Sklepy, które normalnie składały duże zamówienia na każdą nową grę Sierry, tym razem kupowały bardzo mało. Byliśmy naprawdę mocno sceptyczni, czy aby na pewno program odniesie sukces. Taki stan rzeczy trwał przez pierwsze dwa miesiące od chwili wydania gry, lecz już wkrótce wszyscy zaczęli ponawiać zamówienia, które rosły w coraz szybszym tempie."*

Jakże miał nie wzbudzać kontrowersji program utrzymany w atmosferze frywolnej zabawy, a bohater gry nie stroni od przygód seksualnych. Jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że większa część społeczeństwa amerykańskiego jest bardzo wyczulona na wszelkie uchybienia moralne, to wyjaśnia nam chłodne przyjęcie programu w momencie wejścia na rynek. A jednak udało się przełamać pewne bariery i wkrótce program odniósł olbrzymi sukces, zdobywając przy okazji kilka nagród, jak choćby Best Adventure Game 1987 — przyznaną przez magazyn American's Computer Entertainer. *„Podchodziliśmy z krytycyzmem do tej ryzykownej strony Larry'ego, a dodatkowo liczne niepochlebne opinie wpłynęły na zmianę naszych zapatrywań. Zdecydowaliśmy więc spuścić nieco z tonu w następnej części przygód Larry'ego — tak też się stało. Tym razem odzew był taki: Hej, posunęliście się za daleko, to jest zbyt grzeczne! Jak zatem w takiej sytuacji znaleźć złoty środek?"* A może by tak w trzeciej części...

Wróćmy jednak do początku całej historii i przyjrzyjmy się procesowi kreowania postaci Larry'ego. W dalszym ciągu wspomina Al — *„mieliśmy projekt gry, który był bardzo stary i chcieliśmy przerobić ją na nowy język, rozwinięty przez Sierrę, do tego dołączyć animowaną grafikę i tak dalej. Kiedy rzuciliśmy okiem na projekt, wyglądał zabawnie. Wystarczyło poskładać go, aby powstała gra lecz ciągle nie mieliśmy głównej postaci."* Al Lowe obdarzony dużym poczuciem humoru, wymyślił, że bohaterem gry będzie łysiejący, zakompleksiony nieudacznik, podrywacz. Larry — snujący się po ekranie typek w białym garniturze, to prawdziwy strzał w dziesiątkę. Charakterem Larry mało różni się od niejednego z nas i dlatego bardzo chcemy, żeby mu się wszystko powiodło. W tym momencie akcja zaczyna wykraczać poza tradycyjny schemat gry komputerowej — bardzo szybko utożsamiamy się z postacią bohatera i jego przygody przeżywamy tak intensywnie jak byśmy sami byli Larry'm. Czyżby psychologiczna głębia w programach komputerowych? Pozostała jeszcze jedna sprawa, której nie wolno było pominąć — żeby wykreowana postać mogła „żyć samodzielnie" to oprócz istnienia musi mieć także nazwisko. *„Wyciągnąłem swoją Encyklopedię Brittanica i zacząłem przeglądać rozdział na literę L, ponieważ tytuł był taki aliteracyjny* (Leisure Suit Larry In the Land of Lounge Lizards" — powtórzenie tej samej głoski w kilku kolejnych wyrazach, to właśnie aliteryzacja — LZ). *Doszedłem do Laffera i wiedziałem, że to jest to. Pod tym hasłem znajduje się ekonomista Arthur Laffer, więc wzięliśmy nazwisko tego nieszczęśnika i zrobiliśmy go Larrym Lafferem. Fabuła The Land of the Lounge Lizards została osnuta wokół muzyki jaką gram. Należę do jazzowego zespołu i widuję pełno facetów takich jak Larry, a fordanser* (lounge lizard — LZ) *to powszechnie stosowane przez muzyków, mało sympatyczne określenie kogoś, kto obija się po barach próbując podrywać dziewczyny."*

Tyle zwierzeń Al'a, który w Anglii wziął udział w promocji gry „Larry 2" na tamtejszy rynek. Już wówczas zapowiedział powstanie trzeciej części programu, który w zamysłach autora miałby pogodzić miłośników „komputerowej erotyki" z entuzjastami adventure. Gra miałaby składać się z dwóch etapów o różnorodnym charakterze. Znowu ryzykowny zabieg? Możliwe, ale do tej pory wszystko się udawało, więc trzeba wierzyć, że i tym razem pomysł okaże się trafny.

Długo, bardzo długo, gdyż prawie 2 lata, musieli czekać miłośnicy Larry'ego, żeby wraz z nim mogli przeżyć kolejne przygody. W Polsce gra Larry 3 jest dostępna na Atari ST, Amigę a także IBM'a i komputery kompatybilne. Możemy więc sami przekonać się o wartości tego programu i porównać zapowiedzi Al'a z rzeczywistością. Moim zdaniem program jest doskonały i znacznie przewyższa poprzednie części i dlatego polecam go wszystkim miłośnikom gier firmy Sierra i nie tylko. Rozwiązanie przygód Larry'ego 3 znajdziecie Państwo w kolejnych wydaniach „Computer Studio", a do tego czasu radzę zaopatrzyć się w ten program i samodzielnie próbować rozwikłać problemy naszego bohatera.

Dla nikogo nie jest tajemnicą fakt, iż rynek oprogramowania w naszym kraju jest prawie całkowicie piracki, a kopie nie licencjonowane mogą płatać najprzeróżniejsze figle. W przypadku Larry'ego 3 na takie niespodzianki powinni być przygotowani posiadacze Atari ST, gdyż wersja programu przeznaczona dla tego komputera jest zakodowana (pytanie o hasło w trakcie gry — niezbędna instrukcja), a ponadto zawiesza się w określonym miejscu, a to z kolei uniemożliwia ukończenie gry. Przy odrobinie szczęścia można oczywiście zdobyć poprawną wersję programu, ale uprzedzam, że nie będzie to łatwe ze względu na specyfikę naszego rynku komputerowego.

Gra Larry 3 jest na tyle ciekawa, że warto zaopatrzyć się w dobrą wersję programu, aby nie psuć sobie doskonałej zabawy.

Wersje działające na Amigę lub IBM'a, które są dostępne w Polsce zachowują się poprawnie. Ale zanim zasiądziemy przed ekranem, żeby rozkoszować się Larry'm 3, proponuję zacząć zabawę od początku tj. od części pierwszej przygód naszego sympatycznego podrywacza.

Poniżej zamieszczamy instrukcję do programu Larry 1, która pozwoli na szczęśliwe zakończenie perypetii i kłopotów w jakie popadł nasz bohater. Mam nadzieję, że dla wszystkich, którym nie starczyło cierpliwości lub umiejętności w doprowadzeniu gry do końca, instrukcja ta okaże się bardzo pomocna, a więc do dzieła...

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF LOUNGE LIZARDS LARRY 1

Po załadowaniu gry zostaniesz poproszony o podanie swojego wieku — jeśli jesteś za młody nie zostaniesz przepuszczony do dalszej części programu. Następnym zadaniem będzie udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania zadawane przez komputer — jest to tekst sprawdzający poziom twojej inteligencji. Uwaga, amerykańska wersja programu zawiera zestaw pytań liczący kilkaset pozycji, a wiele z nich dotyczy zagadnień, które mogą być znane jedynie mieszkańcom USA, natomiast przeciętny Europejczyk miałby duże kłopoty z udzieleniem prawidłowych odpowiedzi. Dlatego firma Sierra przygotowała specjalną wersję gry przeznaczoną do rozpowszechniania w Europie. Została ona pozbawiona większości pytań, a ponadto wprowadzono pewne udogodnienie pozwalające na całkowite pominięcie „testu". Jeśli nie masz ochoty odpowiadać na pytania, to wciśnij jednocześnie klawisze Alt i X.

Gra rozpoczyna się przed barem. Podejdź do drzwi i otwórz je zleceniem **OPEN DOOR** (wszystkie polecenia w grze należy każdorazowo wpisywać używając klawiatury). Następnie wejdź do baru, podejdź do kontuaru i usiądź na stołku (**SIT**). Zamów whiskey (**WHISKEY**). Wstań (**STAND UP**) i wyjdź przez drzwi, które znajdują się w górnym lewym rogu ekranu. Znajdziesz się w korytarzu prowadzącym do toalety. Zanim jednak do niej wejdziesz podejdź do stołu i weź różę (**TAKE ROSE**). Potem podejdź do pijaka i podaj mu whiskey (**GIVE WHISKEY**). Ten uczynek spowoduje, że staniesz się jego najbliższym przyjacielem i w dowód wdzięczności zostaniesz obdarowany... „pilotem" do telewizora (**REMOTE CONTROL**). Teraz możesz nareszcie wejść do toalety (**OPEN DOOR**). Usiądź na sedesie (**SIT**) i... po załatwieniu tego co trzeba, wstań (**GET UP**). Przeczytaj napisy na ścianie (**READ WALLS**). Ostatnią czynność musisz powtórzyć kilka razy (przeważnie 5-6 prób) aż do momentu pojawienia się napisu *KEN SENT ME*. Zapamiętaj go! Zwróć uwagę na umywalkę (**LOOK SINK**). Znajdziesz tam złoty pierścionek. Weź go (**TAKE RING**) i wyjdź z baru.

Pierwszy etap gry masz już za sobą. Do baru będziesz musiał wrócić jeszcze kilka razy. Teraz jednak należy udać się do sklepu, ale przedtem kilka ważnych uwag:

1. Podróżowanie po mieście może odbywać się wyłącznie przy pomocy taksówek.

2. Nigdy nie zapomnij zapłacić taksówkarzowi za kurs — w przeciwnym wypadku marnie skończysz.

3. Nigdy nie przewoź alkoholu. Kierowca to stary pijak, gdy poczuje alkohol prowadzenie samochodu przestanie go interesować...

4. W tym mieście kierowcy to piraci drogowi — jeśli więc cenisz swoje życie nigdy nie wychodź na jezdnię! A teraz w drogę! Zawołaj taksówkę (**TAXI**). Gdy podjedzie blisko podejdź do niej i wsiądź (**ENTER**). Jedziemy do sklepu (**SHOP**). Zapłać taksówkarzowi (**PAY**) i wysiądź (**GO**). W sklepie znajdziesz na półkach: wino oraz czasopismo — weź je (**TAKE WINE**), (**TAKE MAGAZINE**). Następnie podejdź do lady i zapytaj sprzedawcę o gumę (**RUBBERS**). Po wybraniu odpowiedniego kształtu i koloru, zapłać za wszystko (**PAY**) i nie zwracając uwagi na śmiechy, wyjdź na ulicę. Tam spotkasz pijaka. Daj mu wino (**GIVE WINE**), a w zamian otrzymasz nóż (**POKET KNIFE**). Przejrzyj czasopismo (**TAKE MAGAZINE**). Informacja, którą tam znajdziesz przyda ci się później. Teraz w znany już sposób wróć taksówką do baru. Podejdź do stalowych drzwi znajdujących się z lewej strony budynku. Zapukaj (**KNOCK DOOR**). Bramkarz zapyta cię o hasło. Pamiętasz napis na ścianie? Podaj go i wejdź do środka. Za pomocą „pilota" włącz telewizor (**USE CONTROL**) i zmieniaj kanały (**SWITCH CHANNEL**). W pewnym momencie trafisz na program hmm..., którym zainteresuje się „bramkarz" i droga na górę będzie wolna. Tam w pokoju spotkasz panienkę leżącą w łóżku. Zauważysz trochę babskich ciuchów rozwieszonych na sznurku, a w prawym dolnym rogu ekranu będzie stał stół. Podejdź do niego i weź pudełko czekoladek (**TAKE BOX**). A teraz do dziewczyny... Musisz podejść do łóżka z lewej strony a następnie rozebrać się (**UNDRESS**). Załóż prezerwatywę (**USE RUBBER**) i wpisz (**FUCK HER**) — pokaż na co cię stać! Następnie wpisz polecenie (**TAKE OFF RUBBER**). Potem podejdź do okna i otwórz je (**OPEN WINDOW**). Wyjdź przez nie na zewnątrz (**CLIMB OUT**). Znajdziesz się na balkonie. Zrób kilka kroków w lewo... i wylądujesz w śmietniku, ale nie przejmuj się tym. Przeszukaj go (**LOOK TRASH BIN**) — znajdziesz młotek. Oczywiście (**TAKE HAMMER**), a później (**GO OUT**). Wróć na ulicę przed bar i przywołaj taksówkę. Pojedź do kasyna (**CASINO**). Przed wejściem powinieneś spotkać faceta sprzedającego jabłka. Kup jedno od niego (**BUY APPLE**). Może się tak zdarzyć, że za pierwszym razem nie będzie sprzedawcy jabłek, ale nie musisz się tym przejmować ponieważ będziesz tutaj wracał jeszcze kilkakrotnie. Kupując jabłko zauważysz na pewno, że masz bardzo mało pieniędzy. Niestety taksówki są dość drogie. Będziesz więc musiał zaryzykować i zagrać w kasynie, tym bardziej, że pieniądze będą ci jeszcze potrzebne przy innych okazjach. Wejdź do środka i usiądź na wolnym krześle przy stole ustawionym po lewej stronie. Jest to stół przeznaczony do gry w Black Jack'a (oczko). W trakcie gry korzystasz z trzech klawiszy — **F4** — nowe rozdanie, **F6** — dobranie jednej karty, **F8** — zakończenie rozgrywki. Początkowy zakład to 2$. Możesz go zmienić wpisując (**CHANGE BET**) (max. 20$).

A oto sposób na szybkie zdobycie pieniędzy:

1. przed pierwszą rozgrywką ustaw zakład na maksymalną stawkę,

2. zapisz aktualny stan gry na dysk,

3. rozpocznij grę,

4. jeśli wygrasz zaktualizuj zapis na dysku,

5. jeśli przegrasz to wczytaj z dysku poprzedni zapis.

Graj tak długo, aż rozbijesz bank. Niestety stanie się to już przy 250$ — dobre i to. Weź forsę i w nogi (**STAND UP**). Pójdź do góry ekranu, a znajdziesz się w hallu z windami. Podejdź do popielniczki. Szybki rzut oka (**LOOK ASHTRAY**) i znajdziesz kartę wstępu do dyskoteki. Weź ją (**TAKE CARD**). Teraz jeśli ktoś z Państwa miałby ochotę sprawdzić swoją znajomość jęz. angielskiego to proponuję pójść koryta-

rzem w prawo do kabaretu, usiąść przy wolnym stoliku i wysłuchać dowcipów (cierpliwość zostanie wynagrodzona dodatkowymi punktami). Wyjdź z kasyna i pojedź taksówką do dyskoteki. Przed wejściem będzie „bramkarz". Pokaż mu kartę (**SHOW CARD**) i wejdź do środka. Podejdź do stolika przy którym siedzi panienka i przysiądź się (**SIT**). Musisz ją poderwać, a więc najpierw spójrz jej głęboko w oczy (**LOOK GIRL**), a później poproś ją do tańca (**DANCE**). Chłopie, ale masz rzut!!! Następnie daj jej różę (**GIVE ROSE**), pudełko z cukierkami (**GIVE CANDY**), pierścionek (**GIVE RING**), a wreszcie forsę (**GIVE MONEY**) — bierze skubana 200$. Dziewczyna będzie twoja, ale żeby dopiąć swego będziesz musiał się z nią ożenić (niestety). Ceremonia ślubna odbędzie się w pobliskiej kaplicy (**CHAPEL**). Otwórz drzwi (**OPEN DOOR**), podejdź do ołtarza i (**MARRY FAWN**). Od tej chwili jesteście mężem i żoną. Noc poślubną spędzicie w apartamencie dla nowożeńców w hotelu — kasynie. Wyjdź z kaplicy i pojedź do kasyna (przed wejściem do kaplicy stoi ekshibicjonista, jeśli chcesz sobie na niego popatrzeć podejdź trochę bliżej — pokaże wszystko co ma...). Apartament znajduje się na czwartym piętrze, będziesz więc musiał skorzystać z windy. Wejdź do niej i napisz (**FOUR**). Gdy wjedziesz na górę podjedź do drzwi (to te z serduszkiem) i zapukaj (**KNOCK DOOR**). Fawn wpuści cię do środka. Niestety, jeśli nie masz butelki wina, to nie masz co marzyć o upojnej nocy. Bezradny rozglądasz się i nagle twój wzrok zatrzymał się na radiu. Podejdź do niego i włącz (**TURN ON RADIO**). Zapamiętaj numer telefonu firmy dostarczającej alkohole. Wyjdź z pokoju i zjedź windą w dół (**ONE** — w windzie). Jak na złość telefon w hallu jest zepsuty, więc będziesz musiał pojechać do budki telefonicznej znajdującej się przed sklepem. Przedtem będziesz musiał ponownie zagrać w Black Jacka', aby zdobyć trochę pieniędzy. Postępuj dokładnie tak, jak za pierwszym razem. Graj tak długo aż będziesz miał ok. 100$. Opuść kasyno i pojedź do sklepu. Tam podjedź do telefonu i przyjrzyj mu się dokładnie (**LOOK PHONE**). Będzie tam nagryzmolony jakiś numer. Podnieś słuchawkę (**USE PHONE**) i wykręć go (**DIAL 555-6969**). Odpowiadaj na wszystkie pytania. Pójdź w prawo do następnej lokacji (dyskoteka) i wróć znowu pod sklep. Telefon zacznie dzwonić. Podejdź i podnieś słuchawkę (**ANSWERE PHONE**). Wysłuchaj wszystkiego cierpliwie, a następnie zadzwoń pod numer który usłyszałeś w radiu. (**USE PHONE**), (**DIAL 555-8039**). Zamów wino (**WINE**) i podaj miejsce gdzie trzeba je dostarczyć (**HONEYMOON SUITE**). Pojedź do kasyna i wejdź do apartamentu. Jeśli na półce nad łóżkiem nie będzie butelki z winem, to musisz zamówić je jeszcze raz! Kiedy wino dotrze już do apartamentu, napełnij kieliszki (**POUR WINE**). Następnie pokaż, że jesteś mężczyzną — (**UNDRESS**) i już jesteś w łóżku z uroczą kobietą. Niestety! Czeka cię przykra niespodzianka. Zamiast oczekiwanych rozkoszy zostaniesz... przywiązany grubą liną do łożka przez swoją ukochaną. Słowo daję co za wpadka. Teraz z głupią miną możesz przyglądać się jak dziewczyna wychodzi z pokoju, a wcześniej zabrała ci wszystkie pieniądze. Na szczęście przypomniałeś sobie, że w kieszeni spodni masz nóż. Użyj go (**USE KNIFE**), weź linę (**TAKE ROPE**), wyjdź z pokoju i zjedź windą na dół. Ponieważ jesteś bez forsy czeka cię znów gra w kasynie. Będziesz dobry jak zgarniesz 150$ (taksówki są coraz droższe). Wyjdź na ulicę i pojedź do baru. Tam jeszcze raz wejdź do pokoju po prawej stronie (pamiętasz hasło?) i przejdź obok „bramkarza" oglądającego TV. Wejdź na górę i przejdź przez okno (**CLIMB WINDOW**). Pamiętasz informację z czasopisma? Teraz jest okazja żeby to wykorzystać. Obwiąż się jednym końcem liny w pasie (**TIE ROPE AROUND WAIST**), a drugi koniec przywiąż do barierki (**TIE ROPE AROUND RAILING**). Wdrap się na barierkę (**CLIMB OVER RAILING**) i użyj młotka (**USE HAMMER**). Teraz sięgnij po flakonik z pigułkami (**TAKE PILLS**). Wróć na balkon (**CLIMB BACK**), odetnij linię (**CUT ROPE**) i zeskocz z balkonu do kosza ze śmieciami (tak jak za pierwszym razem). Pojedź jeszcze raz do kasyna, a tam na ósme piętro (**EIGHT** — w windzie). Spotkasz recepcjonistkę. Popatrz na nią uważnie (**LOOK GIRL**) i gdy się do ciebie uśmiechnie daj jej flakonik z pigułkami (**GIVE HER BOTTLE OF PILLS**). Dziewczyna ucieknie z pigułkami! Nie goń jej. Przyjrzyj się biurku (**LOOK DESK**). Będzie na nim guzik. Naciśnij go (**PRESS BUTTON**) i wejdź przez otwarte drzwi. Znajdziesz się w obszernym apartamencie. Pójdź prosto (w górę ekranu), a później w prawo. Następny pokój — po prawej stronie będą drzwi. Otwórz je (**OPEN DOOR**), weź nadmuchiwaną lalkę (**TAKE DOLL**). Uciekające powietrze z lalki spowoduje, że zacznie ona latać po pokoju. Goniąc ją wybiegniesz na duży taras z basenem. Daj spokój lalce, w basenie bowiem zobaczysz... najpiękniejszą dziewczynę jaką kiedykolwiek widziałeś. Chyba już wiesz co masz zrobić! (**UNDRESS**) i do basenu! Jeden rzut oka na to pływające zjawisko (**LOOK GIRL**) i już wiesz, że jest to miłość od pierwszego wejrzenia. Spełniły się twoje najskrytsze marzenia, ale z ciebie szczęściarz Larry. Podaj dziewczynie jabłko (**GIVE APPLE**) — przyjmie je z uśmiechem, który świadczy o tym, że zakochała się w tobie bez pamięci. Powoli wychodzicie z basenu i... (reszta pozostaje milczeniem).

Opracował: Wojciech Czempik w oparciu o wersję IBM.

Klasyczny Happy End zakończył pierwszą część przygód Larry'ego, ale jego szczęście nie będzie trwało zbyt długo, zaledwie do czasu wgrania programu Larry 2. Na naszego sympatycznego pechowca czeka znów wiele niesamowitych przygód, ale to temat do następnego numeru „Computer Studio", gdzie zamieścimy pełną instrukcję do gry Larry 2.

Teraz jeszcze kilka informacji dla tych, którzy nie mieli okazji zetknąć się z tą grą. Larry podobnie jak większość programów napisanych w firmie Sierra, jest klasycznym przykładem gry adventure (polecenia wpisujemy przy pomocy klawiatury). Komendy to krótkie zwroty w języku angielskim, które należy wpisać w określonych sytuacjach. Nasza instrukcja jest napisana w ten sposób, że kolejne polecenia wyróżnione są tłustym drukiem. Należy je wpisać dokładnie, a każdą komendę zakończyć wciśnięciem klawisza Enter. Dzięki takiej formie instrukcji, istnieje możliwość uczestnictwa w grze osób, które nie znają języka angielskiego. Mam nadzieję, że zaakceptują Państwo tę propozycję.

Oczekuję na opinię i ewentualne uwagi krytyczne.

Na zakończenie informuję, że programy serii Larry występują w wersjach przeznaczonych dla komputerów 16-bitowych — Atari ST, Amiga, IBM i kompatybilnych.

Colorado

Program ten należy do gatunku *Adventure—Arcade* (przygodowo-zręcznościowy).Jest niewątpliwie największym osiagnięciem programistów z francuskiej firmy Silimarils, która dała sie poznać na rynku software'owym następującymi pozycjami: Targhan, Star Blade, Crystal of Arborea. W gronie tak doskonałych programów, Colorado zdobył największe uznanie grających, oraz wysokie notowania na listach przebojów (niestety tylko na zachodzie). Rodzimi „geniusze" specjalizujący się w grach komputerowych są jednak odmiennego zdania i ocenili ten program bardzo surowo. Taki wniosek nasuwa się po przeczytaniu listy przebojów w polskim magazynie poświęconym grom komputerowym — „Top Secret". Czytelnicy tego szacownego pisma umieścili Colorado w gronie pięciu .... o zgrozo! ... najgorszych gier. Niezłe co?

Zastanawiam się w jakim celu prowadzona jest ta lista przebojów skoro wyniki każdego podsumowania to stek bzdur. Publikowanie takich informacji wprowadza jeszcze większe zamieszanie na naszym już wystarczajaco zwariowanym rynku komputerowym.

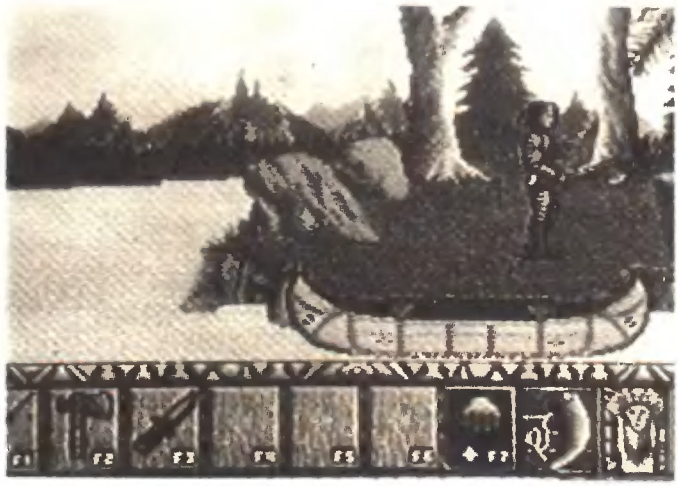
Wszystkim czytelnikom TS, którzy biorą na serio listę przebojów, a program Colorado przeznaczyli „na straty", chciałbym udowodnić, że to błędna decyzja. Jest to naprawdę wspaniały program przygodowy.

Wyróżnia się staranną i realistyczną grafiką, która podnosi atrakcyjność gry i oddaje urok krajobrazu Kanady. Autorzy programu z godną podziwu pieczołowitością zadbali o zachowanie odpowiedniego klimatu właściwego dla miejsca i epoki w jakiej rozgrywa się akcja. Udało im się to znakomicie, gdyż po włączeniu programu przenosimy się w świat jaki znamy z powieści Jamesa Curwood'a — wyświetlany niedawno w TVP film pt. „Włóczęgi północy" zrealizowany na podstawie książki o tym samym tytule, jest tego najlepszym przykładem.

W dzieciństwie chłonąłem opowiadania tego autora i głęboko przeżywałem przygody bohaterów zagubionych w kniejach kanadyjskiej puszczy. Dlatego Colorado dzięki wspaniałej, realistycznej atmosferze oczarował mnie i jest moją ulubioną grą.



Instrukcja dołączona do programu zawiera legendę oraz wskazówki dotyczące sterowania postacią. Nie zdradza natomiast sposobu ukończenia zabawy, lecz jest jednak bardzo istotna dla gracza, ponieważ program jest specjalnie zabezpieczony przed kopiowaniem w taki sposób, że w trakcie gry trzeba wpisać kody, które można znaleźć w instrukcji.



Legenda:

„Zima 1800 roku była bardzo sroga. Wraz z nadejściem wiosny Saint Luis budziło się z odrętwienia. Bez grosza w kieszeni sposobiłem się do kolejnej wyprawy w górę rzeki. Do canoe zabrałem nóż myśliwski, solidny toporek i moją ulubioną strzelbę, którą nazwałem „Betty". Pewnego mglistego poranka odbiłem od brzegu. Nie wiedziałem, że będzie to początek największej przygody jaką dane mi było przeżyć. Płynąłem spokojnie w górę rzeki jej południowym odgałęzieniem, gdy nagle usłyszałem przeraźliwy krzyk. Odruchowo chwyciłem swoją „Betty" i odciągnąłem kurek. Między drzewami dostrzegłem grupę Indian z plemienia Pawnee, która zaatakowała samotnego Indianina należącego do innego szczepu. Celnymi strzałami udało mi się odstraszyć napastników, po czym ruszyłem do brzegu. Na ziemi leżał umierający mężczyzna. Był to stary wódz Chejenów. Znałem zwyczaje Indian, więc szybko domyśliłem się co tutaj zaszło. Wielki wódz przeczuwając, że nadchodzi kres jego ziemskiego żywota, wyruszył samotnie na terytorium wrogiego plemienia aby wyzwać przeciwników do walki i ponieść bohaterską śmierć — jest to prastary zwyczaj Indian zamieszkujących te tereny.
Starzec był śmiertelnie ranny. Podał mi jakiś pergamin i wyszeptał — Weź to! Jest to stara mapa, która zaprowadzi cię w dziwne okolice. Jesteś dzielny i szlachetny, zasługujesz na to żeby poznać odwieczną tajemnicę naszego szczepu. Dzięki tej mapie możesz odnaleźć... kopalnię złota Pocahontas. Ja odchodzę do krainy wiecznych łowów. Stary wódz Chejenów zmarł na moich rękach. Zbudowałem mu prosty grobowiec z kamieni i wróciłem do canoe. Po siedmiu dniach podróży udało mi się znaleźć tajemniczą krainę zaznaczoną na mapie. Nawet nie przypuszczałem jak trudna i niebezpieczna będzie to wyprawa.

W tym momencie rozpoczynasz grę. Widzisz stojącego na brzegu rzeki trapera. Wcielasz się w jego postać i teraz jesteś odpowiedzialny za jego losy.

Ogólne zasady sterowania grą.

IKONY:

W dolnej części ekranu znajduje się zestaw ikon bardzo

przydatnych podczas gry. Poczynając od lewej strony — sześć pierwszych ikon określa stan naszego posiadania. Nie możesz mieć jednocześnie więcej niż sześć przedmiotów. W momencie rozpoczęcia gry w trzech pierwszych ikonach od lewej strony znajdują się przedmioty będące twoim wyposażeniem. Żeby je użyć należy wcisnąć odpowiednie klawisze: **F1** — nóż, **F2** — toporek, **F3** — strzelba. Pozostałe wolne ikony przeznaczone są na rzeczy, które znajdziesz podczas swojej wyprawy.

Aby odłożyć przedmiot wystarczy nacisnąć klawisz **F7**, a następnie wskazać rzecz, którą pragniesz zostawić.

Nabijanie strzelby — ikona rożek z prochem.

Wypicie napoju życia — ikona witalności.

Pauza w grze — klawisz **ESC**

Sterowanie postacią odbywa się przy użyciu joysticka lub klawiatury (klawisze numeryczne od 1 do 9, oraz **Shift**— strzał).

Rozwiazanie gry cz.1.

Znajdujesz się nad brzegiem rzeki. Skieruj się w prawą stronę. Pierwszego napotkanego Irokeza możesz pokonać używając strzelby. Wciśnij klawisz **F3**, a twoja stara poczciwa „Betty" znajdzie sie w twoich rękach. Teraz wykonaj joystickiem ruch po przekątnej — w górę po skosie w lewo z wciśniętym przyciskiem „fire". W ten sposób strzelba jest gotowa do strzału, pociągasz za spust i...pozbyłeś się pierwszego przeciwnika. Nie myśl, że z pozostałymi pójdzie ci równie łatwo. Proponuję żebyś zmienił strzelbę na toporek, gdyż będzie on teraz bardziej przydatny. W dalszym ciągu kieruj się w prawo, aż dojdziesz do rozwidlenia dróg. Pójdź ścieżką znajdującą się po lewej stronie (prowadzi w głąb ekranu). Po chwili znów dojdziesz do rozwidlenia — tym razem wybierz ścieżkę prowadzącą w dół. Po drodze zabij łucznika. Dojdziesz do polany, a tam czeka cię kolejny pojedynek z indiańskim wojownikiem. Jeśli pokonasz go, to zabierz skórę bobra i naszyjnik, który upuścił Indianin. Wróć do rozstaju dróg i idź w prawo. Przeskocz strumień. Wkrótce napotkasz wędrownego handlarza Mac Biggle'a. Jeśli podejdziesz do jego dyliżansu spełniającego rolę sklepu to kupiec podniesie żaluzje. Wówczas na ekranie ukaże się menu. Po wybraniu odpowiedniej pozycji wciśnij „fire". W ten sposób możesz wymieniać posiadane przedmioty na inne, bardziej przydatne w danej chwili. Mac Biggle będzie pojawiał się jeszcze wielokrotnie podczas twojej wędrówki. Tym razem kup dynamit i róg z prochem. Idź dalej w prawo. U podnóża góry zostaw rzeczy zakupione u Mac Biggle'a. Po stopniach wykutych w skale (ciemniejsze plamy) wdrap się na wierzchołek góry. Tam czeka na ciebie kolejny wojownik indiański. Walka z nim może kosztować cię utratę znacznej ilości energii. Gdyby zachodziła konieczność uzupełnienia jej, to zastosuj się do następujacych wskazówek

— skieruj się w lewo i przejdź na następny ekran. Uwaga! Gdy będziesz chciał przejść do następnej (trzeciej) planszy musisz zachować szczególną ostrożność. Po zmianie ekranu nie możesz zrobić już żadnego kroku, gdyż spadniesz w przepaść. Tak więc stojąc na krawędzi urwiska, schyl się i podnieś złote bryłki. Możesz teraz zejść na dół i wymienić ja u Mac Biggle'a na dodatkową energię.

Jeśli nie ucierpiałeś zbytnio w walce z Indianinem możesz iść od razu w prawo, a bryłki złota możesz zabrać w drodze powrotnej. Po przeskoczeniu przepaści dojdziesz do ogniska. Tam możesz odpocząć i zapisać aktualny stan gry na dyskietkę. Gdybyś w dalszej wędrówce stracił życie, to możesz rozpocząć kolejną grę od sekwencji zapisanej podczas postoju. Zapisywanie poszczególnych etapów jest bardzo praktyczne.

Nagrywanie aktualnego stanu gry odbywa się automatycznie (po wybraniu odpowiedniej opcji) w czasie każdego postoju przy ognisku. Zapis dokonywany jest na dyskietce z programem — pamiętaj, że dyskietka nie może być zabezpieczona (otwór ochronny zapisu musi być zamknięty — dyskietki 3,5 cala).

Jeśli pójdziesz w prawo to dojdziesz do kamiennych schodów. Nie pozwól żeby twoja „Betty" zardzewiała — załatw łucznika i podążaj dalej w tym samym kierunku. Nie wchodź na schody i uważaj na dzieci strzelające z procy. Potem uporaj się z Indianinem i kontynuuj swój marsz w tym samym kierunku. Przeskocz rozpadliny w ziemi. Podążając przed siebie dotrzesz do miejsca gdzie znajdziesz fajkę pokoju i naszyjnik — weź je. Wróć do kamiennych schodów. Tym razem wejdź po schodach i udaj się w prawo. Na ostatniej planszy spotkasz indiańskiego wodza. Podejdź do niego, pozdrów go i ofiaruj fajkę. W zamian za to otrzymasz specjalny nabój do strzelby — srebrną kulę. Schowaj ją głęboko i nie używaj pod żadnym pozorem. Teraz możesz wrócić do miejsca gdzie wspiąłeś się na skałę. Jeśli nie zabrałeś bryłek złota, to możesz zrobić to teraz. Następnie zejdź na dół. Nie zapomnij zabrać przedmiotów zostawionych wcześniej. U Mac Biggle'a wymień przedmioty, które zdobyłeś na inne, bardziej przydatne traperowi. Teraz wróć do miejsca gdzie rozpoczynałeś grę. Wsiądź do canoe i odbij od brzegu. Rozpocznie się kolejny etap gry — fascynująca podróż rwącym nurtem rzeki, wśród spienionych fal i skalistych brzegów.



Sterowanie łodzią nie powinno przysporzyć ci wielu kłopotów (joystickiem lub klawiaturą wg ogólnie znanych zasad).

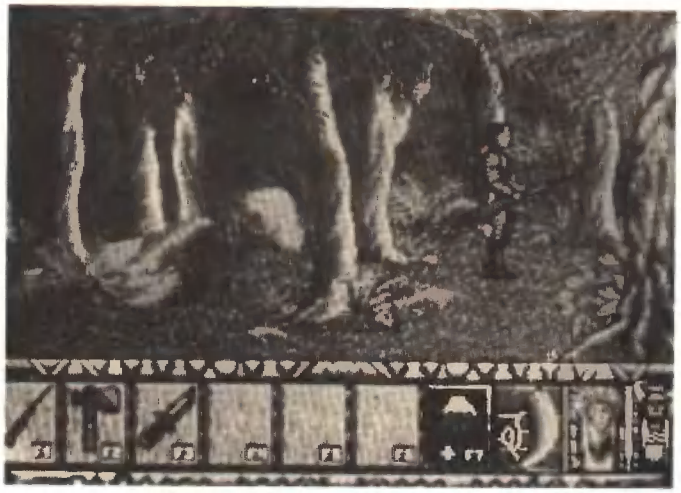
Możesz zostać zaatakowany przez Indian płynących w swoich canoe. Będą próbowali zepchnąć twoją łódź na skały. Nie pozostaje ci nic innego jak robić to samo — uderzenie przeciwnika wiosłem uzyskujesz przez skierowanie dźwigni joystika w jego stronę i wciśnięcie „fire". Czasami na brzegu stoi Indianin rzucający blokami skalnymi — uważaj żeby cię nie trafił.

Twoja wyprawa w dół rzeki ma ściśle określony cel. Musisz dotrzeć kolejno do trzech wysepek. Położenie ich zaznaczone jest na mapie widocznej u dołu ekranu. Ważne jest żeby nie

ominąć żadnego postoju, dlatego nie angażuj się zbytnio w walkę z Indianami a lepiej kontroluj swoje położenie na mapie, ażeby w odpowiednim momencie dopłynąć do brzegu.



Jeśli szczęśliwie dotarłeś do pierwszej wyspeki — wciśnij „fire" — wyjdź z canoe. Następnie skieruj się w prawo. Na twojej drodze stanie olbrzymi niedźwiedź grizli. Nie podchodź do niego — bezpieczniej będzie użyć strzelby. Załaduj swoją „Betty" (tylko nie srebrną kulą) i ostrożnie rusz w stronę niedźwiedzia. Gdy on stanie na dwóch łapach strzelaj aż do skutku. Pamiętaj, żeby zachować bezpieczną odległość. Gdy już uporasz się z niedźwiedziem idź dalej w prawo. Następna plansza jest bardzo ważna. Znajdują się tutaj dwa przejścia — nie są one wyraźnie zaznaczone a znajdują się przy ostatnim drzewie (patrząc od lewej strony). Jedno przejście jest za tym



drzewem (w głębi ekranu), a drugie przed drzwem. Wybierz pierwsze przejście znajdujące się w głębi i pójdź do ogniska. Koniecznie zapisz stan gry na dyskietce i wróć do drzwa. Teraz pójdź w prawo lecz wybierz drugą drogę. Zostaniesz zaatakowany przez wilka, jeśli go pokonasz to dojdziesz do... starej kopalni. Yeeeah... udało ci się... znalazłeś Kopalnię Pocahontas. Świat zawirował przed oczami, a z radości chce się wyć... lecz po chwili przychodzi opamiętanie.

Podczas swojej długoletniej wędrówki widziałeś już nieraz kopalnie wykute w skale przez ludzi owładniętych gorączką złota, a to co widzisz przed sobą wygląda znajomo. Podchodzisz bliżej i teraz nie masz już wątpliwości... to nie jest kres twojej wyprawy. Dotarłeś do starego korytarza kopalni złota lecz to pewno **nie jest** legendarna Pocahontas.



W tym momencie pożegnamy się z naszym bohaterem do następnego odcinka. Jeśli udało się wam dotrzeć wraz z nim aż tak daleko, to zapewne podejmiecie próbę samodzielnego rozwikłania tajemnicy. Podam teraz kilka rad, które mogą być pomocne w dalszym prowadzeniu gry.

Colorado jest grą bardzo złożoną, a o sukcesie decyduje kolejność wykonania poszczególnych elementów. Odkrycie właściwej kolejności pozostawiamy grającym — ograniczymy się do omówienia tylko niektórych, ważnych elementów gry. Oto one:

— w kopalni natkniesz sie na zasypane przejście — rozwal je używając materiałów wybuchowych,

— najważniejszą rzeczą, którą należy wykonać w kopalni jest odnalezienie dużej bryły złota,

— dużą beczkę z prochem możesz zdobyć u Mac Biggle'a, dając mu w zamian bryłę złota,

— w obozie indiańskim czeka cię walka z gigantycznym wojownikiem — możesz użyć strzelby,

— wódz plemienia Dwóch Księżycy wręczy ci pergamin, a zapisana tam wiadomość ma decydujący wpływ na dalszy przebieg gry — zawiera prośbę o odnalezienie syna wodza, który został porwany przez olbrzymiego orła,

— jeśli szczęśliwie uda ci się uratować chłopca to w nagrodę dostaniesz medal odwagi,

— na ostatniej wysepce znajdziesz się w królestwie śmierci — jeśli jesteś w posiadaniu medalionu to nie musisz obawiać się Wielkiego Ducha,

— jeśli odnajdziesz drugą rzekę to zapewne łatwo dotrzesz do wysepki, a tam użyj medalionu odwagi i...

Opracował: Artur Fijałkowski
Program: Colorado, Firma: Sillimarils, Komputery: Atari ST, Amiga, IBM i kompatybilne

Team Yankee

Gra Team Yankee powstała na podstawie powieści o tym samym tytule napisanej przez amerykańskiego pisarza Harolda Coyle.

Realia gry wydają sie być lekko „nie na czasie", biorąc pod uwagę panujący obecnie w Europie klimat odprężenia, tym niemniej darując autorom programu to małe potknięcie należy stwierdzić, że swoim produktem trafili w „dziesiątkę". Jakim rodzajem gry jest Team Yankee? Na pewno nie jest to klasyczna symulacja czołgu w rodzaju M1 Tank Platoon. Nie jest to również gra typowo strategiczna, jaką bez wątpienia jest ciesząca się ostatnio dużym powodzeniem na Zachodzie planszowa wersja tej gry.

Zespół programistów postanowił stworzyć produkt łączący w sobie elementy zarówno symulacji jak i strategii przede wszystkim jednak dający grającemu „radość z grania"; łatwy w obsłudze i wciągający do gry różnymi ciekawymi rozwiązaniami. Jak stwierdził jeden z programistów Team Yankee, David Pringle: *„chcieliśmy stworzyć grę, która nie wymagałaby od grającego przeczytania 300-stu stron dokumentacji zanim mógłby on ruszyć czołgiem"*.

Team Yankee jest symulatorem pola walki jednego z najnowocześniejszych czołgów: M1 Abrams. Daje grającemu możliwość dowodzenia jednocześnie czterema plutonami czołgów (tzw. wariant wyświetlania czteroekranowego) jak i sterowania tylko jednym czołgiem (w wariancie jednoekranowym). Gra zawiera pięć misji bojowych.

Rozpoczynasz jako Szeregowiec (Private). Jeżeli zakończysz pomyślnie całą kampanię zostaniesz awansowany na Kaprala (Corporal) i gra rozpocznie się od początku. Powodzenie w dalszych kampaniach zaowocuje podniesieniem twojej rangi kolejno na: Sierżanta (Sergeant) następnie Sierżanta Sztabowego (Staff Sergeant) i ostatecznie na Kapitana (Captain). Oczywiście promocja na wyższą rangę zwiększa zakres odpowiedzialnosci, tak więc za każdym razem będziesz musiał wykazać się większymi umiejętnościami taktycznymi. Przykładowo: dla rangi sierżanta czołgi sowieckie będą poruszać się wg pewnych prostych reguł, których poznanie da ci łatwą wygraną. Ponadto odnawiana będzie wartość bojowa twoich jednostek po zakończeniu każdej misji. Natomiast na wyższych poziomach Rosjanie używać będą różnych wyrafinowanych taktyk wojennych, których rozpoznanie nie będzie już takie proste. Będziesz musiał również oszczędnie szafować swoimi siłami. Krótko mówiąc, zdobycie rangi Kapitana nie przyjdzie ci łatwo!

Istnieje możliwość przetestowania swoich umiejętności na specjalnie w tym celu przygotowanym scenariuszu. Chociaż są to tylko ćwieczenia, sprawne wykonanie wszystkich zadań nie będzie „bułką z masłem".

KODY. Zaraz po uruchomieniu program prosi o poprawne zidentyfikowanie przedstawianej losowo sylwetki pojazdu bojowego (w oparciu o instrukcję). Jest to od jakiegoś czasu bardzo popularna metoda zabezpieczania programów przed kopiowaniem. W przypadku Team Yankee należy tej sztuki dokonać poprawnie trzy razy. Ma to pewien sens, ponieważ błyskawicznie rozpoznawanie sylwetek zbliżających się pojazdów ma w czasie gry duże znaczenie (nie tylko dlatego, aby nie strzelać do swoich ale także aby zastosować szybko odpowiedni rodzaj pocisku). Następnie pojawi się ekran danych zawierający informacje o aktualnej misji. Zamieszczona mapa przedstawia wszystkie ważniejsze punkty charakterystyczne terenu, rozmieszczenie podległych ci jednostek oraz wrogich oddziałów (znanych). Może ona również zawierać różnego rodzaju diagramy, do których objaśnienia znajdują się w „notesie" usytuowanym po prawej stronie mapy. Po dokładnym przestudiowaniu wszystkich danych można rozpocząć zasadniczą batalię. Uruchomienie ikony wojny spowoduje pojawienie się na ekranie czterech okien. Każde z nich pokazywać będzie teren widziany przez jeden z podległych tobie czterech plutonów. W każdym oknie wyświetlany będzie bardzo dobrej jakości 3-wymiarowy obraz terenu z widocznymi na nim takimi obiektami jak pojazdy, lasy, budynki, itp. Każde z okien może być niezależnie od siebie obracane, powiększane, jak również przełączone w tryb oglądania w podczerwieni (obracanie wieżą daje możliwość szybkiego zlustrowania otoczenia czołgu bez zmiany głównego kierunku jazdy; opcja powiększenia (lorneta) jest bardzo przydatna, ponieważ współczesne czołgi mogą ostrzeliwać się z bardzo dużych odległości; podczerwień przydaje się podczas starć nocnych, aby „widzieć" teren w przypadku użycia zasłony dymnej oraz daje możliwość wykrycia przeciwnika gdy ten np. schował się na skraju lasu (często stosowany manewr). Z okien tych można również bezpośrednio strzelać do przeciwnika wybierając uprzednio odpowiedni typ pocisku (przeładowanie działa w rzeczywistym czołgu odzwierciedlone jest w grze odpowiednią zwłoką czasową), a następnie najeżdżając celownikiem na wybrany obiekt. Uwaga: strzały nie zawsze są celne! W trosce o realizm gra ma wbudowane procedury losowe zmieniające czasami nieznacznie lot pocisku.

Uzbrojenie stanowią: różnego rodzaju pociski przeciwpancerne (z których część naprowadzona jest przewodowo), szybkostrzelny karabin maszynowy oraz granaty dymne.

Oprócz trójwymiarowego obrazu pola walki grający ma do dyspozycji (przełączane opcjonalnie): mapę terenu pokazującą czytelnie najbliższe otoczenie wokół każdego plutonu oraz ekran statusu, na którym zawarte są takie dane jak: „morale" i skuteczność każdego pojazdu w plutonie. Możliwość regulowania skalą mapy pozwala dodatkowo na dokładne „przyjrzenie się" terenowi oraz precyzyjne zaplanowanie dalszych manewrów. Właśnie w tej opcji tj. opcji mapy grający może przemieszczać plutony. Robi się to w bardzo prosty sposób. Należy zaznaczyć na mapie punkt docelowy oraz podać prędkość plutonu. Maksymalna prędkość wynosi 50 mil/h (ok. 90 km/h) i w dużej mierze zależy od ukształtowania terenu. Program wyświetla zarówno aktualną prędkość jak i przewidywany czas dotarcia do celu. Idea podzielenia głównego ekranu gry na cztery niezależne okna jest naprawdę świetna. Grający czasami ma złudzenie, że gra nie na jednym, lecz na czterech komputerach na raz!. Nawet gdy w każdym oknie dzieje się dużo różnych rzeczy program praktycznie „nie zwalnia". Dzięki bardzo wydajnym procedurom nie trzeba czekać na zakończenie akcji w jednym oknie, aby przejść do następnego. Jeżeli zajdzie potrzeba można powiększyć jedno z czterech okien tak, aby zajmowało cały ekran gry. Opcja ta oferuje jeszcze kilka dodatkowych komend np. powiększenie obrazu (zoom), podczerwień, czy dalmierz laserowy. Przełączając powiększone okno w opcję mapy można zmienić formację bojową poruszającego się plutonu (kolumna, tyraliera, klin, eszelon itp) lub też zatrzymać wszystkie pojazdy.

Kampania może zakończyć się (czasem zupełnie niespodziewanie) z wielu różnych powodów. Może tak się stać np. wskutek przeprowadzenia udanego ataku, utrzymywania lini

obrony przez wystaraczająco długi okres czasu lub też zniszczenia dużej części atakujących sił przeciwnika.

Kryteria według których przyznawane są zwycięstwa zmieniają się wraz ze zmianą rangi grającego.

Gra nie ma praktycznie słabych punktów. Grafika i oprawa dźwiękowa są na najwyższym poziomie. W morzu podobnych produktów „Team Yankee" wyróżnia się swą oryginalnością, potrafi wciągnąć nawet największych malkontentów. Jest dobrym przykładem na to jak ciekawy pomysł wsparty wytrwałą pracą całego zespołu ludzi potrafi „tchnąć ducha" w zdawałoby się ograny już temat i dać odbiorcy to, co w sumie jest najważniejsze — radość z grania.

Opracował: Wojciech Czemplik (ver. IBM)

Program: Team Yankiee, Producent: Oxford Software

Komputery: Amiga, Atari ST, IBM i kompatybilne.

W następnym numerze „Computer Studio" zamieścimy dokładną instrukcję do programu Team Yankee zawierającą zasady sterowania, oraz opis wszystkich misji. Temat symulatorów czołgów będziemy kontynuować, gdyż w następnej kolejności opiszemy programy: M—1 Tank Platoon i Sherman M-4.

F29 — Retaliator (Mściciel)

— instrukcja obsługi cz. 1

W amerykańskich zakładach zbrojeniowych prowadzone sa intensywne prace projektowo-modelowe nad nowymi typami samolotów bojowych: myśliwcem taktycznym F22 (Advance Tactical Fighter — skrót. ATF) oraz myśliwcem — skrzydło F29 (ang. Forward Swept Wing). Z racji swoich niezwykłych możliwości maszyny te zasługują w pełni na swój przydomek. Mściciele to nowa, efektywna i zabójcza dla nieprzyjaciela broń, początku XXI wieku.



Dane techniczne:

Projektując nową generację samolotów bojowych konstruktorzy skoncentrowali swoje wysiłki przede wszystkim na osiagnięciu przez przyszły myśliwiec trzech podstawowych cech:

1. możliwość krótkiego startu i lądowania (ang. STOL)
2. niewykrywalność przez radar (STELATH)
3. możliwość długotrwałego przebywania na bardzo dużym pułapie bez używania dopalaczy (SUPERCRUISE).

Współczesne wojny (np. ostatni konflikt w Zatoce Perskiej) udowodniły bowiem, że czynnikiem decydującym o wartości bojowej samolotu nie jest jego prędkość, lecz zwrotność, niewykrywalność przez radar oraz bogate wyposażenie elektroniczne. I tak prędkość maksymalna samolotów ATF jest ok. 2 razy mniejsza od współczesnych myśliwców takich jak np. F15 „Eagle" i wynosi ok. 1.4 — 1.5 Macha (ciąg silnika bez dopalania). Samolot ATF może latać na dużo wyższym pułapie tj. ok. 70000 stóp (dotychczasowo ok. 50000 stóp). Jest więc dużo mniej podatny na atak ze strony różnego rodzaju rakiet przeciwlotniczych (SAM-ów). Może wykonywać loty bojowe z prędkością naddźwiękową na bardzo niskim pułapie. Zasięg działania (tzw. promień operacyjny) samolotu ATF wynosi od 700 do 920 mil co jest dużym polepszeniem tego parametru w stosunku do F15. ATF może wzbić się w powietrze z polowego pasa startowego o długości ok. 2000 stóp. Będąc nieco cięższym od F15, ATF ma taką samą rozpiętość skrzydeł. Skrzydła ATF mają bardziej opływowy kształt, oraz są połączone z kadłubem na większej przestrzeni, co przy nieznacznie większej długości całkowitej samolotu pozwoliło uzyskać dodatkową przestrzeń na paliwo i broń.

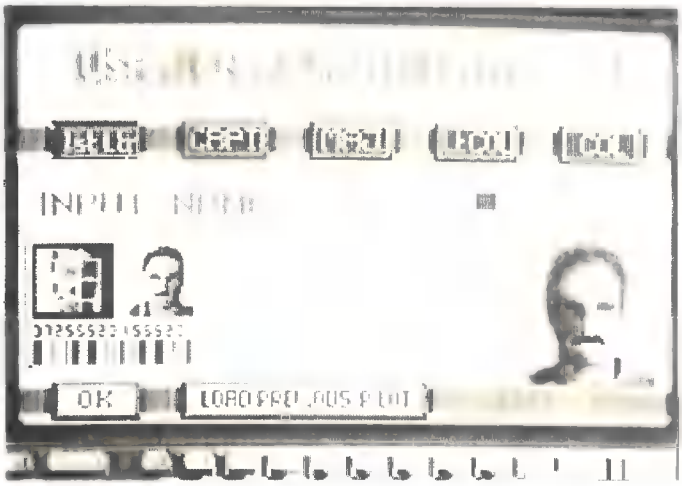
Efekt „niewidzialności" uzyskano stosując do budowy samolotu materiały tłumiące w dużym stopniu fale radaru (tzw technologia RAM — ang. Radar Absorbent Materials). Dzięki temu tzw. „echo radarowe" ATF jest ok. 1000 (!) razy mniejsze od tego jakie daje F15. W samolocie zastosowano silniki Pratt & Wihtney XF119 z możliwością zmiany wektora ciągu oraz dyszami rewersyjnymi. Rozwiązania te poprawiają pracę silnika w różnych warunkach lotu, oraz zwiększają zwrotność samolotu, ponadto dysze rewersyjne eliminują używanie dużych klap hamulców aerodynamicznych. Powierzchnie sterowe (klapy, płaty przednie, stery pionowe) oraz dysze samolotu ATF współpracują razem, kontrolowane przez komputery, dając pilotowi wrażenie, że siedzi za sterami dużo prostszej maszyny (w rzeczywistości sterowanie samolotem ATF bez wspomagania komputerowego byłoby praktycznie niemożliwe). Uzyskana w ten sposób duża zwrotność (ang. supermanoeuvrability) daje samolotom ATF zasadniczą przewagę w konfrontacji z dotychczasowymi myśliwcami.

MENU GŁÓWNE

1. The Enrol Data Bank (Wybór stopnia trudności (rangi)).

Grający ma do dyspozycji pięć stopni trudności gry. Każemu poziomowi odpowiada odpowiednia ranga pilota. Poniżej zestawiono je w kolejności od najniższej do najwyższej:

First Lieutenant — Porucznik.
Captain — Kapitan.
Major — Major.
Lieuetenant Colonel — Porucznik — Pułkownik.
Colonel — Pułkownik.



Wybranie wyższej rangi zwiększa ilosć dostępnych misji oraz zwiększa ilość punktów jaką się dostaje za wykonanie tego samego zadania (gra na wyższym poziomie jest oczywiście trudniejsza). Powrót do głównego menu odbywa się po naciśnięciu Enter lub najechaniu kursorem myszy na ikonę OK lub Cancel.

2. Choose your scenario (Wybór scenariusza).

Możesz wybrać jeden z czterech rejonów działań bojowych twojego myśliwca:

a) *Arizona*. Jest to poligon doświadczalny USAF o powierzchni ok. 1000 mil kwadratowych, na którym znajdują się różnego rodzaju cele oraz zdalnie kierowane ruchome makiety. Będziesz mógł na nim poznać możliwości nowego samolotu oraz sprawdzić swoje umiejętności przed następnymi misjami,

b) *The Middle East* (Bliski Wschód). Do jednego z zaprzyjaźnionych krajów wysłano eksadrę maszyn F22 i F29, aby wspomóc go w walce z dwoma sąsiednimi państwami. Siły zbrojne sojusznika, chociaż dobrze wyposażone, są jednak dużo mniej liczne niż wojska przeciwników. Dlatego też, aby starcie zakończyło się sukcesem na każdy strącony samolot sojuszniczy należy odpowiedzieć zestrzeleniem trzech nieprzyjacielskich maszyn. Wojna toczy się na dwóch frontach: południowo-zachodnim, gdzie odbywają się walki wojsk pancernych oraz na południowo-wschodnim gdzie odbywa się wymiana ognia artyleryjskiego wzdłuż granicznej rzeki. Eskadra samolotów ATF stacjonuje niedaleko stolicy Tel-A — Von.

c) *The Pacific Ocean (Ocean Spokojny)*. Mająca duże znaczenie strategiczne grupa wysp Salomona będąca ważnym źródłem dostaw ropy naftowej dla USA oraz posiadająca jedyny pełnomorski port w promieniu 1000 mil znalazła się w niebezpieczeństwie. Nieprzyjacielska flota inwazyjna przygotowując się do zajęcia archipelagu odcięła do niego całkowicie dostęp z morza i powietrza. Siły jakimi dysponujesz to eskadra samolotów ATF stacjonująca na małym lotnisku na jednej z wysp oraz zmierzająca z odsieczą grupa uderzeniowa wysłana z bazy Guam z lotniskowcem USS J.F. Kennedy mającym na swym pokładzie eskadry samolotów F22, F18 i F29.



d) *Europe 196 the Ulitmate Battle Fornt* (Totalny konflikt w Europie). Starania dyplomatów zawiodły i świat znów znalazł się na krawędzi wojny światowej. Konflikt ma się rozpocząć w Europie Centralnej, gdzie nieprzyjaciel zgromadził wzdłuż całej granicy ok. 9000 czołgów oraz ok. 3 mln żołnierzy. Wojska NATO zostały postawione w stan największej gotowości bojowej rozpraszając narażonych na ewentualny atak. Stratedzy są zdania, że nieprzyjaciel dokona zmasowanych uderzeń na kilka mniejszych kluczowych celów położonych niedaleko granicy, a jego siły powietrzne zaatakują głęboko całą infrastrukturę przemysłową sojuszników. Szczególnie niebezpieczny może być atak przeprowadzony przez dwie dobrze wyposażone wrogie dywizje, skoncentrowane wzdłuż granicy niedaleko ważnych centrów przemysłowych. Przełamanie linii obronnej na tym odcinku spowoduje, że sytuacja aliantów stanie się krytyczna. Wybór scenariusza odbywa się poprzez naciśnięcie klawisza 1,2,3 lub 4.

3. View Sierra Hotel Pilots (Lista najlepszych piltów).

Po wyborze tej opcji można zobaczyć wyniki dziesięciu najlepszych pilotów. Dane te są zapisywane na dysk automatycznie. Powrót do głównego menu — klawisz Enter lub mysz.

4. View Pilots Log (Dane o pilocie).

Na dysku można również zapisać szczegółowe dane o pojedynczym pilocie takie jak np. ilość wykonywanych misji, nazwisko, uzyskany stopień, zdobyta ilość punktów i odznaczeń. Wyzerowanie całego banku danych nastąpi po naciśnięciu klawisza Escape (lub gdy pilot zostanie zabity podczas wykonywania akcji).

5. Load Pilots Log (Załadowanie danych o pilocie do pamięci).

Po wyborze tej opcji nastąpi wczytanie z dysku zapisanych wcześniej danych.

6. Zulu Alert (Alarm Zulu).

Alarm Zulu pozwala na natychmiastowe rozpoczęcie gry. Masz do dyspozycji nieograniczoną ilość amunicji. Prowadzisz walkę na wybranym wcześniej teatrze działań wojennych zaczynając od powietrznego starcia z całą eskadrą samolotów przeciwnika.

7. Mission Control (Kontrola misji).

Wybierając tę opcję otrzymasz najświeższe informacje dotyczące sytuacji wojennej w wybranym terenie operacyjnym (scenariuszu) (z wyjątkiem poligonu w Arizonie), szczegółową mapę ukazującą aktulaną linię frontu oraz krótki opis ostatnich wydarzeń.

Komunikaty wojenne pojawiać się będą co ok. cztery wykonane misje, w zależności od wybranego scenariusza.

MISSON CONTROL SELECTION MENU (Menu kontrolne wybranego scenariusza).

1. Select plane (Wybór samolotu).

Zatrzymaj wskaźnik myszy na wybranym przez ciebie samolocie i naciśnij lewy przycisk.

2. Select Base (Wybór bazy).

Zatrzymując wskaźnik myszy na lotnisku oraz naciskając lewy przycisk otrzymasz krótką informację o interesującej cię bazie. Ponowne naciśnięcie lewego przycisku spowoduje, że stanie się ona twoją bazą macierzystą (tzn. pozycją startową w grze).

3. Select Armament (Wybór uzbrojenia). Patrz menu: Weapons and Stores.

4. Choose Mision (Wybór misji).

W opcji tej możesz wybrać jedną z dostępnych aktualnie misji. Ilość dostępnych misji zależy od trzech czynników: twojej rangi (stopnia), miejsca dyslokacji (postoju) oraz jak długo bierzesz udział w wojnie.

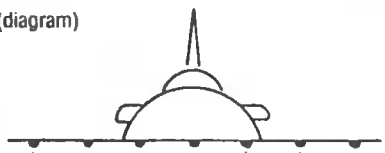
5. Accept Mission (Akceptacja misji).

Wybór tej opcji umieszcza cię już bezpośrednio w wybranym scenariuszu. Przedtem jednak upewnij się, czy dokonałeś odpowiedniego wyboru danych dotyczących samolotu, uzbrojenia, misji itp. we wcześniejszych opcjach, ponieważ dane wstępne (zaraz po załadowaniu gry) różnią się od tych jakie są wymagane dla konkretnego scenariusza.

KONIEC GRY. Po zakończeniu gry, niezależnie od tego czy przegrałeś czy też zakończyła się ona twoim sukcesem, komputer przedstawi ci krótkie podsumowanie wykonywanego zadania oraz twoje aktualne dane (uzyskane punkty, stopnie itp.). Naciśnięcie jakiegokolwiek klawisza spowoduje powrót do głównego menu kontrolnego.

WEAPONS AND STORES (Broń i ładowność). Samoloty F-22 i F-29 mogą być wyposażone w bardzo szeroki wachlarz uzbrojenia. Broń do walk powietrznych oraz do ataków na cele naziemne wybierana jest poprzez nakierowanie wskaźnika myszy na odpowiedni piktogram i naciśnięcie lewego przycisku (deselekcja prawym przyciskiem). Oba samoloty mają ograniczoną ładowność. Dla ATF wynosi ona 11000 funtów (ok. 5000 kg) a dla FSW 9000 funtów (ok. 4000 kg). Uzbrojenie, które będziesz miał do dyspozycji zależeć będzie od twojej bazy, miejsca postoju oraz rangi. W miarę przedłużania się wojny braki będą nieuniknione. Obie maszyny mają po siedem pylonów (zaczepów), na których można zamocować broń (samolot ATF ma cztery pylony zewnętrzne i trzy pylony wewnętrzne umieszczone w luku bombowym w celu zmniejszenia oporów aerodynamicznych). Maksymalną ładowność każdego pylonu obrazuje poniższy diagram.

MAXIMUM STORES PER PYLON (diagram)



WEAPON AIR TO AIR	PYLONS: A	B	C	D	E	F	G
BACKWINDER–9X	1						1
AIM 9M–R SIDEWINDER	1	1	1		1	1	1
AIM132 ASRAAM–N	1	3	3	3	3	3	1
AMRAAM–120A		1	2		2	1	
AIAAM–FIREBOLT		1	1	1	1	1	
AIR TO GROUND							
MRASM–AGM 109H				1			
ASLAM BDM				1			
CSW			1	1	1		
MAVERICK AGM–1		3	3		3	3	
EXTERNAL FUEL TANK			1	1	1		

TWIN GUN, 1760 ROUNDS

Broń powietrze-powietrze.

AIAAM 196 Fire Boltn — nowoczesny pocisk przechwytujący, dalekiego zasięgu typu „odpal i zapomnij" (ang. „fire nad forget"). Pocisk ten jest następcą AIM 54 Phoenix i w chwili obecnej jest on najprawdopodobniej najnowocześniejszym pociskiem z naprowadzeniem radarowym na świecie. Masa — 980 lbs, zasięg 250 km, prędkość — 5 Mach.

AMRAAM 120A — nowoczesny pocisk średniego zasięgu typu „odpal i zapomnij" z aktywnym naprowadzeniem radarowym, znany również pod nazwą BVR (Beyond Visual Range — poza zasięgiem wizualnym). Masa — 326 lbs, zasięg — 50 km, prędkość — 4 Mach.

AIM9M — R — SIDEWINDER — pocisk krótkiego zasięgu. Najbardziej zaawansowany technicznie z całej rodziny pocisków typu Sidewinder. Posiada obrazowe naprowadzenie podczerwienią dzięki czemu bardzo dokładnie może określić cel (podobnie jak Maverick) i nie można go łatwo „oszukać" różnego rodzaju środkami mylącymi (np. race cieplne). Masa — 190 lsb, zasięg — 11 mil, prędkość — 3 Mach.

BLACK—WINDER 9X. Mocowany z tyłu pocisk krótkiego zasięgu. Nowa broń, która rozwiązała problem odpalenia pocisków do tyłu. System naprowadzający kieruje pociskiem przechwytując fale radarowe wysyłane przez lecący z tyłu wrogi samolot. Masa — 180 lbs, zasięg — 6 mil, prędkość — 3 Mach.

POCISKI KLASY POWIETRZE-ZIEMIA: MRASM, AGM — 109H CRUISE MISSILE. Podstawowa broń przeciwko pasom startowym lotnisk. Pocisk ten wyposażony jest w cyfrowy system naprowadzenia DSMAC II i zawiera w sobie 58 pocisków-bomb typu TAAM (ang. Tactical Airfield Attack Missile). Są one wyrzucane ze specjalnych rur skierowanych ku górze, rozmieszczonych wzdłuż kadłuba pocisku-matki. Pocisk AGM-109H wystrzelony w kierunku celu leci nisko nad ziemią, a następnie przelatując dokładnie nad centralną linią pasa startowego wystrzeliwuje pociski TAAM, które niszczą płytę lotniska na dużej powierzchni. Masa — 2825 lbs, zasięg — 380 mil, prędkość 650 mph.

ASLAM. Skuteczny w zwalczaniu różnego rodzaju celów naziemnych łącznie z celami o bardzo twardych powierzchniach. Może również niszczyć samoloty typu AWACS (tzw. samoloty wczesnego ostrzegania). Masa 3100 funtów, zasięg — 700 mil, prędkość — 3.5 — 4.5 Mach.

Maverick AGM I Laser AND TV. Najnowsza generacja pocisków Maverick (udoskonalona wersja typu AGM 65E). Najmniejszy pocisk z dostępnych obecnie w użyciu całkowicie samonaprowadzających się pocisków. Masa — 484 lbs, zasięg — 25 mil, prędkość — 1.6 Mach.

CWS. Broń ta w swej istocie przypomina pocisk typu MRASM (patrz wyżej) jest jednak mniejsza i dużo tańsza. Mimo to jest uznawana przez siły powietrzne Stanów Zjednoczonych za najskuteczniejszą w zwalczaniu wrogich systemów przeciwlotniczych oraz sił pancernych znajdujących się poza pierwszą linią frontu. Pocisk CWS zbliżając się do celu potrafi rozróżnić, czy jest nim np. czołg, czy też obiekt o mniejszym znaczeniu np. ciężarówka lub po prostu atrapa. Zaopatrzony jest w precyzyjny system namierzający i posiada 20 głowic bojowych, które nakierowują się niezależnie od siebie na pojedyncze cele. CWS nadaje się wyśmienicie do zwalczania np. ugrupowań wojsk pancernych (czołgów, transporterów opancerzonych itp). Masa — 2700 lbs, zasięg — 30 mil, prędkość — 1.1. Mach.

Uwaga! Wszystkie wojska lądowe NATO mają specjalne urządzenia identyfikacyjne „swój-obcy" (ang. Friend or Foe, skrót. > FOF <) dzięki czemu wszystkie tzw. „inteligentne bronie" jak np. pocisk CWS lub pociski manewrujace omijają je.

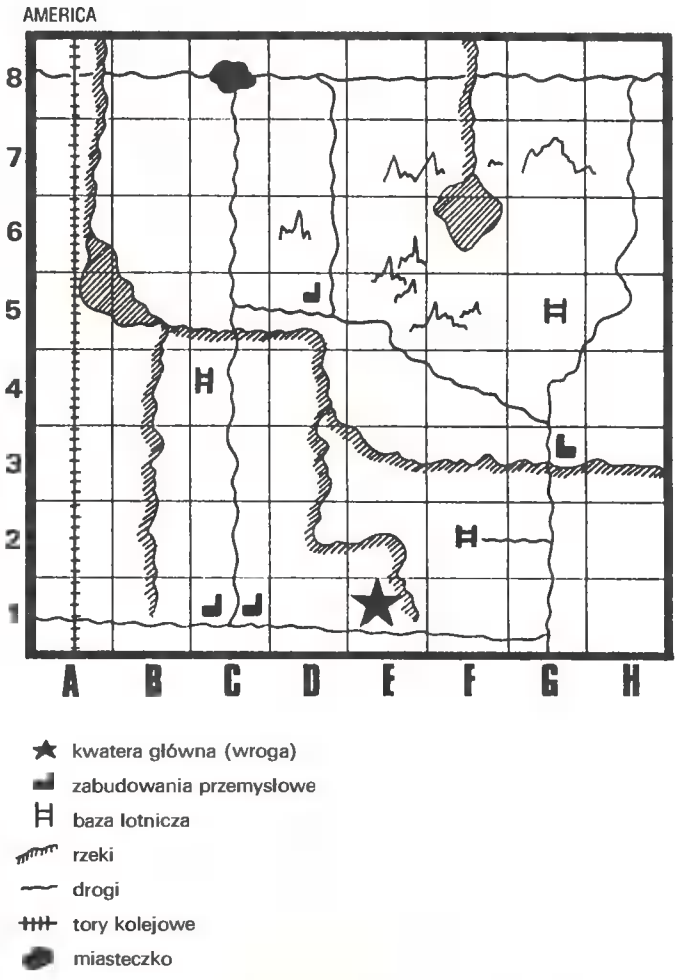
MISJE. Wszystkie pojazdy nieprzyjaciela w grze mają ciemno-szary kamuflarz podczas gdy twoje zielono-brązowy. Również wrogie pancerniki pomalowane są na ciemno-szare barwy. Aby odróżnić samoloty przeciwnika zastosowano zasadę, że tylko one będą pokazywane przez radar pokładowy. Również system FOF będzie dawał ci znać, że masz przed sobą przyjacielski samolot. Uwaga: trzy czołgi tworzą jeden batalion, a trzy samoloty eskadrę. Misja uważana będzie za zakończoną powodzeniem, jeżeli po wykonaniu zadania wylądujesz bezpiecznie we właściwej bazie.

MISJE TESTOWE NA POLIGONIE W ARIZONIE

Misja 1: Zniszczyć dwa cele-makiety w sektorze 7B.

Misja 2: Konwój wycofanych z frontu ciężarówek podąża wschodnio-zachodnią autostradą. Zniszcz je wszystkie w sektorze 8A-8H.

Misja 3: Zniszcz pociągi towarowe jadące linią kolejową w sektorze A3.



Misja 4: Zniszcz stanowiska rakiet przeciwlotniczych (SAM'ów) i ich stację radarową w sektorze 5D.

Misja 5: Zniszcz makietę mostu na rzece Yuscon unikając elektronicznych symulatorów rakiet SAM usytuowanych w sektorze F8.

Misja 6: Podejmij walkę powietrzną z samolotami MIG29B znajdującymi się w twoim sektorze. Musisz strącić dwa z nich.

Misja 7: Zaatakuj formacje czołgów-makiet przemierzające równiny Nevady w sektorze 3A.

Misja 8: Zniszcz kompleks przemysłowy w sektorze 1C.

Misja 9: Zniszcz bazę powietrzną w sektorze 4C oraz jej główny pas startowy. W bazie tej stacjonują bezzałogowe (zdalnie kierowane) myśliwce.

Misja 10: Zniszcz centrum dowodzenia przeciwnika unikając rozbudowanej sieci stanowisk SAM w sektorze 1E. Prawdopodobnie jest to najtrudniejsza misja dla tego scenariusza. Uwaga: Jeżeli zniszczysz cel inny niż wyznaczony w danej misji lub też obiekt cywilny staniesz przed sądem.

F — 117A „NIEWIDZIALNY" SAMOLOT I GENERACJI

Skonstruowanie samolotu F-117 A stanowi przełom w dziedzinie konstrukcji samolotów bojowych. Jego wygląd przypomina czarne kanciaste pudło. Urąga wszelkim zasadom aerodynamiki i w niczym nie przypomina opływowych i eleganckich kształtów współczesnych myśliwców. Szokująca sylwetka samolotu nie jest wynikiem pomyłki, wybrykiem konstruktora czy chwytem reklamowym. Jest efektem wieloletnich badań, których celem było opracowanie samolotu niewykrywalnego przez radar.

Prace teorytyczne i konstrukcyjne zapoczątkowano już w połowie lat siedemdziesiątych. Projekt budził wiele kontrowersji i nie dawano wielu szans tej nowej koncepcji rozwoju lotnictwa wojskowego. W kręgu rozważań teoretycznych specjalistów większą wagę przykładano do badań nad zastosowaniem tzw. ujemnego skosu skrzydła. Miało by to poprawić zwrotność myśliwców bojowych. Wydawało się, że ta koncepcja zwycięży, lecz rzeczywistość okazała się inna. Wprawdzie skonstruowano kilka prototypów w których zastosowano ujemny skos skrzydeł, lecz pierwsze loty doświadczalne wypadły niezbyt pomyślnie. Stwierdzono znaczną poprawę zwrotności, ale za to pogorszeniu uległa stateczność maszyny w locie poziomym.

Wydaje się, że koncepcja zastosowania skrzydeł o ujemnym skosie zostanie wkrótce pogrzebana, a nowe wieści zza oceanu potwierdzają to.

Zwycięzcą konkursu ogłoszonego przez US Air Force (Amerykańskie Siły Powietrzne) na projekt nowego myśliwca taktycznego, został prototyp oznaczony symbolem F — 23 „Błyskawica". Został zaprojektowany i wykonany przez firmę Lockheed (tę samą, która stworzyła F-117 A). Lockheed F-23 już po raz kolejny stanął w szranki rywalizacji ze znakomitą firmą Northop — i tym razem odniósł druzgocące zwycięstwo.

Poczynając od 2002 roku F-23 ma zastąpić najlepszy amerykański myśliwiec F-15 „Strike Eagle". Kształt skrzydeł „Błyskawicy" zbliżony jest do klasycznej delty, a o klasie tego samolotu świadczą jego niesamowite możliwości — potrafi utrzymać równy lot w pozycji „z podniesionym dziobem" t.j. kadłub ustawiony pod kątem 60 °. Pozwala to na dokonywanie manewrów nieomal w miejscu. Nie muszę chyba wyjaśniać jakie to ma znaczenie podczas walki powietrznej

Przy konstruowaniu F-23 wykorzystano doświadczenia zdobyte podczas prac nad projektem „Stealth" — samolot niewykrywalny przez radar F-117 A. Zastosowanie specjalnych materiałów pochłaniających w znacznym stopniu wiązkę promieniowania wysyłaną przez radar, a także nadanie odpowiednich kształtów płatów samolotu F-23, poważnie ogranicza możliwość wykrycia go przez radar.

Słuszność rozwoju technologii „Stealth" potwierdziła skuteczność maszyn F-117 A w wojnie nad Zatoką Perską. Były całkowicie niewidoczne dla obrony przeciwlotniczej i wykonały „bezkarnie wiele lotów bojowych".

Dzięki tym projektom firma Lockheed potwierdziła i umocniła swoją wysoką pozycję na amerykańskim rynku producentów samolotów bojowych. Dzięki wygranemu przetargowi na F-23 ma zapewniony byt na 30 lat, gdyż USA nie zleci nowych, kosztownych prac badawczych przez najbliższe 15 lat. Ostatni kontrakt opiewał na sumę 65 mld dolarów, aż trudno uwierzyć, że do niedawna firma Lockheed była przysłowiowym kopciuszkiem wśród takich sław jak — Mc Donnel Douglas, General Dynamics, Northop, Boening. Jednak i tym razem los okazał się łaskawy dla kopciuszka.

Historia ta zaczęła się w połowie lat siedemdziesiątych — wtedy to Stany Zjednoczone, aby utrzymać swój niekwestionowany prymat w powietrzu zatroszczyły się o przyszły rozwój lotnictwa wojskowego. W tym celu powołano DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) — Agencję Rozwoju Przyszłościowych Projektów Obronnych. Miała ona organizować wszelkie prace badawcze, teoretyczne i konstruktorskie nad najnowszymi rodzajami broni. Tam zrodził się bardzo śmiały projekt „Stealth". Agencja wytypowała pięć najlepszych firm lotniczych i przedstawiła im propozycję opracowania teoretycznej koncepcji projektu samolotu niewykrywalnego przez radar. Jak zapewne domyślacie się Państwo, w gronie pięciu najlepszych nie znalazło się miejsce dla firmy Lockheed, gdyż została uznana przez Agencję jako niezdolna do opracowania takiego projektu. Wtedy to kierownictwo firmy podjęło heroiczną próbę opracowania własnego modelu samolotu. Firma startowała ze straconej pozycji, a wszelkie prace podjęto na własne ryzyko. Dział tajnych opracowań firmy — znany obecnie Skunk Works — przystąpił do prac naukowo-badawczych pod kryptomimem „Projekt Harvey". Faza wstępna projektu zakładała opracowanie matematycznego modelu kształtu samolotu. Opracowanie tego komputerowego modelu trwało najdłużej, ale należy pamiętać że było to zupełnie nowatorskie spojrzenie na kształt nowoczesnego myśliwca bojowego. To właśnie jego dziwaczny wygląd był sprawą nadrzędną całego przedsięwzięcia. Do opracowanego modelu samolotu należało później dostosować wszystkie elementy konstrukcyjne. Zaanagażowanie finansowe było tak olbrzymie, iż firma stanęła na progu bankructwa. Jakie byłyby losy firmy Lockheed gdyby ich projekt nie wygrał? — nietrudno zgadnąć. Ryzyko było olbrzymie, lecz tym większe wydaje się być zwycięstwo. Błyskotliwy sukces Lokheed'a przyniósł firmie powszechny podziw i uznanie.

Wysiłek konstruktorów został właściwie oceniony i przyniósł im sukces, ale czy zastanawialiście się Państwo w jaki sposób osiągnięto efekt niewykrywalności przez radar? Trzeba było znaleźć sposób na „oszukanie" radaru. Ogólna zasada działania systemów radarowych pozostała niezmieniona od początku ich istnienia. Przypomnę, że miało to miejsce podczas „Bitwy o Anglię"w okresie II wojny światowej. Odegrały wówczas bardzo istotną rolę jako urządzenia do wczesnego ostrzegania przed nalotem wrogich samolotów.

Zasada działania radaru jest bardzo prosta. Wysyła on wiązkę fal radiowych, które napotkawszy na swojej drodze przeszkodę zostają odbite i ponownie wracają do punktu wyjścia. W ten sposób na ekranie odbiornika pojawia się ślad. Dzięki niemu możemy obserwować przemieszczanie się obiektu, określić np: kierunek lotu, szybkość , pułap.

W jaki sposób „oszukano" radar? Prace badawcze poszły w dwóch kierunkach: opracowanie materiałów, które mogły-

by wchłonąć fale elektromagnetyczne wysyłane przez radar; opracowanie sposobu na odbicie fal w innym kierunku niż odbiornik.

Przeprowadzono gruntowne studia nad zasadami radiolokacji i taktyki działania samolotów bojowych. Okazało się, że doskonale aerodynamiczna linia współczesnych myśliwców stanowi wspaniały ekran do odbicia fal radiowych wysyłanych przez radar. Aby osiągnąć efekt „niewidzialności" należało tak zmienić bryłę samolotu, aby odbite fale skierować pionowo w dół lub w górę. Specjalnie dla potrzeb programu „Stealth" opracowano powłoki, które w znacznym stopniu absorbują (pochłaniają) promieniowanie elektromagnetyczne. Zastosowano materiał określany jako RAM (Radar Absorbing Material). Tak więc połączenie tych dwóch koncepcji (specjalnie ukształtowana bryła i zastosowanie RAM) dało oczekiwany efekt. Teraz należało opracować model do prób w tunelu aerodynamicznym — trzeba było sprawdzić czy to „pudło" będzie latało. Później przyszła kolej na zbudowanie latającego prototypu. Konstruktorzy „łamali sobie głowy" w jaki sposób dopasować w narzuconym modelu wszelkie wymagane systemy współczesnego samolotu. Cała praca konstruktorów była właściwie pasmem kompromisów — wielokrotnie zmieniano jeszcze bryłę samolotu i jego gabaryty, a wszystko po to aby uzyskać efekt „niewidzialności". Odbiło się to bardzo niekorzystnie na możliwościach technicznych nowego samolotu. Wystarczy przytoczyć fakty: F-117 A nie jest w stanie osiągnąć szybkości dźwięku, ma stosunkowo słabą zdolność manewrowania, przez co jest łatwym łupem dla szybkich i zwrotnych myśliwców wroga. Ponadto prędkość oderwania i lądowania jest duża, co wymusza wydłużenie pasa startowego. Samoloty F-117 A muszą latać na małych wysokościach, gdyż przekroczenie pewnego pułapu powoduje wzrost wykrywalności radarowej. Czy tak poważne ograniczenia techniczne myśliwca szturmowego nie wpłynęły na jego skuteczność? Odpowiedź na to pytanie znaleźli wszyscy, którzy śledzili zmagania tych samolotów podczas wojny w Zatoce Perskiej.

Do Iraku skierowano 27 maszyn typu F-117 A i to one wzięły udział w pierwszym uderzeniu. Miało to miejsce w nocy z 16 na 17 stycznia, kiedy to zaatakowały irackie stanowiska dowodzenia i wyrzutni rakiet. Pierwsze na tak dużą skalę działania bojowe zakończyły się pełnym sukcesem. W trakcie trwania konfliktu samoloty F-117 A wykonały 1,3 tys. misji bojowych. Żaden z nich nie został strącony, ponieważ były niewidoczne dla irackiej obrony przeciwlotniczej.

Oczywiście atutem F-117 A nie jest tylko „niewidzialność". Wyposażono je w systemy, których większość owiana jest jeszcze tajmnicą. Całkowicie skomputeryzowany, uzbrojony w „inteligentne" bomby i pociski, stanowi niezwykle groźną broń. Cena jednej maszyny wynosi ok. 106 mln dolarów.

A teraz kilka ciekawostek dotyczących samolotu F-117 A:

— pilot odbywający nocny lot widzi wszystko jak podczas dnia, a to za sprawą specjalnego systemu obserwacji w podczerwieni,

— wyłącznie dla potrzeb tego modelu opracowano i wyprodukowano bomby naprowadzone laserowo przystosowane do wypuszczania na małych wysokościach,

— aby uniknąć przenikania fal radarowych do wnętrza kabiny pilota zastosowano unikalne rozwiązania, a mianowicie trzy płyty oszklenia kabiny pokryte są powłoką metaliczną napylaną metodą próżniową,

— specjalisci z firmy Lockheed twierdzą, że gdyby dzisiaj przystąpili do projektowania bryły samolotu to wyglądałby zupełnie inaczej. Jak? Tego nie zdradzili.

F-117A Stealth Fighter określany jest jako samolot I generacji. Czy powstaną inne? Jaka będzie odpowiedź konstruktorów radarów i innych systemów wczesnego ostrzegania na wyzwanie rzucone przez Stealth'y? Myślę, że o tym zadecyduje najbliższa przyszłość.

Tych z Państwa, których interesuje technika lotnicza, odsyłam do nowego polskiego wydawnictwa — **„LOTNICTWO Aviation Internacional".**

„COMPUTER STUDIO" składa serdeczne podziękowania redakcji „LOTNICTWA" a szczególnie red. nacz. Tadeuszowi Malinowskiemu za życzliwość i pomoc w przygotowaniu tego i poprzedniego numeru naszego magazynu.

F—19 STELATH FIGHTER — instrukcja obsługi cz. 1

Jest to jeden z najlepszych programów symulacyjnych. Masz okazję zasiąść przed sterami najnowocześniejszych samolotów bojowych świata — F — 19 lub F — 117 A.



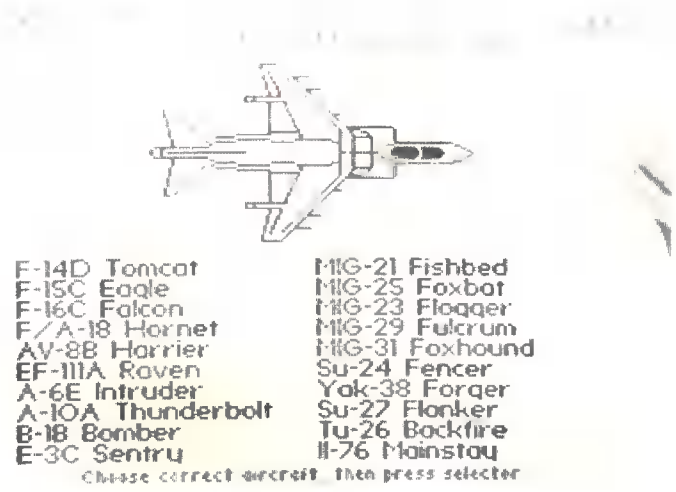
Program został opracowany przez firmę MicroProse, która wyspecjalizowała się w symulatorach. To właśnie tam opracowano tak doskonałe programy jak: Gunship, F-16 Combat Pilot, Silent Service, M1 Tank Platoon. Najwybitniejszym programem w tym gronie jest F-19. Autorzy zadbali o dobrą, realistyczną grafikę. Możesz odbyć wiele misji bojowych w różnych rejonach świata. Każdy lot dostarcza wielu emocji. Poszczególne misje są bardzo zróżnicowane, a w przypadku ponownego wyboru tego samego wariantu lotu — stwierdzisz że nastąpiły pewne zmiany w stosunku do wcześniejszego lotu. Podnosi to atrakcyjność gry i gwarantuje doskonałą zabawę wszystkim miłośnikom programów symulacyjnych. Jednak chciałbym zaznaczyć, iż F-19 jest doskonałym symulatorem lecz początkujący adepci tej sztuki powinni swoją edukację zaczynać od innych łatwiejszych programów np. Fighter Bomber.

Poniżej zamieszczamy pierwszą część instrukcji do programu F-19, a cykl ten będziemy kontynuowali w kolejnych wydaniach naszego magazynu. Istnieje pewna trudność w klarownym napisaniu instrukcji do programu symulacyjnego ze względu na to, iż występuje w nim wiele elementów dobieranych losowo. Teoretycznie więc każda misja może wyglądać inaczej.

W magazynie „Computer Studio" pragniemy zamieszczać dokładne instrukcje do programów i stąd nasza prośba do Państwa. Jeśli stwierdzicie, że w naszych opisach pominęliśmy jakieś istotne fakty, o których Wy wiecie, a swoją wiedzą i doświadczeniem chcielibyście podzielić się z innymi — prosimy, piszcie do nas. Chętnie zamieścimy Wasze opisy ciekawych misji bojowych, a także wrażenia i interesujące spostrzeżenia zdobyte podczas użytkowania programu. Nie chcemy ograniczać się tylko do tego jednego programu, dlatego prosimy o uwagi dotyczące wszystkich trudniejszych gier zamieszczonych na łamach „Computer Studio". Pod podjęciem trudniejsze rozumiemy gry symulacyjne, strategiczne i inne, do których nie można zamieścić konkretnego rozwiązania typu: ... prawo... lewo... skok na drzewo... . Z niecierpliwością oczekujemy na Państwa opisy — najciekawsze z nich opublikujemy.

Przygotowanie do lotu

Po wprowadzeniu programu do pamięci komputera, pierwszą czynnością jaką należy wykonać jest wybór rodzaju sterowania: joystick lub myszka. Następnie zostaniemy poddani testowi ze znajomości sylwetek współczesnych samolotów. Dla posiadaczy Atari ST i IBM-a jest to istotny sprawdzian, gdyż w przypadku udzielenia błędnych odpowiedzi, zostaniemy przeniesieni do najprostszej misji treningowej. Prawidłowe sylwetki samolotów znajdują się w instrukcji dołączonej do programu, lub można je znaleźć w wielu publikacjach lotniczych dostępnych na polskim rynku.



Z opcji treningowej można wyjść wciskając jednocześnie klawisze: Alt, T.

Zanim rozpoczniesz swój pierwszy lot, musisz właściwie rozplanować misję i przygotować kompleksowy plan działania. Autorzy programu zadbali o możliwość wyboru różnorodnych wariantów gry. Dokładne zapoznanie z „menu" programu to klucz do sukcesu. Jednak niektórzy już na tym etapie gry mają problemy, a najczęściej przyczyną ich może być słaba znajomość angielskiego. Dokładne zapoznanie się z tą intrukcją pozwoli na właściwe przygotowanie misji. Jeśli szczęśliwie przebrniesz przez test znajomości sylwetek samolotów (dla posiadaczy Amigi jest on bez znaczenia), to następnie planszą będzie — **F-19 DUTY ROSTER** — lista pilotów. Zawiera dane o pilotach z twojej eskadry. Możesz wcielić się w jednego z nich pod warunkiem, że „status" pilota jest „Active". Jeśli występują inne oznaczenia — **KIA** (zginął podczas wykonywania akcji) lub **RETIRED** (wycofany) — to nie możesz go wybrać. Możesz natomiast w miejsce danych dowolnego pilota wpisać swoje. W tym celu należy wskazać nazwisko pilota, wcisnąć klawisz **ESC** i dokonać własnego wpisu. Hasła występujące na tej planszy: **Career Total** — przebieg kariery (zasługi wyrażone w punktach), **Mission** — ilość wykonanych misji bojowych, **Status** — dodatkowe dane o pilocie. Następnie przechodzimy do wyboru rejonu świata w jakim będziemy walczyć. Na ekranie widzimy: w lewym górnym rogu ukaże się mapa ewentualnego terytorium wroga, a obok wyświetlane są informacje o celu misji. Poniżej podane są cztery obszary świata gdzie możemy zlokalizować nasze działania. Są to: Libya (Libia), Persian Gulf (Zatoka Perska), North Cope (Przylądek Północny — Skandynawia), Central Europe (Europa Środkowa — w tym także Polska). Wybór jednej z tych opcji (podświetlenie jej) powoduje zmiany w górnej części ekranu (następuje zmiana mapy działań i celu misji). Dodatkową informacją na tej planszy jest stopień ryzyka (wyświetlany u dołu ekranu). — **Risk**. Im większa jest cyfra wyświetlona obok, tym bardziej niebezpieczne jest zadanie, które mamy wykonać. Jeśli dokonałeś wyboru terytorium, nad którym chcesz latać, to następuje zmiana opcji na: **Cold War** — zimna wojna, **Unlimitted War** — ograniczona wojna, **Conventional War** — wojna konwencjonalna. Są to oznaczenia skali konfliktu w jakim znajduje się twój kraj z państwem stanowiacym cel twojej misji.

Podczas „zimnej wojny" zadania bojowe są jasno sprecyzowane i ściśle tajne. Musisz sprawnie przeprowadzać akcję i szybko powrócić do bazy nie podejmując żadnych dodatkowych działań. Masz za wszelką cenę uniknąć zdemaskowania twojej misji przez stronę przeciwną, gdyż może to spowodować poważne napięcia na arenie międzynarodowej. Jeśli uwikłasz się w nieprzewidzianą walkę lub zniszczysz obiekty nie objęte rozkazem, to nie licz na pochwały ze strony dowództwa.

„Ograniczona wojna" stwarza większe możliwości samodzielnego działania. Dodatkowe sukcesy w walce zostaną nagrodzone.

„Wojna konwencjonalna" — możesz pójść na całego. Twoja misja nie musi być tajna, ale nie daj się ponieść emocjom. Nie zapominaj, że twoim nadrzędnym celem jest prawidłowe wykonanie zadania i szczęśliwy powrót do bazy. Następnie bez względu na to jaki stan konfliktu wybrałeś, musisz określić rodzaj misji:

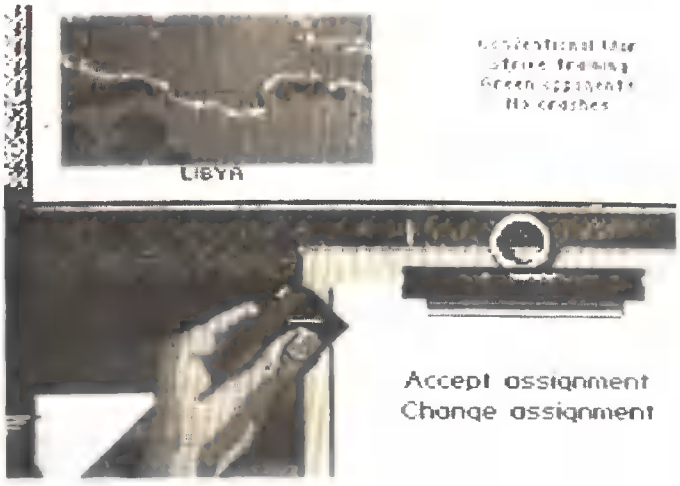
Air to Air (powietrze — powietrze), twoje zadanie polega na przechwyceniu i zniszczeniu samolotów wroga,

Strike Mission — zwalczanie celów naziemnych lub jednostek pływających,

Air to Air Training — misja treningowa powietrze-powietrze,

Strike Training — trening w zwalczaniu celów naziemnych i jednostek pływających.

Radzę stale obserwować współczynnik ryzyka (Risk), który zmienia się w zależności od wyboru opcji. Bardzo istotnym czynnikiem wpływającym na ryzyko misji mają



kwalifikacje przeciwnika. Możesz sam ustalać stopień wyszkolenia oddziałów nieprzyjacielskich spośród następujących opcji:

Green (zielony) — jak sama nazwa wskazuje, będziemy mieli do czynienia ze słabo wyszkoloną i niedoświadczoną armią wyposażoną w kiepski sprzęt. Będziesz miał ułatwione zadanie, gdyż przeciwnik nie będzie w stanie podjąć szybkiej i rozsądnej decyzji, która mogłaby ci przeszkodzić w wykonaniu zadania nawet wówczas gdy zostaniesz wykryty.

Regular — regularna armia, poprawnie wyszkolona, w miarę szybko reaguje na błędy, które popełniasz w trakcie lotu.

Veteran — doświadczony przeciwnik, stosuje przemyślaną taktykę obronną, wykazuje się dobrym refleksem,

Elite— doborowe jednostki wroga, doskonale wyszkolone i wyposażone. Stosują przemyślaną taktykę oraz wszelkie chwyty i sztuczki. Błyskawicznie reagują na twoje błędy. Przy wyborze tej opcji współczynnik ryzyka jest największy.

Lądowanie jest najtrudniejsjzym elementem lotu w każdym symulatorze, więc autorzy tego programu zadbali o pewne ułatwienia. Do twojej dyspozycji są następujące opcje:

No Crashed (bez kraks) — zapewnia bezawaryjne lądowanie, a ewntualne trafienia podczas lądowania nie czynią większych szkód,

Easy Landing (łatwe lądowanie) — jesteś bardziej wrażliwy na trafienia rakiet przeciwnika. Musisz zachować większą ostrożność i dostosować się do wymogów zalecanych przy prawidłowym lądowaniu. Poszczególne komendy (wymagania) wyświetlane są w górnej części ekranu,

Realistic Landing (realistyczne lądowanie) — opcja przeznaczona dla bardzo dobrze wyszkolonych pilotów. Trafienie rakiet wywołuje skutek zbliżony do rzeczywistego.

Dokonujemy wyboru jednej z możliwych opcji i zmieniamy dyskietkę w stacji dysków (ver. Amiga).

Raport wywiadu **(Inteligence Breifing)** — otrzymujemy raport z uwzględnieniem wcześniejszych ustaleń (wybrany wcześniej rejon świata). Na ekranie widzisz: po lewej stronie mapa terenu, a po prawej opis do danej misji. Ponadto znajdują się następujące hasła:

New Mission — jeśli nie jesteś zadowolony z uprzednio wybranej misji to teraz możesz to naprawić,

Target Mission — uzyskujesz istotne dane dostarczone przez wywiad dotyczące celu misji,

Radar Cites — obraz rozmieszczenia i zasięgu radarów na terytorium naszego działania. Możesz uzyskać szczegółowe dane dotyczące wybranej bazy radarowej przez wskazania kursorem.

Missile Ranger — wiadomości na temat rozmieszczenia stanowisk przeciwlotniczych. Podobnie jak poprzednio — najechanie kursorem na konkretny obiekt powoduje wyświetlenie dodatkowych informacji: typy rakiet i ich zasięg.

Air Bases — raport o wszystkich lotniskach na tym terenie. Wskazanie konkretnego lotniska to informacje o tym czy jest to lotnisko wroga, neutralne czy nasze. Jeśli wrogie to jakie samoloty z niego startują i jaka jest ich liczebność.

Flight Plan — jeśli wybierzesz tę opcję ukaże się nowy ekran. Będziesz mógł zapoznać się z dokładnym planem lotu. Uwzględniono tu takie elementy jak: miejsce startu — lądowania, niezbędną ilość paliwa, oraz instrukcje jak zachować się w przypadku zestrzelenia i lądowania na obcym terytorium.

Specjal Event — dodatkowe niespodzianki, z którymi możesz się zetknąć na tym terenie np: koncentracja wojsk.

Briefing — przejście do następnej opcji.

Wybierasz samolot do wykonania misji: F-19 lub F-117 A. W zasadzie różnice pomiędzy tymi samolotami są niedostrzegalne i nie mają wpływu na przebieg gry. Natomiast ważnym elementem przygotowania do lotu bojowego jest wybór odpowiedniego uzbrojenia.

Znasz już cel misji, zapoznałeś się z raportem wywiadu odnośnie rozmieszczenia wrogich jednostek na trasie przelotu — musisz więc starannie dobrać właściwe uzbrojenie. Jeżeli nie posiadasz doświadczenia w tej dziedzinie to możesz wybrać opcję standard — komputer przydzieli ci klasyczny zestaw pocisków i rakiet przewidziany dla typowego lotu bojowego (bez uwzględnienia specyfiki konkretnej misji bojowej). Wraz z nabywaniem doświadczenia sam będziesz decydował o tym, które rodzaje broni będą ci najbardziej potrzebne. Przykładowo rakiety „Maverick" są bardzo skuteczne do zwalczania celów naziemnych, a rakiety typu „Harpoon" doskonale nadają się do niszczenia pływających jednostek wroga. Jeżeli celem misji jest np.: zniszczenie konkretnego obiektu wojskowego, a na trasie przelotu możesz natknąć się na kuter patrolowy to warto mieć te rakiety na wyposażeniu. Zauważyłeś na pewno, że podczas samodzielnego wyboru uzbrojenia niektóre rodzaje broni (losowo) podświetlone są kolorem żółtym. Oznacza to iż w tej chwili nie możesz ich wybrać z różnych przyczyn, a odpowiedni komunikat wyświetlany na ekranie informuje dlaczego tak się dzieje. Jeśli jesteś zadowolony z dokonanego wyboru broni — wybierz opcję **Arming Complete** — przenosisz się do następnego ekranu. Teraz możesz wybrać:

New Mission — zmienić misję i zacząć budować ją od początku (to na wypadek gdybyś się rozmyślił)

— **Inteligence Briefing** — ponownie uzyskujemy raport wywiadu (jeszcze raz możesz zapoznać się z ważniejszymi informacjami),





— **Arm Your Plane** — ponowny wybór samolotu i kompletowanie uzbrojenia.

— **Begin Mission** — gdy jesteś zadowolony z dokonanego rozplanowania misji, możesz ją zaakceptować. Siedzisz w kabinie pilota i zaraz rozpoczniesz niebezpieczną misję bojową... cdn.

Program: F-19 Stealth Fighter Project

Firma: MicroProse

Komputery: Amiga, Atari St, IBM PC (kompatybilne), C-64, ZX Spectrum.

Opracował: Artur A. „Ambroz" w oparciu o wersję programu przeznaczoną dla komputera Amiga.

Korzystanie z klawiatury

1. Przepustnica

SHIFT i	— maksymalna moc silników
<	— zwiększanie mocy silników
?	— zmniejszanie mocy silników
SHIFT i ?	— wyłączenie silników

2. Klawisze kontrolne kabiny

F1	— widok z kabiny
F2	— tryb HUD
F3	— mapy CRT
F4	— dane o celu
F6	— przegląd uszkodzeń
F9	— ILS (landing display mode) — pomoc podczas lądowania
F10	— cele misji
SHIFT i F10	— katapultowanie z jednoczesną detonacją ładunku wybuchowego (śmierć pilota)

3. Widoki z kabiny pilota

SHIFT i —	— do przodu
SHIFT i .	— do tyłu
SHIFT i ,	— w lewo
SHIFT i m	— w prawo

4. Widoki spoza samolotu

SHIFT i F1	— widok z tyłu
SHIFT i F2	— widok z tyłu („goniący")
SHIFT i F3	— widok z boku
SHIFT i F4	— widok wystrzelonego pocisku
SHIFT i F6	— widok taktyczny (Ty i wróg)
SHIFT i F7	— widok taktyczny (wróg i Ty)

5. Inne funkcje

6	— chowanie i wypuszczanie podwozia
9	— lotki hamujące na skrzydłach (flaps)
0 (zero)	— hamulec
7	— auto pilot
SHIFT i Y	— przyspieszony czas symulacji
SHIFT i X	— powrót do rzeczywistego czasu
z	— przybliżenie (na mapie i widok satelit.)
x	— pomniejszanie --„-- --„--
c	— kąt widzenia

6. INS — system nawigacji

F7	— wybór punktu nawigacyjnego (p. n.)
F8	— zmiana p. n.
SHIFT i F8	— kasowanie p. n. (celu dla autopilota)
— (kl. numeryczna)	— wybór poprzedniego p. n.
+ (kl. numeryczna)	— wybór następnego p. n.
8 (kl. nemeryczna)	— przesunięcie p. n. w górę
2 (kl. nemeryczna)	— przesunięcie p. n. w dół
4 (kl. numeryczna)	— przesunięcie p. n. w lewo
6 (kl. numeryczna)	— przesunięcie p. n. w prawo

7. kamera

—	— przód
–	— tył
,	— prawo
m	— lewo
b	— wybór celu
n	— zmiana celu

8. Uzbrojenie

F5	— stan uzbrojenia
SPACE 9spacja)	— wybór broni
8	— otwieranie i zamykanie luku bombowego
RETURN	— użycie broni (rakiety, bomby)
fire (joystick)	— strzał z działka pokładowego

9. System obrony

1	— flare
2	— chaff (paski folii aluminiowej — dezorientują pociski naprowadzane radarowo
3	— system zagłuszenia rakiet naprowadzanych podczerwienią
4	— ECM (system nakłucający fale radiowe)
5	— przynęta (decoy) na rakiety naprowadzane podczerwienią

10. Kontrola gry

ALT i P	— pauza
ALT i Q	— wyjście z programu
ALT i T	— opcja treningowa
ALT i V	— dźwięk
ALT i D	— dokładność odwzorowania szczegółów
ALT i T	— misja treningowa

Podczas lotu treningowego dostępne są dodatkowo następujące opcje:

ALT i I	— przeniesienie samolotu w lewo
ALT i K	— przeniesienie samolotu w prawo
ALT i L	— przeniesienie samolotu do przodu
ALT i J	— przeniesienie samolotu do tyłu
ALT i T	— nocny lot

Opracowanie: „Banan"
Komputer ąmiga (klawiatura ver. niemiecka)

SECRET OF MONKEY ISLAND

Najnowsza gra firmy LucasFilm pod tytułem „Monkey Island" (wyspa małp) jest chyba największym dotychczasowym osiągnięciem autorów pracujących dla tej firmy. Znakomity progam z gatunku *adventure* (przygodowy) obdarzony świetną animowaną grafiką, pochłania bez reszty wszystkich miłośników wielkiej przygody.

Powstanie tego programu stanowi wielkie wydarzenie na światowym rynku software'owym. Odnotowane zostało przez wszystkie liczące się czasopisma zajmujące się tematyką komputerową — ciekawe za ile lat nasz rodzimy „Top Secret" lub „Bajtek" zamieści notkę o tym programie?

„Monkey Island" zbiera zasłużone pochwały i zajmuje czołowe pozycje na listach przebojów przynosząc autorom chwałę i ... pieniądze. Po raz pierwszy produkt LucasFilm ma tak bajecznie kolorową grafikę. Akcja programu osadzona jest w czasach gdy na wodach otaczających Wyspy Kanaryjskie można było natknąć się na okręt z piracką flagą powiewającą na maszcie.

Możesz spełnić swoje dziecięce marzenia, gdyż podczas gry wcielasz się w postać młodego, czupurnego i pełnego wigoru chłopca. Nosi on imię Guybrush — postanowił zostać piratem i poszukiwaczem przygód. Pragnie skosztować życia pełnego wrażeń o jakim słyszał z opowieści w portowej tawernie.

Wszystkich, którzy mieliby ochotę wyruszyć w świat przygody i fantazji, informujemy, że program nie jest łatwy. Podobnie jak inne gry *adventure* wymaga znajomości języka angielskiego. Jednak porównując inne programy firmy LucasFilm należy przyznać, że ten jest najbardziej komunikatywny i w tym przypadku bariera językowa nie jest tak dotkliwie odczuwalna. Sekwencje rozmów są tak rozwiązane, że na ekranie ukazuje się lista możliwych pytań lub odpowiedzi, a naszym zadaniem jest wybór odpowiedniego dialogu.

Poniżej zamieszczamy pierwszą część instrukcji do „Monkey Island" a jest ona tak pomyślana, żeby w grze mogły uczestniczyć osoby, które słabo znają język angielski. Przy pytaniach i odpowiedziach umieściliśmy cyfry, które określają jakie okno dialogowe należy wybrać aby prawidłowo prowadzić rozmowę. I tak np: odpowiedź (3) oznacza, że trzeba wskazać trzecią opcję licząc od góry.

Nie wiemy czy taka forma instrukcji zyska Państwa akceptację. Działamy trochę po omacku, gdyż nie mamy wzorców godnych naśladowania — instrukcje zamieszczane w krajowych pismach komputerowych spełniają raczej rolę rozrywkową niż informacyjną. Dlatego prosimy o listy z uwagami i propozycjami odnośnie formy zamieszczonych przez nas instrukcji, co pozwoli w przyszłości lepiej służyć Czytelnikom.

Aby nie odbierać przyjemności samodzielnego rozwiązywania zadań zawartych w programie, a z drugiej strony nie zanudzać tych, którzy nie lubią gier *adventure* - zdecydowaliśmy, że instrukcja podzielona zostanie na cztery odcinki.

Jeśli jesteś gotowy aby rzucić się w świat przygód to zaczynamy zabawę.

Część pierwsza — Trzy próby.

Schodzisz z góry do miasteczka. Idź do knajpy. Tam spotkasz prawdziwych piratów „z krwi i kości". Zagadnij pirata siedzącego przy oknie o życiu na wyspie i o możliwości przyłączenia się do nich. Zostaniesz skierowany do pirata ze szklanym okiem, który opowie ci fascynującą historię o słynnym piracie imieniem Le Chuck. Jesteś urzeczony tymi opowieściami i rodzi się w tobie przeświadczenie żeby zostać awanturnikiem znanym na wszystkich morzach. Podejdź do trzech kapitanów piratów i zagadnij czy przyjmą cię do załogi. Jak się dowiadujesz, nie jest to takie proste. Musisz najpierw przejść pomyślnie trzy próby, na które zostaniesz wystawiony. Podejmujesz wyzwanie. Teraz poczekaj aż kucharz pójdzie obsłużyć gości i wślizgnij się do kuchni. Weź mięso, pusty garnek, a potem idź na pomost. Na ruchomej desce siedzi mewa — odpędź ją i zabierz rybę, którą jadła. Następnie możesz wyjść z knajpy i skierować się do cyrku — jest poza miastem. Wejdź na scenę i nawiąż rozmowę z cyrkowcami. Otrzymasz propozycję występu w roli człowieka kuli. Na pytanie o hełm daj im garnek. Po udanym występie zarobisz swoje pierwsze pieniądze. Wróć do miasta. Tam spotkasz starego pirata z papugą — porozmawiaj z nim. Kup mapę. Na jego pytanie odpowiedz (3). Następnie podejdź do bandy podejrzanie wyglądających typów. Zagadnij ich i zadaj pytanie (3) — odpowiedź (3). Uzyskasz od nich istotne wskazówki. Pożegnaj się i wejdź w pierwsze drzwi, które napotkasz po prawej stronie ulicy. Podejdź do wróżbity i porozmawiaj (2). Na pytanie o twoją przyszłość odpowiedz (1). Po skończonym seansie, zabierz ze stołu kurczaka i wyjdź. Pójdź do sklepu — weź szablę i łopatę. Zagadnij sprzedawcę — odpowiadaj zawsze (1), a następnie zadaj pytanie (1). Sprzedawca pójdzie, żeby umówić cię z mistrzem miecza. Naciśnij dzwonek — sprzedawca wróci. Wysłuchaj go, pożegnaj się i wyjdź ze sklepu. Idź do więzienia i porozmawiaj ze skazańcem. Następnie wróć ponownie do sklepu, podejdź do lady i wybierz kwestię (2). Właściciel sprzeda ci wszystko o co prosił więzień. Wróć do więzienia i daj mu to wszystko. Uszczęśliwiony więzień zacznie rozmowę. Zadaj mu pytanie (3). Poprosi cię także abyś go uwolnił i dał coś przeciwko szczurom. Pożegnaj się z nim, wyjdź z więzienia i podążaj za tajemniczym głosem dobiegającym z ciemnej uliczki. Na pytanie, odpowiedz (3) a następnie (1). potem wróć na główną ulicę i wyjdź z miasta. Wejdź na mostek — przekup trola rybą, którą zabrałeś mewie. Skieruj się do samotnego domku. Zagadnij gospodarza — 4 razy powtórz kwestię (1). Na pytanie czy masz pieniądze na trening odpowiedz (1), a potem znów (1). Teraz przejdziesz krótki kurs szermierki, a także poznasz sztukę denerwowania przeciwnika złośliwymi uwagami. Po zakończonym szkoleniu udaj się do rozwidlenia dróg w lesie (fork). Przejdź do następnej planszy — weź złote kwiatki. Następnie musisz przejść przez labirynt ścieżek aby dotrzeć do domu mistrza miecza. Jeśli zobaczysz złamany mostek a obok niego drogowskaz — to znak, że jesteś już blisko. Popchnij drogowskaz, a mostek na twoich oczach stanie jak nowy. Przejdź przez niego — znajdziesz się przed domkiem na polanie. Wyjdź z polanki — plan ogólny wyspy (droga do domu mistrza została zakodowana, więc nie będziesz musiał go ponownie szukać). Udaj się na poszukiwanie skarbu — wróć do labiryntu ścieżek. Na polanie gdzie ukryty jest skarb, znajdują się tabliczki informacyjne — przeczytaj je. Do odkopania skarbu użyj łopaty — kop w miejscu oznaczonym X. Uff.... w ten sposób

zaliczyłeś pierwszą próbę, na którą zostałeś wystawiony. Przyznasz, że nie było to proste, a masz jeszcze przebrnąć przez dwie kolejne. Czy grasz dalej?

Wykopałeś skarb i znasz drogę do chaty mistrza, ale zanim tam pójdziesz ustaw się w miejscu gdzie można spotkać najwięcej piratów (przejdź na ogólny plan wyspy). Będziesz teraz doskonalił swoje umiejętności walki. Jeśli spotkasz pirata to wybierz kwestię (2). Walka polega na wymianie kąśliwych uwag. Słuchaj jakich obelg używają piraci. Staraj się aby na każdą uwagę mieć odpowiedź — jeśli nie potrafisz jej udzielić to przy następnej okazji tę samą złośliwą uwagę skieruj pod adresem pirata, a on powienin odpowiednio zareagować (prawidłową odpowiedzią). W tych utarczkach słownych musisz poznać 19 odpowiedzi (zapamiętujesz je automatycznie). Następnie udaj się do domu — tam czeka cię pojedynek z mistrzynią miecza — opcja (2). Podczas walki wywiąże się utarczka słowna — używaj złośliwych odpowiedzi (poruszasz sie w zakresie poznanych wcześniej 19 kwestii). Jeśli tę potyczkę rozwiążesz na swoją korzyść to otrzymasz koszulkę i tym samym zaliczysz drugą próbę. Wróć do miasta, idź do knajpy aby pochwalić się swoimi osiągnięciami. Daj kapitanom koszulki.

Teraz czeka cię ostatnia próba. Idź do posiadłości gubernatora. Dodaj do mięsa złote kwiatki. Tak spreparowane jadło daj psom pilnującym domu. Kwiatki działają usypiająco więc droga do domu będzie wolna. Wejdź do środka, a następnie przez drzwi do komnaty. Chyba nie liczyłeś na to, że zostaniesz przyjaźnie potraktowany. Po walce wyjdź z domu i pójdź do więzienia. Daj skazańcowi (gopher repellent), a w zamian otrzymasz apetycznie wyglądające ciasto, w którym ukryty jest pilnik. Teraz wracaj do posiadłości gubernatora. Wejdź do domu, a przez dziurę w ścianie wskocz do pokoju. Po ostrej walce wylecisz przez drzwi, ale będziesz miał „idola". Na słowa skierowane do ciebie odpowiedz (2). Następnie podejmujesz próbę rozmowy z żoną gubernatora, ale jesteś tak oczarowany jej urodą, że plącze ci się język i nie jesteś w stanie sklecić kilku rozsądnych słów. Otwórz drzwi prowadzące na zewnątrz — zostaniesz złapany przez rządnego zemsty szeryfa i wyprowadzony na pomost. Z przywiązanym do szyi „idolem" wrzuca cię do wody. Wystarczy, że podniesiesz „idola" a znajdziesz się ponownie na pomoście. Tam spotkasz latarnika — opowiedz mu (4). Otrzymasz pismo, w którym jest wiadomość o porwaniu gubernatorowej. Przypominasz sobie jej oszałamiającą urodę i postanawiasz, że za wszelką cenę uwolnisz ją. Idź do więzienia i poinformuj zaprzyjaźnionego więźnia o tym co zaszło (2), następnie kwestia (2). Potem idź do wróżbity i zacznij rozmowę (2). Wysłuchasz przepowiedni na najbliższą przyszłość. Następnie idź do baru — zastaniesz tam szlochającego kucharza. Z kuchni zabierz dwa kubki, z których jeden musisz napełnić grogiem. Szybkim krokiem udaj się w kierunku więzienia. W czasie drogi przelej zawartość do drugiego kubka. Jeśli w więzieniu polejesz zamek zabezpieczający celę tym co niosłeś w kubku, to uwolnisz skazańca. Następnie idź do mistrzyni miecza i powiedz jej o porwaniu (3). Teraz musisz odnaleźć miejsce oznaczone na mapie jako shore. Wejdź na drabinę i użyj kurczaka do przejścia po linie na drugą stronę. Idź do domu i przekaż jego właścicielowi najnowsze wieści (1), na pytanie odpowiedz (3). Później w domu zobaczysz papugę (jest za drzwiami) — dotknij ją. Właściciela zaleje najpierw zimny pot a po chwili wpadnie w zachwyt i przyłączy się do twojej kompanii. Kiedy on próbował dotknąć papugi to... odgryzła mu obie dłonie. Następnie tą samą drogą wróć i udaj się do przystani. Żeby uratować żonę gubernatora musisz mieć przecież jakiś okręt. Na pytanie o jaki okręt ci chodzi, odpowiedz (3). Pytanie o pieniądze skwituj (3), a następnie (2). Pożegnaj się — przy wyjściu z przystani otrzymasz kompas i wizytówkę. Idź do sklepu. Zapytaj sprzedawcę (2) o możliwość udzielenia kredytu. W odpowiedzi podaj (1). OBSERWUJ KOMBINACJĘ OTWIERAJĄCĄ SEJF - ZAPAMIĘTAJ JĄ!!! Na pytanie właściciela odpowiedz (2) — sprzedawca wejdzie na górę, a gdy zejdzie odpowiedz (1). Wtedy on wyjdzie ze sklepu, a ty szybko otwórz sejf i zabierz papiery wartościowe, za które będziesz mógł kupić swój wymarzony okręt. Pójdź na przystań — zadaj pytanie (3). Podczas dobijania targu, narzekaj trochę i wybrzydzaj, ale bez przesady — nie bądź zbyt chytry. Jeśli zostaniesz właścicielem okrętu, zbierze się załoga i możecie popłynąć na poszukiwanie żony gubernatora. c.d.n.

Opracowała: Patrycja Wardzała w oparciu o wersję do komputera Amiga.

JAK ZAMAWIAĆ NASTĘPNE NUMERY

Istnieje możliwość zagwarantowania sobie regularnych dostaw magazynu Computer Studio (drogą pocztową). W tym celu należy przesłać odpowiednią kwotę na adres redakcji.

Przyjmujemy przedpłaty na trzy kolejne numery pisma, a więc cenę tego numeru należy pomnożyć przez trzy (można zamówić tylko dwa lub jedno wydanie — wtedy kwota jest proporcjonalnie niższa).

Podobnie jak w przypadku zamawiania poprzednich numerów, należy koniecznie dokładnie wypełnić druk na przekaz pocztowy — w miejscu na korespondencje (druga strona blankietu) prosimy podać po raz drugi: adres domowy (czytelnie), informacje czego dotyczy zamówienie np.: zamawiam Computer Studio x 3.

Nie spełnienie tego wymogu uniemożliwi nam realizację zamówienia.

Zastrzegamy sobie prawo zmiany ceny kolejnych numerów pisma.

PRZEGLĄD GIER KOMPUTEROWYCH

Amiga, Atari ST, Atari 65/130 XE/XL — Commodore 64

Zamiast listy przebojów mamy dla Państwa inną propozycję. Czy lepszą? Ocenicie to sami.

W tej rubryce będziemy zamieszczać krótkie opisy najciekawszych gier komputerowych. Będą przedstawiane programy starsze i najnowsze, jednak bardzo zróżnicowane tematycznie. W kolejnych odcinkach „przeglądu gier" omówimy notowania listy przebojów zamieszczanych w najbardziej renomowanych magazynach komputerowych. Pozwoli to naszym Czytelnikom poznać wszelkie nowinki software'owe, hity, szlagiery i najmodniejsze obecnie programy na zachodzie.

Od kilku lat obserwuję żałosne próby stworzenia polskiej listy przebojów, ale widzę, że nie ma to większego sensu. „Bajtkowe" podsumowanie najlepszych gier to kompletny niewypał. Zarówno forma listy — przypominała raczej kupon toto-lotka — jak i jej wyniki nie przysporzyły autorom powodu do dumy. Wstydliwie przeniesiona do magazynu „Top Secret", zmieniła na szczęście formę, lecz wyniki każdego podsumowania są w dalszym ciągu dalekie od ideału. Myślę, że powielanie tych wzorców w „Computer Studio" nie ma najmniejszego sensu, stąd nasza propozycja — „przegląd gier komputerowych".

Dzisiaj przedstawimy kilka najlepszych naszym zdaniem gier komputerowych, które godne są polecenia wszystkim użytkownikom komputerów: Amiga, Atari St. Celowo ograniczyliśmy się do dwóch typów komputerów, co nie oznacza, że posiadacze np. IBM-a czy C—64 nie znajdą tutaj interesujących informacji. Chcemy bowiem przedstawić prawdziwą sytuację na naszym rynku komputerowym, bez względu na aktulanie obowiązujące przepisy prawne regulujące to zjawisko.

★

POPULOUS *— program, który należy zaliczyć do gatunku gier strategicznych. Jesteś przywódcą duchowym plemienia, które tworzy twoją potęgę. Poprzez mądre kierowanie swoim ludem tworzysz własną cywilizację. Niestety, istnieje inne plemię wyznające odmienną religię i mające własne cele. Konflikt o dominację nad światem jest nieunikniony. Rewelacyjny program, który stanowi nową jakość w dziedzinie gier strategicznych. Wyróżnia się staranną grafiką i ciekawą oprawą dźwiękową. Potrafi przykuć uwagę grającego przez wiele godzin.*

★

PIRATES *— jedna z najbardziej utytułowanych gier na świecie! Wspaniale zrealizowana (grafika, dźwięk) i bardzo rozbudowana, stanowi fuzję wielu gatunków programów, przez co trudno ją odpowiednio sklasyfikować. Jest to jedna z najbardziej oryginalnych gier — łączy w sobie zalety dobrej gry przygodowej, zręcznościowej i handlowej, wymaga także umiejętności myślenia kategoriami stratega. Wcielasz się w postać kapitana piratów, dowodzącego jednym ze statków grasujących w okoli-*









cach wysp karaibskich. Czekają na ciebie wspaniałe przygody. Gra jest realnym odtworzeniem czasów, gdy szlaki morskie przemierzały wspaniałe żaglowce, a na skarby, które przewoziły czychali groźni piraci. Masz olbrzymi wpływ na przebieg rozgrywki — możesz np.: dyskutować o polityce z gubernatorem, organizować z kupcami przemyt, walczyć na szpady, zdobywać bogactwa i zaszczyty, a nawet... poślubić piękną kobietę. Program ten daje tak duże możliwości, że trudno wyobrazić sobie, czym jeszcze można by wzbogacić jego scenariusz. Pewną przeszkodą w prawidłowym odbiorze gry jest bariera językowa — trzeba posiadać przynajmniej podstawowe umiejętności w posługiwaniu się językiem angielskim. Nadrzędnym celem gry jest zdobycie tytułu króla piratów, oraz odnalezienie legendarnego skarbu Inków.

★

DUNGEON MASTER *— przygodowo-zręcznościowy (adventure--arcade) utrzymywany w klimacie fantasy. Od wielu lat najwybitniejszy w tej kategorii programów. Stał się niedoścignionym (dotychczas) wzorcem do naśladowania. Dzięki wspaniałej i sugestywnej grafice odnosisz wrażenie, że sam uczestniczysz w niebezpiecznej wyprawie w podziemnym labiryncie. Wrażenie to potęguje fakt, iż w trakcie gry nie możesz obserwować postaci, którymi kierujesz, natomiast zastosowano rozwiązanie, w którym obserwujesz akcję z perspektywy oczu bohatera. W podobny sposób zrealizowano kilka gier np. Total Eclipse, Elvira, Castle Master. Jak przystało na grę fantasy tematyka jej nawiązuje do odwiecznych zmagań Sił Dobra ze Złem. Reprezentujesz oczywiście Dobro, a losy świata zależą od tego, czy zdołasz odnaleźć i pokonać Pana Chaosu — reprezentującego Zło. Ukrył się on przepastnych i ponurych lochach swojego podziemnego królestwa. Czeka cię niezmiernie trudne zadanie. Po wejściu do podziemi kompletujesz drużynę spośród mistrzów uwięzionych w lustrzanych portretach. Wraz ze swoimi towarzyszami doli i niedoli musisz przebyć czternaście poziomów zawiłego labiryntu. Podczas tej niebezpiecznej wyprawy oprócz wytrwałości, zręczności i odwagi będziesz zmuszony używać wiedzy tajemnej, gdyż czary są nieodzownym elementem zapewniającym ostateczny sukces. Gra „Dungeon Master" to wspaniała i zajmująca zabawa, lecz ze względu na duży stopień trudności polecamy ją bardziej wymagającym graczom. Program w wersji na Amigę wymaga 1 Mb pamięci. W kolejnych wydaniach naszego magazynu zamieścimy szczegółową instrukcję do tego programu.*

★

CHAOS STRIKES BACK *— Pan Chaosu powrócił! Jest silniejszy w swoim nowym wcieleniu, a równowaga między siłami Zła i Dobra znów została zachwiana — tylko Ty, wraz ze swoją drużyną możesz uratować świat od pogrążenia się w chaosie i wiecznej ciemności. Gra jest bezpośrednią kontynuacją „Dungeon Master" — możesz nawet przenosić postacie, które wykreowałeś podczas gry w „Dungeon'a" zachowując ich charakterystkę. Czeka na ciebie nowa porcja przygód w przerażającym labiryncie podziemnego królestwa. Gra jest jeszcze bardziej skomplikowana od swojej poprzedniczki, lecz równie wspaniale zrealizowana. Ver. Amiga — 1 Mb.*

★

LEMMINGS *— super hit na światowych listach przebojów! Atrakcyjna, dowcipna, pomysłowa i urzekająca gra logiczna, firmowana przez Psygnosis. Twórcą sympatycznych stworków jest wesoły facet, do którego znajomi zwracają się Lemmy (stąd nazwa programu). Te śmieszne stworki są niezwykle ruchliwe. Dzięki temu, że ich stopy mają właściwości taśmy samoprzylepnej, mogą bezpiecznie poruszać się po nierównym terenie. Poza tym Lemmingi potrafią wspinać się po pionowych ścianach, skakać ze spadochronem (choć przyznam, że wygląda to bardziej jak parasolka), wykonywać podkopy i budować mosty, a wszystko to po to, żeby bezpiecznie przedostać się do wyjścia. Zasady gry są proste, gorzej jest ze znalezieniem właściwego rozwiązania na przeprowadzenie grupy Lemmingów przez kolejne plansze. W programie zawartych jest 120 karkołomnych etapów i trzeba wykazać się niesamowitą wyobraźnią i pomysłowością, aby szczęśliwie zakończyć grę. Dla miłośników sympatycznych stworków mam miłą wiadomość — firma Psygnosis opracowała już kolejny program z Lemmingami.*

★

KULT *— (adventure arcade) — akcja gry rozgrywa sie wiele lat po ogromnej katastrofie, która pogrą-*

żyła świat w ogromnych chaosie. Jesteś mutantem psychicznym o imieniu Raven i należysz do rasy dominującej, która ściśle kontroluje świat Normalnych. Dla Protozorq'ów — mieszkańców świątyni — nadszedł dzień pokuty. Powrócił bowiem Bóg Zork pojawiając się nagle na niebe. Jego oddziały, w eksplozji szalonej żądzy krwi, sieją spustoszenie na oblężonych terenach. Nie zamierzasz spokojnie patrzeć na szerzące się zło. Wyruszasz w góry, do świątyni Zorq'a, aby zniszczyć Harsska — przywódcę Protozorg'ów i uwolnić swoją ukochaną — Sci Fi. Jeśli zostaniecie urzeczeni fantastyczną legendą dołączoną do gry, a jesteście „pospolitymi łamaczami joysticka", to myślę, że program ten nie spełni Waszych oczekiwań. Gra „Kult" jest trudna i skomplikowana. Jej prawdziwe walory mogą docenić jedynie bardziej ambitni i doświadczeni gracze, rozmiłowani w grach tego typu. Jako ciekawstkę dodam, że program otrzymał maksymalną ilość punktów w ocenie renomowanego magazynu ST User. Instrukcja do tej gry czeka w kolejności do wydrukowania w następnych wydaniach naszego magazynu.

★

B.A.T. *— jedna z najtrudniejszych i najbardziej skomplikowanych gier z jakimi zetknąłem się w ostatnim czasie. Program wart jest bliższego poznania ze względu na dobrą grafikę, ciekawą fabułę, doskonałe pomysły. Aby przybliżyć naszym Czytelnikom tę świetną grę, w następnym numerze zamieścimy pełną instrukcję do niej. Akcja rozgrywa się na planecie Selenia w XXI wieku. Szalony naukowiec Vrangor i zbiegły więzień Merin-*

go zażądali, żeby w ciągu 10 dni wszyscy ziemianie opuścili planetę, w przeciwnym wypadku wszyscy zginą. Aby udaremnić ten szalony plan na planetę Selenia wysłano najlepszego agenta. Jak zapewne domyślacie się każdy z nas może wcielić się w jego postać. Musisz jednak pamiętać, że misja jest ściśle tajna i nikt nie pomoże ci w przypadku kłopotów.

★

POWERMONGER *— gra strategiczna, której pierwozorem był słynny Populous. Założenia programu nie odbiegają zbytnio od kanonu wyznaczonego przez Populous'a. Znacznym zmianiom i to na lepsze uległy: grafika i efekty dźwiękowe. Program przerósł swojego słynnego poprzednika i plasuje się w ścisłej czołówce gier w swojej kategorii. Instrukcje do programów: Populous i Powermonger na pewno zainteresują Państwa — szukajcie ich w kolejnych numerach „Computer Studio".*

★

GOLDEN AXE *— typowa zręczniościówka (arcade) przypomina znany program — Barbarian. Sterując jednym z trzech bohaterów (istnieje także możliwość gry z parnterem i wtedy sterujesz dwiema postaciami) musisz przedrzeć się przez krainę Yurii, aż do zamku, gdzie ukrył się zły Death Adler. Twoja droga wiedzie przez pięć krain kontrolowanych przez oddziały wroga. Używając swojej wiernej broni będziesz musiał odpierać wściekłe ataki nieubłaganych oddziałów. Jest to doskonały program zręcznościowy z dobrą grafiką.Zastosowano w nim kilka nowych pomysłów, które podnoszą atrakcyjność gry.*

★

GODS *— numer 1 na wielu listach przebojów w kategorii gier platformowych. Doskonała grafika i animacja obrazu, wciągająca akcja. Łatwe sterowanie postacią głównego bohatera, proste zasady gry sprawiły, że program cieszy się olbrzymią popularnością. Od czasu powstania rasy ludzkiej Bogowie rządzili z niebiańskiego zamku na górze Olimp. Zbudowali olbrzymie miasto, aby tam bawić się życiem Śmiertelnych.W ścianach miasta ukryli ogromne skarby, lecz zagnieździły się tam także siły Ciemności, które zabijały każdego śmiałka próbującego wykraść skarby. Znalazł się jednak bohater imienim Herkules, który nigdy nie cofał się przed żadnym niebezpieczeństwem. Potrafił posługiwać się każdym rodzajem broni, był doskonale wyszkolony i nie wiedział co to znaczy strach. Herkules podjął wyzwanie. Musi dojść do zagubionego miasta i pokonać wszystkie przeszkody, a w nagrodę ma zostać nieśmiertelnym i zająć miejsce na Olimpie. Wcielasz się w postać Herkulesa i wyruszasz do zaginionego miasta toczyć śmiertelny bój. Do programu nie jest potrzebna szczegółowa instrukcja, ale za to przyda się pewna ręka i dobry refleks.*

★

THE KILLING CLOUD *— katastroficzna wizja San Francisco początku przyszłego stulecia — tok-*









syczna chmura zawisła 30 metrów nad ziemią i przyczyniła się do śmierci połowy mieszkańców miasta. W sztabie policji panuje przekonanie, że sprawcami zatrucia atmosfery jest ugrupowanie terrorystyczne o nazwie „Black Angels". Wchodzisz w skład oddziału specjalnego policji San Francisco — otrzymałeś rozkaz odnalezienia terrorystów. Gra wyróżnia się efektowną oprawą graficzną. Godna uznania jest ciekawa fabuła i realizacja całości — stanowi połączenie wielu gatunków programów. Możesz w nim znaleźć elementy symulacji, strategii, zręczności, a wszystko podporządkowane kryminalnemu wątkowi akcji. Program jest trudny, lecz godny szczególnej uwagi. W przygotowaniu instrukcja — zamieścimy ją w kolejnym numerze „Computer Studio".

★

***METAL MUTANT** — gra zręcznościowa (arcade), doskonale opracowana pod względem graficznym. Program nie wymaga instrukcji, gdyż nie zmusza naszych szarych komórek do wielkiego wysiłku. Jeśli lubisz ten rodzaj rozrywki, to chwyć swój joystick i do dzieła. W bliżej nie określonej przyszłości, kiedy ludzie docierali do najdalszych zakątków Wszechświata — technologia zastąpiła proces ewolucji. Opracowano bowiem metodę łączenia form organicznych ze sztucznymi tworami wysokiej technologii. Cyborgi wykonywały najcięższe prace, a wyglądem przypominały prehistoryczne dinozaury. Po pewnym czasie stwory obdarzone sztuczną inteligencją, wymknęły się spod kontroli ludzi. Roboty zaczęły same decydować o swoim losie — postanowiły zrzucić jarzmo niewolnictwa. Wkrótce sytuacja odwróciła się i to ludzie zostali niewolnikami groźnych robotów. Na szczęście kilku uciekinierów postanowiło stworzyć super robota, który mógłby stawić czoła cyborgom. Kiedy zakończono pracę nad gigantycznym „Metalowym Mutantem", niezwłocznie wysłano go na planetę Kronox w celu zniszczenia imperium cyborgów. Podczas gry sterujesz „Metalowym Mutantem". Posiada on niesamowiete właściwości — może przyjmować trzy odmienne formy, a każda z nich posiada różne możliwości. Postać cyborga charakteryzuje się dużą zręcznością, dzięki temu może np: przeskakiwać bagna, wspinać się po ścianach itp. Druga forma osiągnięta poprzez błyskawiczną mutację to postać prehistorycznego dinozaura. W tej roli dysponujesz olbrzymią siłą, potrafisz ziać ogniem, a olbrzymie szczęki mogą zmiażdżyć nawet najtwardszą stal. Kolejnym wcieleniem jest... czołg. Pomimo małych rozmiarów i mozolnych ruchów stanowi bardzo skuteczną broń. Doskonale uzbrojony może niszczyć wszystko, co napotka na swojej drodze. Gra, to typowa bijatyka, jednak bardzo pomysłowo zrealizowana, potrafi zadowolić wszystkich miłośników „łamania joysticków".*

★

***SWIV** — nareszcie coś dla miłośników ostrego strzelania i to w jakim wydaniu! Jest to absolutna rewelacja wśród ogromnej rzeszy podobnych programów. W pełni wykorzystuje możliwości twojego komputera — oszałamiająca grafika i wspaniałe efekty dźwiękowe. Zasady gry są proste — leć i strzelaj do wszystkiego, co jest w twoim zasięgu. Myślenie możesz „zawiesić na kołku" — liczy się tylko refleks!*

★

***CRYSTAL OF ARBOREA** — u zarania wszechrzeczy bogowie umieścili na pięknej wyspie Arborea, cztery magiczne kryształy. Symbolizować miały żywioły odpowiedzialne za równowagę świata. Zły Bóg czarnych wygnańców — Morgot — zapragnął zdobyć władzę nad światem, a do tego potrzebne mu były magiczne kryształy. Wysłał więc zdziczałych Orków i Czarne Elfy na poszukiwanie kryształów. W tym samym czasie na wyprawę wyruszyła także drużyna księcia Jarela — którą dowodzisz. Musisz odnaleźć cztery kryształy i umieścić je w magicznym kręgu, aby uchronić świat przed rządami Ciemości. Jak widzimy program nosi znamiona klasycznego fantasy. Jest przykładem gry określanej jako adventure arcade (przyg. — zrecznościowy). Pomimo, że jest łatwiejsza od wcześniej opisywanych programów, to jednak polecamy ją dla bardziej wymagających odbiorców. Być może instrukcja zagości kiedyś na łamach tego miesięcznika.*

Atari 65/130 XE/XL
Commodore 64

CONFLICT IN VIETNAM — jest to gra opracowana przez słynną firmę MicroProse. Stanowi przykład klasycznego programu strategiczne-





go. Wraz z bliźniaczo podobnym — „Crusade in Europe" stanowią czołówkę gier w obrębie tego gatunku. Podobieństwa między tymi programami są bardzo widoczne — wykorzystano podobne rozwiązania graficzne, system kierowania grą (wydawania rozkazów, sposób oceny sytuacji i wreszcie podsumowania). Różnice wynikają jedynie z osadzenia akcji tych programów w różnych okresach historycznych. „Crusade in Europe" odwzorowuje zdarzenia które miały miejsce podczas II wojny światowej, a konkretnie powstanie tzw. drugiego frontu. Natomiast „Conflict in Vietnam" nawiązuje do konfliktów zbrojnych w Wietnamie, poczynając od walk z kolonializmem francuskim aż po rok 1972 (zakończenie interwencji amerykańskiej). Oczywiście szczególny nacisk położony jest na działania armii USA i posiłkującej ją armii Południowego Wietnamu. Przedstawione są scenariusze kluczowych bitew z możliwymi do wyboru wariantami historycznymi bądź fikcyjnymi. Akcja rozgrywa się na mapie — pod twoim dowództwem znajdują się kompanie, korpusy, a czasami bataliony. Rzadziej występują czołgi, a ich rola nie ma większego znaczenia dla przebiegu działań — jest to spowodowane specyfiką działań wojennych w Wietnamie. Natomiast olbrzymie znaczenie mają eskadry lotnicze oraz helikoptery. Program doskonale odzwierciedla rzeczywiste elementy bitwy. Na skuteczność naszych poczynań wpływa wiele czynników m.in.: pogoda, zaopatrzenie, rodzaj wojsk, stan fizyczny i moralny żołnierzy, wyszkolenie i wiele innych. Program zapewnia możliwość wyboru różnorodnych wariantów gry. W zależności od inicjatywy grającego, jego inteligencji i wyczucia sytuacji — każda gra może przebiegać inaczej. Autorzy programu zadbali także o prawdę historyczną przedstawianych wydarzeń co może spełniać rolę edukacyjną.

★

***GUNSLINGER** — jeden z najlepszych progamów adventure na Atari XE/XL. Ciekawa i wciągająca akcja przenosi nas w świat Dzikiego Zachodu. Niestety, mimo tych atutów, program nie zdobył większej popularności, ponieważ od gracza wymagana jest dobra znajomość języka angielskiego. Samotny, zagubiony na pustkowiu nie masz większych szans na przeżycie. Na szczęście spotkałeś uczciwego kowboya, który podwiózł cię do miasta. Tam, żeby zdobyć trochę pieniędzy zagrałeś w karty. Okazało się, że trafiłeś na kanciarza, który chciał cię bezczelnie oszukać. Pojedynek jest nieunikniony — nie cofaj się, jesteś szybszy! Na twoje nieszczęście zastrzeliłeś faceta z rodziny Daltonów — znanych awanturników. Musisz szybko opuścić miasto, lecz Daltonowie pragną zemsty. Wyruszą w ślad za tobą, a porachunki z nimi będą motywem przewijającym się w całej grze.*

Program dostępny jest tylko dla posiadaczy Atari (wyłącznie na dyskietkach).

★

***SILENT SERVICE** — jeden z najdoskonalszych symulatorów. Wiernie odzwierciedla autentyczne misje amerykańskich łodzi podwodnych podczas II wojny światowej na Pacyfiku. Program powstał kilka lat temu, lecz w dalszym ciagu zachwyca realistyczną grafiką i dobrymi efektami dźwiękowymi. Wcielasz się w postać kapitana okrętu podwodnego i w zależnosci od wyboru opcji masz możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w rozmaitych sytuacjach bojowych. Możesz np.: brać udział w akcjach przeciwko wrogim jednostkom pływającym — niszczenie konwojów, lub odbyć rutynowy patrol wojenny. Program został zrealizowany na niemal wszystkie typy komputerów i zyskał zasłużoną sławę.*

★

***MIGHTY BOMB JACK** — doskonale znana miłośnikom gier zręcznościowych pierwsza część programu (Bomb Jack), „ożyła" ponownie w nowej, jeszcze lepszej wersji. Pomysł gry pozostał bez zmian, lecz nie do końca. Aby przejść kolejną planszę nie musimy już zebrać wszystkich bomb, a jedynie dotrzeć do wyjścia. Jak to zwykle bywa każda kolejna plansza jest coraz trudniejsza do przebycia — nie zapomniano także o planszach tzw. bonusowych. Program należy uznać za udany, gdyż chętnie grają w niego zarówno dzieci jak i dorośli.*

Komputer: Commodre 64 oraz Atari ST, Amiga.

★

***MONACO GP** — temat wyścigów samochodowych formuły 1 jest często wykorzystywany przez programistów. Ten program wyróżnia dobra grafika i płynna animacja. Jest szybki i efektowny. Ścigasz się na sławnym torze w Monaco. Miłośnicy mocnych wrażeń będą usatysfakcjonowani.*

Komputer: Commodore 64 oraz Amiga.

W następnych numerach:

szczegółowe instrukcje do programów:

- ★ LARRY II
- ★ COLORADO cz. 2 (ostatnia)
- ★ SECRET OF MONKEY ISLAND cz. 2
- ★ RETALIATOR cz. 2
- ★ SILENT SERVICE
- ★ TEAM YANKEE
- ★ M 1 TANK PLATOON
- ★ KULT
- ★ PRZEGLĄD GIER KOMPUTEROWYCH

i... wiele innych ciekawych pozycji poleca COMPUTER STUDIO

CZYTAJCIE COMPUTER STUDIO!!!

Następny numer już za miesiąc

**Uwaga w przygotowaniu „Przegląd gier komputerowych"
dodatek specjalny Computer Studio
Znajdą się tam m.in.: recenzje, opisy, zestawienie
najlepszych gier komputerowych
już wkrótce w kioskach „Ruch-u", a także w redakcji
— prowadzimy sprzedaż wysyłkową**

REKLAMA

Redakcja przyjmuje zamówienia na zamieszczenie reklamy na łamach Computer Studio.

**Ogłoszenia ramkowe:
10 000 zł za 1 cm.**

Treść ogłoszenia prosimy przesłać wraz z dowodem wpłaty na adres redakcji: Computer Studio, 04-202 Warszawa, al. Marsa 6.

Ze względu na znikomy nakład naszego magazynu informujemy, że wszystkie numery Computer Studio (także wcześniejsze), można nabyć w redakcji — także drogą pocztową.
Dotychczas ukazał się tylko jeden numer (zerowy) w którym zamieściliśmy instrukcje do symulatorów:
F-15 STRIKE EAGLE, JUMP JET, SUBMARINE COMMANDER, TOMAHAWK, a także opisy — F-19, GUNSHIP. Można go jeszcze kupić. Cena: 7000 zł.

Należność prosimy przesłać przekazem pocztowym na adres:

COMPUTER STUDIO, 04-202 Warszawa, al. Marsa 6

Uwaga! W miejscu na korespondencje (druga strona blankietu) prosimy podać po raz drugi: adres domowy i zaznaczyć czego dotyczy zamówienie — naprzykład — proszę o numer 1 Computer Studio. W przypadku gdy nie będzie spełniony ten warunek zamówienie nie zostanie zrealizowane.

COMPUTER STUDIO
Nr. indeksu 355127

Magazyn Komputerowy. Redaktor naczelny — Marek Suchocki.
Wydawca: Computer Studio, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.
Skład i druk: Wydawnictwo „WarSawa", Warszawa, ul. Chłodna 35/37, paw. 3, tel. 24-78-24.

COMPUTER STUDIO

04-202 Warszawa, al. Marsa 6
zapraszamy codziennie w godz. 14—19
z wyjątkiem sob.—niedz.

★ **KOMPLEKSOWA OBSŁUGA**
★ **SPRZĘT**
★ **AKCESORIA**

POLECAMY

KOMPUTERY:

★ *COMMODORE 64*
★ *AMIGA 500*
★ *ATARI ST/STE*

★ *stacje dysków 5.25″, 3,5″*
★ *rozszerzenia pamięci*
★ *modulatory TV*
★ *joysticki*
★ *monitory*
★ *dyskietki*
★ *i inne dodatki*

Programy komputerowe — Amiga, Atari St, Commodore 64

Przy zamówieniach hurtowych sprzętu, zapewniamy własny transport — do 200 km od Warszawy.

Wszelkich informacji udzielamy w godz. 14—19 oprócz sob.—niedz.
tel. 15-42-20

BRYTYJSKIE CZASOPISMA KOMPUTEROWE CZEKAJĄ NA CIEBIE:

★ AMIGA ACTION	★ ACE	★ PC PLUS
★ AMIGA POWER	★ ST GAMES	★ STRATEGY PLUS
★ AMIGA GAMES	★ ST ACTION	★ CRASH
★ AMIGA FORMAT	★ ST FORMAT	★ ZZAP 64
★ ZERO MAGAZINE	★ PC REVIEW	I WIELE INNYCH

Comiesięczna dostawa wybranych czasopism do domu — za pośrednictwem poczty. Wysyłka na cały kraj!

Zamówienia przyjmowane są z miesięcznym wyprzedzeniem. Stała prenumerata!

Sprzedaż hurtową, detaliczną prowadzą:

HEGATAR COMPUTING
HALA WOLA ul. Człuchowska 25
01-360 Warszawa
w godz. 16÷19 oprócz sob.—niedz.

COMPUTER STUDIO
Warszawa
al. MARSA 6

COMPUTER STUDIO poszukuje kolporterów

Nawiążemy kontakt z firmami i osobami prywatnymi zajmującymi się kolportażem prasy oraz książek, które chciałyby rozprowadzać „Computer Studio". Oferujemy korzystne warunki współpracy. Zainteresowanych prosimy o kontakt listowny lub telefoniczny.

SZANSA DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Computer Studio
KUPON nr 1
Nr2/91

Kolejnych 5 Kuponów przesłanych pod adresem redakcji weźmie udział w losowaniu atrakcyjnych nagród.