NR 1/92 (4)
INDEKS 355127
CENA: 10 000 zł

AMIGA, ATARI ST, IBM PC, COMM[illegible]64

COMPUTER STUDIO



RAILROAD TYCOON
LE FETICHE MAYA
ANOTHER WORLD
TIME MACHINE

ELVIRA
F-29 RETALIATOR
CRUISE FOR A CORPSE
EYE OF THE BEHOLDER
FLIGHT OF THE INTRUDER

STUDIO KOMPUTEROWE „AMIGO”
D.H. „TREZOR”, W-wa, Lewartowskiego 17
Stoisko A17, tel. 31-22-51 w. 33.
PONIEDZIAŁEK–SOBOTA 900–2000, NIEDZIELA 1000–1800

— *komputery Commodore C 64, Amiga 500, Amiga 500 PLUS,*
— *monitory 1084S, 1802*
— *stacje dysków 1541 II, Golden 5,25, Golden 3,5*
— *modulatory A520, rozszerzenia Golden EC 500, Eureka*
— *najlepsze instrukcje do C 64 i Amigi*
— *myszy, pudełka, dyskietki*
— *oprogramowanie*
— *fachowa obsługa*

PRZYJDŹ
SPRAWDŹ
I
KUP

AMIGO®

COMAT

TO
KOMPUTERY
COMMODORE, ATARI

A TAKŻE
SZEROKI ASORTYMENT PERYFERII
AKCESORIÓW KOMPUTEROWYCH
OPROGRAMOWANIA I LITERATURY

PON–PT 8^{30}–20^{00}
SOBOTA 9^{00}–16^{00}

D.T. „SMYK” 2 piętro
WARSZAWA, ul. KRUCZA 50

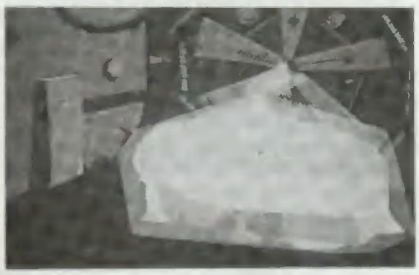
SHARE–NET
03-982 Warszawa, ul. Meissnera 6/53, tel. 159-465
E-Mail POLKOM „KLMWZ” 159465 (fax, tlx, tlg)
DYSTRYBUCJA OPROGRAMOWANIA
Public Domain, Freeware, Shareware i Bannerware
IBM – PC/XT/AT
w 1–4 dyskietkowych PAKIETACH z serii:
SCIENCE, EDUCATION, GRAPHICS, TEXT & DTP, LANGUAGES, BUSINESS, UTILITIES, PROGRAMMING, HOBBY
oraz
UWAGA! Tylko u nas!
słynny, profesojnalny edytor (procesor tekstów) typeseter
TEX wersja 3.1
w 49-dyskietkowym zestawie 5 pakietów: „START” (8HD), „DOC” (9DD), „MAIN” (12DD), „24-PIN” (13DD), „LASER” (7DD)
CENY: Od 26 000 zł w dół (za 1 dysk)
Co tydzień NOWOŚCI w ofercie!
Sprzedaż detaliczna w księgarniach:
☞ OKW „ELEKTRONIKA”, Warszawa, ul. Mokotowska 51/53
☞ „GŁÓWNA KSIĘGARNIA TECHNICZNA”, W-wa, ul. Świętokrzyska 14
☞ „KSIĘGARNIA NAUKOWA”, Politechnika Warszawska, Gmach Główny Plac Politechniki 1
☞ „KSIĘGARNIA MDM”, Warszawa, ul. Piękna 31/37
☞ „KSIĘGARNIA RAWSKI”, W-wa, ul. Egipska 7
W-wa, ul. Grójecka 68
Katalog – wkładka, już w następnym numerze
Computer Studio

ANOTHER WORLD









Lester przyjechał tego dnia do pracy później niż zwykle.

Obserwowałem go na ekranie monitora, gdy wysiadał ze swego nowego Ferrari – niczym się nie wyróżniający, sportowo ubrany młody człowiek. A przecież był jednym z najlepszych specjalistów w dziedzinie fizyki jądrowej, któremu przepowiadano wspaniałą przyszłość. Procedura kontroli, aczkolwiek skomplikowana, nie trwała długo i wkrótce Lester zasiadł przed komputerem sterującym procesem, odbywającym się w reaktorze. Na dworze szalała burza, ale wewnątrz laboratorium było cicho i spokojnie...

Nagle, silniejszy niż dotąd odgłos grzmotu dobiegł uszu Lestera i w tej samej chwili potężny wstrząs targnął powietrzem. Błysk wybuchu rozpadającego się reaktora rozświetlił na chwilę mrok pomieszczenia, a potem zaległa ciemność... W miejscu, gdzie przed chwilą siedział Lester, dymiła wypalona dziura.

Chciałem coś zrobić, pomóc i zanim zdążyłem się zorientować, trzymałem w ręku joystick. I wówczas poczułem jak dziwny dreszcz paraliżuje moje ciało, a myśli zapadają się w nicość... Nagle otworzyłem oczy. Woda... Wydostać się na powierzchnię... Gdzie ja jestem? To nie był mój świat! To nie był NASZ świat, bo teraz ja byłem Lesterem a on stał się mną. Tutaj stanowiliśmy jedność.

Być może i Tobie uda się przeżyć podobną historię, jeśli uruchomisz na swym komputerze najnowszą grę francuskiej firmy Delphine – „Another World". Program nietypowy, budzący wśród odbiorców często skrajnie odmienne uczucia, obok którego jednak nie sposób przejść obojętnie.

W grze wcielasz się w postać młodego naukowca, którego nieprawdopodobne zrządzenie losu, przeniosło do tytułowego „innego świata".

Twoim zadaniem jest ten świat zbadać, pokonać czyhające w nim na Ciebie niebezpieczeństwa i odnaleźć powrotną drogę do domu.



Najnowsza propozycja Delphine odbiega zarówno formą, jak i sposobem realizacji od poprzednich wielkich przebojów tej firmy: „Future Wars", „Operation Stealth", wreszcie „Cruise For A Corpse".

Wszystkie wymienione gry, to typowe programy przygodowe, w których znajomość języka obcego (w naszym przypadku) i perspektywiczne myślenie stanowią klucz do końcowego sukcesu.

Tymczasem „Another World" to klasyczna (z pewnymi zastrzeżeniami o czym za chwilę) gra przygodowo – zręcznościowa. Nie brak w niej, co prawda, wielu najprzeróżniejszych zagadek, niespodzianek, czy też innych elementów logicznych, jednak o wszystkim decydują przede wszystkim umiejętności zręcznościowe gracza. Tekst nie występuje w żadnej formie, a wszystkie problemy rozwiązujemy za pomocą joysticka. Czasu do namysłu nie ma zbyt wiele, zaś jakikolwiek błąd kosztuje naszego bohatera życie.



Program składa się z kolejnych poziomów, zbudowanych na zasadzie ekranów, które reprezentują coraz to nowe miejsca w nowym świecie Lestera. Droga do celu jest tylko jedna. Aby go osiągnąć musimy pokonać niesamowitych mieszkańców planety, odnajdywać tajemne przejścia, przeskakiwać nad przepaściami, unikać pułapek itd. W





przypadku pomyłki, wszystko powtarza się od nowa...

A jednak jest w tym programie coś, co wyróżnia go spośród całej masy innych tego typu gier. Przede wszystkim jest to bardzo dobra (chociaż nie każdemu musi ona przypaść do gustu), stylizowana, wektorowa grafika wielokątowa. Zaletą tego systemu (wykorzystanego wcześniej m.in. w „Future Wars"), jest zmniejszenie liczby animowanych klatek, co przy tym samym efekcie końcowym, pozwala zwiększyć obszar pamięci bezpośrednio dostępny dla programisty.

Zupełną nowością, przynajmniej w programach przygodowych, jest także wprowadzenie dodatkowych, krótkich scenek utrzymanych w konwencji filmowej. Pojawiają się one na zasadzie przerywników, w co ważniejszych momentach gry (śmierć bohatera, porażka przeciwnika, zbliżenie podnoszonego przedmiotu itp.). Takie rozwiązanie znacznie uatrakcyjnia rozgrywkę oraz tworzy odpowiednią atmosferę gry.

Należy jednak pamiętać, że to, co dla jednych jest zaletą programu, innych może do niego zniechęcić. Kiedy bowiem zaczynamy wielokrotnie powtarzać te same elementy (co w tego typu programach jest rzeczą zupełnie normalną) okazuje się, że niektóre, dłuższe sceny stają się nużące i jedynie przeszkadzają w grze. Tym bardziej, że nie można ich ani przyspieszyć, ani przerwać lub poprostu pominąć.

„Another World", w pewnym stopniu przypomina wielki przebój firmy Broderbund – „Prince of Persia". Ale chociaż „POP" charakteryzował się szybszą i bardziej atrakcyjną animacją (pomimo, że w „Another World" jest ona naprawdę znakomita), więcej plusów można przypisać najnowszej grze Delphine. Wywołuje ona bowiem u grającego o wiele silniejsze uczucie zaangażowania się w losy bohatera (pomimo absurdalności tematycznej), daje większe możliwości, prezenentuje bardziej róznorodną grafikę tła, wymaga aktywniejszego wysiłku umysłowego.

Podsumowując: „Another World" to zupełnie niezły, mający ogromne szanse na sukces, przyzwoicie zrealizowany program, który pomimo całej swej odmienności w dotychczasowej linni programowej Delphine, w żadnym wypadku nie przynosi jej wstydu.

Chociaż, prawdopodobnie, nie będzie to gra „Twojego życia", jednak na wiele dni może Cię zaabsorbować i pochłonąć. Tym bardziej, że stosunkowo łatwe sterowanie, mała ilość skomplikowanych zagadek, ciekawa, dobra grafika i animacja oraz świetne nowatorskie rozwiązania, mogą okazać się wystarczającym magnesem nie tylko dla stałych wielbicieli gier przygodowo-zręcznościowych.

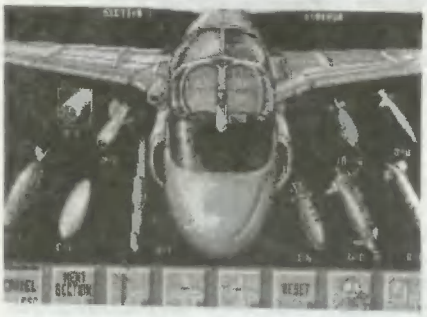
Opracowanie: **Darek Zgliński**

TYTUŁ: ANOTHER WORLD
FIRMA: DELPHINE
ROK PRODUKCJI: 1991
GATUNEK: PRZYGODOWO-ZRĘCZNOŚCIOWY
KOMPUTERY: AMIGA/ATARI ST/PC
GRAFIKA: 90%
DŹWIĘK: 85%
OGÓLNIE: 87%

FLIGHT OF THE INTRUDER

Opracowanie nowego, realistycznego symulatora nie może ograniczać się jedynie do pracowitego wklepywania kodów do komputera, potrzebna jest także doskonała orientacja w dziedzinie techniki wojskowej. Ta zasada jest dobrze znana największym potentatom w dziedzinie produkcji tego typu oprogramowania – MicroProse i Spectrum Holobyte.

Dzięki temu mogły powstawać tak doskonałe symulatory lotu jak: „F-19", „Gunship 2000", „F-15 II", „ Falcon". Siedziba MicroProse znajduje się w Baltimore, niedaleko amerykanskiej bazy wojsk lotni-



czych, a szef firmy często „podgląda" najnowsze osiągnięcia w dziedzinie lotnictwa. W związku z tym programy ze znakim MicroProse zrealizowane są na bardzo wysokim poziomie pod względem realizmu odtwarzania warunków panujących podczas autentycznego lotu nowoczesnym myśliwcem bojowym (F-19, F-15 II).

Nieco inaczej przedstawia się sprawa z firmą Spectrum Holobyte. W przeciwieństwie do MicroProse nie zasypuje nas mnóstwem programów. Właściwie sławę przyniósł jej jeden, ale za to doskonały symulator lotu, a mianowicie „F-16 Falcon". Zdaniem wielu fachowców jest to najwybitniejszy program symulacyjny jaki dotychczas zrealizowano (oczywiście do momentu powstania „Intrudera"). „Falcon" jest rzeczywiście znakomity, czego dowodem może być fakt, iż od kilku lat cieszy się niesłabnącą popularnością wśród miłośników tego typu rozrywki. Zajmuje czołowe lokaty w zestawieniach najlepszych programów, które drukowane są w renomowanych magazynach komputerowych. Firma Spectrum Holobyte zadbała o to, aby program nie „zestarzał się" i nie został zapomniany. W tym celu powstały dwa dodatkowe dyski, tzw. scenariuszowe, na których znalazły się nowe, bardzo atrakcyjne misje bojowe. Opracowano także nowe wersje programu„Falcon", oznaczone kolejno cyframi 2. 0 i 3. 0.

Wyróżniają się one poprawioną grafiką wzbogaconą o wiele dodatkowych elementów. Dotychczas wersja 2. 0 została przystosowana do współpracy z odtwarzaczem laserowym (CDTV), natomiast wersja 3. 0 przeznaczona jest (na razie) dla użytkowników komputerów zgodnych z IBM PC.

Zanim powstał „Intruder", Gilman Louie i Stephen Coonts z firmy Spectrum Holobyte spędzili mnóstwo czasu, zbierając pieczołowicie wszelkie dostępne informacje na temat samolotów typu A-6 i F-4 – ich parametrów broni, technik bombardowania itd... W tym czasie Rod Hyde, poleciał do Kalifornii, gdzie spotkał się z Normanem Cosandem, weteranem wojny wietnamskiej, który jako były pilot samolotu F-4, miał wiele do powiedzenia na temat lotni-



czej rzeczywistości czasów wojny. Cosand zaprezentował także taśmy, zawierające nagrania radiowych rozmów podczas autentycznych misji.

Rod Hyde mógł wysłuchać wstrząsających relacji, jak na przykład zapisu rozmów pilotów stojących w obliczu śmierci na chwilę przed rozbiciem samolotu o Ziemię.

Prace związane z przygotowaniem materiałów i opracowaniem programu trwały kilkanaście miesięcy, ale wieści o tym przedsięwzięciu zostały ogłoszone już wcześniej.

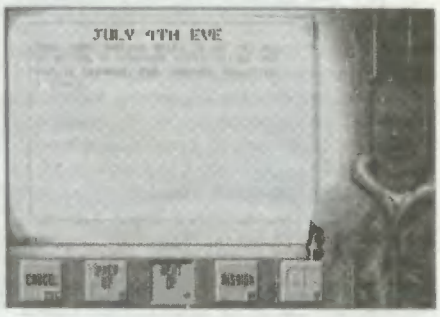
Informacje napływające zza oceanu wprost elektryzowały miłośników symulatorów lotu, zwłaszcza, że autorami tego nowego programu są współtwórcy znakomitego „Falcon'a" – G. Louie, S. Coonts.

Programiści postanowili jak najpełniej wykorzystać zdobytą wiedzę, aby „Flight of the Intruder" stał się programem, który zasłużyłby na miano symulatora czwartej generacji. Tylko na czym miałaby ta czwarta generacja polegać? – zastanawiałem się przeglądając zachodnie magazyny komputerowe, w których wręcz prześcigano się w pochwałach „Intrudera". Początkowo powstała wersja programu dla komputerów klasy PC, ale niebawem powstała również wersja działająca na pozostałych typach komputerów 16-bitowych (w tym Amiga i Atari ST).

Czytając pochlebne recenzje o„Intruderze" nie mogłem oprzeć się natrętnej myśli – kiedy będę miał możliwość ujrzeć tę wspaniałą grę. Wszakże mieszkańcy Kraju nad Wisłą zdani są na razie na „ślepy los" (czytaj: rodzimych hackerów, którym być może uda się sprowadzić piracką kopię programu).

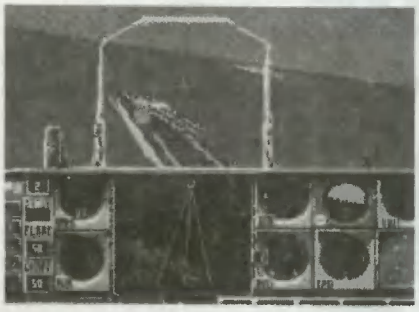
Istnieje jeszcze możliwość sprowadzenia oryginalnego programu z Zachodu, ale jest to związane z długim okresem oczekiwania, niebezpieczeństwem uszkodzenia lub niedostarczenia przesyłki, a ponadto z ceną, która w tym przypadku była zawrotna – 34,95 funta (ver. dla PC).

Sprawa wydawała się beznadziejna, gdy nagle... „Europa zastukała do naszych drzwi". Nowa lecz prężna firma – IPS Computer Group – zajmująca się dystrybucją legalnego oprogramowania, dołączyła do



swojej skromnej jak dotychczas oferty ten jeden wspaniały – „Flight of the Intruder".

Trudno nie oprzeć się takiej pokusie zwłaszcza, że cena ustalona przez firmę jest więcej niż przyzwoita (ok. 200 tys. zł). Pudełko z „Intruderem" nie wyróżnia się krzykliwą oprawą graficzną za to jest znacznie większe i ... cięższe niż pozostałe „oryginały". Co tam tyle waży, myślałem dźwigając pudło do domu. Mam nadzieję że Wojtek (pracownik salonu komputerowego) nie zrobił mi głupiego kawału i nie włożył do środka np. cegły. Na szczęście nie. Natomiast po otwarciu pudełka aż jęk-



nałem ... z rozpaczy. Moim oczom ukazało się opasłe tomisko wyglądające na instrukcję do programu, w czym utwierdził mnie fakt, iż srebrnymi literami wypisany był tytuł – „Flight of the Intruder". Zanim przeczytałbym tę instrukcję do końca, pewnie odechciałoby mi sie latać. Okazało się jednak, że pod spodem jest jeszcze jedna księga, tym razem znacznie cieńsza, choć licząca sobie zapewne ponad sto stron. Była to właściwa instrukcja. Na pewno zapytacie co z opasłą księgą, która mnie tak wystraszyła? Jest to wspaniała powieść autorstwa R. Contsa traktująca o życiu pilotów w Wietnamie, nawiązująca do wydarzeń w 1972 roku, czyli realiów uwzględnionych w programie. Wszystko razem wygląda dość imponująco, ale co z programem? Gra mieści się na dwóch dyskietkach i jak głosi napis działa zarówno na 512 kB jak również 1 Mb (w wersji dla Amigi). Po wprowadzeniu gry do pamięci komputera, przeżyłem lekki wstrząs – „mój wymarzony i wyśniony" wygląda przerażająco normalnie, a nawet gorzej niż normalnie. Wektorowa grafika nie może co prawda zachwycać, chociaż wykonana jest na odpowiednio wysokim poziomie. Tak więc zderzenie z rzeczywistością było przykre. Czy zatem program „Flight of the Intruder" jest słaby? NIE ! Nic podobnego. Jest to po prostu symulator z prawdziwego zdarzenia, który przerasta wszystkie jakie do tej pory stworzono.

Nie jest on obliczony na niedoświadczonego gracza dającego się łatwo oczarować efektowną grafiką, wspaniałym dźwiękiem i innymi dodatkowymi efektami. Adresowany jest do wąskiego kręgu odbiorców, rozmiłowanych w skomplikowanych i rozbudowanych symulatorach,wiernie naśladujących sytuacje mogące zaistnieć w rzeczywistych sytuacjach na polu walki.

Czym różni się od pozostałych symulatorów lotu? Przede wszystkim tym, że dotychczas gracz leciał samotnie w wyznaczone miejsce, żeby tam zbombardować bunkier, zestrzelić wrogi samolot lub zniszczyć jakiś inny obiekt wojskowy.

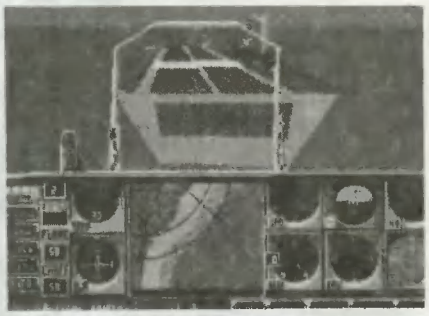
Programiści więcej pracy wkładali w stworzenie efektownej, przestrzennej grafiki, niż w wykreowanie wojennego otoczenia.

Tymczasem „Flight of the Intruder" nie jest jedynie bojowym symulatorem maszyn A-6 Intruder i F-4 Phantom, lecz traktuje bitwę jako całość wcielając Cię w postać dowódcy eskadry, która bierze udział w wojnie wietnamskiej. Nawet czas jest tu ściśle określony – 1972 rok. Twoje zadanie polega na wykonywaniu bojowych misji w taki sposób, aby eskadra poniosła jak najmniejsze straty. W jej skład wchodzi osiem samolotów, które wspierają się wzajemnie podczas akcji. Ty zaś przejmujesz kontrolę nad dowolnie wybraną maszyną, aby samodzielnie rozstrzygnąć najważniejsze momenty walki. Pozostałe samoloty nie latają w tym czasie bez celu, lecz także walczą, kierowane przez komputerowych lotników „z krwi i kości". Każdy z nich posiada własne cechy: doświadczenie w walce powietrznej, spryt, ale także stopień



zmęczenia i inne. Jeśli któryś z nich zginie, na jego miejsce zostanie przydzielony rekrut bez bojowego doświadczenia, powinieneś więc dbać o swoich ludzi, wybierając im misje odpowiednie do ich możliwości. A wybierać jest w czym : od ataków na ścigacze torpedowe do bombardowania wrogich lotnisk. W sumie Twoje działania będą w tych momentach miały charakter menedżerski.

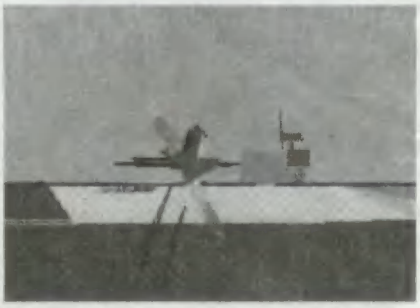
Przed przystąpieniem do wykonania misji otrzymujesz informację o celach, oraz ich położeniu, czasem dostaniesz dodatkowo czarno-białe zdjęcie obiektu, aby właściwie rozpoznać cel przed rozpoczęciem ataku. Tradycyjne opcje to wybór uzbrojenia, a także informacja wywiadowcza o wybranym terenie. Po starcie z lotniskowca eskadra formuje się w szyk, a Tobie przypada zadanie określenia parametrów lotu (kurs, wysokość, rodzaj szyku, czas przybycia na poszczególne etapy), dla niecierpliwych opcja Accelerated Time pozwala przyśpieszyć upływ czasu. Twórcy „Intrudera" włożyli także wiele wysiłku w graficzną stronę swego dzieła – szczególnie uwidocznioną w wersji dla PC. Płynna i niezwykle urozmaicona, trójwymiarowa animacja, to atut, który w dużym stopniu zadecydował o sukcesie takich programów, jak „F29 Retaliator", czy „F19 Stealth Fighter". Pracujący z kartą VGA „Intruder" i pod tym względem jest ze wszech miar wspaniały. Jednak najważniejszym elementem, dzięki któremu program wyrasta ponad inne symulatory, jest realistyczne otoczenie – grając w „Intrudera" odnosisz wrażenie uczestnictwa w rzeczywistej wojnie. Na przykład rozmowy radiowe mogą przynosić dodatkowe wiadomości, aktualizując Twoją sytuację, lecz wiele z nich może wcale Ciebie nie dotyczyć; przecież gdzieś tam także toczą się walki...



Pora na podsumowanie. Program „Flight of the Intruder" jest zdecydowanie najlepszym symulatorem lotu z jakim dotychczas miałem okazję się zetknąć. Gra przeznaczona jest dla użytkowników z pewnym doświadczeniem w tej dziedzinie, w przeciwnym przypadku początkujący adept tej niełatwej sztuki szybko zrazi się do programu i nie będzie w stanie właściwie ocenić jego wartości. Mniej doświadczonym graczom polecamy inne symulatory, które nie są tak bardzo złożone jak „Intruder". Mogą to być np. „Fighter Bomber", „F-29 Retaliator", „F-18 Interceptor".

Ze względu na wysoki poziom komplikacji programu wskazane jest używanie instrukcji – w przypadku jej braku właściwe korzystanie z programu jest bardzo utrudnione. „Intruder" został bardzo wysoko oceniony w rankingach zamieszczanych w prestiżowych magazynach komputerowych np. w miesięczniku Amiga Action zajmuje pierwsze miejsce na które wszedł spychając na drugą pozycję wspomnianego uprzednio „Falcona". Wszystko wskazuje na to że nie prędko powstanie program, który mógłby mu dorównać.

Opracowanie: **Lech Zaciura**
Marek Suchocki

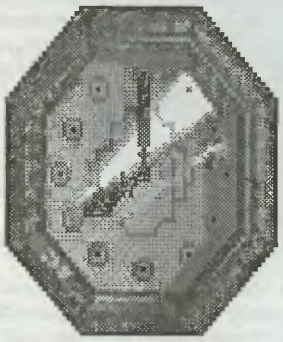


TYTUŁ: FLIGHT OF THE INTRUDER
FIRMA: SPECTRUM HOLOBYTE
ROK PRODUKCJI: 1991
GATUNEK: SYMULATOR LOTU
KOMPUTERY: AMIGA/ATARI ST/PC
GRAFIKA: 75%
DŹWIĘK: 80%
OGÓLNIE: 95%

Zgodnie z zapowiedzią zamieszczoną w poprzednim numerze „CS", poniżej prezentujemy dokładny opis rozwiązania zagadki tajemniczej śmierci milionera greckiego pochodzenia, Niklosa Karaboudjana. To, w jakim stopniu z niego skorzystacie, zależy już tylko i wyłącznie od Was.

Cała opowieść zaczyna się o godzinie 8:00 w biurze Niklosa. Każda istotna informacja, każdy nowy ślad zdobyty w prowadzonym przez Ciebie śledztwie, to 10 minut na specjalnym zegarze gry (w niektórych przypadkach może to być jednak większy przedział czasowy). Gdy zegar wybije godzinę 18:30, powinieneś wiedzieć już wszystko. Wtedy bowiem przyjdzie czas, aby wskazać mordercę...

CRUISE FOR A CORPSE



1. W biurze Niklosa podnieś kartkę (piece of paper) leżącą na podłodze obok popielniczki. Rozwiń ją (unfold) i przeczytaj (read). > 8:10

2. Idź do baru i pokaż (show) znalezioną kartkę barmanowi. W zamian dostaniesz modlitewnik Ojca Fabiani. Przejrzyj go (read) i weź tkwiący między kartkami list (letter). Przeczytaj go. > 8:20

3. W palarni spotkasz Toma – porozmawiaj z nim (speak). > 8:30

4. Wejdź z pokładu do kabiny Daphne i Suzanne. Będziesz świadkiem osobliwej sceny. Przesłuchaj Julia (speak). Wysłuchaj cierpliwie wszystkiego, co tylko zechce Ci wyjawić. > 8:40

5. Udaj się na górny pokład (Upper deck). Porozmawiaj (speak) z Suzanne. > 9:00

6. Wróć do palarni. Toma wprawdzie już nie ma , ale pod fotelem na którym siedział, leży karteczka. Podnieś ją i przeczytaj (read). > 9:10

7. Toma odnajdziesz w jego kabinie. Przesłuchaj go, a następnie pójdź do siebie. Ponownie porozmawiaj z Juliem (speak). > 9:20

8. Idź teraz do kabiny Ojca Fabiani. Po lewej stronie, obok łóżka, stoi walizka księdza (suitcase). Wyciągnij ją (pull) i otwórz (open). > 9:30

9. Po tym odkryciu nadszedł czas, aby zobaczyć się z przewielebnym hazardzistą. Jest w jadalni. Oddaj mu modlitewnik i wypytaj o wszystkie szczegóły. > 9:50

10. Może Tom będzie teraz bardziej rozmowny. Jest wciąż w swojej kajucie. > 10:00

11. Wróć do siebie. Nie krępuj się obecnością Julia. Spójrz na dywan. Co widzisz? Klucz (key)! Weź go (take). > 10:10

12. Klucz przyda się w biurze (office) zamordowanego. Użyj go (insert in) do otwarcia sekretarzyka (duża skrzynia po prawej stronie ekranu – roll top desk). Ze środka wyjmij notkę z podziękowaniami dla denata (thank-you note) i przeczytaj ją (read). > 10:20

13. Nie wychodź jeszcze. Obok notki leży pudełko z klejnotami (jewel case). Otwórz je (open) i zbadaj zapięcie bransoletki (clasp). > 10:30

14. Idź do jadalni. Ksiądz zakończył już posiłek, więc możesz czuć się swobodniej. Otwórz ostatnią szufladę (open) i zbadaj jej zawartość (examine). Weź leżące w niej zaproszenie na zaręczyny (engagement invitations). > 10:40



15. Teraz przespaceruj się po głównym pokładzie jachtu, po lewej stronie burty (port side). Gdy znajdziesz się obok kabiny Suzanne i Daphne, idź w kierunku schodków na górny pokład (Upper deck). Przypadkowo podsłuchasz rozmowę Toma i Rebeki. > 10:50

16. Zapukaj do drzwi kabiny Ojca Fabiani (to strasznie zasadniczy facet!) i wejdź do środka. Sprawdź, co myśli o Twoich najnowszych informacjach. > 11:00

17. Suzanne tymczasem poszła do baru. No tak, dla niej to już wyjątkowa późna pora. Porozmawiaj z nią. > 11:10

18. Nie byłeś jeszcze w pralni (laundry room). To błąd. Przeszukaj kosz z bielizną. Wybierz ten w którym jest jej najmniej. Otwórz znaleziony medalion i obejrzyj zdjęcie kobiety. > 11:20

19. Tego gościa w Rear Hall do tej pory nie przesłuchiwałeś. To Dick. Zrób więc to teraz! > 11:30

20. Toma znowu poniosło do palarni. Delikatnie przerwij mu lekturę gazet (tak na marginesie – ile razy można czytać to samo czasopismo?!) i poważnie z nim porozmawiaj (speak). Ojciec Fabiani pewnie też chętnie coś dorzuci do tych wiadomości. Wciąż moczy nogi w swojej kajucie. Nie zapomnij zapukać! > 11:40

21. Kto tak przytulnie się urządził? Ależ tak! Daphne i Suzanne (ta druga, jak widać, nie tracila czasu...). Sprawdź szafę po lewej stronie ekranu. Na dolnej półce leży kosmetyczka (cosmetic case). Otwórz ją (search) i z bocznej kieszonki wyjmij receptę (prescription). Przeczytaj ją (read). > 11:50

22. Idź do baru i z kontuaru weź szklankę (glass) i butelkę whisky. Tylko nie próbuj samemu jej opróżnić! > 12:00

23. Jest ktoś, kto bardziej tego potrzebuje. Na górnym pokładzie (Upper deck), spotkasz trzeźwiejącą Suzanne. Ponieważ wszelkie próby (speak) nawiązania z nią kontaktu okazują się bezowocne, poczęstuj ją drinkiem (serve a drink). > 12:10

24. Teraz lepiej. Przeprowadź z nią męską rozmowę! > 12:20

25. Jak tak dalej pójdzie, Tom sam zamieni się w gazetę! Jest wciąż w palarni. Być może wymiana poglądów na temat posiadanych przez Ciebie informacji trochę go rozrusza. Ojciec Fabiani też nie jest lepszy. Woda już dawno ostygła, a on jak siedział tak siedzi. Zapukaj i pogawędź z nim chwilę. Tym razem



jego opowieści mogą być wyjątkowo ciekawe... > 12:30

26. Idź na główny pokład (Main deck). Kiedy będziesz przechodził obok kabiny Rebeki i Niklosa, zajrzyj (look through) do środka (przez okno nad siecią rybacką) > 12:40

27. Teraz kabina Daphne i Suzanne. Tym razem szafa po prawej stronie ekranu. Twoje szczególne zainteresowanie, powinna wzbudzić sterta bielizny do prania (pile of laundry). Przeszukaj ją (search) – znajdziesz kopertę (envelope). Informacja zamieszczona w gazecie powinna okazać się interesująca! > 12:50

28. Są jeszcze takie osoby, z którymi do tej pory nie rozmawiałeś. Rebece możesz złożyć wizytę w jej własnym apartamencie, natomiast Rose odnajdziesz na górnym pokładzie (Upper deck). Przesłuchaj je! > 13:00

29. Daphne też była do tej pory nieuchwytna. Teraz czeka na Ciebie w swojej kabinie. Może ona wyjawi Ci jakiś sekret? > 13:10

30. Cóż, pod nieobecność lokatora, warto dokładniej przeszukać rzeczy Ojca Fabiani. Otwórz szafę (pierwsze drzwi od wejścia) i zajrzyj pod sutanny (cassocks) wiszące na wieszakach. No i co widzisz? To kieszonkowy zegarek (pocket watch) – weź go. > 13:20

31. A co porabia grzeczny, dobry Julio? Czemu taki zamyślony stoi przy drzwiach kajuty Fabianiego i Dicka? Najlepiej sam go o to spytaj, a także o kilka innych rzeczy... > 13:30

32. Pralnia, to prawdziwa kopalnia wiedzy i... pomocnych przedmiotów. Tym razem przeszukaj (search) garnek (pot). Twoim łupem powinien paść mały, niepozorny kluczyk (small key). Jeśli do tego w barze ponownie przeprowadzisz rozmowę z Suzanne, a w jadalni z wiecznie głodnym Ojcem Fabiani – „zarobisz" kolejne 10 minut. > 13:40

33. W biurze Niklosa oczekuje Cię Hector. Ciekawe, co myśli o tym wszystkim?... A w ogóle, to gdzie on się do tej pory podziewał? > 13:50

34. Idź na górny pokład (Upper deck). Pod nieobecność Rosy, przeszukaj (search) jej koszyk stojący obok krzesła. Wyjmij z niego zniszczoną reklamówkę broni (gun advertisement). > 14:00

35. I co na to Rosa? Niestety, złapała Cię na gorącym uczynku! > 14:10

36. Teraz kabina Toma i Rosy. Otwórz szafę i zbadaj (search) prześcieradła (sheets). Powinieneś znaleźć list (letter). Przeczytaj go (read). > 14:20

37. Na górnym pokładzie, będziesz świadkiem wypadnięcia Suzanne za burtę. Ratuj ją, rzucając (fling) wiszące po prawej stronie koło ratunkowe. To nie był zwykły wypadek! > 14:50

38. Kiedy już biedaczka przyjdzie do siebie, zapomnij o współczuciu i przesłuchaj ją; zwróć szczególną uwagę na informację o liście (letter) od Agnes. > 15:00

39. Ponieważ zostaniesz poproszony o przyniesienie kosmetyczki, opuść Suzanne i udaj się niezwłocznie do jej kabiny. Ktoś jednak zdołał Cię uprzedzić! Zobaczysz, że szafa i łóżko Dafne zostały splądrowane. > 15:10

40. Zamknij drzwi od szafy, otwórz pozytywkę (music box) leżącą na podłodze obok toaletki i zajrzyj do jej wnętrza (examine). Aby ją uruchomić, włóż w otwór mały kluczyk (insert small key) znaleziony w pralni i od razu zatrzymaj tancerkę (block ballerina). Ponownie przekręć klucz (turn) i weź list (letter). Przeczytaj go (read sheet of paper). > 15:30

41. Idź do baru. Poczekaj, aż znajomy głos kapitana Simona wywoła Cię na zewnątrz. Obserwuj, jak Rebeca będzie próbowała zastrzelić Dicka. > 15:40

42. Teraz biegnij do siebie. Na pokładzie, przed drzwiami, leży torebka (purse) Daphne. Podnieś ją (take). > 15:50

43. Wypadałoby teraz porozmawiać z właścicielką zguby. Daphne jest w swojej kabinie. Posłuchaj co ma do powiedzenia na temat Suzanne i Agnes. Szczegółowo wypytaj ją o tę drugą. > 16:00

44. Wyjdź od Daphne i spacerując po głównym pokładzie (od talety do toalety), czekaj na znamienne „psst inspector" w pobliżu drzwi do pokojów: Toma i Rosy, Ojca Fabiani i Dicka, Suzanne i Daphne oraz Rebeci i Niklosa. Dowiedz się, co mają Ci do powiedzenia osoby, które zaproszą Cię do środka. > 16:10

45. Dawno nie konfrontowałeś posiadanych informacji z Dickiem. Nadal stoi w Rear Hall. > 16:20

46. Wróć do swojej kajuty. Na podłodze znajdziesz notkę od Hectora. Zbadaj ją, podnieś i przeczytaj. > 16:30

47. Niestety, gdy docierasz wreszcie do jego kabiny, możesz już tylko bezradnie obserwować śmierć wiernego sługi Niklosa Karaboudjana. > 16:40

48. Może w kuchni znajdziesz ukojenie dla rozedrganych nerwów (nie możesz wejść do niej z mapy). Kiedy będziesz na miejscu, weź otwieracz do puszek (can-opener), który leży na środkowej szafce (furniture). Otwórz zejście pod pokład (hatch) znajdujące się w podłodze obok zlewu i zjedź windą na dół. Weź oparty o skrzynię łom (crowbar) i wyważ nim deskę w podłodze koło windy (jest nieco wygięta do góry). Weź film. Ponownie użyj łoma, do wyważenia wieka skrzyni (case) stojącej najdalej po prawej stronie (najbliżej sterty skrzynek). Wyjmij ze środka puszkę (tin) i otwórz ją otwieraczem. Nieźle! Wybuchowe te kraby! > 16:50

49. Czy byłeś już w maszynowni? Nie? To idź do niej teraz. Ależ tu żelastwa! Przed wyjściem zabierz ze sobą śróbokręt (screwdriver), leżący na beczce w pobliżu drzwi do kabiny Hectora. > 17:00

50. Masz może ochotę obejrzeć bardzo interesujący film? Jeśli tak, przejdź się do palarni i wysuń z szafki projektor (pull), zbadaj go (examine) i załóż (put to film projector – na dole aparatu) taśmę filmową (reel of film). Śróbokrętem odkręć (use) śróbkę (screw), naciśnij zielony włącznik (switch) w projektorze, ponownie przykręć śrubę i znowu wciśnij przycisk. Milego oglądania! > 17:10

51. W Rear Hall, Daphne da Ci liścik z wiadomością od Suzanne. Natychmiast udaj się na spotkanie. > 17:20

52. W kabinie Daphne i jej przyjaciółki, obejrzyj dokładnie ciało zamordowanej Suzanne. Szczególną uwagę zwróć na inicjały, wyryte na podłodze obok jej dłoni (examine). > 17:30

53. Odwiedź teraz kapitana Simona i weź książkę (pierwszą licząc od prawej) leżącą na drugiej półce od góry. Zerknij na jej okładkę (examine). Jeśli ją teraz przekartkujesz (open), powinieneś odnaleźć hasło (inscriptions – brzmi ono „INCAL"), niezbędne do otworzenia sekretnego przejścia w biurze Niklosa. > 17:40

54. Sprawdź jak działa. W biurze zamordowanego milionera, zbadaj (examine) drugą od dołu półkę z książkami w bordowych oprawach. Ułóż je w znane Ci hasło (opuszczając pierwsze od lewej miejsce na książkę). > 17:50

55. Wejdź do tajnego apartamentu Niklosa, a tam... będziesz musiał stoczyć walkę z



tajemniczym facetem zamieszkującym ten apartament (prawy przycisk myszy – cios, lewy – unik). > 18:00

56. Przeszukaj (search) pokonanego Mafiosa. > 18:10

57. Weź leżącą na skrzyni (chest) kukiełkę (puppet). Czy pamiętasz jeszcze film? Kto się nią tam bawił? Teraz możesz już opuścić to niegościnne pomieszczenie. > 18:20

58. W palarni odszukaj Daphne. Pokaż jej kukiełkę (show puppet). Historyjka którą Ci opowie, powinna potwierdzić wcześniejsze przypuszczenia. > 18:30

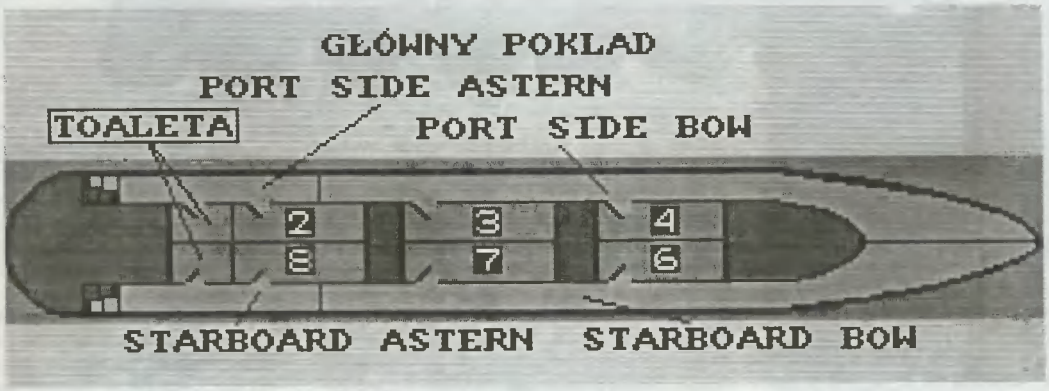
59. Znasz już rozwiązanie tej zagadki. Czas wskazać winnego tej ohydnej zbrodni. Kapitan informuje Cię, że jacht właśnie zakotwiczył, zaś wszyscy podróżni zebrali się na Twoje żądanie w jednym pokoju, gdzie w napięciu oczekują na werdykt. Nie możesz popełnić błędu. Wskaż kursorem osobę, która jest mordercą. Tak, jest, to...

Jestem pewien, że sam świetnie sobie poradziłeś i prawidłowo wytypowałeś mordercę. Jeśli jednak masz jeszcze jakieś wątpliwości, przeczytaj rubrykę „Tips & Tricks", zamieszczoną w tym numerze naszego magazynu.

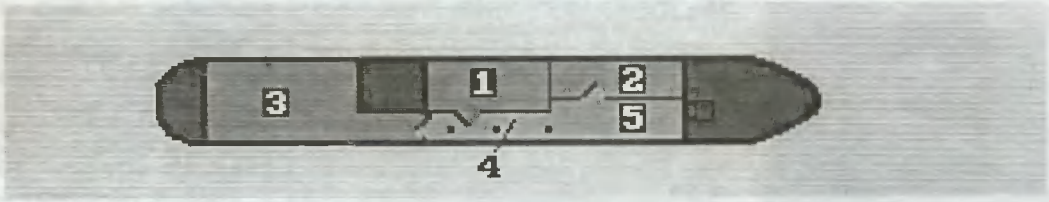
Raport z przebiegu śledztwa, sporządził nadkomisarz

Darek Zgliński

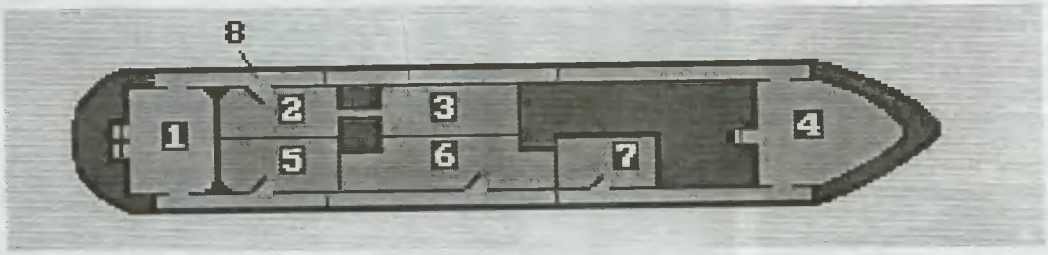
PROGRAM: Cruise For A Corpse
FIRMA: Delphine
KOMPUTERY: Amiga/Atari ST/PC



2 – Kabina Niklosa i Rebeki Karaboudjana
3 – Kabina Daphne i Suzanne
4 – Kabina ojca Fabiani i Dicka
6 – Kabina kapitana Simona Vammulera
7 – Kabina Toma i Rosy Logan
8 – Kabina Raoula Dusenfiera i Julia



1 – biuro Niklosa Karaboudjana
2 – Kabina Hektora
3 – Hold
4 – Hall
5 – Maszynownia



1 – Rear Hall
2 – Bar
3 – Palarnia
4 – Front Hall
5 – Jadalnia
6 – Kuchnia
7 – Pralnia
8 – Alleyway

Computer Studio
KUPON Nr 3
Nr 1/92

Le Fetiche MAYA

Już trzy lata minęły od tajemniczej śmierci profesora Edwarda Halifaxa. Jego zwłoki znaleziono w dżungli Yucatan. Przyczyny śmierci nie zostały dotychczas wyjaśnione. Ten doświadczony naukowiec zasłynął jako doskonały archeolog, niestrudzony badacz kultury Majów. Na krótko przed śmiercią, wielu z jego przyjaciół uznało, że profesor oszalał. Podstawą do takiego twierdzenia była według nich niedorzeczna teoria wysunięta przez Halifaxa. Twierdził on, iż gdzieś w Meksykańskiej dżungli Majowie kontynuują swoją egzystencję. Przetrwanie miały im zapewnić mistyczne obrzędy i całkowite oddanie się woli bożka, który od wieków opiekował się tym plemieniem. Aby dowieść słuszności swojej teorii, profesor Halifax wyruszył samotnie do dżungi Yucatan. Była to jego ostatnia wyprawa...



Młody naukowiec – profesor Michael Fairbanks – jako jeden z nielicznych, był zwolennikiem teorii Halifaxa. Wcześniej był pilnym uczniem profesora, a wiadomość o jego tajemniczej śmierci wstrząsnęła nim do głębi.

Pewnego dnia, gdy przeglądał dokumentację zgromadzoną przez profesora Halifaxa, uwagę jego przykuła dziwnie wyglądająca kamienna tabliczka. Pokryta była znakami, które bez wątpienia wyryte były przez Majów. Wiele godzin minęło zanim udało mu się odczytać zapisaną wiadomość. Wprawdzie całość nie była dla niego w pełni zrozumiała, lecz przypuszczał, że tabiczka miała bezpośredni związek ze śmiercią Halifaxa. Młody naukowiec postanowił niezwłocznie lecieć do Meksyku, aby tam kontynuować prace rozpoczęte przez mistrza. Kiedy dotarł na miejsce, otrzymał wiadomość, iż jego największy rywal – doktor Olrik Karloff niespodziewanie zniknął. Przedtem gorączkowo gromadził sprzęt używany przez archeologów. Wyglądało to tak, jakby czynił przygotowania do wyprawy naukowej. Ale dlaczego Karloff tak nagle zainteresował się archeologią, przecież nigdy nie była to jego specjalność? Pewnego dnia słuch o nim zaginął i nikt z jego najbliższych współpracowników nie wiedział co się z nim stało. Było to bardzo dziwne, a Banks przeczuwał, że łączy się to nierozerwalnie z tajemniczą śmiercią profesora Halifaxa. Postanowił działać szybko i zdecydowanie. Niezwłocznie wyruszył do dżungli aby rozwikłać tę zagadkę.

Czy chcielibyście uczestniczyć w wyprawie profesora Banksa? Jeśli tak, to nie pozostaje Wam nic innego jak włączyć program „La fetiche Maya", opracowany przez znakomitą, francuską firmę Silmarils. Przypomnę, że do wcześniejszych produktów firmy należą: „Targhan","Colorado","Star Blade". Podobnie jak poprzednie, tak i ten program można zaliczyć do gatunku określanego jako Adventure–arcade (przygodowo-zręcznościowy). Został bardzo starannie opracowany pod względem grafiki (zastosowano wiele rozwiązań wykorzystywanych w poprzednich produktach Silmarils). Rozbudowana i urozmaicona gra, momentalnie pochłania każdego miłośnika gier przygodowych. Jednoznacznie można stwierdzić, iż jest to program stojący na najwyższy poziomie, zapewniający doskonałą rozrywkę.

Dla tych, którzy chcieliby samodzielnie rozwiązać zagadkę Majów proponujemy zapoznać się z treścią zawartą na kamiennej tabliczce, a później rozpocząć wyprawę nie czytając instrukcji zamieszczonej poniżej. Gra pomimo swojej złożoności, nie jest tak trudna i przy odrobinie wysiłku można ukończyć ją samodzielnie. Radzimy wybrać takie rozwiązanie, gdyż satysfakcja wynikająca z dotarcia do końca bez uprzedniego zapoznania się z instrukcją, jest ogromna. Jeżeli jednak napotkacie na trudności, których nie będziecie w stanie rozwiązać, to w każdej chwili możecie sięgnąć do instrukcji i wyszukać odpowiedni fragment.

Oto co zawierała kamienna tabliczka:

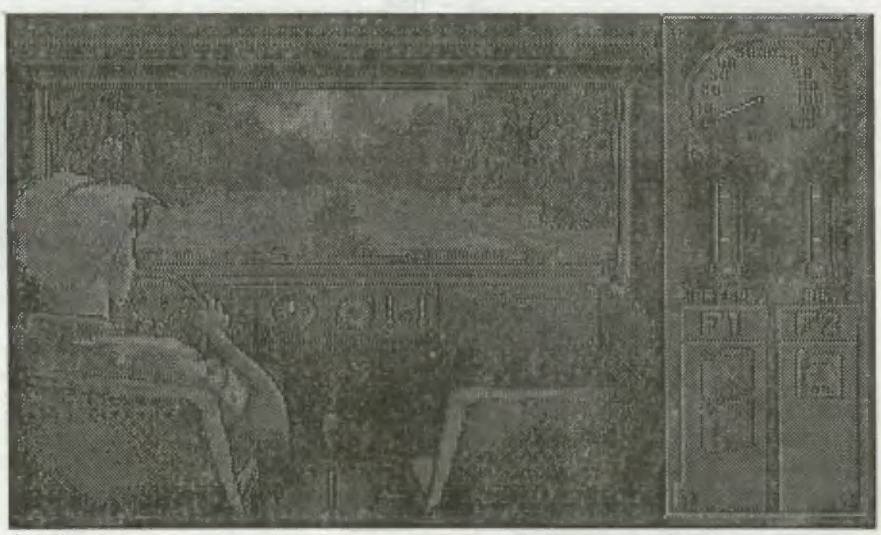
„Jestem Tuascar, ostatni wielki czarownik Słońca, postanowiłem opuścić Ziemię, aby połączyć się z moimi wielkimi przodkami...

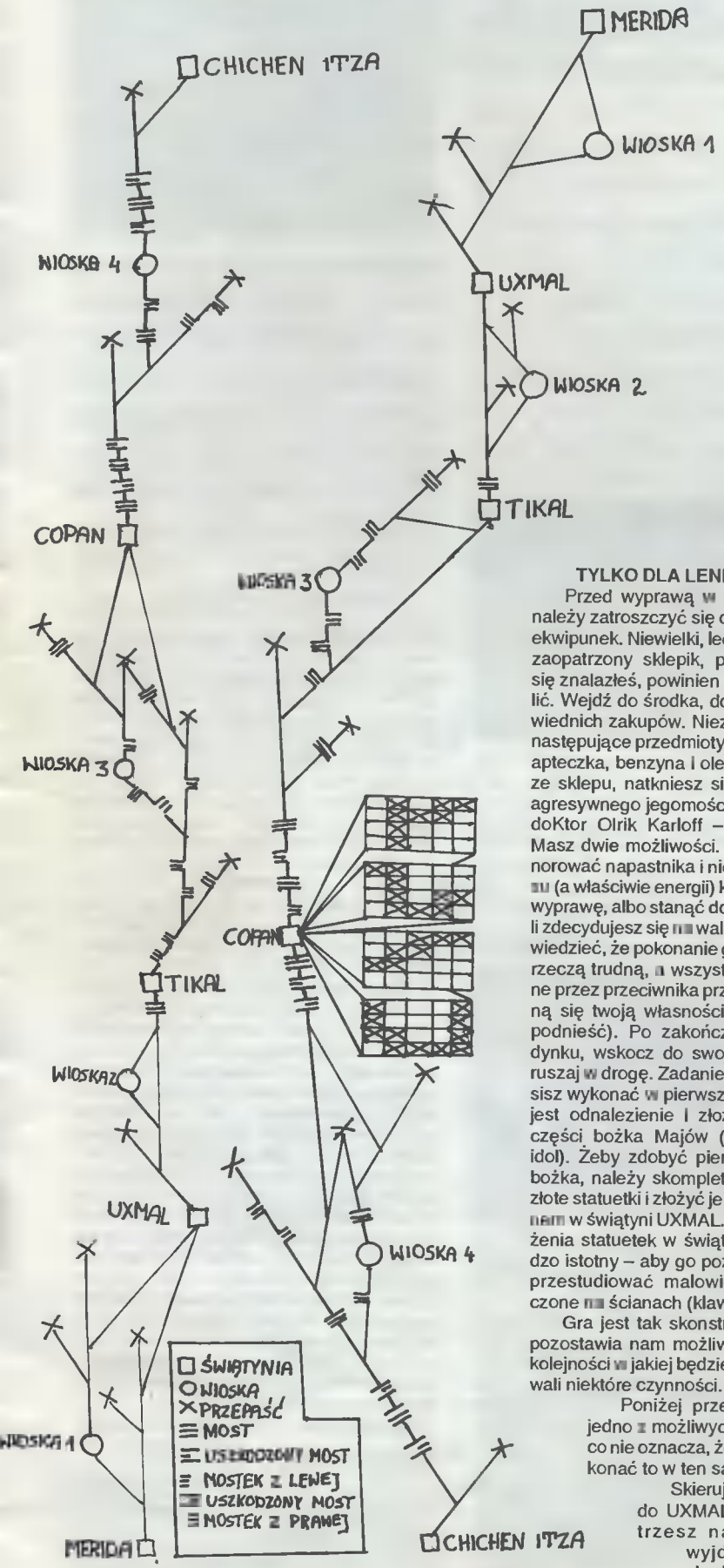
Wszystkie bogactwa, które niegdyś należały do naszego ludu ukryłem w sekretnych miejscach aby czekały na ich powrót...

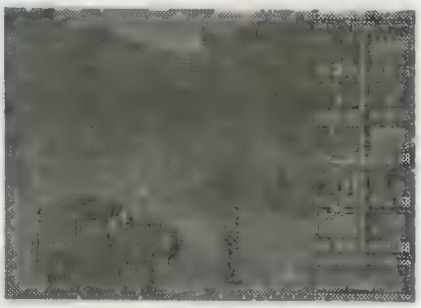
Ten skarb będzie przyciągał wielu nikczemników, ale niech zginą oni wszyscy jak nędzne skorpiony...

Jest tylko jeden, który może odmienić gniew boga i naprawić zniszczone misterium. Odziedziczy on całe bogactwo Majów..."

Czas ruszać w drogę. Powodzenia!









TYLKO DLA LENIWYCH

Przed wyprawą w głąb dżungli należy zatroszczyć się o odpowiedni ekwipunek. Niewielki, lecz doskonale zaopatrzony sklepik, przed którym się znalazłeś, powinien Cię zadowolić. Wejdź do środka, dokonaj odpowiednich zakupów. Niezbędne będą następujące przedmioty: lampa, łom, apteczka, benzyna i olej. Po wyjściu ze sklepu, natkniesz się na bardzo agresywnego jegomościa. Będzie to doKtor Olrik Karloff – twój rywal. Masz dwie możliwości. Możesz zignorować napastnika i nie tracąc czasu (a właściwie energii) kontynuować wyprawę, albo stanąć do walki. Jeżeli zdecydujesz się na walkę, to musisz wiedzieć, że pokonanie go nie będzie rzeczą trudną, a wszystkie posiadane przez przeciwnika przedmioty staną się twoją własnością (należy je podnieść). Po zakończonym pojedynku, wskocz do swojego jeepa i ruszaj w drogę. Zadaniem, które musisz wykonać w pierwszej kolejności jest odnalezienie i złożenie trzech części bożka Majów (glay mayan idol). Żeby zdobyć pierwszą część bożka, należy skompletować cztery złote statuetki i złożyć je przed kapłanem w świątyni UXMAL. Sposób ułożenia statuetek w świątyni jest bardzo istotny – aby go poznać, należy przestudiować malowidła umieszczone na ścianach (klawisz F8).

Gra jest tak skonstruowana, że pozostawia nam możliwość wyboru kolejności w jakiej będziemy wykonywali niektóre czynności.

Poniżej przedstawiliśmy jedno z możliwych rozwiązań co nie oznacza, że musisz wykonać to w ten sam sposób.

Skieruj się najpierw do UXMAL. Kiedy dotrzesz na miejsce, wyjdź z samochodu (get out of jeep). Następnie idź w prawo, a gdy znajdziesz przejście w murze, wejdź przez nie. Dalej podążaj w prawo – do pierwszych drzwi – weź statuetkę znajdującą się w pierwszej komnacie. Teraz w lewo do pierwszych drzwi, które zobaczysz po przejściu do następnej planszy. W olbrzymiej sali z kamiennym tronie zasiada Wódz. Przed nim należy złożyć kamienną figurkę. Jego ręce uniesione do góry to znak, że wszystko przebiega prawidłowo. Wróć do samochodu. Jeśli po drodze zostałeś ukąszony przez węża, to natychmiast użyj surowicy znajdującej się w apteczce. Dzięki temu zahamujesz spadek życiodajnej energii.

Kolejnym miejscem, gdzie powinieneś się udać jest TIKAL. Po drodzej powinieneś odwiedzić wioskę indiańską (patrz mapa – droga UXMAL–TIKAL). Zatrzymaj samochód przed domem indiańskiego handlarza. Wymień z nim przedmioty, które Ci zaoferuje. Pamiętaj jednak, żeby nie oddawać: lampy, apteczki i łomu – najlepiej do tego celu nadają się mięso, bukłak na wodę, papierosy i parasol, które możesz kupić w miasteczku MERIDA. Postaraj się, aby w Twoim posiadaniu znalazły się : statuetka, sloiki i mała brązowa brylka (fragment of glay mayan idol). Musisz jednak wiedzieć, że ostatni z wymienionych przedmiotów to falsyfikat (spełnia on jednak istotną rolę w grze).

UWAGA! Pod żadnym pozorem nie sprzedawaj statuetki i małego brązowego kamyczka (fragment of glay ...)

Następnie wróć do miasteczka MERIDA, kup tam benzynę i olej. Teraz ruszaj w dalszą





drogę – do UXMAL, a następnie do TIKAL (patrz mapa).

Jesteś w TIKAL. Czeka Cię tu dużo niespodzianek...

Najpierw musisz pójść w prawo. W głębi ekranu znajduje się dom, do którego należy wejść. Ujrzysz tam prostokątną, kamienną płytę podłogową. Ustaw się do niej bokiem i podważ przy pomocy łomu. W ten sposób otworzysz tajemne przejście prowadzące do podziemi.

Używając lampy rozświetl okalający Cię mrok. Zobaczysz dwa posągi trzymające kamienne tablice. Podejdź do pierwszej kamiennej płyty trzymanej przez posąg (licząc od lewej strony ekranu) i naciśnij ją używając klawisza F7.

Idź do miejsca gdzie stoi twój samochód, po czym wejdź do budynku w głębi ekranu. Weź statuetkę i zejdź do podziemi. Kamienną płytę w podłodze podważ przy pomocy łomu. Tak jak poprzednim razem znajdziesz tu dwa posągi trzymające kamienne tablice. Naciśnij drugą płytę licząc od prawej strony ekranu. Ponownie wróć do miejsca gdzie pozostawiłeś samochód, a następnie idź w lewo i wejdź do budynku znajdującego się w głębi ekranu. Zejdź do podziemi i drzwiami znajdującymi się po lewej stronie wejdź do komnaty. Zabierz leżącą na postumencie zieloną brylkę, po czym wróć do samochodu.

Teraz pojedź do COPAN, a po drodze nie zapomnij odwiedzić indiańskiej wioski, gdzie możesz dokonać wymiany z tubylcami na niektóre przedmioty – pamiętaj tylko, żeby nie wymieniać statuetek oraz brązowych i zielonych bryłek. Gdy dojedziesz do świątyni, idź w lewo. Następnie wejdź do dżungli i podążaj w tym samym kierunku. Po drodze napotkasz mięsożerne rośliny – spróbuj przejść te plan- z jak najmniejszymi stratami energii. W razie dotkliwych ukąszeń użyj bandaży. Wkrótce dojdziesz do starego cmentarzyska Majów.

Pod najmniejszą z kamiennych płyt ukryta jest czwarta statuetka. Weź ją i wracaj do miejsca, w którym pozostawiłeś samochód. Nie wsiadaj jednak do niego, tylko idź w prawo. Dojdziesz do budynku z trzema drzwiami. Wybierz drzwi z lewej strony. Za nimi mogą znajdować się różne przydatne przedmioty, które należy zabrać.

Uwaga! ten element gry jest wybierany losowo, więc nie zdziw się jeżeli za drzwiami nie znajdziesz niczego. Za środkowymi drzwiami znajdują się podpowiedzi dla mniej wprawnych graczy – myślę, że możesz je sobie darować. Natomiast za drzwiami z prawej strony znajduje się komnata, której podłoga wyłożona jest kamiennymi płytami. W tej komnacie możesz poruszać się tylko zgodnie z załączonym planem (patrz. rys.2). Jeśli prawidłowo wykonasz to zadanie to dojdziesz do drzwi, które samoczynnie otworzą się przed Tobą. Za nimi ujrzysz zwisający łańcuch na końcu którego znajdować się będzie kolejna zielona bryłka. Weź ją, ale na jej miejsce połóż koniecznie falsyfikat tj. brązową bryłkę tego samego kształtu (fragment of glay mayan...). Wróć tą samą drogą – poruszając się po płytach zgodnie z planem. Gdy szczęśliwie dotrzesz do samochodu jedź do TIKAL, a stamtąd do UXMAL. Tam idź do wodza i połóż przed nim statuetki. Należy je ułożyć w odpowiedni sposób (zgodnie z rysunkami na ścianie). Jeśli nie pamiętasz kolejności w jakiej należy położyć statuetki, to wyjdź z tej komnaty i idź w prawo do pierwszych drzwi. Znajdziesz tam malowidła ścienne. Podejdź do nich i wciśnij klawisz F8.

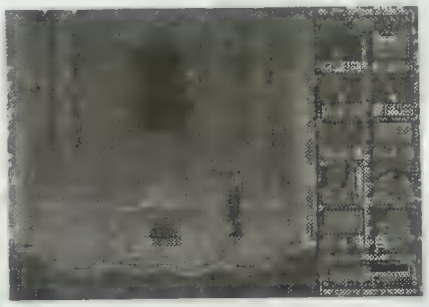
Jeżeli prawidłowo wykonasz to zadanie i statuetki zostaną ułożone przed wodzem w odpowiedniej kolejności, to uniesie on ręce nad głowę i wymachując nimi zacznie bełkotać coś w swoim narzeczu.

Teraz możesz spokojnie wyjść z jego

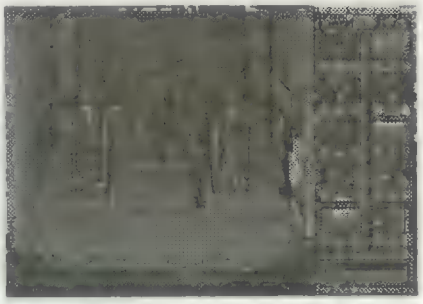


komnaty i przejść przez drugie drzwi od prawej strony. W ten sposób znajdziesz się w kolejnej komnacie. Zauważysz że drzwi, które wcześniej były zamknięte, otworzą się samoczynnie. Za nimi jest sala, gdzie na postumencie powinna znajdować się zielona bryłka. Weź ją. W Twoim posiadaniu powinny być już trzy takie bryłki. Można z nich złożyć posążek Majów.

Wróć do samochodu i jedź do MERIDY.



Za wszystkie pieniądze kup paliwo i olej. Czeka Cię bowiem długa droga – z MERIDY przez UXMAL, TIKAL, COPAN do CHICKEN ITZA. Gdy dotrzesz do miejsca przeznaczenia, pójdź w głąb ekranu, a następnie wejdź po schodach na szczyt piramidy. Na górze zobaczysz drzwi prowadzące do środka grobowca. Zejdź do podziemi i nie zdziw się jak spotkasz tam swojego rywala – Olrika. Nie próbuj z nim walczyć, gdyż w tej komnacie jest on odporny na Twoje ciosy. Aby wyeliminować przeciwnika, postępuj w następujący sposób: podejdź do ostatniego postumentu (tam, gdzie podłoga jest wąska), ale nie zbliżaj się zbytnio do ściany. Zaczekaj, aż Olrik podejdzie i wtedy gwałtownie uderz. Dokładnie przemyślana i prawidłowo zrealizowana



akcja powinna zakończyć się sukcesem – Olrik spadnie w przepaść.

Teraz już nikt nie może Cię powstrzymać – masz szansę odnaleźć legendarny skarb Majów, więc w drogę!

Najpierw postaw na postumencie (tym najbliżej ekranu) zielony posążek i po chwili zabierz go ponownie. Spowoduje to uruchomienie całego systemu ruchomych platform. Jedna z nich opuści się i dzięki niej będziesz mógł przejść do następnego ekranu. Uwaga, nie schodź z niej, jeżeli druga platforma jest na dole. Jeżeli jednak druga platforma będzie na dole, wróć do postumentów i połóż posążek na pierwszym z nich (bliżej ekranu), a następnie na drugim.

Posążek zabieraj zawsze z sobą.

Przejdź na następny ekran. Druga platforma jest w górze. Możesz zatem przejść do następnego ekranu. Jeśli trzecia platforma jest uniesiona, to idź dalej w lewo. Jeżeli jest opuszczona, wróć do postumentów i połóż posążek na pierwszym, a następnie na trzecim. W ten sam sposób postępujemy z czwartą platformą. Jeżeli szczęśliwie przebrniesz przez tę drogę, to powinieneś znaleźć się przed drzwiami. Za nimi znajdują się... Jeżeli położysz posążek na postumencie nieopodal drzwi, wtedy otworzą się one i sam będziesz mógł ujrzeć to na własne oczy.

UWAGI

Jeżeli nie będziesz miał statuetki, to najprawdopodobniej posiada ją Twój rywal. Musisz go pokonać i zabrać wszystkie przedmioty, które upuści. Może się również tak zdarzyć, że Olrik nie będzie miał statuetki, wtedy należy jej szukać w indiańskich wioskach wzdłuż całej trasy. To samo dotyczy brązowej bryłki (fragment „of glay mayan idol").

Istnieje sposób na uporanie się z ruchomymi platformami występującymi w końcowych fragmentach gry. Żeby ustawiły się w żądanym położeniu należy odpowiednio układać statuetkę na poszczególnych płytach kamiennego postumentu. Oto właściwa kolejność: 4, 3, 3, 2, 1. Cyfry przyporządkowane są odpowiednim płytom, licząc od najniższej. Tak więc najpierw układamy statuetkę na najwyższej półce (4), następnie kładziemy ją na płycie umieszczonej poniżej, po czym podnosimy i kładziemy ponownie w tym samym miejscu. W podobny sposób postępujemy z następnymi płytami, lecz kładziemy statuetkę tylko jeden raz. Jeżeli prawidłowo wykonasz zadanie, to bardzo szybko dotrzesz do miejsca przeznaczenia.

Opracowanie: **Artur Fijałkowski**
Cennych wskazówek udzielał:
Ryszard Herod

PROGRAM: Le Fetiche Maya
FIRMA: Silmarils
Komputery: Amiga/Atari ST/PC

F-29 Retaliator

CZĘŚĆ III

OPIS WSKAŹNIKÓW KOKPITU

Wszystkie wskaźniki służą również jako kontrolne panele alarmowe.

1. **AUTO** (Autopilot) – włącza i wyłącza funkcje autopilota. Aktywność systemu sygnalizuje kolor zielony. Autopilot prowadzi samolot do ostatniego wyznaczonego punktu (określonego współrzędnymi), nie uwzględnia jednak ukształtowania terenu takiego jak wzniesienia, góry i inne przeszkody.

2. **BRKS** (Hamulce) – jeśli samolot znajduje się na ziemi, klawisz ten włącza i wyłącza hamulce kół podwozia, natomiast podczas lotu uruchamia hamulce aerodynamiczne. Kontrolka zielona sygnalizuje włączenia hamulców, natomiast kolor czerwony lampki kontrolnej oznacza, że hamulce są wyłączone lub nastąpiło ich uszkodzenie.

3. **FLAP** (Klapy) – uruchomienie klap skrzydeł powoduje, że samolot zwalnia. Podobnie jak poprzednio, zielony kolor sygnalizuje włączenie klap. Kolor żóły kontrolki ostrzega, że przekroczyłeś dopuszczalną prędkość przy wysuniętych klapach (ok.260 mil/h). Manewrowanie klapami przy dużych prędkościach lotu może spowodować ich oberwanie lub doprowadzić do poważnych uszkodzeń skrzydeł.

4. **GEAR** (Podwozie). Wysunięcie podwozia sygnalizowane jest zapaleniem zielonej kontrolki. Jej zgaśnięcie informuje o jego schowaniu. Uszkodzenie wysuniętego podwozia następuje po przekroczeniu prędkości 320 mil/h. światło żółte oznacza, że z wysuniętym podwoziem przekroczyłeś 240 mil/h. W tym przypadku należy natychmiast wciągnąć podwozie lub zmniejszyć szybkość lotu. Kolor czerwony lampki kontrolnej, to nieomylny znak awarii podwozia.

5–9 *WSKAŹNIKI SYSTEMÓW.*

5. **ARM LIGHT** (Główna kontrolka uzbrojenia) – rozbłyska, gdy wybrana rakieta gotowa jest do odpalenia.

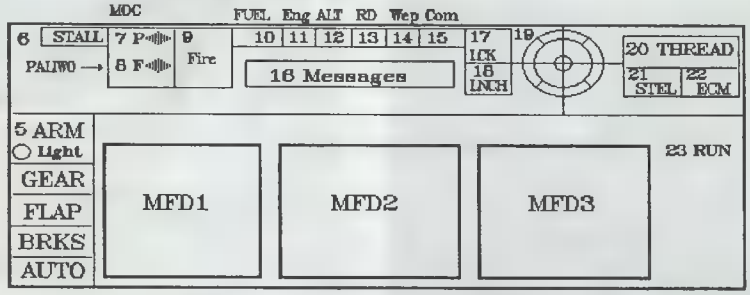
6. **STALL** (Utrata ciągu/Przeciągnięcie) – powstaje w momencie, gdy kąt natarcia skrzydeł stanie się zbyt ostry. Powstają wtedy zawirowania ponad powierzchniami skrzydeł zmniejszając siłę nośną, na skutek tego nos obniża się i samolot zaczyna opadać. Prędkość przeciągnięcia, w zależności od konkretnej sytuacji, uzależniona jest od położenia klap i prędkości samolotu. Uwaga: systemy komputerowe zainstalowane w F-22 i F-29 potrafią wyprowadzić samolot z takich trudnych sytuacji – twoja rola ogranicza się do wyrównania lotu i zredukowania pochylenia (ang. pitching – opuszczenie nosa samolotu przy niezmienionym głównym kierunku lotu).

7. **P** (Wskaźnik obrotów/ciągu) – informuje jaka jest siła ciągu (aktualna moc silnika). Każda kreska to graficzne odwzorowanie zwiększenia ciągu o wartość 10%. W celu zmiany mocy silnika wciśnij odpowiedni klawisz (patrz. poprzedni odcinek). Wzrost siły ciągu wiąże się z zużyciem paliwa.

8. **F** (Wskaźnik paliwa) – informuje jaka ilość paliwa pozostała jeszcze w trzech wewnętrznych zbiornikach. Każda kreska wskaźnika to 1000 funtów paliwa.

9–15 *WSKAŹNIKI ALARMOWE.*

KOKPIT



9. **FIRE** (Pożar)– rozbłyska na czerwono w przypadku zapalenia silnika. Jedyne co można zrobić w tym przypadku to katapultowanie pilota.

10. **FUEL** (Paliwo). Jeżeli ilość paliwa będzie mniejsza niż 2000 funtów , zapali się żółte światło ostrzegawcze. Obniżenie zapasu paliwa poniżej wartości 500 funtów spowoduje pulsowanie czerwonego światła, natomiast przy ilości 200 funtów będzie świeciło się ono w sposób ciągły – dodatkowo na wskaźniku HUD zostanie wyświetlony napis ostrzegawczy.



11. **ENG** (Silnik). Kontrolka stanu pracy silnika zapali się na żółto, jeżeli obroty podczas lotu spadną o 50% lub nastąpi częściowa awaria. W przypadku poważniejszej awarii silnika, kontrolka pulsuje czerwonym światłem. Częściowe uszkodzenia stwarza możliwość powrotu do macierzystej bazy, lecz należy pamiętać, że w każdej chwili sytuacja może ulec pogorszeniu. Ciągłe czerwone światło oznacza uszkodzenie turbiny. Aby wyjść cało z tej opresji, należy się bezzwłocznie katapultować.

12. **ALT** (Wysokość) – poniżej 500 stóp zapala się żółte światło ostrzegawcze, poniżej 200 stóp, czerwone.

13. **RD** (Uszkodzenie radaru). Częścio-



we – światło żółte, całkowite uszkodzenie lub zniszczenie – światło czerwone.

14. **WEP** (Uszkodzenie systemu broni). Czerwona kontrolka oznajmia o zablokowaniu lub uszkodzeniu systemu uzbrojenia.

15. **COM** (Łączność) – żółte światło sygnalizuje wszelkie problemy z łącznością. W przypadku poważnych uszkodzeń systemu zapala się światło czerwone. Uwaga: systemy komputerowe samolotów F-22 i F-29 wyposażono w specjalne programy samosterujące, które czasami są w stanie zlokalizować i usunąć zaistniałe uszkodzenie (tylko w przypadku sygnału żółtego).

16. **MESSAGES** (Komunikaty). Na tym wyświetlaczu pojawiają się różne informacje, np: rodzaj pocisku zmierzającego w twoim kierunku.

22. **ECM** (Elektroniczne środki zakłócające) – włączenie systemu sygnalizowane jest odpowiednią kontrolką. ECM „oślepia" naprowadzane radarowo pociski rakietowe, w następstwie czego gubią one ślad tropionego obiektu.

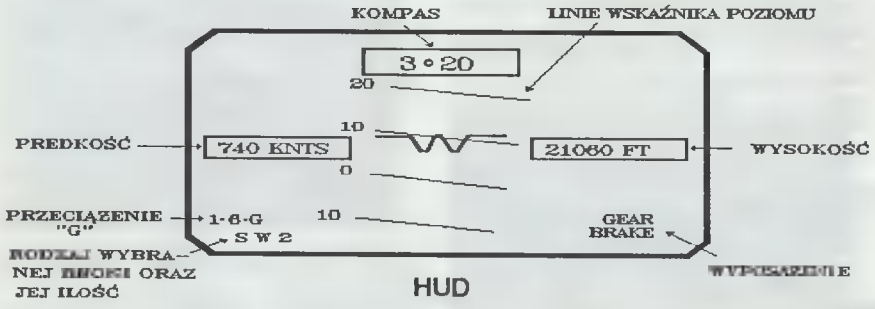
23. **RUN** (Kontrolka zapłonu silnika) – zapala się podczas rozruchu silnika. Gaśnie, gdy osiągnie on ponad 20% obrotów znamionowych.

24–32 WYŚWIETLACZE WIELOFUNKCYJNE (MFD)

24–26 MFD 1

24. **SYSTEMS** (Systemy) – wyświetla dane dotyczące paliwa (FUEL), obrotów silnika (RPM), prędkości (SPD) i wysokości (ALT).

25. **WEAPON SELECTION SCREEN** (Wskaźnik wyboru broni) – wyświetlane są



HUD

17–20 WSKAŹNIKI ZAGROŻENIA

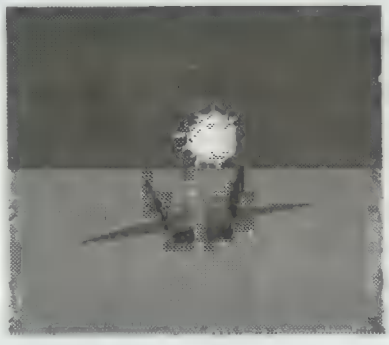
17. **LCK** (Uchwycenie) – kontrolka ta zapala się w momencie zlokalizowania Twojego samolotu przez radar przeciwnika. Do skutecznych metod zmylenia systemów wykrywania należą: włączenia systemu zakłócania ECM, wystrzelenia pasków folii aluminiowej (chaff), włączenie systemu niewykrywalności (stealth).

18. **LNCH** (Wystrzelenie) – rozbłysk lampki kontrolnej oznacza, że przeciwnik odpalił w Twoim kierunku rakietę.

19. **RWR** (Ostrzeżenie radarowe) – wskaźnik obsługiwany przez horyzontalny wykrywacz fal radarowych o zasięgu 24 mil. Widać na nim wszystkie obiekty, które mogą stanowić dla Ciebie realne zagrożenie np: stanowiska SAM, wrogie samoloty itp. Jeżeli wykryty obiekt znajduje się z tyłu samolotu, to dodatkowo włącza się sygnal dźwiękowy. RWR działa również w opcji Stealth (niewykrywalność), gdyż jest czujnikiem pasywnym (tzn. nie wysyłającym żadnego promieniowania).

20. **THREAT** (Zagrożenie). Jeżeli pokładowy system ECM wykryje sygnały radarowe wysyłane przez stanowiska rakiet SAM, wskaźnik zagrożenia zapali się na żółto, a dodatkowo usłyszysz sygnał dźwiękowy. Natomiast kiedy zostaniesz namierzony przez radar, wskaźnik pulsuje żółtym światłem, a sygnał dźwiękowy jest modulowany.

21. **STEL** (Niewykrywalność) – dzięki tej opcji Twój samolot może do pewnego stopnia stać się niewykrywalny przez radar. Są jednak pewne reguły, których należy przestrzegać: lataj na niskim pułapie i z niewielkimi prędkościami, ogranicz do minimum emisję fal radarowych i radiowych (wyłącz wszystkie aktywne urządzenia radarowe). Wskaźnik niewykrywalności pokazuje w jak dużym stopniu jesteś podatny na wykrycie przez radar przeciwnika.



26. **BVR RADAR** – w tej opcji wyświetlacz MFD1 pokazuje wskazania radaru dalekiego zasięgu (dosł. poza zasięgiem – beyond visual range).Radar stosowany w przypadku użycia pocisków powietrze – powietrze średniego i dalekiego zasięgu.

27–29 MFD2

27. **FORWARD LOOKING RADAR** (radar obserwaci przedniej) – wyświetla obszar przestrzeni znajdującej się przed samolotem działa na podczerwień). Podczas walki otrzymujesz informacje o danych wrogiego samolotu: typ, namiar i prędkośc przeciwnika.

28. **MISSILE FLIR AND TV** (system przesyłania obrazu i termolokacji przedniej) – umożliwia przesyłanie drogą telewizyjną obrazów przesylanych przez kamery działające w podczerwieni a zainstalowane na pociskach CSW, Maverick, MRASM, oraz ASALM. Dzięki takiemu rozwiązaniu pilot jest w stanie śledzić zbliżanie się pocisku do celu nawet z dość znacznych odległości.

29. **HORIZONTAL INDICATOR** (Wskaźnik poziomu) – informuje o kącie przechyłu samolotu w lewo lub prawo.

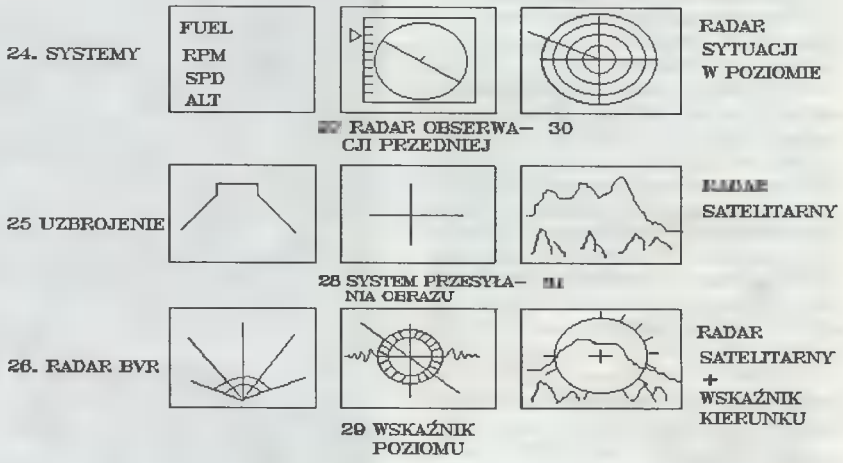
30–32 MFD3

30. **HORIZONTAL SITUATION RADAR** (Radar sytuacyjny – w poziomie) – pokazuje przekrój poprzeczny samolotu, oraz całego terenu wokół niego włącznie z określeniem odległości od różnych obiektów znajdujących się w promieniu ok.40 mil. Za jego pomocą możemy zlokalizować położenie stanowisk SAM , oraz pozycje wrogich samolotów.

31. **SATELITE RADAR** (Radar satelitarny) – odwzorowuje cyfrowy obraz terenu w promieniu ok. 40 mil. Dzięki niemu możemy zlokalizować położenie takich obiektów, jak: wrogie bazy wojskowe, fabryki, drogi, linie kolejowe.

32. **MMD** – podobnie jak w poprzednim punkcie, z tą tylko różnicą, że dodatkowo naniesiony jest wskaźnik kierunku lotu. Wskaźnik wielofunkcyjny HUD – można go włączać lub wyłączać odpowiednim klawiszem. Standardowo po włączeniu HUD-a wyświetlone są następujące dane (patrz rysunek): kurs, prędkość, wysokość lotu, przeciążenie, rodzaj wybranej broni, nazwa aktualnie używanego wyposażenia samolotu. Dodatkowo mogą być wyświetlane symbole: celownika działka pokładowego lub celownika pocisków i bomb (patrz rys.).

WYŚWIETLACZE WIELOFUNKCYJNE (MFD)



wiadomości dotyczące numeru, rodzaju wybranej broni, oraz ilość pozostałych rac cieplnych (flares), pakietów foli metalowej (chaff).

MISJE NA BLISKIM WSCHODZIE

PIERWSZA FAZA WOJNY

1. **„Bravo"** – Zniszcz brygadę czołgów, które przerwą granicę w sektorze A.

2. **„Bogie"** – W sektorze 6F zauważono dwa MiG-i, które zbliżają się do Twojej bazy. Twoje zadanie polega na zlokalizowaniu i zniszczeniu wrogich maszyn.

3. **„Alpha"** – W sektorze 4D znajduje się stacja namierzania radarowego. Otrzymałeś zadanie zniszczenia tego obiektu.

4. **„Foxstrike"** (Uderzenie lisa) – Most znajdujący się w sektorze 3F stanowi ważny punkt strategiczny. Tą drogą przerzucane są wrogie jednostki lądowe. zadanie jest proste – zlokalizować i zniszczyć.

5. **„Lizard"** (Jaszczurka) – Kolumna przeciwnika składająca się z czterech czołgów i sześciu ciężarówek przemieszcza się autostradą w sektorze 4C. Rozkaz – zatrzymać konwój, czyli po prostu zniszczyć.

6. **„Charlie"** – Przeprowadź akcję na terenie opanowanym przez przeciwnika. Przeprowadzasz atak na lotnisko położone w sektorze 2H.

DRUGA FAZA WOJNY

1. **„Moonstruck"** (Szaleniec) – zaatakuj zakład zbrojeniowy w sektorze 3B.

2. **„Rogue"** (Łobuz) – należy zniszczyć elektrownię usytuowaną na wschód od miasta w sektorze 2F.

3. **„Pincer"** (Kleszcz) – zanim wyruszysz do akcji, zapoznaj się dokładnie z mapą tej fazy wojny. Zaznaczono na niej dwa wrogie bataliony czołgów (szary kolor) przygotowujące się do ataku. Zniszcz wszystkie czołgi i powróć do bazy.

4. **„Torch"** (Pochodnia) – masz za zadanie zniszczyć stację namiarową w sektorze 4A.

5. **„Crossfire"** (Krzyżowy ogień) – Zaatakuj rafinerię ropy naftowej w sektorze 1F. Zadbaj o to aby przede wszystkim zniszczyć trzy zbiorniki z ropą.

TRZECIA FAZA WOJNY

1. **„MayDay"** (Pomoc) – Powstrzymaj atak trzech wrogich myśliwców lecących w kierunku stolicy. Leć do sektora A5.

2. **„Lord"** – Na granicy doszło do zbrojnego konfliktu jednostek pancernych. Wkrocz do akcji, aby przechylić szalę zwycięstwa na korzyść Twojej armii. Zapoznaj się z mapą terenu w celu prawidlowego rozpoznania i zlokalizowania celów.

3. **„Torture"** (Torture) – odszukaj most kolejowy w sektorze 3B i zniszcz go.

4. **„Romeo"** – według doniesień wywiadu, w mieście Lac Mi-El znajduje się zakład zbrojeniowy, gdzie odbywa się montaż czołgów T-80. Leć do sektora F1, odszukaj fabrykę i zrównaj ją z ziemią.

CZWARTA FAZA WOJNY

1. **„Heat"** (Żar) – tym razem informacje dostarczone przez wywiad są fragmentaryczne, ale istnieje prawdopodobieństwo, że duży konwój wroga porusza się drogą w pobliżu sektora 1D. Najprawdopodobniej w jego skład wchodzi ponad 10 ciężarówek i tyleż czołgów. Sprawdź doniesienia wywiadu, a w razie potrzeby przeprowadź atak w celu powstrzymania konwoju.

2. **„Juno"** – duża formacja powietrzna gromadzi się nad terytorium wroga, po czym kieruje się w stronę stolicy. Zamiary przeciwnika są dokładnie znane. Tym razem musisz zniszczyć cztery wrogie maszyny, a pozostałe utrzymywać z dala od swojej bazy. Skieruj się do sektora 3G.

3. **„Warrior"** (Wojownik) – zniszcz zakłady chemiczne w sektorze 1C. Są tam prowadzone prace nad nowymi rodzajami broni „C".

4. **„Gold"** (Złoto) – aktualnie odbywa się największa w tej wojnie bitwa wojsk pancernych (patrz mapa). W walkę zaangażowane są wszystkie siły zarówno Twoje, jak również wroga, w tym także rezerwy. Zabezpiecz wsparcie lotnicze niezbędne do uzyskania przewagi zbrojnej oraz zniszcz osiem czołgów nieprzyjacielskich.

PIĄTA FAZA WOJNY

1. **„Ajax"** – dowództwo uchyliło zakaz bombardowania stolicy nieprzyjaciela – sektor 1B. Otrzymałeś rozkaz wykonania nalotu na międzynarodowy port lotniczy w sektorze 2A. Zniszcz główny pas startowy i powróć do bazy.

2. **„Dawn"** (Świt) – musisz przeprowadzić precyzyjny atak na stalownię w sektorze 1D, na południe od miasta. Uważaj, żeby nie uszkodzić szpitala Czerwonego Krzyża znajdującego się w bezpośrednim sąsiedztwie celu.

3. **„Zeus"** – nieprzyjaciel przygotowuje się do kolejnego ataku. Daj swoim wojskom powietrzne wsparcie, a przy okazji wyeliminuj z walki najbardziej wysunięty batalion wrogich czołgów.

4. **„Red"** (Czerwień) – zapewniasz powietrzną ochronę konwojowi drogowemu zaopatrującemu oddziały na froncie. Akcja rozgrywa się w sektorze 7G.

SZÓSTA FAZA WOJNY

1. **„Standstill"** (Równowaga) – należy zniszczyć największe zakłady zbrojeniowe przeciwnika znajdujące się w sektorze 1A. Uważaj, fabryka jest silnie strzeżona, otaczają je stanowiska rakiet przeciwlotniczych.

2. **„Vice"** (Imadło) – wojna przerodziła się w długotrwały bój o przetrwanie, wyczerpujący obie strony zaangażowane w konflikt. Nieprzyjaciel rzucił do walki ostatnie rezerwy. Desperacki atak kilkoma brygadami czołgów na linię frontu miałby przechylić szalę zwycięstwa. Masz jasno sprecyzowane zadanie – zniszczyć cztery najbardziej wysunięte czołgi oraz towarzyszące im pojazdy zaopatrzenia.

3. **„Thunder"** (Grom) – potężne formacje powietrzne przeciwnika wystartowały z niewykrytych dotychczas lotnisk. Wszystko wskazuje na to, iż jest to generalny atak – być może ostatni w tej wojnie – na Twoje pozycje. Skieruj się na południe w kierunku sektora 4G i zniszcz wszystkich „bandytów" (ich liczba nieznana).

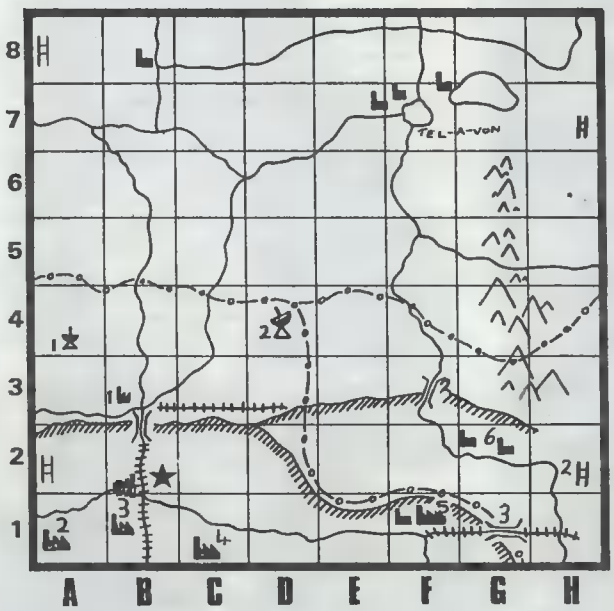
SIÓDMA FAZA WOJNY

1. **„Abyss"** (Odchłań). Tego dnia wojna znalazła się w punkcie zwrotnym. Zwycięstwo wymyka się nie jednej, nie drugiej stronie. Będziesz musiał wykonać wiele misji specjalnych o charakterze ściśle tajnym...

c.d.n.

Opracowanie: **Wojciech Czempik**

PROGRAM: F-29 Retaliator
FIRMA: Ocean
KOMPUTERY: Amiga/Atari ST/PC



Instalacje
fabryki/elektrownia
most
stacje radarowe
lotniska
drogi
koleje
rzeki
kwatera główna (wroga)
miasta

ELVIRA
Mistress Of The Dark



Cześć! Czy pamiętasz jeszcze nasze ostatnie spotkanie? Tak ?! To doskonale! Co nowego słychać w zamku Killbragaut? Wiem, wiem – Elvira to rzeczywiście niezła ... o przepraszam! Czarownica. Ale chyba nie zamierzasz pozostać z nią w tym okropnym miejscu do końca życia! Tym bardziej, że dzięki Emeldzie może być ono wyjątkowo krótkie, a już na pewno mało przyjemne. Jeśli zatem miałeś kłopoty z ostatecznym rozwiązaniem nurtujących Cię problemów, zgodnie z obietnicą przyniosłem Ci gotowe rozwiązanie. W końcu sam wpakowałem Ciebie w ten koszmar... Stojąc na dziedzińcu przed wejściem do lochów odwróć się w lewo i podejdź do stajni (MAPA 1). Weź ze sterty siana (HAY) i udaj się do biblioteki (MAPA 2). Znajdź księgę czarów dla Elviry (SPELL BOOK) i idź do zbrojowni. Uzbruj się w miecz (LONG SWORD), oraz tarczę (LARGE SHIELD) i zabierz kuszę (CROSSBOW). Zejdź do kuchni, gdzie będzie oczekiwała na Ciebie Elvira. Podaj jej księgę i weź ze spiżarni miód (HONEY). Teraz, daj Elvirze szansę stworzenia pierwszego czaru – HERBAL HONEY. Spróbuj jak smakuje. Opuść miejscową piękność i wejdź na pierwsze piętro (MAPA 3). Pozbieraj z pokojów strzały





(BOLTS – są w szafkach) oraz Biblię (BIBLE) i Laudnum (z łazienki). Do jasno-niebieskiego pokoju narazie nie zaglądaj.

Czas trochę pozwiedzać. Biegnij do domu ogrodnika (MAPA 1).

Zaraz powoli! Ze ścieżki pozbieraj zioła, liście z drzew oraz grzyby. Z szopy zabierz srebny krzyż (SILVER CROSS), młot (HAMMER) i larwy (MAGGOT) z gardła zabitego nieszczęśnika. Nie zapomnij też wziąć klucza



do ogrodu – leży w pudełku z herbatnikami. Przy jego pomocy otwórz drzwi do ogrodu i wejdź do środka. Nie baw się w kolekcjonera – interesują Cię tylko zioła. Naprzeciwko furtki, po wyjściu z ogródka zobaczysz słomianą tarczę. Czas nauczyć się strzelać z kuszy. Nie martw się – to będzie dużo prostrze niż podejrzewasz. Wyjmij następnie z tarczy pozostałe w niej bełty i udaj się na łąkę ptasznika. Wcześniej przygotuj kuszę. Gdy sokół zawróci w Twoją stronę poślij na jego spotkanie strzałę. Przyjrzyj się uważnie ptakowi. Weź przywiązany do jego nogi pierwszy ze złotych kluczy (GOLD KEY) i wyrwij z martwego już ciała pióro (BIRD FEATHER). Zabierz też strzałę.

Wróć do zamku. Z salonu (MAPA 2) weź kołek (STAKE) i ogołoć z liści Monsterę. Teraz możesz już spokojnie spojrzeć w twarz wampirzycy (MAPA 3). Wbij jej przy pomocy młota kołek w serce, a następnie zabierz pozostale po niej prochy. Przeszukaj szafki. Teraz idź do labiryntu (MAPA 6). Twoim głównym celem jest jego centrum. Po drodze pozbieraj wszystkie zioła i wyjmij z gniazda ptasie jajo. Napotkane po drodze potwory zabijaj przy pomocy kuszy (dwie strzały musisz zachować na później). Kiedy zapas strzał się wyczerpie użyj posiadanych czarów. Możesz także nie robić nic i pozwolić przeciwnikowi aby Cię hipnotyzował. Ale uwaga! Nie ryzykuj więcej niż dwa razy. Każda metoda jest zresztą dobra, a ile okaże się skuteczną. Gdy znajdziesz się już przed wejściem do gniazda potworków, musisz mieć w zapasie parę czarów. Użyj ich kilkakrotnie zanim wejdziesz do środka. Weź pierścień Elviry (RING), a jeżeli wcześniej przeciwnik zdołał ukraść Ci jakieś





przedmioty, powinieneś je tu odnaleźć. Wejdź do sanktuarium w centrum labiryntu. Zerwij wszystkie znalezione rośliny i wracaj do zamku. Udaj się do kaplicy (MAPA 2), z ławki weź modlitewnik i podejdź do ołtarza. Włóż pierścień Elviry w krzyż. Przez powstałą w ten sposób szczelinę zejdź do krypty. Weź koronę (CROWN) i podejdź do ściany z płaskorzeźbą. Wyjmij z Bibli pergamin (PRAYER SCROLL) i użyj go – ściana pęknie a, przed Twoimi oczami ukaże się przerażający szkielet Krzyżowca. Umieść na jego głowie koronę i wyjmij z rąk święty miecz (HOLLY SWORD). Uzbruj się w niego, zdejmij koronę z głowy Krzyżowca i przenieś ją do „ROOM" a następnie bez lęku opuść to ponure miejsce. Wejdź na blanki (MAPA 1). Odszukaj Rycerza i zabij go z kuszy – spadnie do fosy okalającej zamek.

Teraz idź do lochów (MAPA 4). Po kolei, dokładnie, przeszukuj celę po celi. Jeśli nawet w środku nic nie rzuci Ci się w oczy – nie spiesz się! Opcją „ROOM" sprawdź ich zawartość. Gdy okaże się, że w słomie, po ścianie lub gdziekolwiek indziej „buszuje" pająk, stonoga lub inny robal – weź go ze sobą. Nie przeocz też żadnej z pajęczyn zwisających na korytarzach. Gdy znajdziesz się w sali tortur weź sól (SALT), a następnie pociągnij za żelazny pierścień w podłodze. Pod betonową płytą odkryjesz kości jakiegoś nieszczęśnika (BONES) i drugi złoty klucz (GOLD KEY). Poza tym na razie niczego nie dotykaj. Wróć do kuchni (MAPA 2). Jeśli zamiast Elviry w drzwiach przywita Cię znacznie mniej atrakcyjna kucharka – zniszcz ją przy pomocy soli. Z posiadanych ziół i magicznych składników stwórz wszystkie możliwe czary. Teraz możesz zejść do katakumb (MAPA 5). Znajdź butelkę smoczej krwi (DRAGON'S BLOOD) – jest w czaszce nad drzwiami wejściowymi do jednego z pomieszczeń cmentarnych. Odszukaj trumnę z żelaznym kluczem w środku (IRON KEY). Przed pomieszczeniem w którym się znajduje spotkasz niesamowitego stwora.W walce wykorzystaj czary i miecz. Gdy wreszcie uda Ci się go pokonać, z odciętej dłoni wyjmij kamień (STONE). Następnie wejdź do krypty przed którą zostałeś zaatakowany i z sarkofagu po prawej stronie wyjmij klucz. Idź teraz do sali z jedną pustą trumną. Włóż do niej kości i otwórz sarkofag obok. Ponieważ jest on połączony z fosą, całe pomieszczenie wkrótce wypełni się wodą. Zanurkuj i płyń do czasu aż będziesz mógł się wynurzyć (uważaj na strzałkę). Zaczerpnij powietrza i płyń dalej do końca korytarza. Gdy drogę zagrodzi Ci krata otwórz ją żelaznym kluczem i przepłyń do fosy. Ustaw się na środku i odszukaj spoczywające na dnie zwłoki Rycerza. Zabierz mu trzeci złoty klucz (wisi na rękojeści miecza) i z powrotem podwodnym korytarzem wracaj do studni. Po wynurzeniu się zbierz z jej wewnętrznych murów mech i wejdź po zwisającej linie na górę. Biegnij do kuźni (MAPA 1). Ze skrzyni stojącej przy drzwiach wyjmij tygiel (CRUCIBLE) i włóż do niego srebrny krzyż. Postaw tygiel na palenisku a gdy srebro się roztopi, zanurz w nim jedną ze strzał. Tak uzbrojony możesz spokojnie zajrzeć do stajni. Gdy po krótkiej chwili stajenny zamieni się w krwiożerczego wilkołaka, zabij go srebrną strzałą. Weź zaczepione o deski jednego z boksów kosmyki końskiego włosia i przejdź do ostatniej zagrody. Pociągnij za obręcz na frontowej ścianie. W skrytce znajduje się następny złoty klucz . Udaj się ponownie do sali tortur (MAPA 5) i zabierz stamtąd szczypce (TONGS). Wróć do kuchni (MAPA 2). Wyjmij z paleniska gorący węgiel





(BURNING COAL) i tak szybko jak potrafisz pędź na wieżę z działem. Przy pomocy węgla podpal lont, a wówczas wystrzał zniszczy piątą wieżę. Odszukaj w kuchni Elvirę. Niech pomoże Ci stworzyć wszystkie możliwe czary – szczególnie ważne są zaklęcia lecznicze i ofensywne. Podejdź do wyciągu (MAPA 2), „daj" Elvirze czar GLOWING PRIDE i poczekaj aż przyniesie Ci piąty złoty klucz. Idź do zbrojowni (MAPA 2), wyrzuć wszystkie niepotrzebne już przedmioty i załóż zbroję. Wypij napoje zwiększające Twoje siły i odwiedź kapitana straży. Zabij go w walce wręcz, a następnie zdejmij z tablicy ogłoszeń wiszącą na niej kartkę – w ten sposób wejdziesz w posiadanie ostatniego złotego klucza.

Wejdź na zburzoną wieżę i odszukaj stojącą wśród gruzów drewnianą skrzynię. Teraz tylko musisz ją otworzyć. Wszystkie klucze masz przy sobie, więc do roboty! Za pomocą opcji „EXAMINE" ustal numery kluczy, a następnie w odpowiedniej kolejności (od pierwszego do szóstego) wkładaj je do zamków w skrzyni, zaczynając od lewej strony. Z wnętrza wyjmij papirus (SCROLL) i sztylet (CEREMONIAL DAGGER). Zejdź do katakumb (MAPA 5) i odszukaj miejsce oznaczone na mapce p...ez „D". Jeżeli podczas wędrówki przez korytarze będą Cię atakowały nieokreślone bliżej zjawy, użyj czarów ofensywnych i zaklęć chroniących przed magią. Po dotarciu do celu, włóż w otwór w podłodze kamień odebrany stworowi. Staniesz oko w oko z Emeldą. Spiesz się. Włóż w symbol zła święty miecz, odczytaj czarownicy papirus i pchnij ją prosto w serce sztyletem. Uff...To już koniec! Elvira na pewno nie zapomni tego co dla niej (i dla siebie) zrobiłeś. Potrafi być wdzięczna! A my? No cóż... Jestem pewien, że spotkamy się jeszcze. Kłopoty, to przecież specjalność nie tylko Elviry.

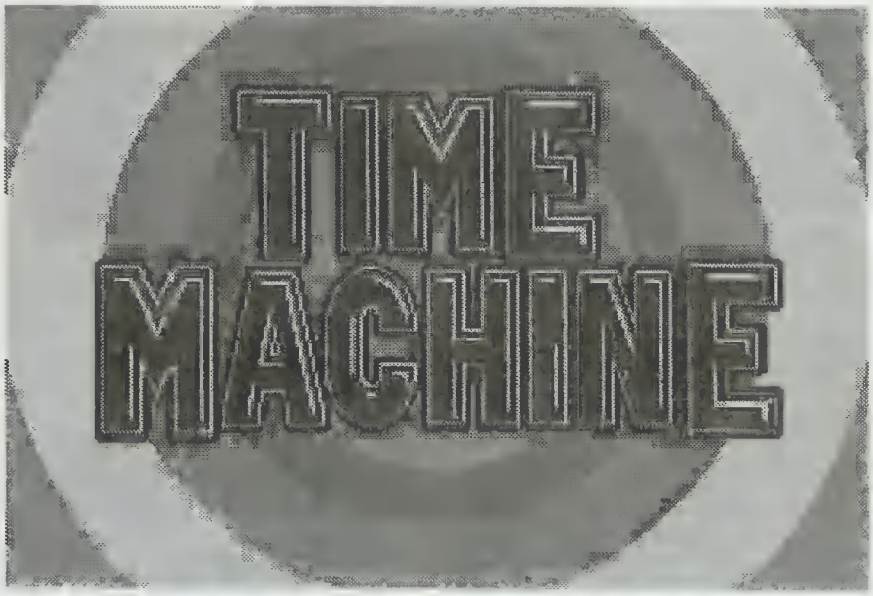
Uwaga: Mapy, czary oraz niemieckie odpowiedniki prezentowanych przez nas nazw, zamieściliśmy w poprzednim numerze (nr 3/91) naszego magazynu.

Opracowanie: **Patrycja Wardzała i Dariusz Zgliński**

PROGRAM: Elvira – Misters of the Dark
FIRMA: Accolade
KOMPUTERY: Amiga/Atari ST/PC/Commodore C-64 (dysk)







...czyli „Wehikuł Czasu", to niezwykle udana gra zaliczana do gatunku Arcade Strategy (zręcznościowa z elementami „strategii" – logicznego myślenia). Najprościej o konstrukcji tego programu można by powiedzieć – „znajdź przedmiot i użyj go". „Time Machine" utrzymana jest trochę w stylu „Dizzy", lecz posiada dużo bardziej wyrafinowaną fabułę i stojącą na wysokim poziomie grafikę.

Bohaterem gry jest profesor Potts, lekko postrzelony naukowiec, który skonstruował maszynę do przenoszenia się w czasie, gdyż zapragnął odbyć podróż w przeszłość. Jego marzenie spełniło się jednak w nader dramatycznych okolicznościach: atak terrorystyczny i wybuch granatu w pobliżu aparatury, spowodował zniszczenie cennego kryształu – serca wehikułu, a sam profesor został rzucony w przeszłość odległą o miliony lat. Na domiar złego Potts wpadł w paradoks czasowy i aby powrócić do teraźniejszości, musi ją... sam sobie stworzyć: od prehistorii aż po współczesność.

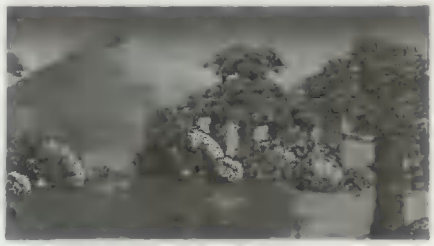


W trakcie gry profesorem Pottsem kierujesz za pomocą joysticka, a przyciśnięcie „fire" uruchamia laser miotający paraliżujące promienie. Kiedy zużyjesz cały magazynek, broń naladuje się samoczynnie, choć trwa to chwilę. Po terenie możesz poruszać się na dwa sposoby: normalnie – przechodząc z jednej planszy do drugiej, lub przez teleportację. Klawisze F1÷F4 pozwalają na rozmieszczenie w dowolnych miejscach czterech stacji teleportacyjnych. Wciskając te same klawisze, możesz przenosić się zarówno w przestrzeni jak i w czasie, o ile rozmieściłeś teleporty w różnych epokach.

Trzecią metodą transportu, ekscentryczną lecz skuteczną, jest lot w dziobie pterodaktyla. Żeby pterodaktyl chwycił Cię za kołnierz, musisz najpierw – odszukać jaja złożone przez niego i zniszczyć je promieniem lasera.

Na górze ekranu mieści się rząd ikon informujących Cię o przebiegu gry. Pierwsze z lewej jest okienko „inventory", które otwiera się, gdy w zasięgu profesora Pottsa znajdzie się obiekt biorący udział w grze. W tym momencie możesz spróbować wziąć przedmiot w dłonie, przyciskając „fire" z równoczesnym pociągnięciem drążka do siebie. Jeśli nie uda Ci się zabrać przedmiotu, wtedy spróbuj razem z nim teleportować się w miejsce, gdzie spodziewasz się wywołać właściwy efekt, np. z ogniem na beczkę prochu itd... Wskaźniki naładowania broni, energii życiowej i liczby „żyć" rozpoznasz bez trudu, natomiast „murek" z prostokątów potraktuj jako swego rodzaju układ współrzędnych. Poziome rzędy to po prostu kolejne lokacje, a kratki migające czerwono, to miejsca wymagające Twojej interwencji w bieg historii. Po pionowych rzędach możesz się poruszać klawiszami 1–5, co wiąże się ze zmianą ery historycznej. Aby uzyskać dostęp do następnej epoki, musisz dokonać odpowiednich zmian w poprzedniej. Niektóre z nich będą wymagały poprawek – zwłaszcza głazy przy gejzerach – potrafią, wbrew swej kamiennej naturze, sprawiać niespodzianki.

Kryształ niezbędny do naprawy wehikułu znajdziesz już w erze prehistorycznej, jednak sposobu na jego zdobycie należy szukać po dotarciu do współczesności. Tyle instrukcja, pora odkryć historię. Taką, jaką stworzył ją profesor Potts.



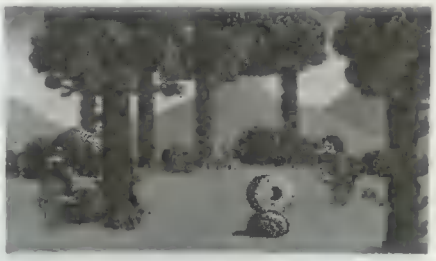
EPOKA PREHISTORYCZNA

Startujesz przy trzech gejzerach. Obok leżą trzy duże kamienie – skojarzenie jest proste – należy głazami przykryć gejzery. Po prawej stronie jest jaskinia, która znakomicie nadaje się do zasiedlenia. Zostaw obok niej teleport i przenieś się (najlepiej pterodaktylem) do planszy, gdzie z owocowych drzew schodzą przyszłe małpy – tu zostaw drugi teleport. Sparaliżuj małpę promieniem lasera, a kiedy ujrzysz ją w oknie „inventory", przeteleportuj się wraz z nią. Zaczekaj aż małpa wejdzie do jaskini i wróć po następną. Przetransportuj w ten sposób kilka małp, dopóki kratka obrazująca planszę z jaskinią nie stanie się zielona; era lodowcowa jest w Twoim zasięgu.



EPOKA LODOWCOWA

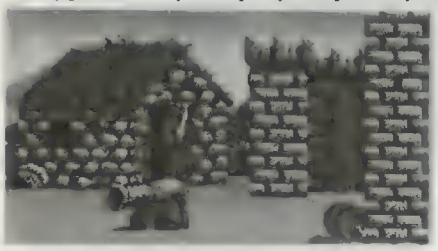
Zimno! Rozgrzewkę zacznij od zdjęcia głazów z gejzerów. Obok nich zostaw na stałe jeden z teleportów: będziesz tu jeszcze powracał żeby robić poprawki. Małpy, które wcześniej umieściłeś w jaskini, zdążyły już obrosnąć futrem , tym niemniej potrzebują ognia. Znajdź wiązkę chrustu i przenieś ją pod jaskinię metodą teleportacji. W ten sam sposób podpal chrust ogniem wziętym z prehistorycznych bagien. Owoce, którymi posiłałeś się w poprzedniej epoce, przydadzą się także teraz – przenieś je i zasadź po jednym na każdym brzegu rzeki.



EPOKA KAMIENNA

Jabłonie nad rzeką urosły aż miło, możesz zrobić użytek z ich wystających konarów. Przenieś się do prehistorii i skorzystaj z usług pterodaktyla, a kiedy będziesz przelatywał nad rzeką w miejscu, gdzie w przyszłości wyrosną gałęzie, powróć do epoki kamiennej. Jeśli spadniesz na konar, złamiesz go. Podobnie uczyń z drugim konarem – w ten sposób powstanie rodzaj prymitywnego mostu. Teraz odszukaj koło i przy pomocy lasera strąć je z kamienia. Następnie pójdź z nim w stronę jaskini i postaw obok kamienne-

go kwadratu. A tak na marginesie – wyciosany w kamieniu, przez jaskiniowego Edisona kwadrat z otworem na oskę, to bodaj jedyny w tej grze, ale naprawdę wspaniały dowcip.



ŚREDNIOWIECZE

Ponure czasy z ponurymi typami. Na początku swojego pobytu w tych niegościnnych czasach musisz zabić olbrzyma, który pilnuje mostu. W tym celu z pierwszej planszy po prawej stronie weź beczkę prochu i zanieś ją w pobliże mostu, a obok postaw teleport. Kiedy olbrzym podejdzie blisko beczki, przenieś się na bagna po ogień i teleportuj się wraz z nim. Beczka wybuchnie i pierwszy kłopot masz z głowy. Teraz idź po drugą beczkę, aby w taki sam sposób jak poprzednio rozbić ruchomy kamień na pierwszej planszy z lewej. Wytryśnie ropa!



WSPÓŁCZESNOŚĆ

Bez względu na terrorystów pora naprawić zepsuty wehikul. Tam, gdzie w poprzedniej epoce walały się beczki prochu, teraz zaczekaj na bombę, którą powinieneś przenieść do prehistorii i postawić obok kryształu umieszczonego w kamieniu. Wybuch bomby rozerwie kamień, ale uwolniony kryształ wpadnie w bagno; poszukaj go w tym samym miejscu, ale o jedną erę dalej. Przeteleportuj się z kryształem do wehikułu. Następnie sprawdź działanie maszyny strzelając z lasera w przełącznik (włącz go i wyłącz) znajdujący się na dachu budynku VID OIL. Na dach dostaniesz się naturalnie przy pomocy pterodaktyla. Teraz wmontuj kryształ we wnętrze



maszyny i ponownie uruchom ją. Jeśli wszystkie „cegiełki historii" palą się na zielono, to możesz wejść do maszyny i pomyślnie zakończyć grę.

Jako post scriptum jeszcze dwie krótkie refleksje.

Optymistyczna – „Time Machine", choć rozgrywa się zaledwie na 25 ekranach, jest grą wymyśloną z ogromną fantazją, rozmachem i logiką, bijąc pod tym względem wiele rozbudowanych gier, zajmujących po kilka dysków.



Pesymistyczna – ludzie w miarę rozwoju cywilizacyjnego stają się coraz bardziej wredni i zaciekle atakują profesora Pottsa, nie bacząc na jego szlachetną działalność.

Najgorsze jest to, że nie wydaje się, aby było to sprzeczne z historią.

Opracowanie: **Lech Zaciura**

Program: Time Machine
Firma: Image
Komputery: Amiga/Atari ST/PC, Commodore 64 (taśma/dysk).

1.1	1.2	1.3	1.4	1.5
2.1	2.2	2.3	2.4	2.5
3.1	3.2	3.3	3.4	3.5
4.1	4.2	4.3	4.4	4.5
5.1	5.2	5.3	5.4	5.5

EYE OF THE BEHOLDER

Piergeiron, najwyższy lord Waterdeep, wezwał Twoją drużynę i przekazał Ci list o następującej treści:

„Piergeironie!

Zbadałem sprawę, która Cię niepokoiła, mój przyjacielu, i obawiam się, że wiadomości nie są dobre. Więcej niż niedobre! Są irytujące i frustrujące. Oznaki zła są jasne, jak zapewne wiesz, a ich liczba wciąż rośnie. Odwiedziłem zarówno Amn jak i Calimshan, które w przeszłości były przyczyną wszelkich kłopotów. Podejrzewałem, że niektóre obecne problemy mogą być przez nie powodowane, lecz nie znalazłem niczego, co mogłoby to potwierdzić. Tu nikt nawet nie słyszał o Xanatharze. Nie... To zło nie pochodzi spoza Waterdeep, lecz z niego lub... spod niego. Moi czarodzieje wykryli zło, lecz nie mogą zlokalizować jego źródła. Wszystkie nasze próby, aby znaleźć jego przyczynę zdały się na nic. Jedyna rzecz jakiej się dowiedzieliśmy, to imię Xanathar, powracające uporczywie za każdym razem. Gdzie może być miejsce, którego nigdy nie patrolujemy? Gdzie schowałbyś się przed lordami Waterdeep bez opuszczania obszaru miasta? Mogę jedynie myśleć, że przegapiliśmy coś leżącego nam pod samym nosem. Wrócę wkrótce, gdyż moje poszukiwania tutaj są całkowicie bezowocne. Jednakże nie czekaj na mnie bezczynnie – wynajmij podróżników, którzy nie mając naszych uprzedzeń i patrząc obiektywnie, być może będą mogli nam pomóc. Twój zaufany przyjaciel Khelben".

„Kanały", powiedział Piergeiron. „Schowałbym się w kanałach. Myślę, że to właśnie tam powinniście zacząć".

* * *

Nie pozostaje Ci więc nic innego, jak kierując się wskazówką lorda, rozpocząć poszukiwania od podmiejskich kanałów.

Powodzenia!

Aby skompletować drużynę, musisz stworzyć cztery postacie. Drużyna powinna składać się z dobrej mieszanki klas i ras.



Ogólnie rzecz biorąc, drużyna powinna posiadać co najmniej dwie postacie mogące dobrze walczyć, czarownika i przynajmniej jedną postać mogącą wypowiadać zaklęcia uzdrawiające.

RASY:

Wyboru dokonujesz pomiędzy sześcioma rasami. Są to:

* **KARŁY** (DWARFS) – niska, masywna rasa człekopodobna o wzroście od 4 do 4 1/2 stóp i wadze przekraczającej 150 funtów. Słyną one z biegłości we wszelkiego rodzaju rzemiosłach, od kowalstwa po kamieniarstwo. Broń przez nie wyprodukowana osiąga wysokie ceny na całym świecie, a wykonywana przez nie wspaniała biżuteria jest częścią każdego królewskiego skarbu. Karły są znane również z ogromnej odwagi i graniczącego



z fanatyzmem uporu. Natura, niestety nie obdarzyła ich zdolnościami magicznymi, posiadają jednak dużą odporność zarówno na magię jak i na wiele trucizn.

Dopuszczalne klasy: Kleryk, Wojownik, Złodziej, Wojownik/Kleryk, Wojownik/Złodziej

Ograniczenia: Kleryk co najwyżej 10 stopnia zaawansowania

* **ELFY** (ELVES) – smukła i nieco niższa niż człowiek średniego wzrostu, o dystyngowanych rysach twarzy i spiczastych uszach. Elfy nie przepadają za cywilizacją, rozkoszują się pięknem natury, śpiewem i beztroskimi zabawami. Dla obcych często są niegrzeczne, oziębłe, jednakże znane są z ogromnej lojalności wobec przyjaciół.

Niezależnie od klasy elfy są wyśmienitymi łucznikami i w grze otrzymują bonus (+1), jeśli używają jakikolwiek rodzaj łuku oraz długi lub krótki miecz. Elfy są bardzo odporne na każdy rodzaj czarów usypiających lub zauroczających.

Dopuszczalne klasy: Kleryk, Wojownik, Mag, Rycerz, Złodziej, Wojownik/Mag, Wojownik/Złodziej, Mag/Zlodziej, Wojownik/Mag/Złodziej

* **GNOMY** (GNOMES) – odległi kuzyni karłów, znacznie się jednak od nich różniący. Podczas gdy karły są małomówne i pracowite, gnomy są bardziej beztroskie i żywotne. Nigdy nie odwracaj się do nich plecami – są diabolicznymi i entuzjastycznymi żartownisiami.

Gnomy posiadają pewną odporność na czary i osiągają bonus (+1) podczas walki z koboldami.

Dopuszczalne klasy: Kleryk, Wojownik, Złodziej, Kleryk/Złodziej, Wojownik/Złodziej, Wojownik/Kleryk

Ograniczenia: Kleryk co najwyżej 9 stopnia zaawansowania

* **PÓŁELFY** (HALF-ELVES) – dzięki swemu mieszanemu pochodzeniu odnoszą kilka korzyści. Przypominają elfy, jeśli chodzi o wygląd, są jednak wyższe i cięższe. Mogą one przebywać w towarzystwie zarówno elfów jak i ludzi, choć w żadnym z nich nie są naprawdę akceptowani.

Półelfy mają największą możliwość wyboru klasy ze wszystkich ras. Podobnie jak elfy, jednak w mniejszym stopniu, przejawiają odporność na czary usypiające oraz zauroczające.

Dopuszczalne klasy: Kleryk, Wojownik, Mag, Rycerz, Złodziej, Wojownik/Kleryk, Wojownik/Złodziej, Wojownik/Mag, Kleryk/Mag, Kleryk/Rycerz, Złodziej/Mag, Wojownik/Mag/Kleryk, Wojownik/Mag/Złodziej

* **LUDZIE** (HUMEN) – najlepiej przystosowująca się i najbardziej dominująca rasa. Społeczeństwa ludzi są bardziej urozmaicone, niż w przypadku innych ras. Podczas gdy dłużej żyjące rasy cierpliwie czekają i mają





długodystansowe spojrzenie na świat, ludzie usiłują wszystko osiągnąć jak najszybciej.

Dopuszczalne rasy: Kleryk, Wojownik, Mag, Paladyn, Rycerz, Złodziej

* **LILIPUTY** (HALFLINGS) – drobna rasa słynąca z umiłowania komfortu. Mają szerokie, okrągłe twarze i zazwyczaj skręcone w loki włosy. Są niższe niż karły i tłuściutkie. Są krzepkie, przeważnie ciche i pokojowo usposobione. Są lubiane przez niemal wszystkie inne rasy, a zwłaszcza przez gnomy.

Liliputy są odporne na czary, a także otrzymują bonus (+1), jeśli używają procy.

Dopuszczalne klasy: Kleryk, Wojownik, Złodziej, Wojownik/Złodziej

Ograniczenia: Kleryk do najwyżej 8, a Wojownik 9 stopnia zaawansowania.

KLASY

W grze istnieje pięć podstawowych klas. Są to:

* **KLERYCY** – duchowni wojownicy. Ich trening obejmuje stosowanie nie tylko zaklęć, ale również pewnych typów broni, takich jak maczugi czy cepy. Mogą nosić wszelkie rodzaje zbroi i tarcz.

Magia kleryków różni się od czarów rzucanych przez magów swym boskim pochodzeniem. Nie potrzebują oni ksiąg zawierających zaklęcia i rytuały. Swą moc uzyskują bezpośrednio od bogów, a czary rzucają poprzez swe święte symbole.

Klerycy posiadają również moc stosowaną wobec nieśmiertelnych potworów, takich jak szkieletory czy zombi. Stosują tą moc automatycznie podczas walki. Kiedy kleryk osiągnie wyższy poziom zaawansowania, uzyskuje więcej czarów, oraz posiada większą moc wobec nieśmiertelnych.

Klerycy, których moc jest większa niż 13, uzyskują dodatkowe czary.

Pierwszoplanowa cecha: Mądrość

Dopuszczalne rasy: Ludzie, Karły, Elfy, Gnomy, Półelfy, Liliputy

Dopuszczalna broń: maczuga, cep, pałka, proca.

* **MAGOWIE** – są indywidualnie szkoleni w tajemnych sekretach magii. Można przyjąć, iż są najlepszymi wojownikami, wolącymi polegać na swych zdolnościach magicznych i intelektualnych. Wolą trzymać się z tyłu i wspomagać drużynę za pomocą swych umiejętności. Większość swego wolnego czasu spędzają na odkrywaniu nowych zaklęć i wyszukiwaniu starożytnych sekretów magii.

Ponieważ zaklęcia wymagają specyficznych warunków (np. specjalnej szaty), magowie nie mogą nosić żadnego typu zbroi. Z tego samego powodu mogą stosować tylko niektóre rodzaje broni. Z każdym osiągniętym poziomem zaawansowania, magowie stają się coraz potężniejsi, a ich czary coraz skuteczniejsze.

Pierwszoplanowa cecha: Inteligencja

Dopuszczalne rasy: Ludzie, Elfy, Półelfy

Dopuszczalna broń: sztylet, pałka, strzałka.

* **WOJOWNICY** – są ekspertami w stosowaniu wszelkiego rodzaju broni i taktyki wojennej. Nie mają żadnych ograniczeń, jeżeli chodzi o rodzaje broni czy zbroi. Dla sławy i zysku są zdolni wyruszyć naprzeciw największych niebezpieczeństw. Mimo, że sami nie mogą stosować żadnych zaklęć, to mogą nosić i używać magiczne przedmioty. Wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania, wojownicy atakują coraz szybciej, potrzebując krótszych przerw pomiędzy ciosami.

Pierwszoplanowa cecha: Siła

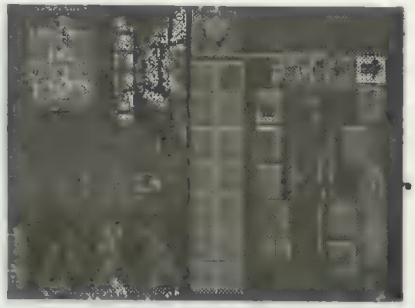
Dopuszczalne rasy: wszystkie.

* **PALADYNI** – są to elitarni wojownicy walczący w imię Prawdy i Sprawiedliwości.



Prawe i dobre uczynki są ich chlebem powszednim, a prowadzą życie przepojone tak pobożną cnotą, że nawet klerycy są wobec nich pełni respektu. Paladyni nie przyłączą się do drużyny, w której znajduje się zły charakter. Tak jak i inne wojownicze klasy, posługują się bardzo dobrze różnego rodzaju bronią, a zwłaszcza mieczem.

Dzięki swej pobożności mogą posługiwać się pewnymi rodzajami magii duchownej. Jest to jednak możliwe dopiero na wyższych poziomach zaawansowania. Paladyni posiadają dodatkową odporność na czary i truciznę. Raz dziennie mogą również leczyć (2 HP za każdy poziom zaawansowania). Są również zawsze chronieni przed złem. Jeśli w drużynie jest



paladyn, atakujące potwory ponoszą zawsze lekkie obrażenia. Od trzeciego poziomu paladyni posiadają moc przeciwko nieśmiertelnym.

Od dziewiątego poziomu mogą stosować następujące czary: *Błogosławieństwo, Leczenie Lekkich Obrażeń, Ujawnienie Magii, Ochrona Przed Złem, Spowolnienie Działania Trucizny.*

Pierwszoplanowa cecha: Siła

Dopuszczalne rasy: tylko ludzie.

* **RYCERZE** – są wytrenowanymi łowcami, tropicielami i leśnymi ludźmi. Tak jak wojownicy, mogą oni stosować wszystkie typy broni i zbroi, choć ciężka zbroja przeszkadza ich specjalnym zdolnościom. Nosząc zbroję lekką lub świetlną, rycerze mogą walczyć obydwoma rękoma.

Pierwszoplanowe cechy: Siła, Zręczność, Mądrość

Dopuszczalne rasy: Ludzie, Elfy, Półelfy

* **ZŁODZIEJE** – są grupą trudną do sklasyfikowania. Część z nich to malkontenci, żerujący na innych. Pozostali potrafią być mili i dobrzy. Podróżnicy dawno temu nauczyli się, że posiadanie złodzieja w drużynie zwiększa szansę na przeżycie, zwłaszcza jeśli chodzi o różnego rodzaju pułapki. Wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania, zwiększa się ich sprawność w stosowaniu wytrychu i unikaniu pułapek. Ponieważ z racji wykonywanego zawodu potrzebują swobody, ich możliwości są pełne tylko wtedy, gdy noszą lekką zbroję. Mają większy wybór co do broni niż klerycy i magowie, ale mniejszy niż wojownicy.

Pierwszoplanowa cecha: Zręczność

Dopuszczalne rasy: wszystkie.

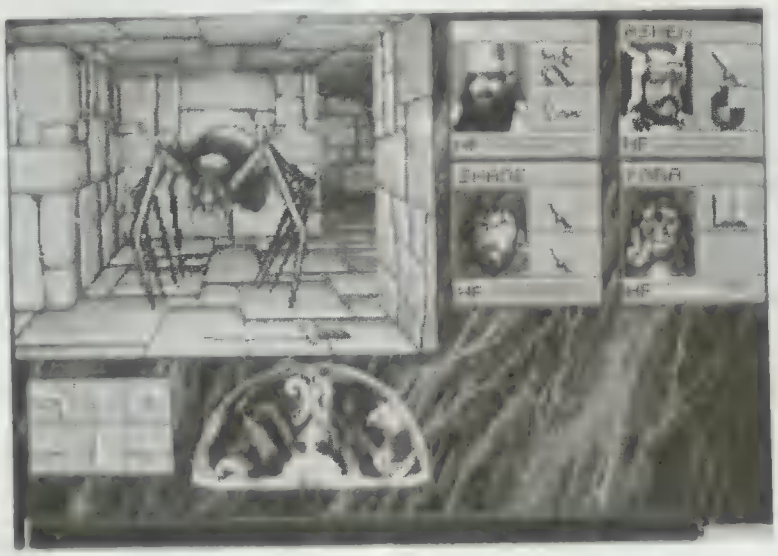
Wszystkie postacie, z wyjątkiem ludzi, mogą należeć do klas mieszanych. Jednakże klasy pojedyncze mają pewną przewagę nad przedstawicielami klas mieszanych.

Pojedynczej klasy wojownicy, przy tym samym poziomie doświadczenia (EXP) co wojownicy klasy mieszanej, zadają większe rany, mają wyższą odporność oraz więcej szans na trafienie.

Pojedynczej klasy klerycy i magowie osiągają wyższy poziom zaawansowania dużo wcześniej, niż gdyby należeli do klasy mieszanej.

Natomiast niewątpliwą zaletą klas mieszanych jest fakt, że można połączyć kilka umiejętności w jednej postaci. Przykładowo: Wojownik/Mag może zarówno efektywnie walczyć wszystkimi rodzajami broni, jak i wypowiadać zaklęcia.

ADVENTURE



SPIS CZAROW (część I)

" magiczne zaklęcia pierwszego stopnia "

ZBROJA (ARMOR)

Zasięg: 0 (może być stosowany tylko wobec członków drużyny)

Czas trwania: różny

Obszar działania: jedna postać

Przy pomocy tego czaru Mag opasuje postać magicznym polem, które chroni w tym samym stopniu, co kolczuga (AC 6). Zaklęcie nie przynosi efektu u postaci, która już posiada AC 6 lub wyższą, nie ma żadnego efektu kumulacyjnego z czarem – TARCZA. Czar trwa aż do momentu, kiedy postać otrzyma 8 punktów uderzenia (+1 na każdy poziom zaawansowania maga). Może też zostać zlikwidowany czarem ROZPROSZENIE MAGII.

PŁONĄCE RĘCE (BURNING HANDS)

Zasięg: bliski (bezpośredni kontakt z celem)

Czas trwania: chwilowy

Obszar działania: jeden cel

Kiedy mag wypowie to zaklęcie, strumień ognia wystrzeliwuje z czubków jego palców. Rany spowodowane przez płomień wzrastają wraz z wzrostem poziomu sprawności i mocy maga. Zaklęcie powoduje 1–3 punktów uszkodzeń (+2 za każdy poziom osiągnięty przez maga).

UJAWNIENIE MAGII (DETECT MAGIC)

Zasięg: 0

Czas trwania: krótki

Obszar działania: posiadane przedmioty

Zaklęcie to pozwala magowi ustalić, czy któryś z posiadanych przez czlonków drużyny przedmiotów ma magiczne właściwości. Wszystkie takie przedmioty będą przez chwilę iluminować.

MAGICZNY POCISK (MAGIC MISSILE)

Zasięg: daleki (mogą razić każdy widoczny cel)

Czas trwania: chwilowy

Obszar działania: jeden cel

Mag powoduje wyzwolenie sil magicznych skierowanych wobec pojedynczego celu. Jeśli naprzeciw stoją dwa potwory, pocisk automatycznie razi tego, który znajduje się po tej samej stronie co mag. Skuteczność tego czaru wzrasta wraz z wzrostem poziomu zaawansowania maga. Początkowo powoduje on od 2 do 5 punktów uszkodzeń, natomiast co dwa poziomy zaawansowania skuteczność tego czaru podwaja się.

TARCZA (SHIELD)

Zasięg: 0

Czas trwania: krótki do średniego

Obszar działania: Mag, który wypowiedział to zaklęcie

Czar ten wytwarza niewidzialną barierę z przodu Maga, która calkowicie chroni przed atakiem magicznymi pociskami. Zwiększa także obronę (AC) do 2 wobec sztyletów i włóczni, a do 3 wobec strzał i kamieni. Czar ten nie kumuluje się z czarem ZBROJA. Czas trwania tego zaklęcia zwiększa się wraz z wzrostem poziomu zaawansowania maga.

" magiczne zaklęcia drugiego stopnia"

NIEWIDZIALNOSC (INVISIBILITY)

Zasięg: 0

Czas trwania: różny

Obszar działania: jedna postać

Czar ten powoduje zniknięcie postaci. Jest ona niewidzialna do momentu, gdy zostanie trafiona, lub sama zaatakuje. Niektóre potężne potwory mogą wyczuć niewidzialne postacie lub nawet widzieć je (jak np. pająki).

KWAŚNE STRZAŁY (ACID ARROW)

Zasięg: daleki

Czas trwania: różny

Obszar działania: jeden cel

Zaklęcie to tworzy magiczną strzałę, która wystrzeliwuje w cel w ten sposób, jakby byla wypuszczona przez wojownika na tym samym poziomie zaawansowania, na którym jest mag. Powoduje ona od 2 do 8 punktów uszkodzeń przy każdym ataku. Co trzy poziomy zaawansowania, osiągnięte przez maga, strzała uzyskuje dodatkowe punkty ataku.

" duchowne zaklęcia pierwszego stopnia "

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO (BLESS)

Zasięg: 0

Czas trwania: średni

Obszar działania: cala drużyna

Po wypowiedzeniu tego zaklęcia wzrasta morale całej drużyny i wszystkie postacie uzyskują bonus do swoich ataków.

POWODOWANIE LEKKICH OBRAŻEŃ (CAUSE LIGHT WOUNDS)

Zasięg: bliski

Czas trwania: stały

Obszar działania: jeden cel

Poprzez wypowiedzenie tego zaklęcia, kleryk powoduje od 1 do 8 punktów uszkodzenia. Aby móc zastosować ten czar, musi się on znajdować na czele drużyny.

LECZENIE LEKKICH OBRAŻEŃ (CURE LIGHT WOUNDS)

Zasięg: 0

Czas trwania: stały

Obszar działania: jedna postać

Zaklęcie to powoduje wyleczenie od 1 do 8 punktów odporności (HP)

UJAWNIENIE MAGII (DETECT MAGIC)

Zasięg: 0

Czas trwania: chwilowy

Obszar działania: posiadane przedmioty.

Jeżeli którykolwiek z posiadanych przez członków drużyny przedmiotów posiada właściwości magiczne, to na krótki czas rozświetli się.

OCHRONA PRZED ZŁEM (PROTECTION FROM EVIL)

Zasięg: 0

Czas trwania: średni

Obszar działania: jedna postać

Czar ten owija postać magiczną skorupką, chroniącą przed atakami wszelkich służących zlu stworów. Czas trwania tego czaru wydłuża się wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania kleryka.

" duchowne zaklęcia drugiego stopnia "

POMOC (AID)

Zasięg: 0

Czas trwania: krótki do średniego

Obszar działania: jedna postać

Zaklęcie to oddziaływuje tak jak BŁOGOSŁAWIENSTWO oraz dodaje do odporności postaci od 1 do 8 HP. Może ona wtedy przekroczyć górną granicę odporności danej postaci. Czas trwania tego czaru zależy od poziomu zaawansowania kleryka.

PŁOMIENNE OSTRZA (FLAME BLADE)

Zasięg: bliski

Czas trwania: średni

Obszar działania: jeden cel

Zaklęcie to powoduje powstanie w dłoni kleryka ognistego miecza. Używa się go w ten sam sposób, jak normalny miecz, powoduje natomiast od 7 do 10 punktów uszkodzenia.

ZATRZYMANIE OSOBY (HOLD PERSON)

Zasięg: daleki

Czas trwania: krótki do średniego

Obszar działania: 1 kwadrat

Czar ten jest skuteczny wobec wszystkich czlekopodobnych stworów. Istoty dotknięte tym czarem stają się niezdolne do mówienia i poruszania się. Czas trwania tego



zaklęcia wydłuża się wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania kleryka.

SPOWOLNIENIE TRUCIZNY (SLOW POISON)

Zasięg: 0

Czas trwania: długi

Obszar działania: jedna postać

Zaklęcie to spowalnia na pewien czas działanie wszelkiego rodzaju trucizn. Powinno ono być stosowane aż do momentu, kiedy będzie można zastosować czar neutralizujący truciznę. Czas trwania tego zaklęcia wydłuża się wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania kleryka lub paladyna.

" POTWORY "

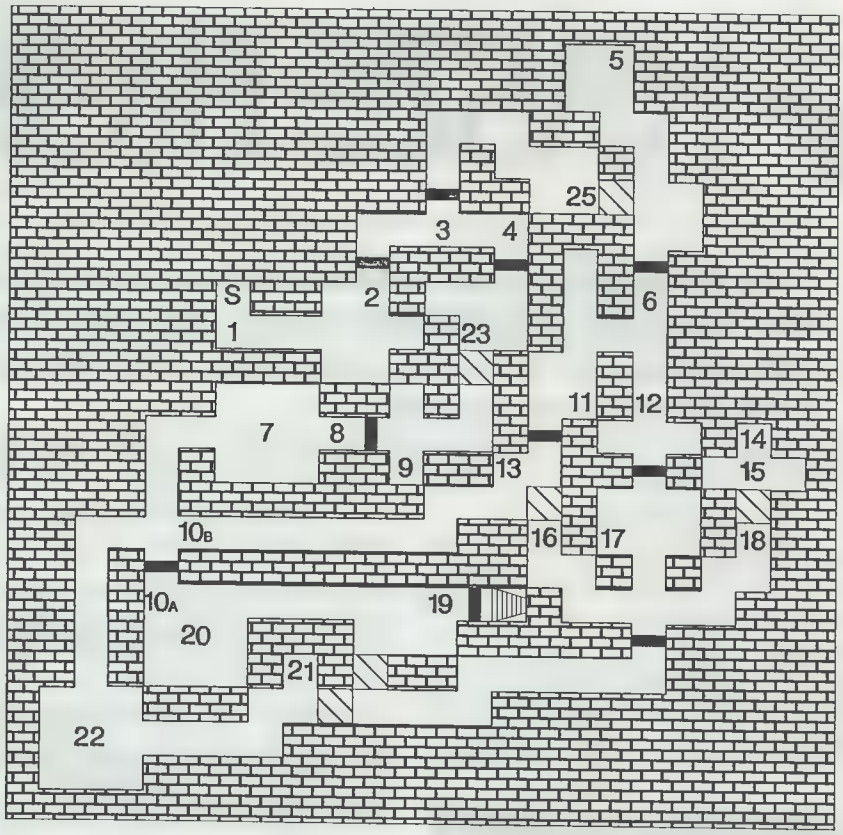
POZIOM 1

" *Koboldy:* stwory te są słabe i łatwe do pokonania, kiedy występują pojedynczo, natomiast mogą być niebezpieczne, jeśli atakują w stadzie. Wszystkie rodzaje broni są skuteczne wobec tych stworzeń, zaś duchowne zaklęcie unieruchamiające jest wobec nich szczególnie skuteczne.

" *Lichy:* są powolne, a atakować mogą jedynie pojedynczo. Są jednak bardziej zawzięte od koboldów, i mogą spowodować większe rany. Są wobec nich skuteczne wszystkie typy broni, jednakże szczególnie zalecana jest broń miotana i czary.

" MAPA "

POZIOM 1



1. Grę rozpoczynasz przed wejściem prowadzącym do jaskini. W tym miejscu należy rozkazać, aby mag i kleryk przypomnieli sobie zaklęcia i zwrócili się w modlitwie o nadzwyczajną moc tajemną. Zrób to teraz, gdyż później możesz nie mieć dość czasu. Podnieś z ziemi dwa kamienie i umieść je w dłoniach którejś z postaci towarzyszących w Twojej wyprawie.

2. Dźwignia, która znajduje się na północnej ścianie służy do otworzenia drzwi. Podnieś i zabierz kości złodzieja Toda Uphilla. Później będziesz miał możliwość ożywienia go. Obok kości leży wytrych, weź go.

3. Obszar ten patrolowany jest przez Kobolda. Jeśli przejdziesz przez drzwi na północy, to na pozycji 23 i 24 pojawią się ściany. Kierując się na wschód, natkniesz się na ściany w pozycji 25 i 26.

4. Na wschodniej ścianie znajduje się "run" koboldów. Jeżeli w drużynie znajduje się gnom, to odczyta go jako wejście.

5. Obszar ten patrolowany jest przez cztery koboldy. Znajdują się tu cztery racje żywnościowe.

6. Ruchoma płyta w podłodze otwiera i zamyka północne drzwi. Przycisk znajdujący się po przeciwnej stronie służy do tego samego. Uważaj na cztery koboldy, które grasują w tym rejonie.

7. W południowo- zachodnim rogu pokoju możesz znaleźć dwie racje żywnościowe. Na tym obszarze możesz natknąć się na pięć koboldów. Jeden z nich posiada czarodziejski zwój Ujawniania Magii.

8. Na wprost drzwi jest ruchoma płyta umieszczona w podłodze. Jakikolwiek ciężar położony na niej otwiera i zamyka drzwi.

9. Przycisk na zachodniej ścianie służy do otwierania i zamykania drzwi.

10 A i 10 B. Drzwi te można otworzyć za pomocą odpowiedniego położenie przycisku zmienia się. Jeśli z lokacji 3 poszedłeś na wschód, przycisk jest na ścianie południowej. Natomiast wybierając kierunek marszu na północ, przycisk znajdziesz na ścianie południowej.

11. W południowo- wschodnim rogu pokoju znajduje się kamień.

12. Na ruchomej płycie podłogowej połóż jakiś przedmiot. Spowoduje to, że południowe drzwi będą stale otwarte.

13. Dźwignia na północnej ścianie otwiera i zamyka drzwi.

14. W północnej wnęce znajduje się sztylet (+2). Jest to bardzo dobra broń dla każdej postaci z tyłu, z wyjątkiem kleryka.

15. Dziura w suficie nie stanowi dla drużyny żadnego zagrożenia.

16. Jedna z cegieł w zachodniej ścianie otwiera ukryte przejście na północ.

17. Tutaj znajduje się kamień.

18. Cegła w wschodniej ścianie otwiera sekretne przejście na północ.

19. W rogu pokoju (południowy- wschód) leży strzała. Na ruchomej płycie na wprost drzwi połóż jakikolwiek przedmiot, a następnie wciśnij przycisk na wschodniej ścianie. Za tymi drzwiami znajduje się drabina prowadząca na poziom drugi (pozycja 1).

20. Obszar ten zamieszkiwany jest przez trzy lichy. W południowo-wschodnim rogu pokoju znajduje się tarcza wzmacniająca zdolność obronną postaci która ją posiada (zmniejsza AC o jeden punkt).

21. We wnęce usytuowanej na północnej ścianie znajdują się dwa zwoje: magiczny- Zbroja, duchowy- Błogosławieństwo. Niech Twój mag ją przeczyta! Na tym obszarze możesz spotkać dwa koboldy.

22. W tym rejonie znajdują się trzy lichy

23, 24. Jeśli wyruszyłeś z pozycji 3 na północ, to tutaj znajdują się ściany 25, 26. Jeśli z pozycji 3 poszedłeś na wschód, to tutaj są ściany.

TIPS & TRICKS

CRUISE FOR A CORPSE

Jeśli zabrakło Ci umiejętności, czasu lub umiejętności w rozwikłaniu tajemnicy zbrodni dokonanej na jachcie „Karaboudjan", a chciałbyś znać rozwiązanie tej kryminalnej zagadki to najwyższy czas aby wskazać mordercę. Sprawcą tej okropnej zbrodni jest... DICK.

LOTUS II

kody do poszczególnych poziomów:

1. PEA SOUP
2. PACHES
3. LIVERPOOL
4. BAGLEY
5. E BOW
6. TWILIGHT
7. THE SKIDS
8. DUX (niespodzianka tylko dla posiadaczy Amigi)

TURPENTINE - zatrzymuje upływ czasu

SECRET OF MONKEY ISLAND

Jeśli pragniesz, podobnie jak bohater gry, zostać „wilkiem morskim" to powinieneś poznać następujące daty:

1613 Jamajka
1692 Monstreat
1665 Nebraska
1712 St.Kitss
1710 Antika
1725 Barbados

NASZE PROPOZYCJE

Są takie programy w które najczęściej gramy, do których najchętniej wracamy. Gry bardzo różne, starsze i nowsze ale dla nas zawsze najlepsze. Nie chcemy narzucać Wam własnego zdania pragniemy Was tylko z nimi zapoznać.

W tym miesiącu polecamy. . .

SUPREMACY *(Virgin Games)*

Strategiczna gra science fiction o dużym stopniu komplikacji, której akcja rozgrywa się w kosmosie. Z pozoru program jak inne gry tego typu. Podbijasz nowe światy, rozwijasz produkcję, tworzysz i szkolisz nowe oddziały wojskowe, kupujesz statki, dbasz o poziom życia swojej ludności. A wszystko to tylko po to, aby rozbić potęgę przeciwnika reprezentowanego przez komputer, zniszczyć jego bazę i zapanować nad Wszechświatem.



Do wyboru masz jeden z czterech poziomów trudności. Decydują one zarówno o sile przeciwnmika, ilości i rodzaju planet jak i komplikacji gry.

Program wyróżnia się fantastyczną grafiką, rewelacyjnymi, nowatorskimi rozwiązaniami autorskimi. Jedyną wadą programu jest brak możliwości rywalizacji z partnerem. Wspaniała zabawa na długie zimowe wieczory.

Komputery: IBM PC, AMIGA, ATARI ST, C-64.

WINGS *(Cinemaware)*

Czy pragnąłeś kiedyś usiąść za sterami dwupłatowego Sopwith Camela, wzbić się w powietrze i szybować kilkaset metrów nad ziemią otulony w szalik, w skórzanej kominiarce wciśniętej na gogle? Czy myślałeś jak smakuje zwycięstwo, gdy podziurawiony kulami, z płonącym silnikiem niemiecki Fokker mknie nieuchronie ku ziemi? Jeśli tak, ten program spełni Twoje najskrytsze marzenia.

Jest rok 1914. W Europie wybucha I Wojna światowa. Młody, przystojny adept szkoły lotniczej, postanawia zaciągnąć się na służbę do fikcyjnego 56 pułku lotnictwa alianckiego.

Tym żądnym przygód i krwi wroga człowiekiem jesteś oczywiście Ty, drogi przyjacielu. Przed Tobą cztery lata zmagań nie tylko z niemiecką potęgą militarną, ale także z własnymi słabościami, strachem, żalem po poległych kolegach. Twoje działania wymierzone będą we wszystkie rodzaje sił zbrojnych przeciwnika. Czeka Cię w sumie ponad 300 misji bojowych, z których każda jest innym, nowym wyzwaniem. Będziesz brał udział w eskortowaniu własnych bombowców, uczestniczyl w obronie lotnisk I balonów zwiadowczych, atakował podobne cele przeciwnika. W powietrzu spotkasz różnego typu maszyny wroga, zmierzysz się z asami niemieckiego lotnictwa, przeżyjesz trudne chwile gdy zablokują się Twoje karabiny... Przeprowadzisz też rajdy na nieprzyjacielskie konwoje, pociągi pancerne, statki, żołnierzy rozmieszczonych na linii frontu. Dokonasz bombardowań silnie strzeżonych punktów dowodzenia, mostów, składów amunicji. Pamiętaj jednak o jednym: bez względu na okoliczności musisz walczyć fair. Nie bądź nadgorliwy. Wykonuj dokładnie rozkazy dowództwa.



Jeśli starczy Ci odwagi, spokoju i zręczności, czekają Cię awanse, ordery i zaszczyty. Jeśli nie podołasz, zawiedziesz – bohaterska śmierć i żołnierski pogrzeb.

Grafika oraz efekty dźwiękowe programu są bez zarzutu. Do tak wysokiego poziomu obu tych elementów, firma Cinemaware zdążyła nas już zresztą przyzwyczaić.

„Wings" to wymarzona gra dla tych, którzy nie lubiąc ogłupiających strzelanin, nie gustują równocześnie w typowych symulatorach. Tym razem mogą nie myśleć o kłopotach związanych ze startem i lądowaniem, znajomością tablicy przyrządów, z szukaniem celu. Do zabawy wystarczy tylko joystick, ale za to do zabawy na najwyższym poziomie.

Kompurtery: IBM PC, AMIGA.

NAVY SEALS *(Ocean)*

„OCEAN" i... wszystko jasne! Tym razem mocnych wrażeń ma nam dostarczyć misja komandosa, którego zadanie polega na podłożeniu bomb zegarowych w bazie arabskich terrorystów. „Zabijaj i nie daj się zabić" – oto dewiza gry. Główny bohater porusza się w labiryncie pomieszczeń wypełnionych skrzyniami i beczkami po ropie; pudla oznakowane flagą amerykańską, to miejsca, gdzie należy umieszczać bomby (ciekawe, kto ponalepiał te flagi – arabscy terroryści?).

„Navy Seals" wyróżnia się znakomitą,



płynną animacją, bardzo dobrymi efektami dźwiękowymi oraz tym, co w znacznym stopniu decyduje o atrakcyjności gry – dynamiką akcji. Do wyboru mamy kilka rodzajów broni ukrytych w skrzyniach z napisem „weapon" – od zwykłej „pukawki", po granatnik niszczący wszystko, co się wokół porusza (z wyjątkiem komandosa, ma się rozumieć). Jest to najbardziej skuteczna obok miotacza ognia broń, zmieniająca przeciwników w popiół.

Wydaje się jedynie, że autorzy wyznaczyli zbyt rygorystyczny limit czasu na podłożenie wszystkich bomb.

Poza tym „Navy Seals" jest grą naprawdę znakomitą w swoim gatunku i oceny w granicach 90% przyznane jej przez zachodnie magazyny, nie są przesadzone.

Komputery: AMIGA, ATARI ST, IBM PC

★THE WORLD TOP HITS★

Czyli przegląd światowych list przebojów komputerowych

Praktycznie wszystkie renomowane magazyny komputerowe zamieszczają na swoich łamach zestawienia najlepszych programów. W naszym czasopiśmie nie zamierzamy na razie prowadzić własnej listy przebojów. Proponujemy natomiast przegląd podsumowań prezentowanych przez uznane na świecie wydawnictwa, specjalizujące się w tematyce gier komputerowych. Mamy nadzieję, że taka forma prezentacji znacznie poszerzy Waszą wiedzę i ułatwi wybór odpowiedniego oprogramowania.

AMIGA ACTION (notowanie styczeń '92)

PRZYGODOWE

1. Cruise for a Corpse
2. Secret of Monkey Island
3. Indiana Jones and Last Crusade
4. Space Quest (seria)
5. Leisure Suit Larry (seria)

PRZYGODOWO-ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Dungeon Master
2. Chaos Strikes Back
3. Captive
4. Heimdall
5. Space Crusade

ROLE-PLAYING

1. Might and Magic II
2. Secret of the Silver Blades
3. Death Knights of Krynn
4. Champions of Krynn
5. Bard's Tale III

STRATEGICZNE

1.Powermonger
2.Utopia
3.Mega lo Mania
4.Genghis Khan
5.Sim City & Terrain Editor

STRATEGICZNO-ZRĘCZNOSCIOWE I HANDLOWE

1.Elite
2.Armour – Geddon
3.Flames of Freedom
4.Starglider 2
5.The Killing Cloud

PLATFORMOWE

1.Gods
2.Magic Pockets
3.Nebulus II
4.Switchblade 2
5.Rainbow Islands

LOGICZNE

1.Lemmings
2.Pipemania
3.Klax
4.Chips Challenge
5.Tetris

BAT & BALL

1.Arkanoid 2 – Revenge of Doh
2.Light Corridor
3.Shufflepuck Cafe
4.Arkanoid
5.Krypton Egg

WALKI

1.First Samurai
2.Last Ninja III
3.IK +
4.Final Fight
5.Torvak the Warrior

STRZELANINY

1.Xenon 2 – Megablast
2.Blood Money
3.The Godfather
4.Amnios
5.Swiv

SYMULATORY LOTU

1.Flight of the Intruder
2.Falcon & Mission disks 1 & 2
3.Thunderhawk
4.F-19 Stealth Fighter
5.Battle of Britain & Data disk

SYMULATORY LĄDOWE I MORSKIE

1.M1 Tank Platoon
2.Silent Service II
3.Team Yankee
4.Silent Service
5.Sherman M4

WYŚCIGI

1.Lotus Turbo Challenge II
2.Formula One Grand Prix
3.Supercars 2
4.Stunt Car Racer
5.Toyota Rally

SYMULACJE SPORTOWE

1.Kick Off 2 + data disks
2.Jimmy White's Snooker
3.Speedball 2
4.Pro Tennis Tour 2
5.Speedball

PC REVIEW
(zestawienie wg. grup tematycznych – styczeń '92)

ROLE PLAYING	STRATEGICZNE
1. Eye of the Beholder 2. Ultima VI 3. Mech Warrior 4. Quest for Glory 5. Ultima V	1. Populous 2. Railroad Tycoon 3. Sim City 4. Elite plus 5. Empire
PRZYGODOWE	**SPORTOWE**
1. The Secret of Monkey Island 2. Heart of China 3. Rise of Dragon 4. Space Quest IV 5. Wonderland	1. Links 2. Speedbal 3. Budokan 4. PGA Tour Golf 5. Indianapolis 500
SYMULATORY LOTU	**ACTION GAMES**
1. Red Baron 2. Flight Simulator ver. 4.0 3. F- 15 Strike Eagle 4. F- 19 Stealth Fighter 5. F- 29 Retaliator	1. Wing Commander 2. Xenon II 3. Lemmings 4. Prince of Persia 5. Golden Axe

PC REVIEW
(zestawienie ogólne – styczeń '92)

1. Wing Commander
2. Xenon II
3. Lemmings
4. Prince of Persia
5. Eye of the Beholder
6. Populous
7. The Secret of Monkey Island
8. Tetris
9. Links
10. Speedbal
11. Railroad Tycoon
12. Red Baron
13. Space Quest IV
14. Flight Simulator ver. 4.0
15. Sim City
16. Heart of China
17. Rise of Dragon
18. Budokan
19. Elite plus
20. F- 15 Strike Eagle

AMIGA POWER
(notowanie styczeń '92)

1. Jimmy White's Snooker
2. Silent Service II
3. Cruise for a Corpse
4. Bubble Bobble
5. Return to Europe
6. Terminator II
7. Thunderhawk
8. Full Contact
9. Shadow of the Beast
10. TV Sport Football

Z E R O
(notowanie styczeń '92)

AMIGA	ATARI ST	IBM PC
1. Lotus II 2. Mega Lo Mania 3. Alien Breed 4. Robocod 5. Jimmy White's Snooker 6. Final Fight 7. World Class Rugby 8. Shadow Sorceror 9. 4D Boxing 10. Fun School 4	1. Mega Lo Mania 2. Smash TV 3. Cruise for a Corpse 4. Shadow Sorceror 5. S. Space Invaders 6. Silent Service II 7. Jimmy White's Snooker 8. Lemmings 9. World Class Rugby 10. Final Fight	1. Lemmings 2. Shadow Sorceror 3. Winter Challenge 4. Jet Fighter II 5. Sim Earth 6. Willy Beamish VGA 7. F - 117 A 8. Riders of Rohan 9. Terminator II 10. Links

PODSUMOWANIE:

Koniec roku jest tradycyjnie okazją do wszelkiego rodzaju podsumowań, plebiscytów, zestawień i to nie tylko w dziedzinie programów komputerowych. W tym wydaniu „The World Top Hits" dominują dwie listy przebojów : zamieszczone przez Amiga Action i PC Review. Tak jedna jak i druga w zamyśle swoich autorów, mają być zestawieniami „wszechczasów". W przypadku Amiga Action, wykorzystano oceny recenzentów redakcyjnych, uwzględniając wszystkie dotychczas opisywane na łamach tego miesięcznika gry. W związku z tym, że jest to pierwszy numer w nowym 1992 roku, wprowadzono pewne modyfikacje do sposobu klasyfikowania poszczególnych programów, które jednak nie wpłynęły na ogólny charakter listy. Suma tych działań przyniosła efekt w postaci listy przebojów gier, jakie dotychczas powstały w wersji dla komputerów Amiga.

W zupełnie odmienny sposób powstało zestawienie zamieszczone w PC Review. Jest ono wynikiem głosowania czytelników, nieistniejącego już magazynu PC Leisure, którego to „spadkobiercą" jest właśnie PC Review.

Rzeczą, która zdumiewa w tym zestawieniu jest fakt, że na wysokich miejscach uplasowały się programy starsze i nawet nowe wersje tych samych tytułów nie były w stanie im dorównać. Tak jest np.w przypadku „F–15 Strike Eagle" – pierwsza część zajmuje 20 pozycję, podczas gdy nowsza wersja programu (nota bene znacznie lepsza) uplasowała się dopiero na 38 pozycji. Dalekie miejsca takich programów jak: „Silent Service II" (49), „Sim Earth" (48), „Larry V" (46), „Chuck Yeager's Air Combat" (37) świadczą o tym, że albo programy nowsze nie zdobyły jeszcze wystarczająco dużej popularności, albo... podsumowanie to straciło już swą aktualność.

Znacznie lepiej, pod tym względem, prezentuje się lista przebojów Amigi Action. Obok programów, które powstały kilka lat temu, lecz mimo upływu czasu nie straciły nic na swej wartości, znalazło się także miejsce dla tytułów najnowszych, które zdążyły już sobie zdobyć uznanie odbiorców.

Pozostałe proponowane przez nas listy przebojów, odzwierciedlają natomiast jedynie aktualną popularność znajdującego się na niej programu. Zadziwiające jest to, że do łask znów powróciły stare, dobre hity należące do klasyki w swoich kategoriach np.„Shadow of the Beast I" czy „Bubble Bouble".

Analizując dalej powyższe zestawienia, można wysnuć jeszcze wiele różnorodnych wniosków, ale nie zamierzamy zbytnio zanudzać Was własnymi spostrzeżeniami.

Tym bardziej, że specjalnych niespodzianek w tym miesiącu nie było (poza pewnymi „przemieszczeniami" niektórych programów w Amiga Action, z komentarzem których postanowiliśmy wstrzymać się do następnego numeru). Z pewnością każdy z Was odnajdzie na tych listach coś, co zaintryguje go bardziej niż nasze spostrzeżenia.

W związku z tym, że stale wzrasta sterta listów na które chcielibyśmy odpowiedzieć, a brak czasu nam to uniemożliwia, zdecydowaliśmy się zarezerwować odrobinę cennego miejsca na kilka słów od redakcji.

Przede wszystkim przepraszamy wszystkich, którzy daremnie oczekują odpowiedzi na dziesiątki pytań, którymi nas zasypali. Nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na wszystkie listy za to każdy z nich jest czytany z wielką uwagą, a wszelkie uwagi krytyczne bierzemy pod uwagę.

O czym najczęściej piszecie: ... więcej stron... koniecznie kolorowe zdjęcia... skrócić cykl wydawniczy... więcej o Atari ... nigdy więcej o Atari... piszcie coś dla ludzi, a nie tylko o symulatorach...nie dość że podnieśliście cenę to jeszcze nic ciekawego w tym numerze nie zamieściliście... itp. **Odpowiedzi:** Objętość pima pozostanie nadal bez zmian. Wprawdzie przybyły cztery strony, ale jest to spowodowane zwiększeniem ilości reklam i ogłoszeń. Skrócenie cyklu wydawniczego to również nasze zmartwienie – materiałów mamy pod dostatkiem, zabrakło doświadczenia w pracach związanych ze stroną organizacyjną i redakcyjną pisma. Ulegnie to zdecydowanej poprawie i już kolejny numer powinien ukazać się znacznie szybciej. Dodatkowo, niezależnie od pisma „Computer Studio" będą ukazywały się „dodatki specjalne". Pierwszy zostanie wydany równolegle z nr. 4 „C.S". Znajdą się tam m.in: instrukcje do programów: „M – 1 Tank Platoon", „Populous", „Kick Off II", „Kult". Dodatek nie będzie rozprowadzany w sieci „Ruch" w związku z tym jeśli chcielibyście go nabyć należy wpłacić przekazem pocztowym 10 000 zł na adres redakcji. Aby kolorowe zdjęcia na stałe zagościły w Computer Studio przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Na razie nadrabiamy to treścią, a to właśnie cenicie najbardziej o czym przekonują nas listy napływające do redakcji.

Zdajemy sobie sprawę, że nie zadowolimy wszystkich – jedni chcą więcej symulatorów inni mniej, ten chce czytać o Atari tamten nie... Tak jak napisaliśmy w poprzednim wydaniu „C.S", nr. 3 stanowi dla nas wzorzec pod względem treści w nim zawartych – wyróżnienie stałych działów tematycznych, oraz zachowanie odpowiednich proporcji objętości poszczególnych artykułów. Chcielibyśmy, aby następne numery nie odbiegały zbytnio od tego wzorca. Dla właścicieli Commodore 64 i Atari XE/XL mamy informacje – opisy programów do tych typów komputerów będą zamieszczane pod warunkiem, że ich wersje będą także dostępne dla komputerów 16 – bitowych tak jak jest z „Time Machine".

Nie mamy jeszcze pomysłu na to jakie treści wypełnią kolejne dodatki, ale nie chcemy narzucać sobie stałego schematu i dlatego mogą one odbiegać zarówno formą jak treścią od tego, co można znaleźć w „Computer Studio". Oczywiście decydujący głos w tej sprawie będą mieli Czytelnicy.

Czekamy na Wasze propozycje.

Z wielką przyjemnością czytamy opisy i instrukcje, które do nas przysyłacie. Niestety niewiele z nich nadaje się do opublikowania w naszym piśmie co nie oznacza, że nie mielibyście próbować dalej. Chętnie nawiążemy współpracę z autorami ciekawych opisów do gier. Czekamy na zgłoszenia.

Na zakończenie jedna uwaga do prenumeratorów i nie tylko. Prosimy bardzo dokładnie podawać adres zwrotny, gdyż mamy wiele zgłoszeń m.in. na prenumeratę naszego pisma a nieczytelny adres lub jego brak uniemożliwia nam realizację zamówienia. Prosimy o kontakt listowy wszystkich, którzy zwracali się do nas w sprawie prenumeraty lub kupna zaległych egzemplarzy „C.S" i dotychczas nie otrzymali zamówionych pozycji.

BAJT

Programy, instrukcje, literatura

- **AMIGA 500/2000**
- **COMMODORE 64/2000**
- **COMMODORE + 4, 16, 116**
- **ATARI XL/XE, ST**
- **IBM PC/XT/AT**

Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty (A5) + znaczek 2500 zł

UWAGA: koniecznie podaj typ komputera

Sprzedaż wysyłkowa

BAJT

ul. Chemików 3/55
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki

ROZWIAZANIE KONKURSU

W pierwszym wydaniu „Computer Studio" ogłosiliśmy konkurs na istrukcje do gry. Długo, bardzo długo odwlekał się termin ogłoszenia wyników, ale nagroda jest nie byle jaka więc chyba warto było poczekać.

NAGRODĘ GŁÓWNĄ – AMIGA 500 – WYGRAŁ Igor Kulkowski lat. 16 z Warszawy. za instrukcję do programu „Chaos Strikes Back"

Gratulujemy!

Poczynając od następnego numeru, będziemy zamieszczali w odcinkach pracę autorstwa naszego laureata.

Wszystkie dyskietki i kasety które nadesłaliście do nas, zostaną wkrótce odesłane ich właścicielom.

Dziękujemy wszystkim, którzy wzięli udział w tym konkursie. Być może już wkrótce ogłosimy podobny, ale narazie wszystkim miłośnikom gier komputerowych życzymy połamania joysticków.

Redakcja

Dotychczas ukazały się następujące numery „C.S."

COMPUTER STUDIO Nr. 1 *(Atari, C 64, ZX Spectrum)*
- — Tomahawk
- — F-15 Strike Eagle
- — Jump Jet
- — Submarine Commander
- — F-19 Stealth Fighter

cena det. 7.000/8.500

COMPUTER STUDIO Nr. 2 w numerze
- — Leisure Suit Larry in the... (Larry 1)
- — Colorado cz. 1
- — F-29 Retaliator cz. 1
- — Secret of Monkey Island
- — Przegląd gier komputerowych cena det. 8.500/11.500

COMPUTER STUDIO Nr. 3 w numerze
- — Cruise for a Corpse
- — Thunderhawk
- — Colorado cz. 2
- — Secret of Monkey Island cz. 2
- — Elvira cz. 1
- — F-29 Retaliator cz. 2
- — Silent Service II cena 10.000/13.000

COMPUTER STUDIO dodatek w numerze m.in:
- — M –1 Tank Platoon
- — Populous
- — Kult
- — Kick Off II

cena 10.000/13.000

W JAKI SOSÓB ZAMAWIAĆ WYBRANE POZYCJE:

W przypadku realizacji zamówienia drogą pocztową należy nadać przekazem pieniężnym kwotę będącą równowartością ceny detalicznej z uwzględnieniem kosztów przesyłki (druga liczba po znaku „/"). Prosimy pamiętać, aby koniecznie dokładnie i czytelnie wypełnić druk na przekaz pocztowy. W miejscu na korespondencję (druga strona blankietu należy ponownie podać adres i napisać czego dotyczy zamówienie

Wszelkie koszty związane z opłatami pocztowymi ponosi zamawiający. Termin realizacji zamówienia 14 dni od przyjęcia zgłoszenia.

Zamówienia prosimy kierować na adres: COMPUTER STUDIO 04-202 Warszawa, al. Marsa 6 tel. 15-42-20 w godz. 14–19 z wyjątkiem sob–niedz.

COMPUTER STUDIO Magazyn Komputerowy
Nr.indeksu 355127
Red. nacz. MAREK SUCHOCKI, Z- ca red. nacz. DARIUSZ ZGLIŃSKI
Współpracują: PATRYCJA WARDZAŁA, ARTUR AMBROZIAK, ARTUR FIJAŁKOWSKI, WOJCIECH CZEMPIK, LECH ZACIURA, PRZEMYSŁAW BANASZEK.

Elementy graficzne: ELIZA MILLER

Adres redakcji: 04-202 WARSZAWA al. Marsa 6, tel.15-42-20 (w godz.14-19).
Skład i łamanie: Laser Druk Studio, Warszawa, ul. Grochowska 45.
Druk: INWESTDRUK, Warszawa, ul. Grochowska 45, tel. 610-55-20.

Nowości · Ciekawostki · Zapowiedzi

Każdego roku powstają na świecie setki nowych gier, ale tylko niektóre z nich są naprawdę wartościowe i zasługują na uwagę. W tej rubryce będziemy zamieszczali krótkie opisy najnowszych programów, a także zapowiedzi nowości, których oficjalna edycja powinna zainteresować każdego prawdziwego znawcę gier komputerowych. Nie zamierzamy ograniczać kręgu naszych zainteresowań tylko do jednego tematu. W związku z tym, gdy znajdziemy coś interesującego, a nie związanego bezpośrednio z tematyką gier komputerowych, napiszemy o tym także w tej rubryce.

FALCON 3.0

Uwaga! Uwaga! Już niedługo nadleci z oceanu najnowszy produkt amerykańskiej firmy Spectrum Holobyte. Tak chyba tylko można określić zapowiedź wypuszczenia na rynek kolejnej wersji jednego z najlepszych symulatorów lotu – F16 Falcon. „Falcon 3.0" oferuje m.in. loty treningowe, w których będzie można zapoznać się z właściwościami maszyny, zestaw misji testowych zgrupowanych w nowej opcji RED FLAG oraz rzecz najważniejszą: całkowicie zmienioną opcję prowadzenia pełnej kampanii wojennej, w której zwycięstwo zależeć będzie nie tylko od szybkiego operowania joystickiem, ale także od wykonywania umiejętnych posunięć strategicznych. Bardziej dopracowano elementy gry, związane z przeprowadzaniem ataków naziemnych (więcej szczegółów, większy realizm). Zwiększono znacznie ilość różnych planów obserwacyjnych, np. istnieje możliwość automatycznego przełączania obrazu z kokpitu na obraz widziany z kamery lecącego pocisku po jego odpaleniu. Z elektronicznych "gadżetów" należy wspomnieć o nowym systemie nawigacyjnym LANTIRN, umożliwiającym loty i walkę w nocy. Kolejna nowość, to możliwość połączenia dwóch komputerów w taki sposób, że gracze będą mogli wykonywać wspólne loty wspierając się nawzajem w trudnych sytuacjach. Jeszcze jedna, trochę tajemnicza opcja to wbudowany system EBS. Za pomocą niego będzie można połączyć „Falcona 3.0" z innymi symulatorami takimi, jak: „Tank", „A10" i przygotowywanym obecnie symulatorem walki oddziałów piechoty. Grafika „Falcona 3,0" prezentowana na zdjęciach reklamowych jest rewelacyjna. Jeżeli inne elementy gry będą stały na równie wysokim poziomie, to najnowsze „dziecko" programistów z Holobyte osiągnie jeszcze większy sukces niż jego poprzednik. Uwaga posiadacze komputerów zgodnych z IBM PC! Podajemy optymalną konfigurację sprzętową: 386-ka z kartą VGA i zegarem co najmniej 20 MHz (niestety).

DUNE

Zapewne wielu miłośników literatury science-fiction zna powieść amerykańskiego pisarza Franka Herberta pt."Diuna". Był to prawdziwy bestseller, który sprzedano na całym świecie w milionach egzemplarzy. Obecnie tandem firm Cyro/Virgin kończy pracę nad grą komputerową opartą na motywach tej książki. Odtwarzając niezwykłe przygody Paula Atreidesa, członka jednego z arystokratycznych rodów przyszłości, gra łączy w sobie elementy strategii z "role playing". Przenosimy się na pustynną planetę Arrakis zwaną Dune, słynną w całym Imperium Galaktycznym z geriatrycznej przyprawy melanż. Planetą władali wcześniej odwieczni wrogowie rodu Atreidów - Harkonnenowie. Rozzłoszczeni decyzją rady Imperialnej, poprzysięgli zemstę i zniszczenie całej rodziny Atreidów. Aby stawić czoła temu niebezpieczeństwu, Paul będzie musiał zdobyć zaufanie swojego klanu oraz Fremenów – tubylców doskonale przystosowanych do surowych warunków panujących na Arrakis. Umiejętności strategiczne wymagane będą głównie przy kontroli , zarządzaniu i powiększaniu systemu wydobywania przyprawy. Autorzy programu planują zamieścić również sekwencje zręcznościowe, takie jak: ujeżdżanie czerwia - gigantycznego stworzenia przypominającego dżdżownicę. Interakcyjny system, super grafika (VGA w najlepszym wydaniu)oraz wielowątkowa fabula to cechy, którymi ma się charakteryzować DUNE. Jeżeli programiści uporają się tym zadaniem, to będziemy z pewnością mieli kolejny komputerowy hit.

B.A.T II

Firma UBI–soft postanowiła kontynuować serię zapoczątkowaną przez znakomity program B.A.T, a poświęconą zmaganiom super agentów z terroryzmem gospodarczym i politycznym panującym w Zjednoczonym Wszechświecie. Być może wielu z Was zetknęło się z tym tytułem. Jeśli znaleźli się tacy, którym udało się ukończyć tę grę, to zapewne pamiętacie, że w ostatniej sekwencji programu umieszczono informację o tym, żeby nagrać aktualny stan gry i zachować dyskietkę do czasu, gdy powstanie druga część przygód naszego bohatera. Według wstępnych zapowiedzi firmy UBI–soft, nowy program będzie utrzymany w stylu pierwowzoru. Natomiast zmienione zostaną: cel misji, miejsce akcji, oraz postać głównego bohatera.

Tym razem Biuro angażujące super agentów ma za zadanie rozwikłać aferę finansową na jednej z planet systemu B8. W celu rozwiklania zagadki i usunięcia jej sprawców, Biuro wysłało swoją agentkę– Sylvię Hadford. Niestety wkrótce po jej przybyciu na miejsce zaginęła w nieznanych okolicznościach. W związku z tym Biuro wytypowało następnego „kozła ofiarnego" w osobie Jehana Menasisa (czyli Ciebie). Jak potoczą się jego losy?

ULTIMA VII- THE BLACK GATE

Wszyscy fani gier typu "role playing", podskoczą na tę wiadomość z radości. Tak,ten tytul to nie pomyłka. Firma Origin wypuściła niedawno na rynek kolejną, siódmą już część tej popularnej sagi komputerowej. Podobnie jak w poprzednich częściach, wcielamy się w postać jasnowłosego Avatara, przystojnego młodzieńca, w którego rękach spoczywa los Brytanni zagrożonej przez STRAŻNIKA -tajemnicze monstrum o ponurym wyglądzie. Próbuje on za pomocą specjalnych generatorów zawładnąć umysłami mieszkańców Brytanni. Należy odnaleźć tytułową Czarną Bramę i wyzwać go na pojedynek. Scenariusz przypomina więc poprzednie odcinki.Na tym jednak podobieństwa się kończą. Przede wszystkim dużym zmianom uległa prezentacja i obsługa programu. Okno gry, przez które oglądamy świat Brytanni zajmuje cały ekran (!). Program zyskuje przez to jakby nowy wymiar.Postacie,rzeczy i wydarzenia oddane są z niezwykłą troską o szczegóły, np.ranny w trakcie walki osobnik ucieka pozostawiając za sobą ślady krwi (brr!). Do dyspozycji mamy osiemdziesiąt czarów o różnej mocy i działaniu, od tak prostych jak tworzenie kul ognistych do bardziej wyrafinowanych, umożliwiających stwarzanie różnych niezwykłych istot. Dokladny ich opis wraz z przepisami użycia znajdziemy w Księdze Czarów. Obsługa całej gry odbywa się za pomocą myszy, jest niezwykle prosta i już po kilku chwilach intuicyjna. Dodatkową okrasą jest bardzo wysokiej jakości stereofoniczna, nastrojowa muzyka. Co jakiś czas na ekranie pojawia się straszliwe oblicze STRAŻNIKA, komentującego nasze poczynania i próbującego "zawładnąć" również naszym umysłem. Ten i wiele jeszcze innych "dodatków" sprawiają, że ULTIMA VII jest bardzo przyjemna w odbiorze. Minimalna konfiguracja dla IBM PC:TYLKO 386 z 2MB RAM i kartą grafiki VGA (386 SX może być, ale gra będzie wolniej "chodzić"), 17 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Karty dźwiękowe: Adlib, Roland MT-32/LAPC-1 , CMS SoundBlaster - dodatkowo jeżeli chcemy usłyszeć digitalizowaną mowę.

KRONIKI MODEGO INDIANY JONESA

Miłośnicy gier związanych tematycznie z przygodami Indiany Jonesa z pewnością ucieszą się słysząc, że wkrótce na rynku pojawi się gra bazująca na najnowszym cyklu filmów George Lucasa. Seria będzie nosila wspólną nazwę– „Kroniki Młodego Indiany Jonesa". I będzie on poświęcony niesamowitym przygodom młodego Indiany Jonesa, gdy miał on 9 – 17 lat. Przygotowywanych jest 15 godzinnych odcinków dla potrzeb TV. W każdym z epizodów będzie on mial okazję spotkać się z wieloma postaciami historycznymi. Serial będzie emitowany najpierw w USA (luty 92), a następnie w Wielkiej Brytanii (sierpień). Gra (kolejne odcinki) ma być przygotowywana równolegle z filmem. W stosunku do poprzednich programów z tej serii, inowacją będzie zastosowanie nowego systemu dźwiękowego MUSE, który znacznie podniesie walory muzyczne programu.

Najlepsze z Najlepszych...

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Na świecie istnieje wiele doskonałych firm wyspecjalizowanych w produkcji gier komputerowych. Niektóre z nich, przez wiele lat swojej działalności, wyrobiły sobie zasłużoną markę. Właśnie te najlepsze z najlepszych chcielibyśmy Wam przedstawić i zaprezentować programy, które uznane zostały za najwybitniejsze w dotychczasowej karierze danej Firmy.

W tym odcinku kontynuujemy temat rozpoczęty w poprzednim numerze i przedstawiamy kolejny program znakomitej amerykańskiej Firmy MicroProse, zatytułowany „Railroad Tycoon". Instrukcja do tej gry jest tak obszerna, że zdecdowaliśmy się podzielić ją na dwie części. Dokończenie znajdziecie już w następnym wydaniu „Computer Studio".

Recenzja tego programu zostala zamieszczona na lamach miesięcznika KOMPUTER nr.1/92. My ograniczymy się jedynie do przedstawienia ogólnych zasad obsługi gry.

Gra „Railroad Tycoon" przenosi nas w świat wielkiej finansjery końca ubiegłego wieku. Masz możliwość zrobienia fortuny budując żelazne szlaki, kupując pociągi, przeworząc ludzi i towary. Twórcą programu jest sam Sid Meier, którego nazwisko powinno być najlepszą rekomendacją gry dla wszystkich miłośników gier symulacyjnych i strategicznych.

STEROWANIE GRĄ:

Przed rozpoczęciem gry wybierasz rodzaj sterowania – mysz lub klawiatura.

ROZWIJANIE OKIEN:

W zależności od wcześniejszego wyboru rodzaju sterowania, aby rozwinąć okno i tym samym uzyskać dostęp do wszystkich funkcji które ono zawiera, należy postępować w następujący sposób:

— sterowanie myszką – umieść kursor na wybranym oknie i wciśnij prawy przycisk,

— sterowanie klawiaturą – wciśnij klawisz z pierwszą literą nazwy danego okna.

TYPY OKIEŃ:

W grze występują dwa rodzaje okien:

— zamykające się samoczynnie po dokonaniu wyboru jednej z opcji,

— nie zamykające się samoczynnie; po wyborze odpowiedniej funkcji przy jej nazwie wyświetlony jest znaczek potwierdzający nasz wybór. Żeby wyjść z tego menu, należy wcisnąć prawy klawisz myszy w momencie gdy kursor ustawiony będzie po za obrębem okna.

WYBÓR OPCJI:

Aby wybrać żądaną opcję w danym oknie, wskazujemy ją kursorem i wciskamy lewy przycisk myszki. W przypadku sterowania klawiaturą, daną opcję podświetlamy jaśniejszym paskiem i wybór potwierdzamy klawiszem RETURN. Uwaga! Jaśniejszy pasek umożliwiający dokonywanie wyboru opcji pojawia się wówczas, gdy wciśniesz jeden z dwóch kursorów (strzalki).

SCROLOWANIE MAP:

Grając w grę „Railroad Tycoon" większość czasu spędzasz przeglądając mapy. Jeśli w czasie gry używasz myszki, przesuń kursor na interesujący Cię fragment terenu i wciśnij prawy przycisk. Spowoduje to umieszczenie wybranego fragmentu w centrum mapy. Wciśnięcie lewego przycisku sprawia, iż kursor przesuwa się na nową pozycję.

Sterując za pośrednictwem klawiatury używasz strzałek. Jeśli kursor wyjdzie poza krawędź mapy, obraz terenu rysowany jest ponownie centrując się na nowej pozycji.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Po uruchomieniu programu, decydujesz o parametrach gry:

— *Start New RR* – rozpoczynasz nową grę

— *Load Saved RR* – wgrywasz uprzednio zapisaną grę

— *Load Tutorial* – gra przeznaczona dla nowicjuszy

Wybierasz rejon swojej działalności:

— Eastern USA (od 1830 roku)
— Western USA (od 1860 roku)
— England (od 1828 roku)
— Europe (od 1900)

Określasz poziom trudności gry:

— Investor (grasz 40 lat)
— Financier (grasz 60 lat)
— Mogul (grasz 80 lat)
— Tycoon (grasz 100 lat)

Poziom „Investor" jest najłatwiejszy, a stopień trudności rośnie wraz z posuwaniem się w dół listy.

Wybierasz dodatkowe elementy gry mające bezośredni związek z poziomem trudności rozgrywki:

— *No Collision Operation/Dispatcher Operation*

— *Friendly Competition/Cut – Throat Competition*

— *Bacic Economy/Complex Economy*



Jeżeli wybierzesz jedną z tych opcji zamiast jej nazwy pojawi się druga z możliwości:

— *No Colision Operation* – oznacza to, że nie musisz martwić się o sygnały i ruch pociągów, po prostu nie ma możliwości aby się zderzyły.

— *Dispatcher Operation* – to jej przeciwieństwo.

— *Friendly Competition* – oznacza, że inni „kolejarze" nie kupują Twoich akcji i nie mają nic przeciwko Twemu istnieniu.

— *Cut – Throat Competition* – jeżeli wybrałeś tę opcję, to miej się na baczności, gdyż pozostali gracze są agresywni, wykupują Twoje akcje, usiłują zawładnąć Twoim majątkiem i kolejami.

— *Basic Economy* – oznacza, że każda stacja przyjmie dowolny towar jaki możesz dostarczyć

— *Complex Economy* – oznacza, że każda stacja przyjmuje tylko określone towary i tylko za nie dostajesz zapłatę.

Po określeniu wszystkich parametrów rozpoczynasz właściwą grę.

MAPA REGIONU

Ukazuje ona tę część świata w której będzie rozgrywała się akcja. Zajmuje centralną część ekranu.

MENU

Poprzez górną część ekranu ciągnie się „listwa" z wypisanymi nazwami okien. To z niej będziesz korzystał chcąc otworzyć jedno z nich.

Zawartość poszczególnych okien:

— *The Game Menu* –

* **Game Speed** – określa szybkość gry: od Frozen, gdzie upływ czasu niemalże zupełnie zostaje zatrzymany; (pozwala to na spokojną budowę torów, ocenę uwarunkowań geograficznych, ukształtowania terenu itp. (w tej opcji nie będziesz mógł skorzystać z pomocy maklera), do opcji Turbo w której czas płynie najszybciej. Przy tej prędkości nie wyświetlane są żadne wiadomości, nawet podsumowanie roku.

* **Traln Messages** – kiedy pociąg przyjedzie na stację, to w prawym górnym rogu ekranu pojawi się raport określający m.in. godzinę przyjazdu, ilość wagonów, towarów, oraz jaki byl zysk z tego kursu. Dzięki tej opcji możesz przyspieszyć lub zwolnić procedurę wyświetlania raportu, lub wyłączyć ją.

* **News Reports** – w trakcie gry mogą pojawiać się dodatkowe informacje. Żeby interesujące nas wiadomości ukazywały się podczas rozgrywki, należy obok ich nazwy umieścić odpowiedni znaczek.

* **Repeat Message** – dzięki tej opcji masz możliwość powtórzenia wiadomości wyświetlonej uprzednio, kórej np. z jakiegoś powodu nie odczytałeś.

* **Save Game** – aktualny stan gry można zapisać na dyskietkę

— *The Display Menu* –

* **Regional Display** – mapa całego świata dostępna jest w czasie gry.

* **Area Display** – na mapie przedstawiony jest mniejszy wycinek terenu niż w poprzedniej opcji, ale zaznaczone są tory, stacje, rozmieszczenie zasobów itp.

* **Local Display** – w porównaniu do poprzedniej opcji dodatkowo wyświetlane jest ukształtowanie terenu.

* **Detail Display** – największe z możliwych powiększenie; tylko na tej mapie możesz budować tory, stacje, mosty, tunele itp.

* **Options** – wybierając to hasło uzyskujemy dostęp do dwóch nowych podopcji, określających jakie informacje mają znaleść się na mapach:

— Shipping Report – jeśli tę opcję wybierzesz, raport będzie widoczny na Area i Local

Display (więcej informacji zamieścimy w dalszej części opisu)

— *Resource Map* – wybór tej opcji powoduje pojawienie się odpowiednich oznaczeń na mapach **Area i Local Display**. Umożliwia to szybkie odnalezienie źródła surowców, miejsc gdzie mogą być one dostarczone (więcej informacji w dalszej części opisu)

— *Reports Menu, Bulit Menu* – zostaną opisane nieco później

— *Action Menu*

* **Call Broker** – umożliwia kontakt z Twoim maklerem. Dzięki niemu możesz kupować lub sprzedawać akcje i obligacje. Makler nie zawsze będzie w stanie skontaktować się z Tobą. W tym wypadku, obok raportu o stanie konta pojawi się literka B. Oznacza to, iż makler spotka się z Tobą najszybciej jak będzie mógł.

* **Survey** – dostępne tylko z poziomu **Detail Display**. Wzywa służby geodezyjne do zniwelownia terenu widocznego na ekranu. Dzięki temu uzyskujesz informacje o ukształtowaniu terenu co ma bardzo istotne znaczenie przy tyczeniu nowej linii kolejowej.

* **Name RR** – pozwala na dokonywanie zmian w nazewnictwie Twoich kolei.

* **Reality Level** – masz możliwość wprowadzić zmiany wybranych uprzednio parametrów gry.

* **Retire** – wybór opcji powoduje zakończenie gry.

ZASOBY FINANSOWE

Twój stan majątkowy (gotówka) przedstawiony jest pod oknem zawierającym informacje o przyjazdach pociągów na stacje. Jeżeli jest w kolorze czerwonym oznacza to, że popadłeś w długi.

WYKAZ POCIĄGÓW

Jest to lista Twoich pociągów w kolejności od najstarszego (od góry ekranu) do najnowszego (u dołu ekranu). Z tego spisu możesz odczytać następujące wiadomości: rodzaj towaru przeworzonego przez dany pociąg, jego aktualną prędkość, oraz które wagony są puste a które załadowane.

BUDOWA TORÓW

Nową linię kolejową możesz budować jedynie w opcji **Detail Display**. Tory układane są sekcjami i każdorazowo możesz wykonać tylko jeden taki odcinek.

Aby wytyczyć nowy szlak kolejowy należy umieścić kursor w miejscu z którego chcemy rozpocząć układanie torów i wcisnąć klawisze: SHIFT i jednocześnie strzałkę (kl. numeryczna) określającą kierunek budowy. Kiedy ułożysz pierwszy odcinek torów to następne powinny być tak układane żeby stanowiły ich kontynuację.

Istnieje możliwość wprowadzania rozwidleń. Aby to osiągnąć należy umieścić kursor na istniejącym już szlaku i poprowadzić nowy pod kątem 45° do starego. Nie można stosować rozwidleń w kształcie litery „Y".

Tory należy układać w taki sposób, aby nie krzyżowały się z torami innych graczy.

WZNIESIENIA

Podczas tyczenia nowych szlaków komunikacyjnych możesz otrzymać raport, iż różnice wzniesień na tym terenie są tak duże, że mogą spowodować zwolnienie biegu pociągów na tym odcinku. Żeby tego uniknąć należy pawidłowo przeprowadzić linię kolejową. Pomocna w tym będzie opcja **Survey**. Po jej wybraniu, na każdym kwadracie mapy wyświetlane są liczby odzwierciedlające wysokość poszczególnych wzniesień. Planując nową trasę zwracaj uwagę na ten element i omijaj tereny silnie zróżnicowane – pagórkowate.

MOSTY

Jeżeli Twoją linię kolejową musisz poprowadzić przez rzekę, to nie ma na to innej rady jak wybudować most. Aby tego dokonać, należy doprowadzić tory do samej rzeki. Ukaże się wtedy dodatkowe menu ukazujące mosty, które możemy w tym miejscu postawić. Wybierz najodpowiedniejszy z nich, pamiętaj jednak o cenie jaką przyjdzie Ci za niego zapłacić. Należy zwrócić uwagę, aby odcinek torów bezośrednio dochodzący do rzeki był prosty, gdyż nie można budować mostu na zakręcie.

Co jakiś czas występują powodzie, które mogą zniszczyć mosty, a jeśli w tym czasie przez most przejeżdża pociąg to on również ulegnie zniszczeniu. Po pewnym czasie most zostanie samoczynnie odbudowany jednak nie możemy wpłynąć na przyspieszenie tego elementu.

PROMY

Akcja gry może odbywać się w wielu częściach świata, a więc powinieneś mieć możliwość przeprowadzenia swojej linii kolejowej nie tylko przez rzeki ale także przez morza i oceany. Taką możliwość zapewniają promy. Tyczenie drogi prowadzącej przez wodę nie odbiega od normalnych czynności rutynowych jakie wykonujemy przy układaniu torów na lądzie. Z wyglądu trasa promu przypomina zwykłe tory, jednak pociągi poruszają się na niej bardzo wolno. Promy z reguły nie ulegają zniszczeniu.

TUNELE

Kiedy linia kolejowa prowadzona jest przez teren górzysty, może zachodzić konieczność budowy tunelów. by je wykonać, należy prosty odcinek torów ułożyć na owym łańcuchu górskim. Ukaże się wówczas dodatkowe menu z którego należy wybrać opcję **Built Tunnel**. Twoje służby inżynieryjne dokonają niezbędnych obliczeń długości tunelu, oraz oszacują koszt jego budowy o czym zostaniesz poinformowany w następnym menu. Do Ciebie należy ostateczna decyzja o rozpoczęciu robót. Jeżeli zaakceptowałeś uwarunkowania finansowe związane z budową tunelu, wybierz ponownie opcję Built Tunnel, jeśli rezygnujesz – opcję Never Mind. ństępny odcinek torów układaj od ich końca.

PODWÓJNE TORY

Istnieje możliwość wykonania podwójnej linii kolejowej tj. takiej gdzie tory są ułożone równolegle do siebie. W ten sposób ruch pociągów może odbywać się w dwie strony przez co podwoi się liczba kursów na tej trasie. Jednak podwójna trakcja kolejowa jest dużo droższa od pojedyńczej i opłaca się ją stosować jedynie na odcinkach o dużym nasileniu ruchu. Aby uzyskać podwójne tory należy najechać kursorem na wybrany odcinek trasy i wcisnąć klawisz „D".

BURZENIE TORÓW I MOSTÓW

Czasami może zaistnieć konieczność przebudowy istniejącej linii kolejowej. Może to być spowodowane słabymi efektami finansowymi niektórych stacji lub gdy np. znalazłeś lepszą lokalizację dla swojej trakcji itp.

W takim przypadku otwórz okno Built i wybierz opcję **Remove Track**. Kolor kursora zmieni się na pomarańczowy, a Ty ustaw go na odcinku torów przeznaczonym do rozbiórki. Używaj tych samych klawiszy jak w przypadku budowy torów. Każdorazowo podczas likwidacji pewnego odcinka trasy odzyskujesz pieniądze, które zainwestowałeś w ich budowę.

STACJE

W tej grze stacje to jedyne miejsce gdzie zatrzymują się pociągi. Można je podzielić na trzy rodzaje: dworce, stacje i terminale. Do każdej stacji przypisany jest obszar ekonomicznie od niej uzależniony. Im lepsza jest stacja tym większy jest ten obszar. Dostarczane są do niej towary (supply), a w zamian za nie odsyła się towary przetworzone. W momencie budowy stacji wyświetlony jest zasięg jej ekonomicznego oddziaływania. Wybierz stację która jest w danym miejscu najefektywniejsza. Aby wybudować nową stację umieść kursor na prostym odcinku torów i otwórz okno **Built**. Wybierz z niego opcję **Built Station**. Pokaże się nowe okno z ofertą stacji. Dokonaj wyboru i wciśnij lewy przycisk myszy. Stacja zostanie natychmiast wybudowana. Nie możliwe jest wybudowanie nowej stacji w obrębie zasięgu ekonomicznego oddziaływania innej stacji.

Możliwe jest zastąpienie starej stacji nowocześniejszą i większą. W tym celu wykonujemy czynności identyczne jak w przypadku budowy nowego obiektu.

RAPORT ŁADUNKOWY

Raport jest przydatny do uzyskania informacj o tym, jakie towary zgromadzone są na danej stacji i czekają na wysyłkę, oraz jakie towary należy do niej dostarczyć.

Wiadomości te możesz znaleść w dwóch miejscach:

— *Shipping Report* – aby się do niego dostać przejdź do opcji **Local** lub **Area Display**. Raport umieszczony jest w sąsiedztwie danej stacji – trzy litery to skrót od jej nazwy.

Krótka linia w kolumnie raportu informuje, że ten towar musi być dostarczony. Ilość symboli wagonów informuje jaką ich ilość można wyekspediować z danym towarem do innych stacji.

— *Station Report* – w zasadzie uzyskujesz podobne informacje jak w poprzednim raporcie lecz przedstawione są one w nieco odmienny sposób. Aby z niego skorzystać przejdź do opcji **Detail Display**, wskaż kursorem żądaną stację i wciśnij lewy przycisk myszki.

ULEPSZANIE STACJI

Swoje stacje możesz wciąż ulepszać i rozbudowywać. Jednak musisz liczyć się z tym, iż każda zmiana pociąga za sobą pewne koszty i należy je wcześniej odpowiednio skalkulować. Oto dodatkowe elementy o jakie można wzbogacić nasz obiekt:

— *Engine Shop* – jedynie tutaj możesz zbudować nową lokomotywę.

— *Switching Yard* – skraca czas oczekiwania na zmianę wagonów o ok.75%.

— *Maintenance Shop* – skraca czas oczekiwania na załadunek pociąu o ok.75%

— *Food Storage; Livestock Pens; Goods Storage; Post Office:* Musisz wiedzieć, że każdy towar nie odebrany ze stacji jest stracony, gdyż producenci szukają innych środków transportu dla swoich wyrobów – możesz temu zapobiec wybierając jedną z tych opcji.

— *Restaurant, Hotel* – każdy dobry biznesman wie, że inwestowanie w hotele, restauracje to dobry interes, gdyż zadowoleni klienci napędzają koniunkturę i przyczyniają się do lepszych wyników finansowych firmy.

Aby dobudować do stacji któryś z wymienionych obiektów należy kursorem najechać na stację, którą zamierzasz rozbudować i otworzyć okno **Built**, a następnie wybierz opcję **Improve Station**. Z listy która się teraz ukaże wybierz ulepszenie, które najbardziej Ci odpowiada.

c.d.n.

Opracowanie: **Patrycja Wardzała**

Novum
EXPORT - IMPORT

FIRMA „NOVUM"

ZAPRASZA
DO NOWOOTWARTEGO STOISKA
W KINIE PALLADIUM

POLECAMY
AKCESORIA DO KOMPUTERÓW
IBM PC XT/AT

- KARTY GRAFICZNE
- KARTY MUZYCZNE
- MYSZY
- DYSKIETKI
- JOYSTICKI

SPRZEDAŻ HURTOWA:
BIURA HANDLOWE
ul. POWSIŃSKA 3B
tel. 42-16-17

SPRZEDAŻ DETALICZNA:
STOISKO W HALLU
KINA PALLADIUM
tel. 27-29-06

KOMPUTERY COMMODORE
DRUKARKI STAR
JOYSTICKI, PERYFERIA

SPRZEDAŻ HURTOWA i DETALICZNA

FIRMA „AGNUS"

WARSZAWA
ul. KLAUDYNY 28A
tel. 33-39-74
pon.–piąt. godz. 10^{00}–17^{00}

Są chwile przy komputerze, gdy każdy czuje się trochę zagubiony



Nie ma wtedy jak rada doświadczonego przyjaciela

Jeśli szukasz komputera dla siebie czy kogoś bliskiego, do pracy, szkoły, domu, do gier i zabaw – nie musisz już szukać dłużej! Zwróć się do nas.

Doradzimy Ci jaki komputer, dodatkowe wyposażenie, oprogramowanie najlepiej zaspokoją Twoje potrzeby w granicach Twoich możliwości finansowych. Zapewnimy Ci fachową i kompleksową obsługę na lata. Skorzystaj z doświadczenia naszych specjalistów od każdej z rodzin komputerów. Poinformują Cię o wszelkich zastosowaniach i nowościach na rynku. Zaprezentują wyposażenie dodatkowe i programy. Udostępnią pomoce dydaktyczne i wydawnictwa. Zademonstrują działanie urządzeń. Podpowiedzą. Wyjaśnią. A w razie potrzeby przyjmą sprzęt do serwisu gwarancyjnego i pogwarancyjnego.

Wielu naszych klientów jest z nami od chwili powstania firmy – już od ponad 5 lat.

W naszej ofercie znajdziesz:

- AMIGA 500/2000, monitor 1084S, modulator, rozszerzenie pamięci, myszki optyczne, stacje dysków 5,25" i 3.5"
- Commodore C 64 II i C 64 G, datacorder, stacja dysków 1541 II, Cartridge X, Black Box, Final II i III
- ATARI 1040,MEGA STE/ ATARI TT, monitor SM 124, drukarka laserowa SLM 605
- ATARI 65/130 XE, MAGNETOFONY CA–12, pióro świetlne, cartridge z grami, interfejsy
- drukarki, monitory monochromatyczne (bursztyn, zielony),kolorowe, filtry na monitor, joysticki, dyskietki itp.

i nowości:

- AT – ONCE – emulator PC AT/286 do Amigi i Atari ST
- SCANNERY – ręczne i formatu A4 do Amigi, Atari ST i PC–XT/AT
- X – POWER professional – super cartridge nie tylko dla hackerów
- MultiFax 2.0 – Modem + program FAX–u / wysyła i odbiera faxy z tradycyjnych urządzeń telefaxowych (Amiga, ST, PC)
- GENLOCK – STUDIO TV w Twoim domu – łączy grafikę AMIGI z obrazem z VIDEO idealny do tworzenia własnych czołówek filmowych
- BODEGA BAY – czyli jak z AMIGI 500 zrobić AMIGĘ 2000

Zapraszamy! Wpadnij do nas, napisz, lub zadzwoń już dziś ! Albo zamów sprzęt z naszego katalogu drogą pocztową !
TEL. 10 42 38 **FAX 10 42 38**

OSKAR computer studio

ŚWIAT KOMPUTERÓW DLA CAŁEJ RODZINY ©

Stoisko w:
DH Uniwersam
ul. Grochowska 207
tel. 10 00 61 w. 203
godz. 10.00–18.00

Stoisko w:
DH Ursynów "Przy Pętli"
ul. Płaskowickiej/róg Polaka
godz. 11.00–18.00

Stoisko w:
DH "Maxim"
ul. Jana Pawła II 58
godz. 10.00–18.00
niedziela 10.00–16.00

Salon firmowy
Igańska 26
tel.10 42 38
godz. 11.00–18.00

zrealizowano przy pomocy:
Atari 1040 ST,
scannera recznego,
DTP Calamus

str.

MK