AMIGA * ATARI ST * IBM PC * COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 2/92 (5)
INDEX 355127
CENA: 10.000



F - 29 RETALIATOR

RAILROAD TYCOON

ANOTHER WORLD

POPULOUS II

ICEMAN

CHAOS STRIKES BACK

EYE OF THE BEHOLDER

Rozpoczynamy w tym miejscu nowy dział dotyczący coraz bardziej popularnego w Polsce, specjalnego sposobu dystrybucji oprogramowania (Shareware) oraz niekomercyjnych programów typu Freeware, Bannerware oraz Public Domain, będących dobrą alternatywą dla indywidulanych użytkowników komputerów. Ze względu na niską cenę i w wielu przypadkach aplikacji jakość porównywalną z programami komercyjnymi, programy ?Ware rozpowszechniają się na świecie bardzo szybko, mając przy tym jeszcze jedną i chyba najważniejszą cechę: wszystkie "od razu" są legalne. Wyjątek stanowi jedynie Shareware, gdzie "atrybut" legalności nadaje programowi wniesiona opłata rejestracyjna, a.i to w sytuacji gdy kupując kopię w celu przetestowania oraz sprawdzenia przydatności programu dla danych zastosowań, podejmiemy decyzję o zatrzymaniu programu z zamiarem dalszego jego wykorzystywania. W cenie zakupu ?ware mieszczą się wyłącznie koszty dyskietek, kopiowania, dystrybucji marketingu i reklamy f-my, ktora się tym zajmuje - nie płacimy więc tu za sam program. Tylko w przypadku Shareware, z chwilą rejestracji kupujemy program, stając się jego legalnym właścicielem. Pozostałe programy ?ware jako takie są bezpłatne. Mnogość nazw "?ware" powoduje spore zamieszanie interpretacyjne, spróbujmy więc podsumwać ten wstępny akapit zwięzłym określeniem cech różnego typu ?ware: SHAREWARE - sposób dystrybucji programu komercyjnego ma zasadzie "try before you buy" - czyli sprawdź zanim kupisz, prawa autorskie zastrzeżone, pozostałe cechy jak w przypadku programów komercyjnych, użytkownik otrzymuje licencję z chwilą rejestracji u autora lub czasami w wyspecjalizowanych firmach reprezentujących autora. Po rejestracji powinniśmy otrzymać to co wyszczególnione jest w opisie zakupionego programu, a więc często pełną lub bardziej rozbudowaną wersję programu, drukowany podręcznik, kolejne wersje programu -tzw. upgrades i pomoc telefoniczną lub listowną od samego autora. PUBLIC DOMAIN - rozpowszechniane bezpłatnie, nie zastrzega się praw autorskich. Jeśli kod takiego programu wykorzystamy, w całości lub części w swoim programie, to nasze dobre obyczaje sprawią, że nia zapomnimy wspomnieć o tym we właściwym miejscu. Najczęściej pisane " dla sławy " lub całkowicie filantropijnie dla własnej satysfakcji. Zdarza się, że pisane są na zamówienie agend rządowych państw, chcących w ten sposób przybliżyć społeczeństwu problem, którego dotyczą - lub po prostu dla podniesienia poziomu wykształcenia ogólnego. FREEWARE - programy specyficzne, najczęściej pisane dla siebie, a poźniej oddane dla pożytku innym - mogą sie przecież komuś przydać, bywa jednak (rzadko), że posiadają zastrzeżone prawa autorskie. BANNERWARE - zastrzeżone prawa autorskie, lecz bez konieczności rejestracji i wnoszenia jakichkolwiek opłat licencyjnych, pisane często w celach reklamowych, lub takie, kiedy autor po napisaniu programu oddaje go innym - nie zobowiązując się do niczego. TIMEWARE - w pełni działajace wersje, ale w ograniczonym, krótkim (do 3 miesięcy) okresie czasu, z zastrzeżonymi prawami autorskimi. CRIPPLEWARE - programy pozbawione jednej lub wielu istotnych funkcji lub bez pełnej dokumentacji, swego rodzaju "zaproszenie" do kupna pełnej wersji komercyjnej. OLDERWARE - poprzednie wersje programu komercyjnego, przekazane do bezpłatnego rozpowszechniania dla reklamy wersji najnowszej, np. Sidekick w.1.58 f-my Borland Int.,Inc. DEMOWARE - klasyczne demo, program działa sam, nie da się użyć do niczego poza szkoleniem w formie demonstracji. VALUEWARE(TM) - termin wprowadzony dla zaznaczenia, że dany program ma bardzo wysoki współczynnik jakości do ceny - czyli tani, ale jednak komercyjny program. Na koniec dodajmy, że na świecie pojawia się już tendencja do rozróżniania obszarów zastosowań oraz przeznaczenia poszczególnych programów, w postaci wprowadzania nowych nazw takich jak np. KIDSWARE MUSICWARE itd., dla programów komercyjnych. Nic ma to jednak nic wspólnego z w/w zasadami dystrybucji i rodzajami programów bezpłatnych, a ma pomóc w dalszej systematyce rosnącej lawinowo liczbie nowo powstających programów.

DYSTRYBUTORZY:

"Computer Studio",
04-202 Warszawa, Al. Marsa 6,
tel. (0-22) 15-42-20, w godz. 14-19

"SHARE-NET",
03-982 Warszawa, ul. Meissnera 6/53
tel. (0-22) 15-94-65, w godz. 17-22

IBM PC
Shareware... Public Domain

ADV.GAME TOOLKIT	144/5
GNU CHESS PCCHESS cm	159
RETURN TO KROZ	127
NINJA ARCADE ALBUM	126
Ninja,Fenix,Viper	
Snakepit,Level-Ninja	
AIR TRAFFIC CONTROL	191
GNU-CHESS-NET/WIN3	160
ROBOMAN c,cm,e,v	107
ALIVE SHARKS c,e,h	192
GO	195
ROBOMAZE II c,cm,e	143
APOLLO/LANDER c,cm	165
GOLD.WOMBAT DESTINY	1211
RUSSIAN FRONT II e,v	134
3 NAVAL COMBATS	147
Frigate,Seabattle,Seahunt	
APPLES & ORANGES e,v	108
G.A.G.S 1.0	106
SCRABBLE e,v	178
ARCTIC ADVENTURE	151
HUGO HOUSE OF HOR. e	137
SECRET AGENT e,v	102
ARMY 1.2 v	119
HUGO II WHODUNIT ? e	158
SECRET QUEST 2010	1212
3 EGA/VGA GAMES	149
Superfly,Cuber,Crusher	
AVOID THE NOID cm,e	128
HURKLE v	105
SHOOTING GALLERY v	114
BASE/BASKET-BALL	1203
IBM HQ INFILTRATION	129
SPRINGER CHESS 1.0	139
3 VGA GAMES	150
Roulette,Strategy,Solitile	
BATTLE F.ATLANTIS e	101
INT.GALACTIC BATTLE	198
STAR DEFENDER e,v	1202
BATTLE GROUND/AFRICA	185
JAVASTAR	1205
TANK WARS e,v	131
BEYOND THE TITANIC	1206
JEEP	147
TRICOP	1204
10 VGA-EGA GAMES	156
Orby,Dunes,Chord,Felix	
Flags,Constructor,Blox	
Tactics,PC Solitaire,Backgammon	
BIG THREE c,e,v	153
JUMPMAN I IVES c,e,v	157
TURBO - 3D c,e,v	187
BITETRIS 1.52	116
KAIRN	182/3
VAMPYR e,v	132
BUSHIDO	190
KINGDOM OF KROZ II	111
VGA TETRIS3	197
CAPTAIN COMIC e,v	176
KUNGFU LOUI e,v	168/70
VSHARKS v	113
CASTLEMASTER	177
LINEWARS	1208
WHATISIT	188/9
WINDOWS GAMES VOL.1	162
Atmoids,XWord,Bgammon	
DiceRoll,Checkers,Klotz	
Lander,Brick,Wintris	
Wormwar,Yacht Zee	
CAVE QUEST c,e	181
LOST ADVENT.OF KROZ	155
WIZZARD'S LAIR cm	166/7
CHESS PACK	140
MAHJONGG 3.4 e,v,h	117
25 PASCAL GAMES	174
CHESS-PSION 3D	124
MATCH'EM 1.0 e,v	109
GAMES VOL.1 DOUBLE	100
Stargate,Cobra	
Wizzard,Moonbugs	
Rescue,Grime,WordWhiz	
Block5,Trivia,Runner	
Shrine of Kroz,Raiders	
CHESS/TETRIS PACK	196
MC-MURPHY'S MANSION	184
CHOPPER COMMAND0 cev	179
MONUMENTS OF MARS e	171
WINDOWS GAMES VOL.2	163
Hextris,Mines,Risk,Pente	
Misermind,Puzzle,Slide,	
Spacewall,Mistermind,TTT	
COMMANDER KEEN 1 e,v	136
MORAFF'S REVENGE	1215
CUNNING FOOTBALL	193
MORAFF'S SUPERBLAST	194
CYRUS CHESS 1.1	161
NEBULA	1216
DANGEROUS DAVE c,e,v	103
NETHACK	175
ARCADE QUALITY 10	110
PC Golf,Asteroid	
Space Rescue,Pitfall	
Kong,3 Demon,Fortune	
Pyramid,OthTP4,Bricks	
ARCADE QUALITY 8	1200
Blockade,HoverCraft,	
Daleks,Mine,Canasta	
Anti ballistic Missile	
Caverns of Gink,Blotni	
DARK AGES VOL.1 e,v	146
PC/MEGA-POLY	180
DARK CONTINENT	1209
PEARL HARBOR/ROCKET	175
DEFENDER OF CROWN cm	118
PERESTROIKA 2.2 e,v	130
DRACULA IN LONDON cm	164
PHANTOM & POPCORN ev	115
DUKE NUKEM e,v	152
PHARAOH'S TOMB e,v	154
GAMES VOL.2 DOUBLE	112
SpaceWar,Q-bert	
Cascade,Jason,Aargh!	
Searcher,Rebound,Match	
Desert,Amaze,Pango,Oth	
ACTION ADVENT. VOL.2	186
Supernova, Haunted	
Escape from New York.	
DUNGEON EXPLORER e,v	133
PIANOMAN 4.0	122
DUNG.OF NECROMANCERS	1210
POKER PACK 3	1201
EGA TREEK	148
POWER CHESS 5.3	138
GAMES VOL.3 DOUBLE	199
Kamikazi Alien, Cubits	
Nuclear Defender, Boa,	
Piperun, Fire Fighter	
Centipede, Motor Mania	
EGA-RISK/ROIDS/BREAK	123
PRINCE'S KINGDOM	1214
FORD SIMULATOR I	120
QUANTOIDS OF NEBULOS	1213
ACTION ADVENTURE 1	121
Castaway,Samerica	
Global Thermal War	
Galactic Empire	
FORD SIMULATOR II cm	141
QUESTMAKER	172
GAME OF ROBOT	104
RAMONA (1990) v	135
GLOBAL WAR/BATLLE	1207
RED PLANET	1217
Norriega Capture Mission.	

cm-emulacja CGA na HERCUL., c-CGA, e-EGA, v-VGA, h-HERCULES

Spis Treści

DZIĘKUJEMY ZA POMOC

-redakcji miesięcznika "KOMPUTER", W-wa ul. Tytoniowa 20,
-IPS Computer Group, W-wa ul. Okrężna 3, oraz wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tego numeru.

REDAKCJA

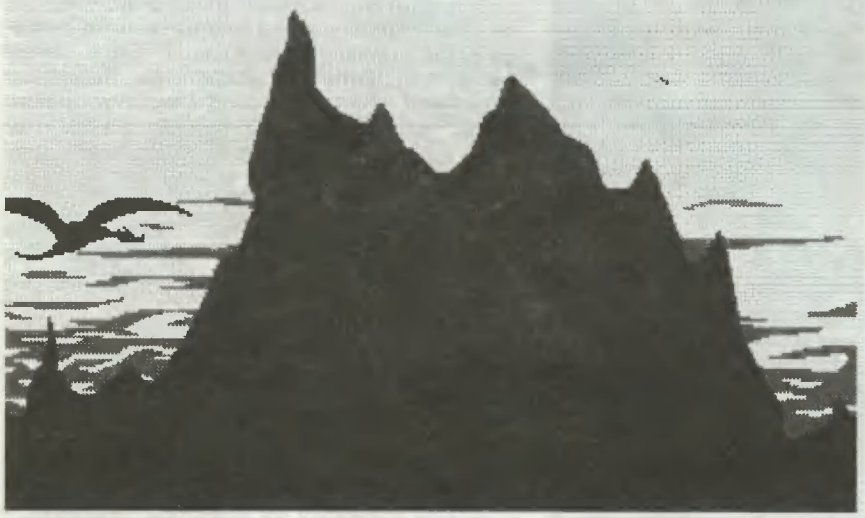


nasze propozycje 24
nowości
ciekawostki
zapowiedzi 26
the world top hits 28

2 populos II
14 chaos strikes back



6 lemmings II





9 iceman

retaliator **21**



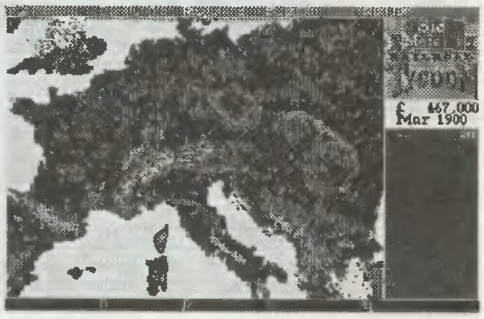


another world **11**



17 eye of the beholder

railroad tycoon **26**



COMPUTER STUDIO
magazyn komputerowy
nr indeksu 355127

adres redakcji
04-202 Warszawa, al. Marsa 6,
tel. 15-42-20 (w godz. 14-19).

red. nacz. Marek Suchocki
z-ca red. nacz. Dariusz Zgliński
red. techniczny Dariusz Kazik
współpraca: P. Wardzała, A. Ambroziak, A. Fijałkowski, W. Czempiik, L. Zaciura, P. Banaszek
łamanie COMPUTER GRAPHICS STUDIO
druk: „PLEJADA" S.C. tel. 11-19-25

POPULOUS II

... powstał w połowie 1991 roku, lecz jego rodowód łączy się nierozerwalnie z pierwowzorem. ... Cofnijmy się do roku 1989. Olbrzymi sukces programu Populous był zaskoczeniem nawet dla samych autorów. Wówczas nie zdawali sobie jeszcze sprawy, że wykreowali nowy typ gier strategicznych, a ich dzieło na stałe zapisze się w historii rozwoju oprogramowania.



PRZED PREMIERĄ

O tym, że firma Bulfrog to zespół składający się z najprawdziwszych profesjonalistów w dziedzinie gier komputerowych, nie trzeba dzisiaj nikogo przekonywać. Pomimo pasma sukcesów, nie zamierzają obniżać jakości swoich produktów i traktują swoją pracę niezwykle poważnie. Jak przystało na fachowców w swojej branży, największą uwagę przywiązują do opinii odbiorców, dla których powstaje to oprogramowanie. Stąd śmiały eksperyment przeprowadzony przez Petera w firmie Bulfrog na kilka miesięcy przed premierą "Populousa II". Otóż, cieszący się popularnością wśród braci dziennikarskiej Peter, poprosił jednego z nich o zorganizowanie zespołu, składającego się z kilku młodych ludzi nie związanych bezpośrednio z przemysłem software'owym. Mieliby oni przetestować próbną wersję nowego programu. Redaktor poczytnego magazynu komputerowego zwerbował pięciu młodych ludzi – czytelników tego pisma i wraz z nimi udał się do siedziby Bulfroga. Dla Petera Molyneux i jego kolegów był to dzień próby. Taka impreza wydaje się ekstrawagancka tylko na pozór. Rzecz w tym, że twórcy gier komputerowych spędzają całe miesiące na rozpatrywaniu spraw technicznych, związanych z programowaniem. W związku z tym mogą stracić dystans i świeżość spojrzenia na to, co robią. Nie wszystkie pomysły, które na początku wydawały się ciekawe i oryginalne, w realizacji muszą okazać się trafione. Dlatego czasem przed wprowadzeniem nowego programu na rynek, warto zwyczajnie zaprosić do pracowni kilku chłopców, popatrzeć jak się bawią i uważnie wysłuchać ich opinii na temat gry. W końcu dla nich jest ona przeznaczona. Tak właśnie zrobił Peter Molyneux i nie byłoby w tym nic wyjątkowego, gdyby okazało się, że gra nie spełnia oczekiwań użytkowników i cały projekt musiałby zostać poddany gruntownym zmianom, lub nawet zostać odłożony na półkę, a wielomiesięczny trud poszedłby na marne. "Egzamin" wypadł pomyślnie, wszyscy bawili się doskonale, po czym uczestnicy pokazu przekazali autorom "Populousa" własne uwagi i pomysły, z których kilka Peter Molyneux wprowadził do ostatecznej wersji. Przez następne trzy miesiące zespół Bullfroga był zajęty dopracowywaniem programu i wygładzaniem go w każdym szczególe, by wreszcie na przełomie 1991 roku "Populous II" ukazał się w sprzedaży. Ta "robocza" scenka bardzo dobrze pokazuje, na czym polega profesjonalizm w tworzeniu gier komputerowych i jak poważne jest na Zachodzie podejście do tej dziedziny oprogramowania. Wbrew temu, co lansowano u nas przez ostatnie lata, gry komputerowe nie są gorszym rodzajem programów, niż np. bazy danych.

PETER MOLYNEUX

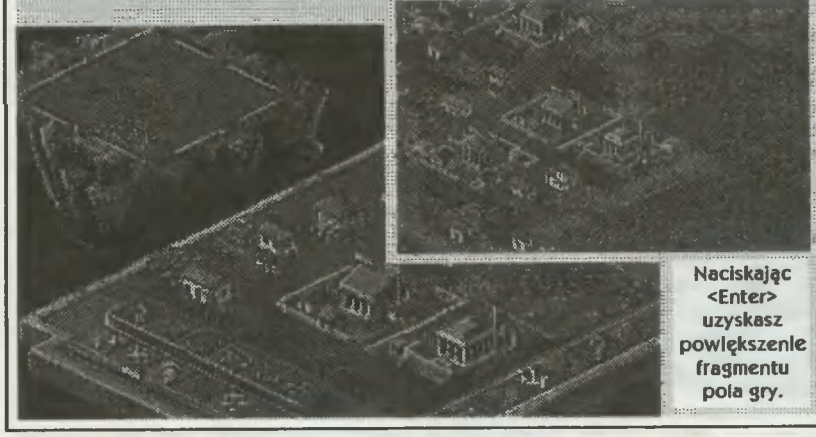
Mało znana grupa programistów na czele z Peterem Molyneux zyskała uznanie i szeroki rozgłos w 1989 roku za sprawą programu "Populous". Od tego momentu wszelkie poczynania firmy śledzone są z wielkim zainteresowaniem, a na nowe programy wyczekują z niecierpliwością miliony fanów na całym świecie. Dotychczas nie zawiedli się na nowych produktach firmy Bulfrog i myślę, że tak będzie w przypadku programu "Populous II". Powstał on w połowie 1991 roku, lecz aby nasz opis był pełny, należy sięgnąć do korzeni tj. pierwszej wersji "Populousa". Cofnijmy się do roku 1989. Olbrzymi sukces programu był zaskoczeniem nawet dla samych autorów. Wówczas nie zdawali sobie jeszcze sprawy, że wykreowali nowy typ gier strategicznych, a ich dzieło na stałe zapisze się w historii rozwoju oprogramowania. Trudno się temu dziwić, skoro wcześniej opracowywali bazy danych i pakiety CAD. Gra "Populous" była pierwszą, która została opracowana przez firmę Bulfrog, a sami autorzy, jak wyznali później w licznych wywiadach, nie bardzo potrafili prawidłowo rozmieścić sprite'y na ekranie. Peter wiedział, że to nie wszystko na co stać jego zespół. Już wtedy zrodził się pomysł stworzenia kolejnej części tego programu, lecz na jego realizację przyszło nam długo czekać. W miedzyczasie powstał m.in."Powermonger", znakomity program zainspirowany pomysłem wykorzystanym w "Populousie", który wkrótce doczekał się swojej kontynuacji w "Powermonger II". Powróćmy do "Populousa". Zapewne mało kto wie, że były czynione przymiarki do przystosowania tej gry do automatów w salonach gier. Peter wspomina: "było kilka takich planów. Trudno sobie wyobrazić, jak to miałoby działać. Może przy pomocy systemu kart kredytowych mógłbyś sobie pograć w "Populousa", powiedzmy 20 minut, wsuwając swoją kartę w otwór maszyny. Po skończonej grze, zabrałbyś kartę z możliwością powrotu do gry kiedykolwiek i podjęcia zabawy od miejsca, w którym ją "przerwałeś". Lecz naprawdę "Populous" nie nadaje się do przeniesienia na automaty w takim stopniu, jak choćby "Lemmings". Peter Molyneux zapytany kiedyś o tajemnicę sukcesów Bulfroga odpowiedział: "Gdybym znał receptę na popularność gier komputerowych, sprzedałbym ją kilku towarzystwom za grube miliony funtów. Myślę, że gry jak "Populous", czy "Powermonger", mają więcej indywidualizmu od innych. Widzisz tych wszystkich, krzątających się ludzików i wydaje ci się, że władasz jakąś wielką całością. To rodzaj megalomanii, którą każdy ma w sobie; pragnienie żeby wszystko zdobywać, niszczyć i zabijać. Większość gier na tym się opiera". Natomiast, co ciekawe, nie planowano wówczas kontynuacji "Powermongera". W licznych wywiadach, na pytania dziennikarzy o możliwość stworzenia dalszych części tego programu, Peter odpowiadał najczęściej: "Nie zamierzamy tego robić, ja w ogóle nie lubię zatrzymywać się na kontynuacjach. W końcu może okazać się, że zrobiłeś więcej kontynuacji niż oryginalnych gier. Mamy tak dużo nowych pomysłów, że wolimy raczej zrealizować jeden z nich. Jedynie "Populousa II" chcemy zrobić, ponieważ w pierwszej części opuściliśmy wiele rzeczy z powodu zbyt małych umiejętności." Jednak przyszłość okazała się inna i gra "Powermonger II" ukazała się jeszcze przed "Populousem II".



W ogólnych założeniach "Populous II" przypomina pierwowzór. Jest więc pełna mapa świata na górze ekranu, zaś w centralnej części jej powiększony fragment, oraz trzy rzędy ikon do sterowania rozgrywką. Nie zmieniły się także zasady gry: dwaj bogowie walczą o panowanie nad światem kierując posłusznymi sobie wyznawcami – osadnikami. Kluczem do zwycięstwa jest dobra strategia i mądrość podejmowanych decyzji, które pozwolą zbudować potęgę własnej cywilizacji i równocześnie osłabić siłę wroga. Jak poprzednio, gra kończy się w momencie, gdy osadnicy jednej z walczących stron zwyciężą wszystkich przeciwników. Do pokonania masz 32 boskich adwersarzy, rządzących w sumie tysiącem światów. Ostatnim z nich jest sam Zeus – wszechmocny władca Olimpu. Jeśli go pokonasz, staniesz się godnym zająć miejsce wśród innych bogów. Co zatem uległo zmianie? Dużo. Zacznijmy od grafiki. Już sama "atmosfera" nowego "Populousa" jest inna, pradawna i mistyczna. Tereny, na których rozgrywa się akcja programu zawieszone są jakby w czarnej pustce, w nicości... Daje to wrażenie Przedwieczności – kiedy nie istniały jeszcze planety, gwiazdy, ani nawet wszechświat. Trójwymiarowa grafika krajobrazu jest wręcz oszałamiająca i nie ma w tym stwierdzeniu odrobiny przesady, zaś architektura budowli wznoszonych przez osadników nosi znamiona stylu klasycznego, będącego kanonem w starożytnej Grecji. Tym razem siedziby ludzi nie tworzą, jak ma to miejsce w pierwszej części, wyłącznie mniejszego lub większego zgrupowania różnego typu budynków, lecz przypominają prawdziwe miasta: z siecią dróg, drzewami, murami obronnymi itp. Wszystko to odpowiada wcześniejszym zapowiedziom Petera Molyneux, który obiecywał wiele interesujących nowych rozwiązań i słowa dotrzymał. Zupełną nowością jest możliwość stworzenia własnego, boskiego wizerunku na początku gry. Możesz zatem stać się bogiem życzliwym i mądrym, lub srogim i wojowniczym, łagodnym i dobrym, lub brutalnym i okrutnym. Twoje oblicze nie pozostaje bez wpływu na zachowanie się przeciwnika podczas zmagań. Jego taktyka może być w związku z tym ostra i agresywna, lub bardziej wyważona i rozważniejsza. Niespotykanym dotychczas rozwiązaniem jest także możliwość "wymiany" zdobytego (po zwycięsko zakończonym podboju) doświadczenia, na większą moc w zakresie któregoś z żywiołów. W dodatku tylko od Ciebie zależy, czy skoncentrujesz się na jednym wybranym efekcie, czy też podzielisz ją pomiędzy różne żywioły. Ogromne zmiany widać także w formie bezpośredniej rozgrywki, czyli w zakresie sposobów niszczenia i zsyłania plag na przeciwnika. "Populous II" umożliwia nam korzystanie z prawie 30 żywiołów, wobec zaledwie siedmiu, jakie oferowała poprzednia wersja programu. Dodatkowo są one podzielone na kilka rodzajów, zależnie od sposobu w jaki działają: żywioły wody, ognia, powietrza i ziemi a także typu ludzkiego i roślinnego. Ponadto w każdej grupie istnieje możliwość zamiany duchowego przywódcy w herosa o cechach mitologicznych bogów greckich. Nie wszystkie żywioły mają wyłącznie destrukcyjny charakter. Ich walorem jest natomiast duża przydatność taktyczna. Przykładowo: Chrzcielnica, to osobliwy rodzaj pułapki na nieostrożnych spacerowiczów, którzy trafiwszy na nią momentalnie zmieniają wiarę, przechodząc na stronę przeciwnika. Innym niepospolitym działaniem jest powołanie do życia Pięknej Heleny, która po prostu rozkochuje w sobie mężczyzn z przeciwnego plemienia. Podążają oni wówczas w ślad za nią niczym potulne owieczki. Helena należy do żywiołów... wodnych, bowiem zwykle u kresu podróży skacze do morza i odpływa, pociągając za sobą w odmęty swych wielbicieli. Naturalnie są też bardziej drastyczne metody atakowania niewiernych, takie jak: burze, epidemie, pożary, czy też ogromne



fale sztormowe, będące wyrafinowaną formą znanego nam już potopu. W ogóle kilka efektów, to odmiany żywiołów przeniesionych wprost z "Populousa", jedynie nieco zmodyfikowane. I tak np. wulkany – obecnie wyrzucają z siebie najprawdziwszą lawę, zamieniającą w popiół wszystko, co tylko napotkają na swej drodze. Odpowiednikiem dawnego rycerza jest mityczny bóg Wojny – Perseusz. Szybkie rozstrzygnięcie w danym świecie umożliwia nam tym razem inna mitologiczna postać – Armageddon. To tylko wybrane przykłady z długiej listy możliwych do podjęcia działań. Wydawać by się mogło, że taka ilość i różnorodność ewentualnych posunięć, może wprowadzić pewien zamęt i niepotrzebnie skomplikować grę. Tak jednak nie jest. Otóż nie wszystkie efekty są dostępne równocześnie i obowiązuje tu pewna gradacja: na początku gry uczestnik zabawy otrzymuje do dyspozycji jedynie kilka prostych działań. Jak je zastosować, trzeba się dopiero nauczyć. Kolejne, coraz bardziej skomplikowane żywioły stają się dostępne w miarę postępów w grze i podbijania nowych światów. Często może się okazać, że wywołany przez nas kataklizm wyrządzi wrogom jedynie niewielkie szkody, ze względu na brak doświadczenia w jego stosowaniu i naszą słabość. W "Populous II" boską moc daje graczowi silna wiara ludu i zebrane punkty doświadczenia. Te dwa elementy zbliżają nowe dzieło Petera Molyneux do filozofii gier fantasy. Innym ważnym elementem "Populous II" jest zróżnicowanie osadników na kobiety, mężczyzn i starców. W praktyce podział ten jest o tyle istotny, że każda kategoria osadników posiada inne cechy i predyspozycje: o ile np. mężczyźni są znakomitymi żołnierzami w czasie wojny, to kobiety bardziej pomagają rozwijać cywilizację podczas pokoju. Warto przy tym zadbać, aby nasi wyznawcy czuli się szczęśliwi, bo to umacnia ich wiarę i przyspiesza przyrost siły, zaś jednym z najprostszych działań "uszczęśliwiających" jest sadzenie drzewek. Dzięki temu środowisko staje się bardziej przyjazne i osadnicy chętniej je zasiedlają. Rzecz jasna pozostaje wówczas odwieczny problem wyrównywania terenu pod zaawansowaną cywilizacyjnie zabudowę. Jak widać z przykładów, istotą gry w "Populous II" jest subtelny i wyważony balans pomiędzy wszystkimi elementami, które decydują o przebiegu rozgrywki i wzajemnie od siebie zależą. Wykorzystanie tych współzależności wymaga od gracza ciągłego poszukiwania najlepszej w danych warunkach taktyki, ponieważ niemal każde Twoje działanie ma zarówno dodatnie, jak i niestety, ujemne strony. Weźmy dla przykładu wspomniane wcześniej drzewa – czynią co prawda mieszkających wśród nich osadników szczęśliwszymi, równocześnie jednak stanowią idealny materiał na rozpałkę. Podsumowując, trudno już teraz wyrokować, czy najnowszy program Petera Molyneux po raz kolejny stanie się komputerową rewolucją, wyznaczając nowy kierunek wśród gier strategicznych, czy też pozostanie po prostu ulepszoną wersją słynnego "Populousa", nie pretendując jednak do miana awangardy. Wydaje się, że raczej to drugie. Gra bowiem nie zaskakuje w swej treści niczym nowym, niespotykanym, choć zachwyca wspaniałą grafiką, dźwiękiem i umożliwia naprawdę doskonałą zabawę. Tak czy inaczej, Peter Molyneyx i jego "paczka" pracują już nad kolejnymi pomysłami i gdy na rynku komputerowym ukaże się jakaś nowa, oryginalna gra, to nie powinno nikogo zdziwić, jeśli będzie ona sygnowana przez tę właśnie firmę: Bullfrog.



Naciskając <Enter> uzyskasz powiększenie fragmentu pola gry.

OPISY POLECEŃ

1. Podnoszenie i opuszczanie terenu – możesz zmieniać fragment świata widoczny na głównym ekranie. Lewym przyciskiem myszy podnosisz teren, zaś prawym opuszczasz go, aż do osiągnięcia poziomu morza. Jeśli "klikniesz" prawym przyciskiem dokładnie na środku budynku należącego do Twoich poddanych, dla jego mieszkańców będzie to sygnał do opuszczenia domu i zasiedlenia nowych terenów. W niektórych światach opcja przebudowy terenu dostępna jest jedynie wówczas, gdy na głównym ekranie widoczna jest przynajmniej jedna budowla Twoich wiernych.

2. Magnes papieski – po uaktywnieniu tej opcji, możesz w dowolnie wybranym miejscu usytuować papieski magnes – święty obraz czczony przez Twoich poddanych. Po wydaniu rozkazu, będą oni podążać zawsze w jego kierunku, zaś pierwszy z wędrowców który go dotknie, stanie się przywódcą. Aby przenieść magnes, wciśnij lewy przycisk myszy, a następnie przesuń kursor w wybrane miejsce i naciśnij go ponownie. Prawy przycisk myszy powoduje wyświetlenie pozycji przywódcy, oczywiście jeśli ten jeszcze żyje. Uwaga: nie możesz przenieść magnesu jeśli nie masz wodza.

3. Perseusz (Ares), bóg wojny – możesz zmienić Twojego przywódcę w najmądrzejszego z greckich herosów – Perseusza, boga wojny, szybką i efektywną maszynę do zabijania.

4. Zaraza – sprawi, że wybrani przez Ciebie wyznawcy przeciwnika lub ich domostwa, zostaną dotknięci zarazą. Ludzie ci nie dodają siły duchowej (Mana) swoim bogom i zarażają każdego, kto się z nimi zetknie. Zarazę można powstrzymać tylko przez zniszczenie dotkniętych nią domostw i ludzi.

5. Armageddon – wywołuje wybuch "świętej wojny" pomiędzy wyznawcami wrogich sobie religii. Wszyscy będą wówczas walczyć pomiędzy sobą, aż do ostatecznej klęski jednej ze stron. Zanim zdecydujesz się na to rozwiązanie upewnij się, że jesteś silniejszy od swego przeciwnika.

6. Las – Po wybraniu tej opcji, w pobliżu miejsca wskazanego kursorem wyrosną drzewa. Wciśnij lewy przycisk myszy na wybranym obszarze mapy szczegółowej i obserwuj jak rośnie las.

7. Rekultywacja – "kliknięcie" lewym przyciskiem myszy na wybranym fragmencie mapy spowoduje gwałtowny rozwój roślinności na zniszczonym wcześniej przez przeciwnika terenie. Opcja ta sprawia, że popiół wulkaniczny staje się na tyle użyteczny, że w jego pobliżu mogą osiedlać się ludzie. Tam, gdzie ziemia jest żyzna i urodzajna, posadzenie zieleni wokół osady znacznie zwiększa Twoją popularność wśród jej mieszkańców.

8. Bagno – cały teren pokryją bagna i każdy kto w nie "wdepnie", zginie niechybną śmiercią.

9. Grzyby – na wybranym obszarze świata rozsiane zostaną zarodki trujących grzybów. Gdy na głównym ekranie gry wciśniesz prawy przycisk myszy, zaczną się one rozprzestrzeniać w kierunku zależnym od sposobu w jaki zostały zasiane (najlepiej sadzić je w równych rzędach po 3 lub 5).

10. Adonis (lapetus): ojciec czterech głównych ludzkich upraw – po uaktywnieniu tej opcji, Twój przywódca zmienia się w Adonisa – boga roślinności, który po każdej zwycięskiej dla niego walce dzieli się na 4 nowych herosów.

11. Drogi – umożliwia budowanie dróg w obrębie obszaru widocznego na głównym ekranie gry. Lewym przyciskiem myszy tworzysz nowe drogi, natomiast prawym usuwasz stare. Drogi mogą być budowane na dowolnej wysokości nad poziomem morza. Ludzie wędrujący po nich przemieszczają

się szybciej niż pozostali. Dróg możesz używać do zahamowania inwazji trujących grzybów.

12. Mury – możesz budować mury wokół Twoich miast. Będą one skuteczniej bronić ich mieszkańców przed napaścią przeciwnika. Każdy nowo stawiany mur musi być połączony z pierwszym jaki wybudowałeś. Obszar terenu otoczony murami nie może być modyfikowany przez żadną ze stron.

13. Trzęsienie ziemi – "kliknij" lewym przyciskiem myszy na wybranym fragmencie mapy świata, jeśli chcesz wywołać ten właśnie kataklizm. Pamiętaj, aby wcześniej dokładnie wskazać miejsce zagłady i wybrać jej ukierunkowanie.

14. Batolit – wciśnięcie na określony czas (zależny od wielkości rozpadliny którą chcesz spowodować) lewego przycisku myszy na wybranym fragmencie mapy sprawi, że nastąpi podziemne przemieszczenie się skał – teren się wzniesie, a powierzchnię zasypią liczne głazy.

15. Herakles (Herkules): bóg siły – Twój przywódca zmieni się w Heraklesa, najsilniejszego ze wszystkich bogów.

18. Piorun – na ekranie pojawi się chmura podążająca za Twoim kursorem. Gdy znajdzie się nad wybranym przez Ciebie punktem, wciśnij lewy przycisk myszy.

17. Trąba powietrzna – powietrzny wir, który przemieszczając się nad ziemią porywa wszystko, co tylko napotka na swej drodze. Gdy przesuwa się nad morzem, powoduje wiry wodne.

18. Burza – "kliknij" lewym przyciskiem myszy na wybranym fragmencie mapy: straszliwa burza przetoczy się nad tym terenem!

19. Odyseusz (Mercury): posłaniec bogów – możesz zmienić swojego przywódcę w boga, znanego z mitologii ze swej niesamowitej szybkości.

20. Wichura – gdy ten straszliwy żywioł znajdzie się w upatrzonym miejscu, wciśnij lewy przycisk myszy. Kierunek przemieszczania wichury zależy od małej strzałki krążącej wokół kursora myszy.

21. Słup ognia – powstaje ognisty słup, który przemieszczając się nad ziemią, obraca w proch wszystko, co napotka na swej drodze. Uwaga: Najlepiej rozpalaj je na płaskim terenie, gdyż słupy ognia mają tendencję do przemieszczania się w górę zbocza.

22. Ognisty deszcz – "kliknij" lewym przyciskiem myszy na wybranym fragmencie mapy, a ogniste kule zaczną spadać na ziemię niczym deszcz.

23. Wulkan – postępując w identyczny sposób jak poprzednio, spowodujesz erupcję wulkanu, którego niszczycielskie działanie jest ogromne, a skutki długotrwałe i trudne do usunięcia.

24. Achilles (Apollo): bóg słońca – tym razem Twój przywódca może zmienić się w Achillesa, prawdziwego "siewcę ognia".

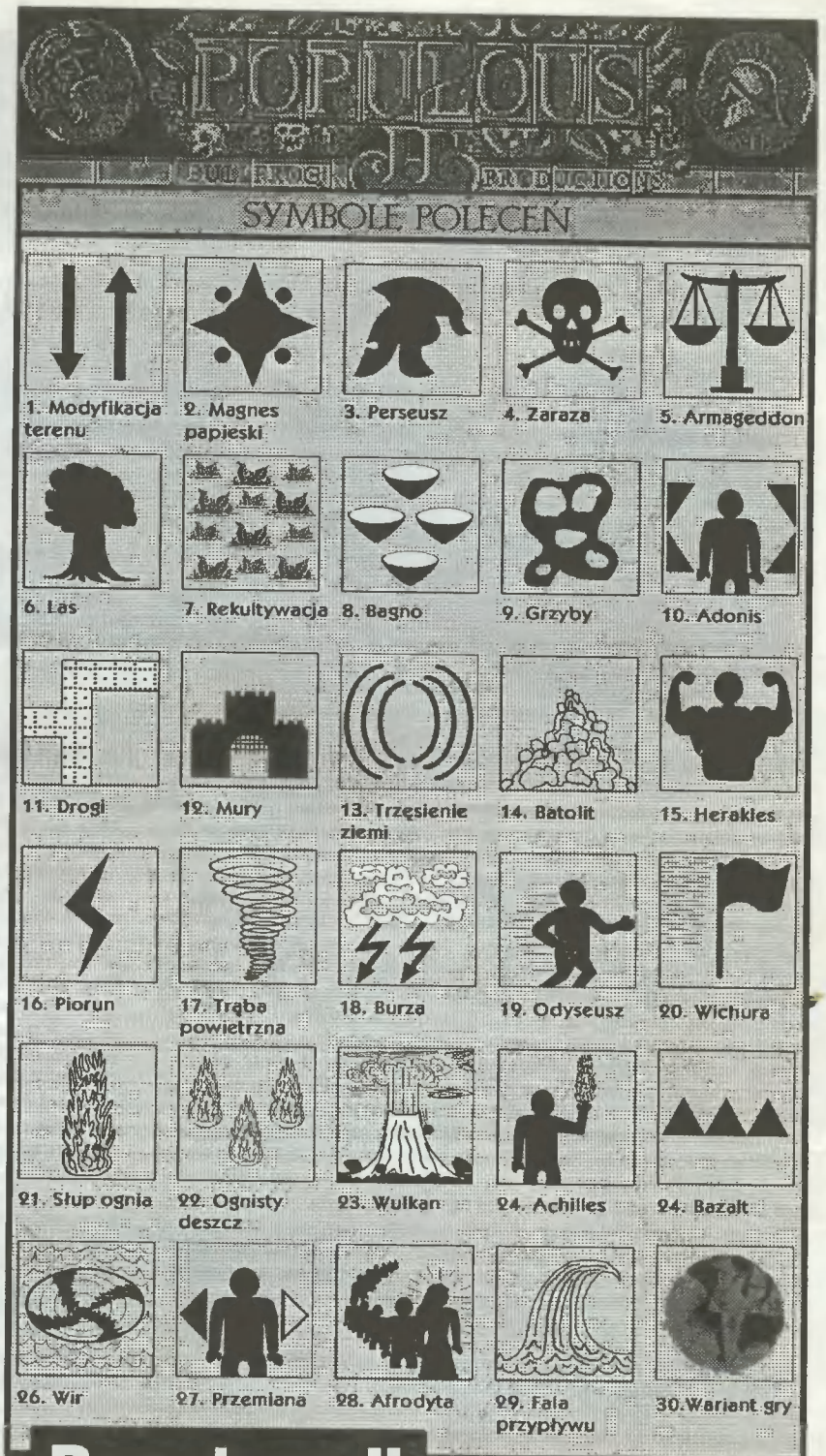
25. Bazalt – opcja powoduje umiarkowaną aktywność wulkanu, który wskutek tego wyrzuca z siebie czysty bazalt tworzący pomosty na powierzchni morza, uniemożliwiające np. powiększanie lądu przez wroga.

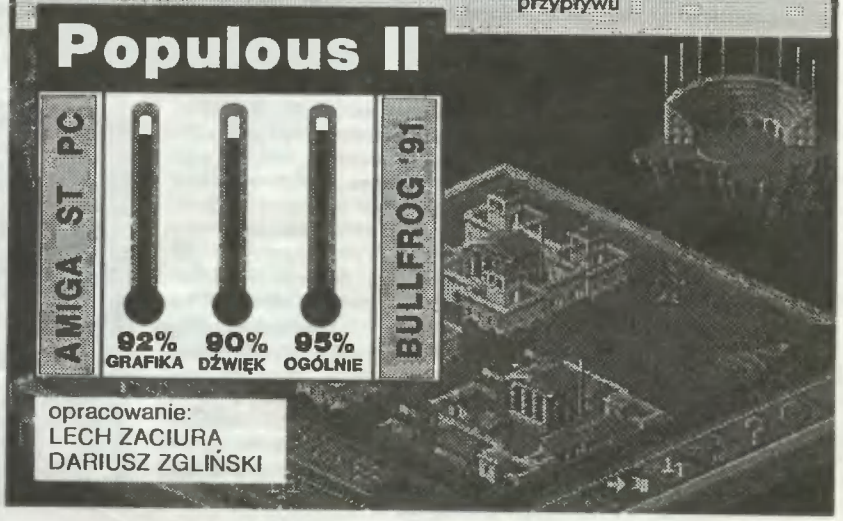
26. Wir – powoduje powstanie śmiercionośnego wiru, który się szybko rozprzestrzenia.

27. Przemiana – w wyniku działania opcji pojawia się chrzcielnica, czyli sadzawka z wodą święconą. Każdy mieszkaniec danego świata, który na nią wejdzie przechodzi na stronę przeciwnika.

28. Helena Trojańska (Afrodyta): bogini miłości – opcja umożliwia zmianę Twojego przywódcy w Afrodytę, która swoją urodą i czarem wabi mężczyzn z przeciwnego plemienia, topiąc ich następnie w morskiej odchłani. Helenę nasłaną przez wroga możesz spróbować zniszczyć ogniem lub piorunem.

29. Fala przypływu – powoduje powstanie olbrzymiej fali zalewającej cały ląd. Im dalej od brzegu zapoczątkujesz falę, tym większy będzie ona miała impet.





Oh no more Lemmings



OH NO MORE LEMMINGS ! Myślę, że nikomu z Was nie trzeba bliżej przedstawiać śmiesznych stworków zwanych Lemingami. Ich twórcą jest sympatyczny facet o imieniu Lemmy, stąd też nazwa tych przezabawnych istot. Trzeba przyznać, że pomysł powołania Lemingów do życia to przysłowiowy strzał w dziesiątkę. Gra opracowana została przez zespół programistów, który przyjął nazwę DMA, natomiast firmowana jest przez PSYGNOSIS. Wkrótce po wprowadzeniu programu na rynek, osiągnął on szczyty popularności i znalazł się on na najwyższych miejscach list przebojów. Zazwyczaj w takich przypadkach, producenci w pogoni za zyskiem powielają pomysł i opracowują nową wersję programu sygnowanego kolejną cyferką. Nie inaczej stało się z Lemingami. W rok po premierze oryginału ukazała się nowa gra pt. "Oh no more Lemmings", która jest bezpośrednią kontynuacją pierwszej części programu. Bohaterami są te same sympatyczne stworki, z zielonymi grzywkami w niebieskich ubrankach, z pod których wystają wielkie stopy o właściwościach taśmy samoprzylepnej. Ta niecodzienna możliwość sprawia, że mogą one bezpiecznie poruszać się nawet w bardzo trudnych warunkach terenowych. Nie zmienione zostały zasady sterowania grą. W związku z tym, te sympatyczne i niezwykle ruchliwe stworzenia, mogą wspinać się nawet na pionowe ściany, skakać ze spadochronem (raczej parasolką), wykonywać podkopy, budować schody, a nawet zamieniać się w bombę z opóźnionym zapłonem. Wszystkie swoje umiejętności wykorzystują zgodnie z wolą grającego, którego zadanie polega na wyborze odpowiedniej opcji i wskazaniu konkretnego Leminga do jej wykonania. Wszystkie czynności wykonujemy przy użyciu myszki. Możliwy jest także udział w rozgrywce drugiej osoby, pod warunkiem posiadania przez nią drugiej myszy.

Podobnie jak w poprzednim programie, tak i teraz, cel gry jest jasno określony. Należy szczęśliwie przeprowadzić grupę Lemingów przez kolejne, karkołomne plansze od wejścia, do wyjścia. Tym razem mamy do pokonania 100 zróżnicowanych i niezwykle pomysłowo zaprojektowanych etapów gry. Przypomnę, że poprzednio było ich 120, co nie oznacza wcale, że najnowsza wersja gry jest mniej atrakcyjna. Trzeba wykazać się niesamowitą wyobraźnią i pomysłowością, aby szczęśliwie ukończyć wszystkie poziomy. Program został podzielony na pięć sekcji, a każda z nich zawiera po dwadzieścia etapów. Są to (w kolejności od najłatwiejszego do najtrudniejszego): Tame, Crazy, Wild, Wicked i Havoc. Każdy etap posiada własną nazwę i właściwe sobie kody, po wpisaniu których możemy rozpocząć zabawę od dowolnie wybranego poziomu. Pierwszych 20 etapów należących do części Tame, zostało opracowanych specjalnie z myślą o najmłodszych, lub mało doświadczonych entuzjastach gry. "Starzy wyjadacze", którzy mają na swym koncie niejeden pomyślnie ukończony poziom w poprzedniej części programu, mogą od razu przejść do "rozgryzania" pozostałych 80 etapów, których stopień trudności jest naprawdę wysoki. Warto może jeszcze wspomnieć, że jedyną wyraźną różnicą w stosunku do pierwowzoru jest 10 zupełnie nowych, oryginalnych poziomów w opcji przeznaczonej dla dwóch graczy. Program należy zaliczyć do grupy gier logicznych, a ze względu na prostotę obsługi, łatwe do przyswojenia zasady gry i atrakcyjną oprawę graficzną, można spokojnie polecić go także dzieciom. Właściwie już sześciolatek jest w stanie samodzielnie pokonać wiele etapów. Gra praktycznie nie zawiera elementów agresji i przemocy (o ile nie brać pod uwagę wybuchania Lemingów), za to wspaniale rozwija wyobraźnię, umiejętność logicznego myślenia i koncetracji uwagi. Jest w stanie przykuć do komputera na wiele godzin i zapewnia doskonałą zabawę dla całej rodziny, bez względu na różnice wieku i zainteresowań. Należy mieć nadzieję, że niebawem doczekamy się kolejnych przygód sympatycznych stworków, a jest to bardzo prawdopodobne, gdyż powstało już kilka programów z Lemingami w roli głównej. Wprawdzie nie wszystkie zostały zrealizowane przez pomysłodawców z DMA, lecz są równie znakomite. Np. "New year Lemings", pomimo zaledwie czterech plansz, jest ciekawą propozycją dla miłośników tego typu rozrywki. Gorzej ma się sprawa z programem "Lemingoid", który ani trochę nie przypomina pierwowzoru. Jest to mianowicie idiotyczna strzelanina, w której celem są bezbronne Lemingi spadające w dół z rozłożonymi spadochronami. W sumie kiepski pomysł i nienajlepsze wykonanie - oby jak najmniej takich programów. Tymczasem firma Psygnosis zapowiedziała już kolejną porcję nowych poziomów i to w jak najlepszym wydaniu. Czekamy zatem z niecierpliwością.

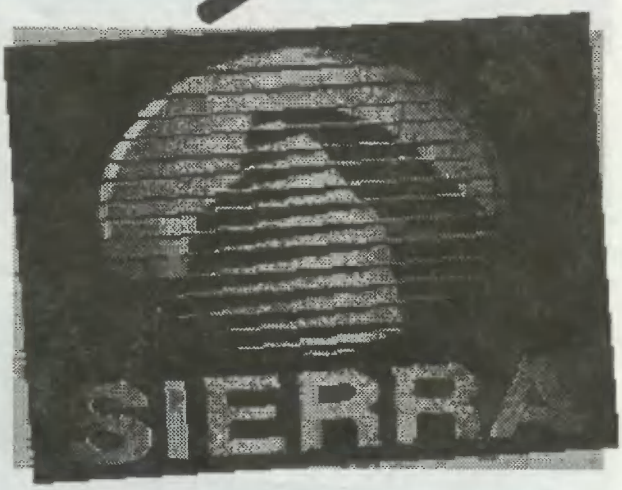
Do napisania tego artykułu zostałem zainspirowany przez swojego synka, sześcioletniego Andrzejka, który zrezygnował z telewizyjnej dobranocki, aby móc przed snem samemu pobawić się ze swoimi ulubionymi Lemingami...

	TAME	CRAZY	WILD	WICKER	HAVOC
01	----------	TFLCAHVFBD	CGIQWDKJCK	UFMCCHUNDR	GAIPTGNBFF
02	IHRTDNCCAD	FNCIHUTGBN	KHSUDMCKCQ	OICIIUWODP	IIPTGNGCFO
03	LRTDLCADAO	NCCLWTFHBO	LPUEMCELCN	MCCLVUFPDH	LQTFNGADFK
04	RTDLCILEAH	CILTTFNIBS	PUEMCIAMCD	CKLWUTMQDR	STFNGILEFF
05	VLHCAIVFAH	CAHRUGLJBF	UEMCAHVNCN	GCIQVDHBEQ	TGNGAHVFFO
06	DLCIHVTGAJ	KHSUFLCKBQ	MICOHVWOCS	IHSTENGCEN	GLGIHWTGFG
07	LCALVTDHAG	LSUGLCALBM	MCCLVUEPCI	MRTOLFCDEI	NGCLVTFHFF
08	CIMITDLIAO	RUGLCILMBE	CILWUEOQCP	PUMHGKMEEH	GKMUVOUIFF
09	CAHRUDLIAR	WNJCGIVNBL	CCHSTFOBDD	VLJGAHVFEQ	GCHSUFNJFR
10	IIRUDLCKAK	FNCIHVUOBH	KHRTGMCCDK	DLGKHTTGER	IIHSUFNGKFI
11	LRUDLCCLAJ	NCCMUUGPBH	MSTNICADDK	NGCLUTEHES	MPUNJFGLFM
12	RUDLCILMAQ	BOMUWGJQBR	RTGOCILEDQ	GILTTELIEG	SUGLGILMFN
13	UDLCAHVNAJ	CCIQTEMBCO	UNKCCHWFDP	GGHQUDLJEO	UFNGCHWNFJ
14	DLCIHVUOAS	KHRVLMBCCP	NKCONVGDN	MHQUDNGKEH	FLGIHTUOFL
15	LCALVUDPAP	LSVLICADCI	OCELTTFHDQ	MQUDLGALEP	LGAIWUFPFL
16	CILVUDLQAI	PTDMCILECI	CIMITNKIDK	PULHGKLMEM	GKLUUNHQFI
17	CAHRTFLBBL	TOMCAHVFCD	CAHSUGMJDJ	UMJGEIUNEM	GCHQTEMBGF
18	IIRTFLCCBE	EOCIITTGCO	KIIRUTOCKDE	DNGIHUUOEL	IIPTEMCCGM
19	LRTFLCADBR	OCCLITEHCM	MPWFKCGLDS	HGEMVWLPES	MPTDOGADGK
20	RTFLCILEBK	CKLVVLKICM	RWNICOMMDD	GIMJUUMJQUH	STEMGKLEGG

opracowanie: Marek Suchocki

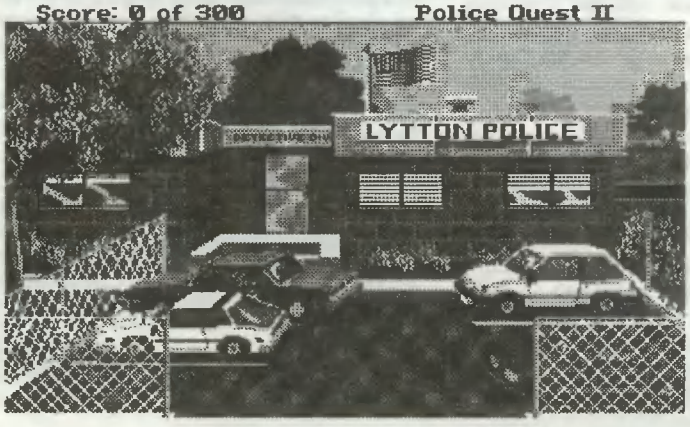
SIERRA on Line

... rozpoczeła karierę w 1980 r. wypuszczając na rynek grę "MYSTERY HOUSE" przeznaczoną dla użytkowników "APPLE II".



OD "JABŁUSZKA" DO PŁYTY KOMPAKTOWEJ

Kirk Green jest w firmie Sierra–On–Line dyrektorem do spraw prasowych, zajmuje więc stanowisko ważne i nie ma powodów, aby mu nie wierzyć kiedy mówi, że Sierra jest Rolls Roycem świata gier. Zgoda, ale przecież Rolls Royce nie produkuje samochodów dla czwartej części rynku motoryzacyjnego, a właśnie w takim stopniu Sierra zdominowała rynek oprogramowania w Stanach Zjednoczonych – 25%! Powyższa statystyka dotyczy tylko gier komputerowych, ale w niczym nie umniejsza to szokującej wymowy tej liczby. Szczególnie, że chodzi tu o ogromny i niezwykle wymagający rynek amerykański. Założona u progu lat osiemdziesiątych, przez małżeństwo Robertę i Kena Williamsów, Sierra była początkowo tylko małym, domowym przedsiębiorstwem. W maju 1980 roku ukazała się gra "Mystery House" przeznaczona dla użytkowników Apple II, jedna z pierwszych, znamionujących przyszły styl firmy; a działo się to w tych pionierskich czasach, kiedy myśl o całe lata świetlne wyprzedzała technikę. Ujmując rzecz prościej, nie było wówczas powszechnie dostępnych komputerów, zdolnych pomieścić bogactwo treści i formy wykreowanych przez autorów firmy Sierra–On–Line. Świat zachwycał się możliwościami ZX 81. Kilka gier z tego okresu do dziś jeszcze można odnaleźć w domowych zbiorach: "BC's Quest For Tires" – sympatyczna i bardzo lubiana historia rowerowej wyprawy jaskiniowca, śpieszącego na ratunek ukochanej, czy "Frogger" – prosta zręcznościówka z żabką w roli głównej. Tak właśnie zaczynała Sierra! Pierwszą poważniejszą grą firmy był "King's Quest", opracowany przez Robertę na komputer PC jr. Był to jednocześnie początek wspaniałej serii kontynuowanej do dzisiaj (ukazał się już "King's Quest V"!). Ale na prawdziwy sukces trzeba było jeszcze poczekać – PC jr. stracił popularność i Sierra została na lodzie. Dopiero wprowadzenie do sprzedaży przez firmę Tandy nowego modelu, Tandy 1000, odmieniło sytuację. W wyniku tych zmian, na rynku ustalił się nowy standard – system MS–DOS, z którego dotąd korzystali programiści Sierry. Teraz mieli w rękach duży atut, dający im przewagę nad konkurencją – doświadczenie. Przestali być także zależni od popularności jednego typu komputera. Najnowsze modele IBM, Apple, a od połowy lat osiemdziesiątych Atari ST i Amiga otworzyły nowe możliwości ekspansji. Ogromnym sukcesem Sierry była wspomniana już seria "King's Quest", sprzedana w przeszło sześciu milionach egzemplarzy. Także przygody Larry'ego znalazły na całym świecie wielu zwolenników. Pytanie o źródła popularności gier tej firmy nie jest łatwe. Myślę, że pewną wskazówką będzie słowo 'quest', tak często używane w tytułach gier Sierry – "King's Quest", "Police Quest", "Hero's Quest", "Space Quest" itd... Znaczy ono mniej więcej tyle, co poszukiwanie albo wyprawa. Dokąd? Ograniczeni nieznajomością języka, oraz skazani na brak obszernych instrukcji (a właściwie całych legend do gier), często możemy jedynie podziwiać kolorową grafikę i piękną animację programu. Tymczasem na kilku dyskach zaklęty jest cały świat – fantastyczny i rządzący się swoimi prawami. Opracowanie takiej gry od strony technicznej nie jest, wbrew pozorom, trudne. W 1988 roku Sierra–On–Line stworzyła bowiem do tego celu specjalne narzędzie pod nazwą SCI (Sierra Creative Interpreter). Jest to rodzaj języka programowania, zorientowanego na tworzenie gier komputerowych. SCI pozwala osiągnąć zamierzone efekty graficzne i dźwiękowe, przy mniejszym niż zazwyczaj nakładzie pracy. Większość czasu zajmuje praca nad kreowaniem komputerowej rzeczywistości, wymyślaniem fabuły, zawiązaniem akcji w taki sposób, aby wszystkie działania i skutki będące ich następstwem, łączyły się w jedną, spójną całość. Nic więc dziwnego, że ukończenie gry adventure i poznanie wszystkich jej tajników, to materiał na najprawdziwszą książkę przygodową – wszak sama gra jest przygodą. A kto z nas nie lubi przygód? Gry Sierry posiadają ponadto inną znamienną cechę: są niemal całkowicie pozbawione agresji, tak powszechnej w produktach wielu innych firm komputerowych. Na przykład Larry Laffer, po otrzymaniu polecenia "kill", jest wyraźnie



Jedną z najbardziej znanych serii opracowanych przez Sierrę jest cykl "Police Quest" poświęcony walce z przestępczością.



Brzemienna w skutki była decyzja o wykupieniu firmy Dynamix, której linia programowa odbiega od tej jaką reprezentuje Sierra. Największym przebojem f-my Dynamix jest "Heart of China"



Pierwszym poważniejszym programem Sierry był "Kings Quest". Dał on początek serii liczącej już pięć odcinków. Ogółem sprzedano już 6 mln egz. tej gry.

zdegustowany – żadnych gwałtów! – oświadcza kategorycznie. Być może Larry jest chwilami zbyt frywolny, ale na pewno nikogo nie skrzywdzi. A oto "Mixed–up Mother Goose", przygody gęsi przemierzającej magiczną krainę w poszukiwaniu rozsypanych fragmentów wierszy. Nagrodą za skompletowanie wiersza jest cała piosenka ze znalezionymi słowami, ilustrowana animowaną sekwencją. Wspaniała zabawa dla najmłodszych – bez przemocy i zabijania. Bawiąc się grami Sierry, łatwo rozpoznajemy jej charakterystyczny styl, rzec można, standardowy sposób przedstawiania akcji i komunikowania się z jej uczestnikiem. Jednak ostatnio pojawiło się kilka gier, znacznie odbiegających od dotychczasowego profilu Sierry. Jest to efekt otwarcia firmy na zewnątrz, owoc współpracy z niezależnymi programistami. Oni także mają ciekawe pomysły. Przykładem może być "The Game Of Life", czyli gra w życie – dosłownie! Zabawa polega na obraniu własnej drogi życiowej, od szkoły, poprzez pracę, mieszkanie, wakacje, aż po... grobową deskę. Wszystko ilustrowane znakomicie animowaną grafiką. Brzemienna w skutki była decyzja Kena o wykupieniu firmy Dynamix, której linia programowa różni się znacznie od tej prezentowanej przez Sierra–On–Line. Mimo to Ken postanowił dać wolną rękę programistom z Dynamix i efekty tego widać już na rynku. Pierwszą jaskółką był "Stellar 7", klasyczna strzelanina – walka z kosmicznymi najeźdźcami w obronie Ziemi. "A10 Tank Killer" to dla odmiany realistyczny symulator lotu. Innym doskonałym programem, należącym do tej samej grupy tematycznej, jest "Red Baron" – symulator samolotu z czasów Pierwszej Wojny Światowej. Autorzy programu postarali się o odtworzenie rzeczywistości do tego stopnia, że nawet układ gwiazd na niebie w czasie nocnych misji jest dokładnie taki sam, jak w latach 1914–18! Jak widać poruszamy się wśród gier coraz nowszych i nowszych, lecz równocześnie krąg tematyczny pozostaje (z pewnymi wyjątkami) wciąż ten sam. Tematyka gier komputerowych wkroczyła już praktycznie we wszystkie dziedziny naszego życia, nic zatem dziwnego, że bardzo trudno wymyśleć obecnie coś oryginalnego. Nie jest to zresztą powód do zmartwienia. Stare pomysły, odkurzone po raz kolejny i ubrane w nowe szaty, dopiero teraz świecą pełnym blaskiem. Bardzo interesującym eksperymentem jest powtórzenie jednego z najpopularniejszych "seriali" opracowanych przez Sierrę, a mianowicie cyklu gier pod wspólnym tytułem "Larry". Stary przebój w zupełnie nowej oprawie graficznej wygląda doprawdy imponująco. Ten typ grafiki (zastosowany już w programie "Larry V") można by nazwać komiksowym. Duże postacie bohaterów są starannie dopracowane, a jeśli do tego dołączymy dobrą animację, to możemy odnieść wrażenie, że oglądamy klasyczną kreskówkę dla dzieci. W ten sposób "odnowiono" grę "Larry I", a zapowiedziano już wznowienie pozostałych części przygód sympatycznego podrywacza. Oczywiście całkowicie zmieniona została nie tylko grafika, lecz również sposób komunikowania się z bohaterami (wydawania poleceń). Za to, jak przed laty, niezmiennie bawi nas i wzrusza tytułowy bohater – pechowy podrywacz szukający mocnych wrażeń. Bez zmian pozostała fabuła programu, natomiast nowe rozwiązania graficzne mimo, że niezwykle podnoszą atrakcyjność programu, przyczyniają się do znacznego wzrostu. I tutaj dotykamy bardzo istotnej sprawy, a mianowicie ograniczonych pod tym względem możliwości niektórych typów komputerów. Postęp w tej dziedzinie jest tak szybki, że nawet się nie obejrzeliśmy, jak popularne "spektrusie" i "atarynki" ustąpiły miejsca komputerom 16–to bitowym. Powszechne dziś Amigi lub Atari ST, pomimo wielu niezaprzeczalnych zalet, mają jeden poważny minus – twardy dysk nie jest uwzględniany jako stałe wyposażenie tych komputerów. W związku z tym, jeden tego typu program zajmuje bardzo dużo miejsca. Przykładowo: "Larry V" – 8 dyskietek, "King's Quest V" – 8, "Heart of China" – 9, "Willy Beamish" – aż 12 dysków! Jeśli w trakcie gry musimy często dokonywać zmiany dyskietki, to taka gra po krótkim czasie traci swoją atrakcyjność i staje się koszmarem. Jedynym wyjściem jest zastosowanie twardego dysku lub... CD–ROMu.

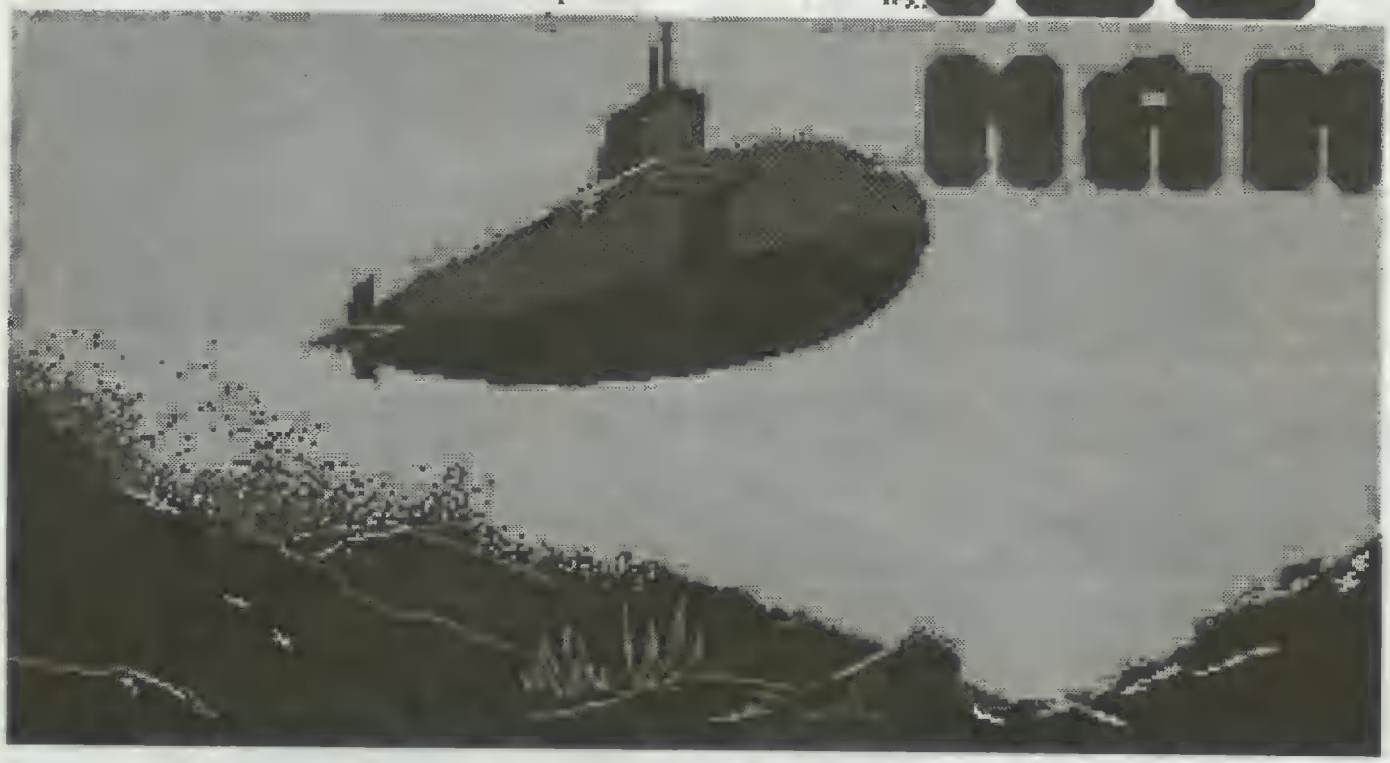


Każdy program tworzony obecnie przez Sierrę, jest w pierwotnej wersji przeznaczony dla komputerów klasy PC z pełnym wykorzystaniem karty graficznej VGA, co oznacza równoczesne wyświetlanie na monitorze 256 kolorów, przy rozdzielczości wyższej niż obraz telewizyjny. Są to możliwości ogromne, ale programiści myślą już o jeszcze lepszych rozwiązaniach. Ponownie przypomnijmy sobie sympatyczną gęś, szukającą zagubionych wierszy; "Mixed–up Mother Goose" była pierwszą grą wydaną przez Sierrę na płycie CD. Na srebrzystym krążku do oszałamiającej grafiki dołączono wysokiej klasy oprawę dźwiękową, a najprawdziwsze piosenki wykonywane są na życzenie w jednym z pięciu języków. Naturalnie pamięci optyczne są na razie bardzo drogie i wciąż rzadko spotykane, ale perspektywa szybkiego dostępu do pamięci ROM, o pojemności rzędu gigabajtów jest zbyt kusząca, aby w najbliższym czasie nie została wykorzystana. Paradoksalnie, to właśnie rewelacyjne gry komputerowe mogą stać się w niedalekiej przyszłości zachętą do kupowania napędów optycznych, co powinnno przyczynić się do szybkiego spadku ich cen. Sierra zrobiła w tym kierunku pierwszy krok, a nam przypadnie na razie rola kibiców; czy gra kosztująca obecnie w granicach 60–80 dolarów znajdzie wystarczająco wielu nabywców, żeby zachęcić firmy software'owe do wydawania w tej formie kolejnych tytułów? Wszystko wskazuje na to, że przyszłość należy do CD. Praktycznie każda nowa gra, firmowana przez Sierrę, wydawana jest także na płytach kompaktowych.

I w ten oto sposób przeszliśmy drogę od bajek dla dzieci, wklepywanych wieczorami w Apple'a przeszło dziesięć lat temu przez Kena Williamsa, aż do dnia dzisiejszego, gdy karta VGA i CD–ROM nie są już czymś niezwykłym. Jeżeli i te granice zostaną kiedyś przekroczone, to z pewnością Sierra–On–Line będzie miała w tym ogromny udział.

opracował: Lech Zaciura

code name: ICE MAN



Kolejna gra firmy Sierra–On–Line przenosi Cię na Thaiti, gdzie jako oficer US Navy, John B. Westland spędzasz zasłużone wakacje, z dala od zgiełku wielkiego świata. A na świecie nie dzieje się najlepiej: nastał właśnie kolejny kryzys naftowy, w związku z czym Tunezja, neutralne dotąd państwo o ogromnych zasobach ropy, stało się obiektem rywalizacji supermocarstw. Reszty dowiesz się w trakcie gry, tymczasem korzystaj z uroków życia.

Siedząc wygodnie na leżaku, przeczytaj gazetę (READ MAGAZINE). Następnie wstań (STAND) i pójdź w lewo – pamiętaj, żeby nie zakładać koszulki wiszącej na poręczy. Dojdziesz do grających w siatkówkę – porozmawiaj z dziewczyną (TALK GIRL), a później przyłącz się do gry. W pewnym momencie piłka uderzona zbyt mocno wpadnie do morza. Dziewczyna pobiegnie za piłką, ale wkrótce straci grunt pod nogami i zacznie tonąć– będziesz mógł udowodnić swoją męskość i uratować jej życie. Kiedy usłyszysz wołanie o pomoc, po prostu zejdź na dół ekranu, a pierwszej pomocy udziel według następujących zasad: "shake and shout", "call for help", "establish airways", "look listen and feel", "give two good breaths", "look listen and feel", "check pulse", "begin compression". Potem wróć do swojego leżaka i włóż koszulę (GET SHIRT). W hotelowej recepcji (na piętrze) znajduje się klucz do Twojego domku (GET KEY). Po prawej stronie znajduje się wejście do baru. Bar jak bar: kontuar z wysokimi stołkami, taneczny parkiet, stoliki z krzesłami i sporo ludzi, a wśród nich kilka ładnych dziewczyn. Jeśli nie usatysfakcjonowało Cię spicie do nieprzytomności zblazowanej turystki (przysiądź się do niej i zamawiaj jej kolejne drinki – (BUY DRINK TO GIRL), to spróbuj jakąś poderwać; nie wszystkie są nieprzystępne. Zwróć uwagę na samotną brunetkę siedzącą przy barze. Najprostszym sposobem nawiązania i podtrzymania kontaktu jest rozmowa (TALK). Jeśli dziewczyna podoba się Tobie, postaw jej drinka, a potem poproś do tańca (DANCE). Kiedy zechcesz zakończyć taniec wpisz (EXIT), wróć do stolika i usiądź na wolnym krześle. Na propozycję dziewczyny odpowiedz (YES). Przed domkiem Stacy porozmawiaj z nią i spróbuj ją pocałować. Wewnątrz, kiedy już siądziesz obok Stacy na łóżku, możesz ją zbałamucić do reszty kolejnymi pocałunkami (trzeba aż pięciu!). Jednak najpierw wysłuchaj historyjki o kolczyku zgubionym gdzieś na piasku, który być może nie jest wcale takim zwykłym kolczykiem. Rano czeka Cię samotna pobudka i krótki list od ukochanej. Przypominasz sobie historię o zagubionym kolczyku, którą wczorajszej nocy opowiedziała Ci panienka. Wyjdź przed swoją chatkę i spójrz na ziemię (LOOK GROUND). Podnieś kolczyk i przyjrzyj mu się uważnie. Dziewczyna miała rację– nie jest to zwykły kolczyk. Możesz go otworzyć, wewnątrz znajdziesz ... mikrofilm. Wróć do swojego domku i przeszukaj pokój. W szufladzie znajdziesz kartę identyfikacyjną ID, oraz kilka innych przydatnych drobiazgów. W szafie z ubraniami (drzwi na wschodniej ścianie) schowana jest książka telefoniczna. Aby ją wziąć, należy najpierw otworzyć szafę (OPEN CLOSET), a następnie wpisać (GET BOOK). W automacie, przed hotelem, będziesz mógł zakupić najświeższą gazetę (BUY PAPER), a kiedy ją przeczytasz, wstąp do recepcji, czeka tam na Ciebie pilna wiadomość (GET MESSAGE). Teraz już wiesz (mam nadzieję), co masz robić, ale zanim wyjdziesz z recepcji, rozejrzyj się dobrze po ścianach, bo tam znajduje się numer telefonu przedsiębiorstwa transportowego. Wróć do siebie i zadzwoń do generała Braxtona (USE PHONE)– żądany numer znajdziesz w książce telefonicznej. Jeśli skończysz rozmowę z generałem, to wykonaj drugi telefon, tym razem zadzwoń do firmy przewozowej– czy pamiętasz telefon? Do prowadzenia wszelkich

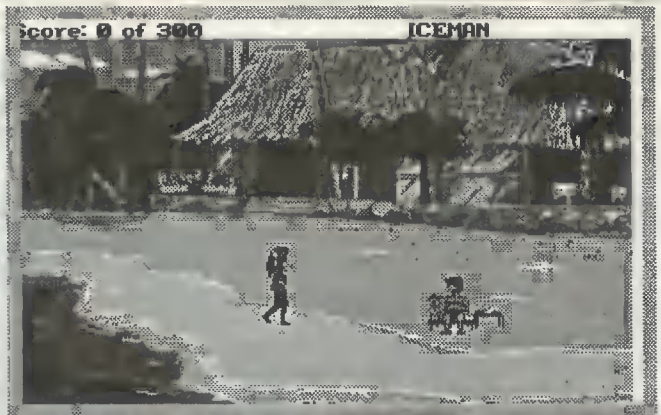
rozmów telefonicznych wystarczy polecenie (TALK) lub (HI). Poza tym wiedz, że na najbliższych etapach będziesz musiał legitymować się swoją kartą identyfikacyjną –ID– to jedyny dowód, że nazywasz się rzeczywiście John R. Wesiland, a nie, dajmy na to, Sieriożka Iwanow. Rozmowa z generałem nie nastroiła Cię optymistycznie – zostałeś pilnie wezwany do Pentagonu, a to oznacza, iż Twoje wspaniałe wakacje zostaną nagle przerwane i nic na to nie poradzisz. Pędź zatem na plażę, gdzie już na Ciebie czeka łódź. Kolejny etap podróży pokonasz samolotem. Gdy znajdziesz się na lotnisku, wyjdź na zewnątrz i zaczekaj na samochód. Porozmawiaj z kierowcą i dla pewności okaż mu swoją kartę identyfikacyjną. Kiedy już znajdziesz się w budynku Pentagonu, porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż kartę (SHOW ID). Następnie naciśnij guzik przy prawej windzie (PUSH BUTTON). Zawiezie Cię ona na piętro, gdzie ma się odbyć odprawa. Kolejny strażnik i następna formalność– pokaż swoją kartę identyfikacyjną. Idź do sali w prawym górnym rogu ekranu. Tam wysłuchaj uważnie sprawozdania o sytuacji i celach Twojej przyszłej misji. Zapisuj na karice najważniejsze szczegóły. Nie musisz się śpieszyć – kombinacją klawiszy Control+ P możesz w dowolnej chwili wywołać pauzę, co pozwoli Ci dokładnie przeczytać tekst u góry ekranu. Po odprawie zostajesz w pokoju sam ze swymi myślami i kopertą zawierającą rozkazy, z którymi masz się zameldować na pokładzie łodzi podwodnej. Wychodząc, oddaj honory sztandarowi (SALUTE FLAG), nie zapomnij odebrać u ochroniarza swojej karty identyfikacyjnej (GET ID). Upewnij się, czy to aby na pewno Twoja karta! W przeciwnym wypadku zwróć ją, aby otrzymać właściwą. Teraz już tylko do limuzyny, a następnie na lotnisko. Porozmawiaj z żołnierzem– odpowiedz (YES) i pokaż rozkazy (SHOW ORDERS).

Wstępując na pokład "Blackhawka" (łodzi podwodnej) pamiętaj, że jesteś w mundurze i należy oddać honory fladze, oraz oficerowi (SALUT FLAGS, SALUTE OFFICER). Potem już tylko polecenie (DOWN) i przekazanie papierów kapitanowi. Misja rozpoczęta. Wejdź do swojej kajuty, otwórz biurko i weź suwmiarkę (GET CALIPER), a z półki na górze zabierz książkę kodów (OPEN SHELF, GET CODE BOOK). Teraz czeka Cię niezmiernie trudne zadanie, a mianowicie sterowanie łodzią podwodną. Swoją drogą jest to genialny pomysł, aby wewnątrz wspaniałej gry adventure umieścić elementy prawdziwej symulacji i to na jakim poziomie! W tym miejscu należą się wielkie brawa dla niezrównanej firmy Sierra On– line. Wprawdzie jest to bardzo ryzykowny zabieg i dla wielu miłośników przygody trudy sterowania łodzią podwodną przekraczają ich możliwości (zwłaszcza jeśli ktoś nie gustuje w symulatorach) i najczęściej w tym momencie rezygnują oni z dalszej rozgrywki, a szkoda. Na szczęście, znaczna większość nie zrezygnuje tak szybko i nie bacząc na trudności będzie kontynuowała tę wspaniałą przygodę.

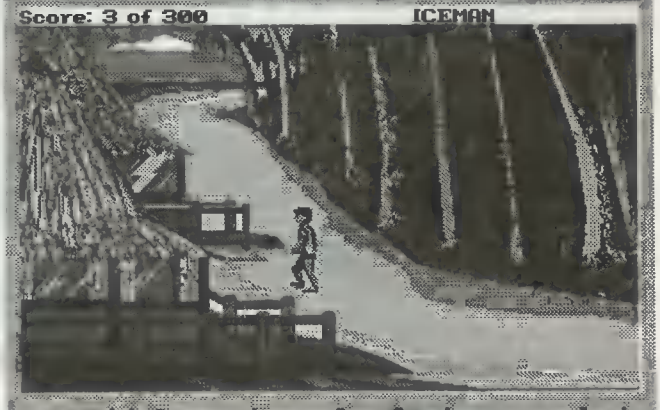
Łodzią podwodną kierujesz przy pomocy myszy i klawiatury: strzałki poziome regulują wychylenie steru w lewo lub prawo, umożliwiając zmianę kursu. Strzałka w górę to zanurzanie, strzałka w dół – wynurzanie łodzi, przy czym głębokość peryskopowa wynosi około 70 stóp. Z klawiatury numerycznej kierujesz prędkością łodzi: naciskając "+" włączasz kolejno: slow, 1/3, 2/3, full. Do zmniejszania prędkości służy "–". Z każdej strony steru znajdują się po dwa przełączniki, aktywizowane kliknięciem myszy: zielony górny– pokazuje na ekranie widok z dziobu łodzi, niebieski górny– przełącza silnik na cichą pracę, niebieski dolny– uruchamia sonar aktywny, zielony dolny– powoduje przejście do ekranu bojowego. W tym momencie z góry wysuwa się pulpit z czterema guzikami, są to od lewej: wybór rodzaju torpedy (harpoon, decoy, stinger), załadowanie torpedy, wyłączenie ekranu bojowego, wystrzelenie torpedy.

Kiedy kapitan zarządzi "acknowlege green board", wpisz (GREEN BOARD) i od tej chwili wypełniaj jak najdokładniej jego rozkazy. "Depth attained" to potwierdzenie osiągnięcia wymaganej głębokości, jeśli kapitan zażąda tego od Ciebie. Naturalnie zanim zaczniesz się zanurzać, musisz zamknąć właz (CLOSE HATCH). Tak czy siak, jeżeli dobrze wykonywałeś rozkazy kapitana, to udało Ci się przybyć do pierwszego punktu podróży i pora dowiedzieć się, co dalej...

opracował: Lech Zaciura



... jako oficer US NAVY, John Westland spędzasz zasłużone wakacje z dala od zgiełku wielkiego miasta...



... wróć do swojego domku i przeszukaj pokój. W szufladzie znajdziesz kartę identyfikacyjną, oraz kilka przydatnych przedmiotów...



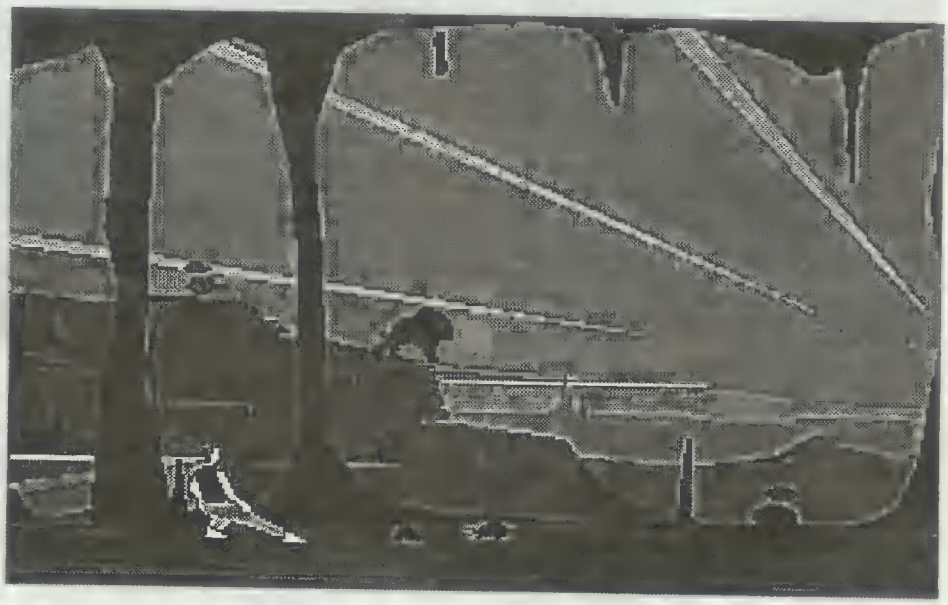
... zostałeś pilnie wezwany do Pentagonu, a to oznacza, iż Twoje wspaniałe wakacje zostaną nagle przerwane, lecz jej uśmiech zachowasz na długo w swojej pamięci...

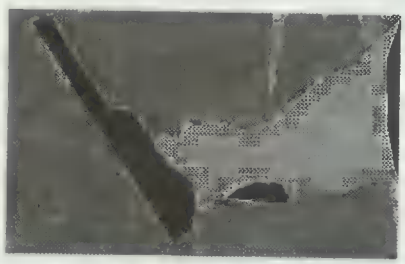
Koordynaty dla "Blackhawka"

70,70 85,80 85,15
80,5 65,2

ANOTHER WORLD

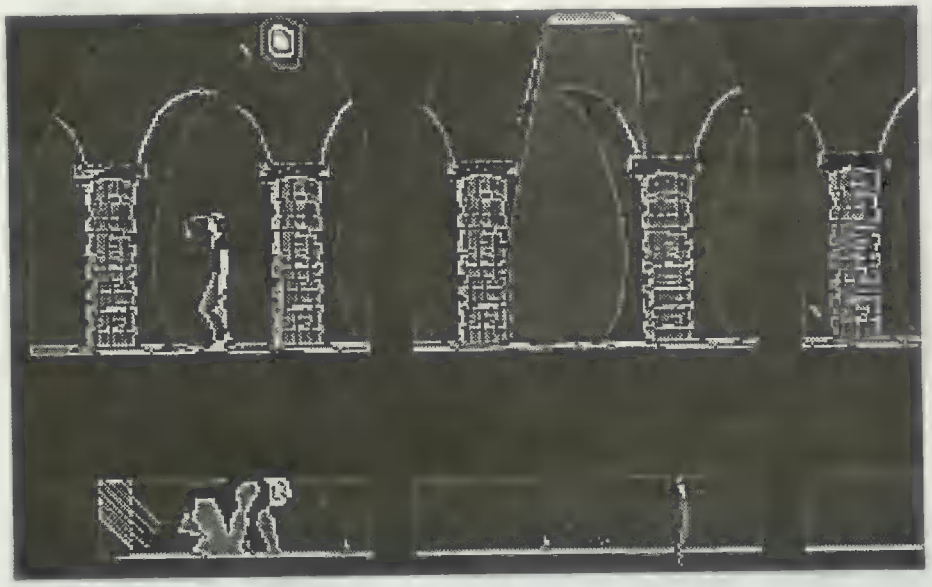
... jest wspaniałą grą zręcznościowo – przygodową zrealizowaną z niezwykłym rozmachem. Wyróżnia się oszałamiającą grafiką, a fabuła jakby wprost przeniesiona z filmu science – fiction. Program został opracowany przez znakomitą francuską firmę Delphine Software.



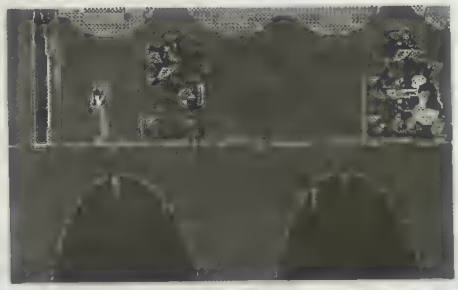


Bohatem programu jest Lester - młody naukowiec zatrudniony w instytucie atomistyki. Na skutek nieprawdopodobnego zrządzenia losu w jego pracowni nastąpił wybuch, a on sam w jej wyniku przeniósł się w czasie i przestrzeni do tytułowego "innego świata". Autorzy programu potrzebowali aż dwóch lat na stworzenie tego programu. Ty, korzystając z instrukcji zamieszczonej poniżej, możesz szczęśliwie ukończyć grę w niespełna dwie godziny - a więc do dzieła.

Znalazłeś się w dziwnym, obcym świecie... woda... wszędzie woda... . Wypłyń na powierzchnię, podciągnij się i wyjdź na brzeg. Mapa "A". Idź w prawo, ale uważaj na pełzające robale wyglądające jak gigantyczne pijawki. Każdy nieostrożny ruch może zakończyć się śmiercią Lestera, ponieważ to paskudztwo jest niezwykle jadowite. Jedynym sposobem w jaki możesz je pokonać jest rozdeptywanie robali. Wykonujesz to poprzez pociągnięcie joysticka do siebie i wciśnięcie "fire". Okazuje się, że to nie wszystkie przykre niespodzianki, jakie czekają na Ciebie w tym obcym i przerażającym świecie. Jeżeli opanujesz technikę zabijania śmiercionośnych robali i będziesz nadal kierował się w prawo, to w pewnym momencie na Twojej drodze stanie olbrzymich rozmiarów czarna bestia z błyszczącymi oczami. Jest tak przerażająca, że paraliżujący strach przeszywa Cię na wskroś, lecz w przebłysku zdrowego rozsądku rzucasz się do panicznej ucieczki. Biegnij w lewo i nie zatrzymuj się nawet na chwilę. Wkrótce ujrzysz zwisającą linę. Podskocz i chwyć ją mocno. Przez cały czas na plecach czujesz złowrogi oddech bestii. Niestety, nie uda Ci się tak łatwo uwolnić od jej "towarzystwa". W pewnym momencie lina pęknie, a Ty kurczowo jej uczepiony przelecisz nad głową potwora i bezpiecznie wylądujesz na ziemi. Nie masz jednak nawet chwili wytchnienia, bestia jest tuż za Tobą! Biegnij co sił w nogach - tym razem w prawo. Uff... udało Ci się wyzwolić z opresji, ale czy na długo? Niespodziewanie pojawią się przed Tobą dwie dziwne postacie. Oślepiający błysk i czujesz, że tracisz świadomość. Padasz bezwładnie na ziemię... Mapa "B". Ciemność...ciemność i okropny ból w skroniach, to pierwsze wrażenia jakie towarzyszą Ci w powrocie do rzeczywistości. Powoli mrok ustępuje i po chwili z niewyraźnych konturów wyłaniają się zarysy dziwnej twarzy. Ludzkiej? Nie, to na pewno nie jest człowiek. Więc kto, a może raczej - co to takiego? Nieważne! Byleby tylko nie zrobił Ci krzywdy. Na szczęście nie ma wrogich zamiarów, a jak się wkrótce okaże, jest to jedyna człekokształtna istota, na którą będziesz mógł w przyszłości liczyć. Wystarczy krótka chwila, aby ocenić nową sytuację w której się znalazłeś. Wraz ze swym kompanem jesteś uwięziony w klatce zawieszonej na grubej linie. Wasze położenie jest beznadziejne, ale nie ma przecież sytuacji bez wyjścia. Od czego głowa na karku? Od myślenia! Więc do dzieła. Zaraz... zaraz... Długa lina... klatka jest na niej zawieszona... TAK! rozbujajmy ją. Kilka zdecydowanych ruchów w lewo i w prawo - to proste jak zabawa na huśtawce - i klatka z łoskotem rozpada się w chwili zetknięcia z ziemią. Szybko, nie ma czasu do stracenia. Chwyć pistolet









laserowy, który wypadł strażnikowi i biegnij w prawo. Współwięzień podąża w ślad za Tobą, wkrótce okaże się bardzo przydatny. Biegnij dalej w obranym kierunku, aż do pomieszczenia, w którym dalszą drogę ucieczki zagrodzą Ci drzwi. Tam zatrzymaj się i strzelaj do strażników, którzy ruszyli za wami w pościg. W tym czasie wspólnik powinien uporać się z zamkiem magnetycznym od drzwi, prowadzących do następnego poziomu. Droga wolna, naprzód. Przed wami winda - do środka i w dół. Wprawdzie możesz wjechać windą na górę i spojrzeć z kopuły na dziwaczny krajobraz nieznanego świata, w którym się znalazłeś, lecz nie ma to istotnego wpływu na dalszy przebieg gry. A zatem na dół. Na wprost windy ujrzysz pulsujący niebieskim światłem przekaźnik energii. Celny strzał promieniem lasera spowoduje, że wasi prześladowcy w wyniku zablokowania drzwi stracą wiele czasu na przejście inną drogą. Teraz pojedź na wyższy poziom, zniszcz ścianę i szybko biegnij w lewo. W tym czasie Twój towarzysz powinien już otworzyć następne przejście. Przejdź przez nie bez namysłu. Teraz trzymaj się ściśle następujących wskazówek: - idź w lewo do ściany - w prawo do szybu - w prawo do ściany - w lewo do szybu. Uff, najgorsze masz już za sobą. Teraz załaduj laser i skieruj go na potrójną ścianę, po czym biegnij w prawo. Gdy wyjdziesz z wieży, zabij strażnika. Idź dalej, aż do krawędzi skały i przeskocz na niższą półkę. Skieruj wiązkę lasera na ścianę przed sobą, a następnie przejdź przez powstały w ten sposób otwór. Teraz w dół do skały o charakterystycznym kształcie odwróconego trójkąta. Biegnij w prawo. Po drodze znów "niespodzianki"- spadające bloki skalne i ohydne stwory wiszące pod sufitem... Kiedy dotrzesz do ściany zagradzającej dalszą drogę, tradycyjnie użyj pistoletu laserowego. Teraz wróć do miejsca, gdzie spadają bloki skalne. Wejdź pod górę. Strzał lasera wypłoszy nietoperza. Ty zaś dalej kontynuuj swój marsz. Dotrzesz do skalnej półki. Zaczekaj, aż stwór zbliżony wyglądem do ośmiornicy, który umiejscowił się pod sufitem chwyci nietoperza. Wtedy szybko przeskakuj po stalaktytach aż do trójkątnej skały. Zeskocz z niej ustawiając się z lewej strony, po czym skieruj wiązkę lasera na wąską podstawę skały. Ta przewracając się na bok umożliwi Ci wejście na wyższy poziom jaskini. Teraz idź w prawo, do pomieszczenia, w którym znajduje się woda. Sklepienie groty, w której aktualnie przebywasz, podtrzymywane jest przez podłużną skałę. Wystarczy, abyś ją zniszczył, a wszystko się zawali. Jeżeli nie chcesz zostać tu na zawsze, ruszaj stąd i to szybko! Uciekaj w lewo. Dotrzesz do kamienia zagredzającego jedną z dróg prowadzących w dół. Wskocz na głaz, a po chwili spiętrzona woda wypchnie Cię do góry. Celnym strzałem zniszcz ścianę po prawej stronie. Wejdź po schodach, później skręć w prawo i przejdź obok wyschniętego wodospadu. Teraz znalazłeś się w punkcie, skąd możesz pójść jedną z dwóch dróg (a może jest ich więcej?). Poniżej przedstawiono dwie możliwości. Pierwsza: Idź w prawo. Zabij strażnika i zbiegnij schodami w dół. Szybki obrót w lewo i strzał. Dalej w prawo. Gdy będziesz przebiegał do następnego pomieszczenia, otrzymasz potężny cios od strażnika, którego wcześniej nie mogłeś zauważyć... Druga (łatwiejsza): Nie wchodź po schodach tylko pójdź w prawo. Gdy znajdziesz się w komnacie z żyrandolem, zestrzel go. Strażnika pokonasz praktycznie bez walki. Idź dalej w prawo, do pomieszczenia ze schodami, a następnie wejdź po nich na górę. Teraz szybko uporaj się ze strażnikiem, znajdującym się po lewej stronie, po czym zejdź na dół i skieruj się w prawo. Gdy będziesz przechodził do następnego pomieszczenia, otrzymasz potężny cios od strażnika, którego nie mogłeś wcześniej zauważyć...

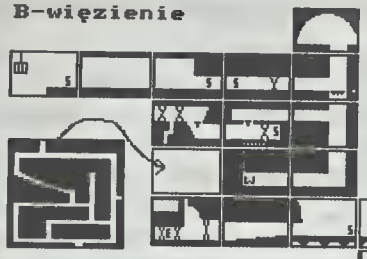
Uderzenie jest tak mocne, że upadniesz na ziemię, a pistolet laserowy wypadnie Ci z ręki. Strażnik podejdzie do Ciebie i jedną ręką podniesie z ziemi. Musisz wykazać się teraz nie lada refleksem. W odpowiednim momencie musisz mu zadać cios nogą. Silne kopnięcie (podnosząc głowę wciśnij "fire") przewraca oprawcę, a Ty szybko schyl się, chwyć broń i oddaj strzał z pozycji klęczącej. Biegnij w lewo. Dotrzesz do pomieszczenia w którym zawieszone są trzy olbrzymie "żyrandole". Wejdź po schodach. Pójdź do pomieszczenia z prawej strony. Znajduje się tam strażnik. Oto sposób, w jaki można go pokonać: Podejdź do śluzy (musi być zamknięta) i ustaw zasłonę. Teraz zrób krok w kierunku śluzy, która powinna się otworzyć. Strażnik otworzy ogień, po czym rzuci w Twoim kierunku ognistą kulę (jest to chyba odpowiednik granatu). W tym momencie odejdź od śluzy (która tym razem się zamknie), a wtedy odbita kula trafi w przeciwnika. Kiedy uporasz się ze strażnikiem, zniszcz ścianę po prawej stronie i idź do pomieszczenia, w którym znajdują się trzy zielone wahadła. Strzel do środkowego, a następnie wróć do jaskini, gdzie przed chwilą pokonałeś strażnika i pójdź w prawo. Przed Tobą kolejna walka, tym razem dwóch strażników, z którymi nie powinieneś mieć tylu kłopotów. Wkrótce powinieneś dotrzeć do niewielkiego jeziorka. Wskakuj do wody i nurkuj. Musisz odnaleźć podwodną jaskinię. Dostaniesz się do niej płynąc dolną odnogą podwodnego korytarza. W jaskini będziesz mógł zaczerpnąć powietrza, ale nie zatrzymuj się tutaj zbyt długo. Jedyną rzeczą, którą należy wykonać, jest

Mapy do "ANOTHER WORLD"

A-pustkowie



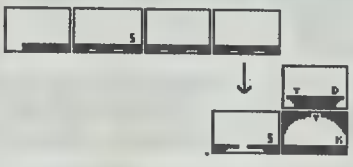
B-więzienie



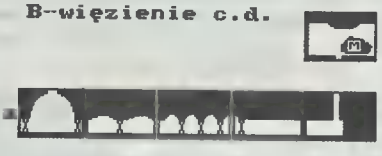
B-więzienie o.d.



C-miasto



B-więzienie c.d.



Objaśnienia:

- s-strażnik
- w-wyłącznik
- z-zwierzę
- l-lina
- r-robaki
- p-potwory
- t-teleporty
- f-tu ładujesz broń
- o-wisząca kula
- ż-lampa
- j-jezioro
- k-konsola
- n-nietoperz
- m-maszyna
- d-latający stwór
- =-winda
- X-ściany, drzwi możliwe do przejścia
- ↓-kamienna lawina
- ▬-ruchomy kamień
- ¦-linia energ.

zniszczenie energetycznej. Po powrocie na powierzchnię, idź w prawo. Zobaczysz strażnika przywalonego wahadłem. Przejdź obok niego i zejdź w dół. Teraz wszystko zależy od Twojej szybkości. Biegnij w prawo, zniszcz ścianę i dalej prosto. Gdy dotrzesz do końca korytarza, odwróć się i strzelaj. W pewnym momencie, z otworu wentylacyjnego usytuowanego nad Tobą, wyłoni się ramię towarzysza niedoli. Postaw zasłonę, podejdź do otworu i chwyć go za rękę. Cóż za nagła zmiana sytuacji. Teraz Ty będziesz mógł wziąć odwet za doznane krzywdy. Wskakuj do maszyny bojowej wyglądającej jak czołg. Do dyspozycji masz cały arsenał broni, a więc ognia!. Myślę, że po pewnym czasie znudzi Cię ta strzelanina. Do katapultowania służą dwa guziki-lewy dolny, lewy górny. Mapa "C". Gdy wyskoczysz z kapsuły, szybko biegnij w prawo. Po drodze musisz pokonać czterech strażników. Wbiegasz na most i wtedy celny strzał niszczy jego fragment, a Ty spadasz w dół. Wtem czyjaś ręka chwyta Twoją dłoń i ratuje Cię z opresji. Tym razem nie jest to Twój przyjaciel z obcego świata. Więc kto? Na pewno nie ma wobec Ciebie przyjaznych zamiarów, o czym możesz przekonać się już za chwilę. Potężny kopniak wymierzony w Twoją twarz powinien rozwiać wszelkie wątpliwości. Do pomieszczenia wkroczył Twój przyjaciel i bez słowa rzucił się na Twego oprawcę. Nic tu po Tobie, najwyższy czas ratować własną skórę. Po prawej stronie znajdują się dźwignie, do których należy doczołgać się jak najszybciej. W tym czasie trwa walka strażników, lecz wkrótce zostanie roztrzygnięta na korzyść jednego z nich. Wtedy ruszy on w Twoim kierunku. Jeśli zdołałeś doczołgać się do dźwigni, to w momencie gdy strażnik znajdzie się w centralnym punkcie komnaty, pociągnij drążek dźwigni ("fire"), a po chwili zrób to samo z drugą dźwignią. Teraz szybko czołgaj się do środka sali. Jeśli szczęśliwie uda Ci się wykonać to zadanie i nie dosięgnie Cię żaden z promieni lasera, to wydostaniesz się na dach, a tam... nie musisz już nic robić. Wspaniale animowana sekwencja zakończy Twoją wielką przygodę w tym fascynującym, choć niegościnnym, NIEZNANYM ŚWIECIE. I to już koniec. Gratulujemy wszystkim, którym udało się dobrnąć do końca tej doskonałej gry. Uwaga: Gra podzielona jest na kilka etapów, a każdemu z nich przyporządkowany jest kod literowy. Żeby rozpocząć zabawę od wybranego poziomu, należy w trakcie gry wcisnąć klawisz "C" i wybrać odpowiedni kod. Oto oznaczenia poszczególnych etapów:

EDJI HICI FLLD LIBC CCAL
EDIL FADK KCIJ LDCI LAEA
GABK FIEI LALD LFEK

opracowanie i mapy:
Patrycja Wardzała

Redakcja dziękuje

Tomaszowi Talkowskiemu z Domanic woj. wrocławskie za nadesłanie kodów i wspaniałego opisu do gry "Another World". Szkoda, że materiały te otrzymaliśmy tak późno i nie mogliśmy wykorzystać ich przy opracowaniu tego artykułu.

Computer Studio
KUPON Nr 4
Nr 1/92

Powrót

CHAOS STRIKES BACK Gra "Dungeon Master" opracowana przez amerykańską firmę FTL cieszy się niesłabnącą popularnością wśród programów określanych mianem arcade adventure (przygodowo–zręcznościowe). Pomimo że program jest już dość stary, jak na "wiek" gier komputerowych, to jednak w renomowanym piśmie, jakim jest Amiga Action, zajmuje wciąż pierwsze miejsce w zestawieniu najlepszych programów z gatunku adwenture–arcade. Na drugiej pozycji w tymże zestawieniu znajduje się gra "Chaos Strikes Back", która jest bezpośrednią kontynuacją programu "Dungeon Master". Poczynając od tego numeru, będziemy zamieszczali w odcinkach instrukcję ukończenia gry "Chaos Strikes Back". Zapraszamy do wspólnej zabawy wszystkich miłośników gier przygodowych, oraz tych, którzy nie mieli dotychczas okazji zetknąć się z tego typu programami. Instrukcję do programu opracował Igor Kulkowski, laureat konkursu ogłoszonego w pierwszym numerze Computer Studio. Opis i mapy sporządzone zostały samodzielnie na podstawie własnych doświadczeń, w oparciu o wersję programu przeznaczoną dla komputerów Atari ST. Legenda do gry, przygotowana w naszej redakcji jest stylizowana na podobieństwo opisów jakie dołączane są do programów oryginalnych, z gatunku adventure utrzymanych w klimacie fantasy, a do takich właśnie zalicza się "Chaos Strikes Back".

Chaos Strikes Back jest kontynuacją gry labiryntowej zatytułowanej Dungeon Master.Celem gry jest pokonanie potężnego Władcy Chaosu i przeszkodzenie mu w wykonaniu jego niecnych planów.Aby tego dokonać, należy dobrać bohaterów, którzy odnajdą cztery CORBUM'y, a następnie rzucą je w otchłań FULYA.



Sposób ładowania gry

Włóż do stacji zabezpieczony GAME DISK i uruchom komputer. Po załadowaniu gry ukaże się wejście do lochów. Ustaw kursor na PRISON i naciśnij lewy przycisk myszy – wrota do lochów rozsuną się. Znajdziesz się na poziomie, gdzie znajdują się dusze mistrzów poległych w lochach Władcy Chaosu. Mistrzowie są uwięzieni w lustrach–portetach. Aby ich uwolnić, należy stanąć frontem do lustra, ustawić na nim wskaźnik i nacisnąć lewy przycisk myszy. Ukaże się teraz charakterystyka postaci i jej możliwości. U dołu są pokazane atrybuty mistrza: takie jak zdrowie (Health), energia (Stamina) i moc magiczna (Mana). Oprócz tego po naprowadzeniu kursora na oko i wciśnięciu lewego przycisku myszy można zobaczyć stopień zaawansowania mistrza w zawodach wojownika, czarodzieja, ninji i duchownego. Poniżej przedstawione są pozostałe atrybuty: siła (Strenght), zręczność (Dexterity), mądrość (Wisdom), żywotność (Vitality), odporność na magię (Anti– Magic) i odporność na ogień (Anti–Fire). Po obejrzeniu postaci masz do wyboru:1 – reinkarnację, która w tej grze daje ci postacie zupełnie nie przygotowane do walki i w związku z tym nie ma większego sensu, 2 – przywrócenie postaci do życia taką jaką była dawniej.

Przy wyborze postaci zwracaj głównie uwagę na ilość Mana i na zaawansowanie w zawodzie czarodzieja. Proponuję żebyś wybrał następujące postacie: Gnatu, Petal (jedyna postać mająca stopień mistrza czarodzieja), Tunda i Aroc. Aroca i Tunda'ę postaw w pierwszej lini i ćwicz ich na wojowników, a pozostałe postacie na duchownych i czarodziejów (zawód ninji nie jest tak ważny).

Gdy już wybrałeś bohaterów, przygotuj czysty dysk (Chaos saved game disk) i nagraj na niego grupę.Uruchom teraz CHAOS STRIKES BACK UTILITY DISK i wybierz opcję Make a New Adventure. Tam możesz załadować nowy portret bohatera, zmienić jego imię, a także wgrać drużynę z DUNGEON MASTER. Jak ustalisz już imiona i wygląd postaci, wybierz opcję Make a New Adventure i nagraj grupę na dysk. Wyłącz teraz komputer, uruchom CHAOS GAME DISK i wybierz opcję RESUME. Włóż twój dysk z grupą i wciśnij duży klawisz na ekranie. Potem włóż GAME DISK i ponownie go wciśnij. Po pewnym czasie załadują się następne poziomy i będziesz mógł rozpocząć grę.

Władcy Ciemności

LEGENDA

Noc wrzasnęła w szaleństwie czarnej Magii. Deszcz obłożył pięściami sędziwe kamienie zamku, jak ciosami zjaw zwiastujących śmierć. Wody jeziora Viborg, wirujące w fosie podniosły się i rozbiły w postaci gigantycznych fal. Pioruny trzasnęły o wrota, rozświetlając ponure twarze czterech mistrzów Lorda Grey'a, kiedy przekraczali zwodzony most. Spieniona woda zbryzgała ich stopy. To była przerażająca noc. Żadna siła nie mogła powstrzymać mistrzów przed odpowiedzią na wezwanie ich seniora.

Następny błysk światła... Następny... i następny. Jedno z okolicznych drzew stanęło w płomieniach. Grzmoty zaryczały jak głodne smoki, kiedy mistrzowie zatrzymali się przy rzeźbionych drzwiach. Jeden z nich zastukał. Jego opancerzona pięść zadźwięczała o kamienie.

Drzwi stanęły otworem, ukazując Therona – arcymistrza wszech sztuk.

"Jestem zadowolony, że przybyliście" – powiedział ściskając każdego z gości – "i w samą porę, ponieważ obawiam się, że robi się coraz gorzej"

Weszli do zamku. Theron, trzymając wysoko pochodnię, otworzył drugie drzwi. Ich oczom ukazał się straszny widok. Lord Grey siedział osunięty na ogromnym krześle. Jego twarz była pokryta plamami, zaś z kącików ust sączyła się krew. Siwe włosy opadły na twarz usianą zmarszczkami.

"Harmonia we wszystkim co robicie" – przemówił chrapliwym głosem i uniósł rękę w błogosławieństwie – "Moi dzielni przyjaciele, po waszej ostatniej podróży do starych lochów trzynaście miesięcy temu, miałem nadzieję zostawić was już w spokoju. Pokonaliście mojego wroga i przywróciliście Theronowi cielesną postać" Lord Grey przechylił głowę w kierunku Therona – "od tamtej pory pomagał mi on we wszystkich pracach zmierzających do uratowania świata. Nigdy nie myślałem, aby was dalej kłopotać, ale obecnie nie mam innego wyjścia" – jego twarz zmieniła się, rysy stwardniały. – "ON domaga się krwi. Nie tylko mojej i Therona, ale także waszej, ponieważ jesteście moimi mistrzami. Dla niego jest to zwykła gra, przerażająca zabawa... Ale My nie jesteśmy jeszcze pokonani"

Oczy czarnoksiężnika zwęziły się i zaczęły żarzyć. Kiedy je rozszerzył, rozbłysnęły niebieskim światłem. Siła jego spojrzenia przeszyła na wskroś wszystkich, którzy tam stali.

Wziął głęboki oddech, który zawibrował, brzmiąc jak śmiertelne rzężenie. Theron pochylił się, kołysząc rękoma nad czarnoksiężnikiem i wyszeptał – "Mistrzu, jesteś ucieleśnieniem zdrowia. Ja zarządzam równowagę wszystkich twoich zmysłów"

Lord Grey z trudnością podniósł głowę. "ON nadchodzi, Theronie. Już Wkrótce... Czuję Go... Nie wiem, jak długo będę mógł z Nim walczyć. Słuchajcie mnie uważnie. Lord Chaos żyje! I Lord Order też. Widzialem Chaosa w sennej wizji. Na początku nie był świadomy, że ja byłem z nim, że byłem NIM. Jak wiecie On i Lord Order są oddzielnymi połowami mego jestestwa. Osobno, każdy z nich przynosi zniszczenie. Razem, pod moją kontrolą, są jednością i żyją w pokoju"

"Chaos wiedział, że wy przyczynicie się do jego porażki" – powiedział Theron mistrzom – "Przygotowując się do tego, zbudował tajemnicze lochy. Zbudował także swoją kuźnię. Na pewno wiecie o czarnym ogniu i o jego trujących właściwościach"

"Chaos zakopał w swej kuźni kruszec korbumu. Cztery wielkie części. Wystarczy, aby mógł dokonać tego czego sobie zażyczy". Śnilem o placu Śmierci w samym środku piekła. To tam Chaos ukryl Korbum"

"To właśnie ten kruszec trzęsie tym zamkiem" – dodal Theron – "Jak wiecie, Korbum wysysa magiczną moc z całego świata".

Lord Grey kiwnął głową – "Tak, i Chaos używa go, aby oddzielić się ode mnie na stałe. Kiedyś tego dokona. On zamierza panować nad całym światem. Nie muszę Wam mówić, co wtedy będzie"

Nikt nie odpowiedział.

"Żadna siła nie może go zniszczyć, kiedy Korbum jest w jego posiadaniu. Ale ja nie jestem pewien, czy On wie że musi potem zniszczyć kruszec. Jeśli tego nie zrobi, nie będzie miał czym rządzić"

Przerażający grzmot przetoczył się po niebie. Podłoga zadygotała pod ich stopami.

"Jest silniejszy niż do tej pory" – wyszeptał Lord Grey. Dotknął kącika swych ust,gdzie świeża krew sączyła się jak szkarłatne łzy.

"Musicie zniszczyć ten kruszec. Theronie pokaż im mapę. Pośpiesz się, oni muszą już iść!"

Theron wykonał magiczny gest nad szklaną szkatułką, która otworzyła się, zaś znajdujący się w niej rulon pergaminu poplynął w kierunku Therona. Ten złapał go i rozwinął.

"Mój mistrz poczynił tu kilka notatek. Jak się okazuje, Chaos ukrył kruszec korbumu w kamiennej kolumnie, każda z czterech części kruszcu znajduje się z innej strony kolumny i jest wetknięta do środka. Natomiast każda ze ścian kolumny jest zakończeniem długiego i poplątanego labiryntu. Czeka was więc odnalezienie właściwej drogi w czterech labiryntach, tworzących jeden kompleks"

Lord Grey wskazał symbole na papierze, "Ja odkrylem, że każdy z labiryntów jest oparty na jednej z czterech dróg – Żołnierz, Kapłan, Czarownik i Ninja. Jak wiecie, razem oni tworzą harmonię. Wierzę, że Chaos będzie usiłował wyśmiać nasz lad, projektując swoje lochy właśnie w ten sposób"

"Moneta" – szepnął Theron. Lord Grey kiwnął głową. "Tak, moneta. Zapamiętajcie to dobrze, mistrzowie" Wyciągnął rękę w kierunku szklanej szkatułki. Z jej dna podniosła się zlota moneta i popłynęła ku niemu.

"Dzisiejszego ranka obudziłem, się z w mojej ręce było właśnie to. Wiem, czyja to moneta, i chciałbym, abyście wy też to zobaczyli" Zwinął swe pięści w kulę i następnie szybko je rozpostarł w kierunku najdalszej ściany. Błekitne światło rozbilo się o kamienie iskrząc w ciemności. Wszyscy, nawet Lord Grey, cofneli się, gdy ich oczom ukazała się twarz Chaosa.

"Niebezpieczeństwo ma taką twarz" – powiedział Mistrz – "Tak brzmi napis na odwrocie tej monety. To jest ostrzeżenie dla mnie i dla wszystkich, którzy stoją po mojej stronie. Jeśli kiedykolwiek zobaczycie tę twarz wyrzeźbioną w drzewie miejcie się na baczności"

Podłoga znów drgnęła. Ściany zatrzęsły się.

"Oh nie" – szepnął Lord Grey – "Nie"

Pokój zakręcił się jak głaz staczający się po zboczu góry. Wszystkie przedmioty znajdujące się w sali zawirowały. "On nadchodzi!" – zawołał Lord – "Nie! Zabraniam ci, zabraniam!"

Zabraniasz? – zagrzmiał dziki głos. Czarownik krzyknął i to, co wszyscy ujrzeli chwilę później, sprawiło, że ich serca przestały bić. Lord Grey już nie był sobą. Jego twarz zniknęła z na jej miejscu pojawila się twarz Chaosu. Żarząc się złym, czerwonym blaskiem otworzył swe szalone oczy i zaśmial się.

"Zmykaj chłopcze" – odwrócil swą wielką głowę w kierunku Therona i zadał mu cios nie ruszając sie z miejsca. O tak, byłem mądry, aby przewidzieć waszą knowania. "Śmiech wypelnil cały pokój, śmiech szaleństwa i wściekłości mistrzum. "Cztery drogi! Użyłem jego wiedzy o mnie przeciwko niemu samemu!" Odwrócił głowę, z jego ust i oczu płynęło światło.

"I wy, mistrzowie. Wy, którzy byliście zwolennikami fałszywej doktryny harmonii. Jak cudownie będzie patrzeć na wasz upadek!"

Pokój krążył coraz szybciej. Mistrzowie zostali rzuceni na podłogę.

"Ja jestem mistrzem! Ja jestem tym, który zniszczy cały porządek! Przyjmijcie moje wezwanie: przyjdźcie na spotkanie ze mną do mojego podziemnego królestwa. I przygotujcie się na śmierć! "

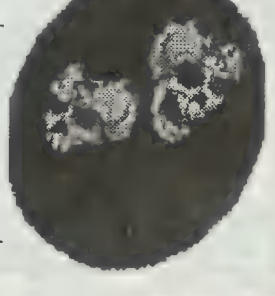
Kamienie rozbijały się o podłogę. Bloki skalne pękały jak lodowe kry. Pokój był naładowany energią. Wszedzie latały żółto-pomarańczowe iskry.

"Nie możecie nawet mnie dotknąć! Jestem niepokonany! Wszyscy umrzecie"

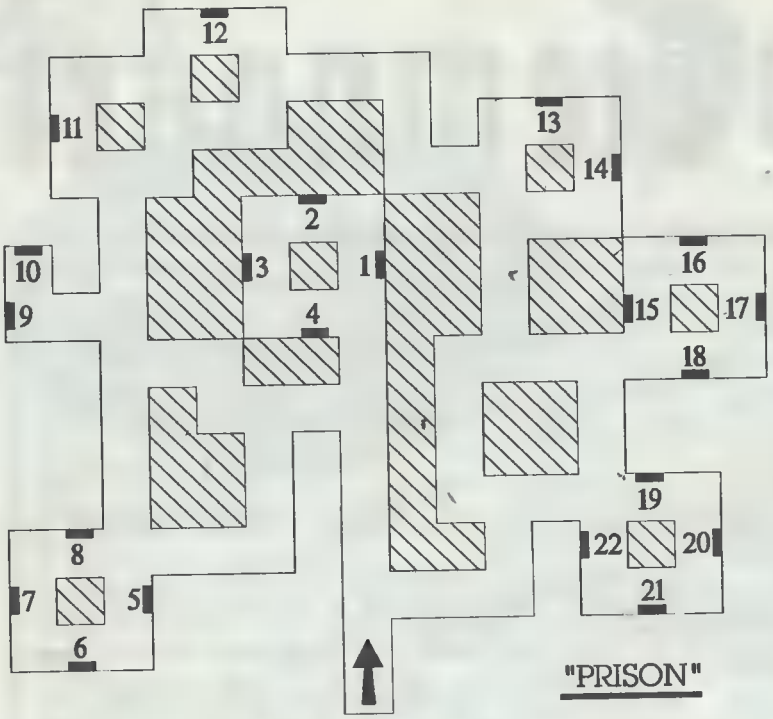
Nagle salę spowilo błękitne światło. Emanowało ono od Therona, który leżał na podłodze, sciskając w ręku magiczną różdżkę i wypowiadając tajemne zaklęcia.

"Nie!" – wrzasnął Chaos. I wtedy, huk i wirowanie ustało. W pokóju pociemniało. Nastała cisza.

Lord Grey, który był znowu sobą, otworzył oczy. Z jego nosa sciekała krew. "W końcu pokazal swoje oblicze" – wyszeptal. "Widzicie jak wielkiemu niebezpieczeństwu stawiamy czoła. Kruszec korbumu to nieograniczona siła. Lord Chaos osiągnął samodzielność. Magia jest teraz spijana z całego świata. Dzień, a może tylko godziny, dzielą nas od ostatecznej katastrofy"



"Musicie iść tam natychmiast i znów spojrzeć śmierci prosto w oczy. Więc pytam was : czy odważycie się wejść do niebezpiecznych lochów Chaosa? Czy pomożecie mi jeszcze raz ocalić świat? "



"PRISON"

LISTA CZARÓW

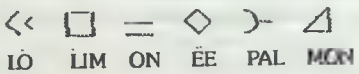
Symbole mocy są pominięte, ponieważ można je stosować dowolnie w zależności od stopnia zaawansowania postaci.

1. FUL–wytwarza magiczne światło
2. VI–eliksir przywracający punkty zdrowia
3. YA–eliksir podnoszący wytrzymałość
4. ZO–otwiera drzwi guzikiem
5. VI BRO–eliksir ANTIVENIN–uzdrawia zatrutą postać
6. YA BRO–eliksir wytwarzający magiczną tarczę
7. DES VEN–wytwarza trującą kulę
8. DES EW–niszczy niematerialne stwory
9. OH VEN–wytwarza trującą chmurę
10. YA IR–magiczna tarcza dla całej grupy
11. FUL IR–wytwarza ognistą kulę
12. ZO VEN–czar OH VEN zamknięty w butelce
13. FUL BRO KU–eliksir podwyższający siłę
14. FUL BRO NETA–wytwarza ognistą tarczę
15. YA BRO ROS–grupa zostawia za sobą ślady stóp
16. OH BRO ROS–napój podwyższający zręczność
17. YA BRO NETA–napój podnoszący żywotność
18. YA BRO DAIN–eliksir podwyższający mądrość
19. OH EW RA–można widzieć przez ściany
20. OH KATH RA–wytwarza ognistą strzałę
21. OH IR RA–wytwarza magiczne łuczywo
22. ZO KATH RA–ukazuje się mały świetlisty objekt
23. ZO BRO RA–eliksir EE (przywraca Mana)
24. OH EW SAR–daje na krótko niewidzialność
25. DES IR SAR–powoduje, że zapada ciemność

Posiadacze komputerów AMIGA dysponują dodatkowo czterema czarami, które używa się razem z magiczną mapą (leży obok kompasu i liny). Są to:
–OH GOR KU
–OH GOR ROS
–OH GOR DAIN
–ZO IR NETA

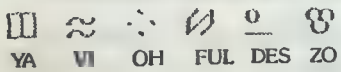
SYLABY DO TWORZENIA CZARÓW

POWER



LO LIM ON EE PAL MON

ELEMENTAL INFLUENCE



YA VI OH FUL DES ZO

FORM



VEN EW KATH IR BRO GOR

CLASS/ALIGMENT



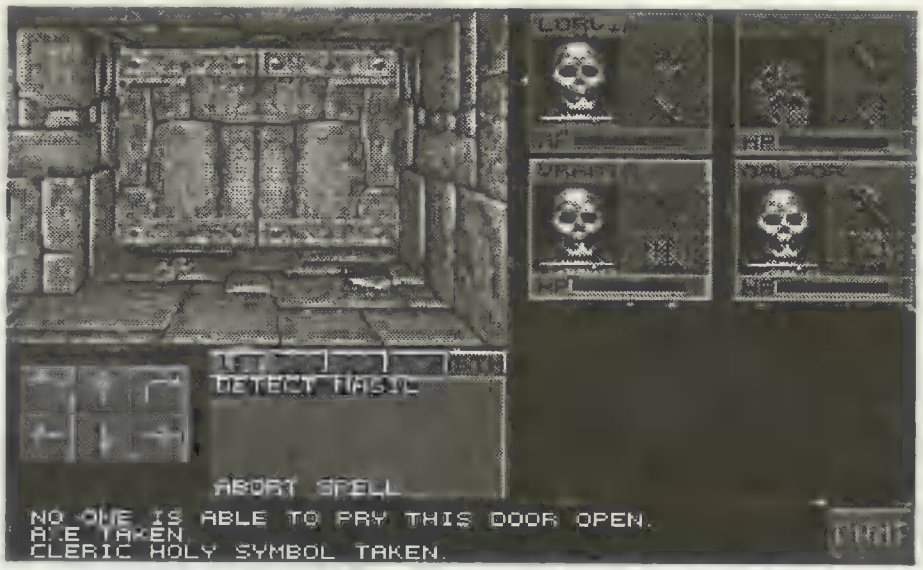
KU ROS DAIN NETA RA SAR

CHARAKTERYSTYKA POSTACI Z KTÓRYCH UTWORZYSZ DRUŻYNĘ

Lp.	Name	Str	Dex	Wis	Vit	Ant–mg	Ant–fir	Load	Health	Stam	Mana	Fighter	Ninja	Priest	Wizard
1	Toadrot	48	58	32	31	54	54	49	250	189	92	Adept	Expert	Artisan	Adept
2	Ven	46	30	62	59	39	61	47	207	170	150	Craftsman	Adept	Expert	Adept
3	Algor	64	41	34	46	52	58	62	300	250	80	Expert	Expert	Artisan	Artisan
4	Dema	68	34	30	56	38	64	65	320	275	65	Adept	Adept	Adept	Adept
5	Mantia	44	64	68	44	61	30	46	200	223	173	Artisan	Adept	Expert	Expert
6	Gnatu	30	68	53	41	55	38	34	205	261	150	Adept	Adept	Expert	Adept
7	Slogar	72	64	37	36	53	31	68	250	265	70	Expert	Expert	Adept	Artisan
8	Sting	69	62	34	48	64	31	66	300	270	68	Adept	Adept	Adept	Artisan
9	Petal	33	66	61	62	64	34	37	247	250	176	Journeyman	Craftsman	Expert	LO Master
10	Buzzzzz	31	69	60	62	65	38	35	280	163	180	Journeyman	Craftsman	Expert	Expert
11	Tula	39	62	56	49	56	55	42	240	145	137	Adept	Adept	Adept	Adept
12	Itza	58	51	54	54	48	46	57	300	245	163	Expert	Adept	Artisan	Adept
13	Lana	57	63	47	64	44	48	56	320	245	121	Adept	Adept	Adept	Adept
14	Tunda	64	58	43	64	47	51	62	350	305	104	Adept	Adept	Adept	Adept
15	Skelar	68	60	38	30	61	59	65	430	270	48	Expert	Expert	Artisan	Adept
16	Deth	56	65	33	31	58	56	55	385	245	77	Expert	Expert	Craftsman	Artisan
17	Necro	38	52	62	32	64	60	41	376	165	128	Artisan	Adept	Artisan	Expert
18	Plague	32	33	66	34	64	64	36	410	150	160	Expert	Artisan	Expert	Artisan
19	Leta	32	30	76	54	30	30	36	230	230	140	Artisan	Adept	Expert	Adept
20	Aroc	54	39	44	34	44	35	54	270	200	150	Adept	Adept	Adept	Expert
21	Airwing	64	54	40	49	30	30	62	300	189	70	Adept	Adept	Artisan	Adept
22	Talon	35	58	36	30	37	30	38	240	202	85	Adept	Adept	Artisan	Adept



Walka z potworami nie jest jedynym elementem tej gry. To także tajemne przejścia, pułapki, liczne zagadki...



Eye of BEHOLDER cz. II

W poprzednim numerze zamieściliśmy pierwszą część instrukcji do znakomitej gry "Eye of the Beholder". Jest to program zaliczany do gatunku role-playing, choć wyraźnie odstaje od kanonu przyjętego przez firmę SSI ("Champions of Krynn", "Pool of Radiance"...). Rozwiązania graficzne i konstrukcja programu przypomina klasykę gatunku, określanego arcade-adventure z "Dungeon Master", "Chaos Strikes Back" na czele. Dzisiaj przedstawiamy dalszy ciąg Księgi czarów, w której znalazły się niezbędne zaklęcia magiczne i duchowe. Ponadto mapy do dwóch kolejnych poziomów wraz z mapami. W następnym numerze będziemy kontynuować fascynującą podróż po mrocznych lochach podziemnego świata...



KSIĘGA CZARÓW cz. II

Magiczne zaklęcia 3-stopnia

ROZPROSZENIE MAGII (DISPELL. MAGIC)
Zasięg: 0
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: cała drużyna. Zaklęcie to likwiduje działanie wszelkich czarów, jakie zostały rzucone na członków drużyny (za wyjątkiem czarów leczniczych).

OGNISTA KULA (FIREBALL)
Zasięg: daleki
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: rejon na wprost drużyny. Czar ten stwarza ognisty wybuch, uszkadzający wszystkie cele na wprost drużyny. Eksplozja powoduje od 1 do 6 punktów uszkodzeń na każdy poziom zaawansowania Maga. Przykładowo: na 10-tym poziomie daje to od 10 do 60 punktów uszkodzenia.

PRZYSPIESZENIE (HASTE)
Zasięg: 0
Czas trwania: średni
Obszar działania: jedna postać na każdy poziom zaawansowania Maga. Czar ten powoduje dwukrotne przyspieszenie poruszania się i walki. Czas jego trwania wzrasta wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania Maga.

ZATRZYMANIE OSOBY (HOLD PERSON)
Zasięg: daleki
Czas trwania: średni
Obszar działania: 1-4 cele. Czar ten oddziaływuje na wszystkie humanoidalne stwory. Uniemożliwia on wykonanie jakiegokolwiek ruchu, a czas jego trwania wydłuża się wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania Maga.

NIEWIDZIALNOSC II (INVISIBILITY 10'RADIUS)
Zasięg: 0
Czas trwania: różny
Obszar działania: cała drużyna. Czar ten jest podobny do "NIEWIDZIALNOSCI", oddziaływuje jednak na wszystkich członków drużyny. Jeśli któraś z postaci zostanie trafiona, wówczas staje się widoczna. Jeśli któraś z postaci zaatakuje sama, czar przestaje działać dla całej drużyny.

ŚWIECĄCY PIORUN (LIGHTING BOLT)
Zasięg: daleki
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: dwa kwadraty. Zaklęcie to wyzwala potężną energię elektryczną, która zostaje wystrzelona do pierwszego celu, a następnie kontynuuje swój lot do następnego

kwadratu. Powoduje ona od 1 do 6 punktów uszkodzeń na każdy poziom zaawansowania Maga.

DOTYK WAMPIRA (VAMPIRIC TOUCH)
Zasięg: bliski
Czas trwania: jeden atak
Obszar działania: Mag, który wypowiedział zaklęcie. Jeśli Mag dotknie przeciwnika, zaklęcie powoduje od 1 do 6 punktów uszkodzenia na każde dwa poziomy jego zaawansowania. Punkty te są przesłane do Maga i wszelkie uszkodzenia jakich dozna, są w pierwszej kolejności z nich pokrywane. Czar ten nie działa wobec nieśmiertelnych potworów, takich jak szkieletory.

Magiczne zaklęcia 4 – stopnia

STRACH (FEAR)
Zasięg: średni (cel może być odległy o 2 kwadraty)
Czas trwania: średni
Obszar działania: 2 kwadraty. Wszelkie stwory dotknięte przez ten czar odwrócą się i uciekną od drużyny. Czas działania tego zaklęcia zależy od poziomu zaawansowania Maga.

LODOWA BURZA (ICE STORM)
Zasięg: średni do dalekiego
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: obszar o wymiarach 3x3 kwadraty. Magicznie stworzona burza powoduje potok potężnego kamiennego gradu. Zaklęcie to daje od 3 do 30 punktów uszkodzenia. Zasięg tego czaru zależy od poziomu zaawansowania Maga.

KAMIENNA SKÓRA (STONESKIN)
Zasięg: 0
Czas trwania: różny
Obszar działania: jedna postać. Zaklęcie to chroni przed jakimkolwiek niemagicznym atakiem. Czar ten trwa przez 1 do 4 ataków (+1 za każde dwa poziomy zaawansowania Maga).

Magiczne zaklęcia 5 – stopnia

STOŻEK ZIMNA (CONE OF COLD)
Zasięg: średni
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: 3 kwadraty. Zaklęcie to tworzy stożek zimna, w którym temperatura spada do zera absolutnego. Powoduje to od 2 do 5 punktów uszkodzenia na każdy poziom zaawansowania Maga.

ZATRZYMANIE POTWORA (HOLD MONSTER)
Zasięg: daleki
Czas trwania: średni
Obszar działania: jeden kwadrat. Czar ten działa podobnie jak ZATRZYMANIE OSOBY z tym, że obejmuje szerszy wachlarz stworów. Nie działa na nieśmiertelnych.

Duchowe zaklęcia 3 – stopnia

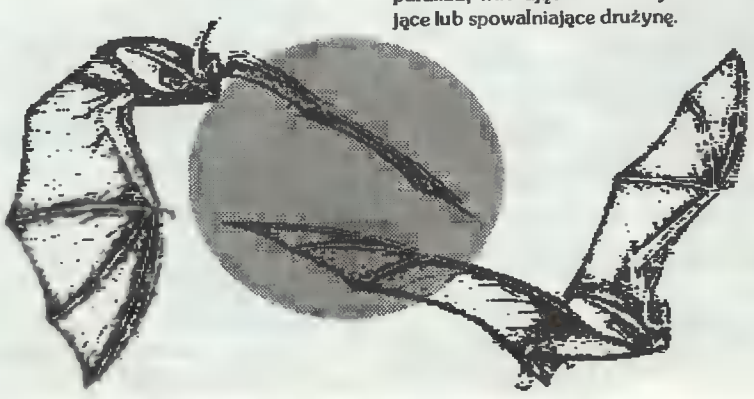
TWORZENIE ŻYWNOSCI I WODY (CREATE FOOD AND WATER)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: cała drużyna. Zaklęcie powoduje pełne pożywienie wszystkich członków drużyny. Należy pamiętać, aby wypowiedzieć je, zanim głód Kleryka osiągnie poziom krytyczny, gdyż nie będzie on mógł wówczas wypowiedzieć zaklęcia.

ROZPROSZENIE MAGII (DISPEL MAGIC)
Zasięg: 0
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: cała drużyna. Czar ten likwiduje efekty wszelkiej magii, pod wpływem której znajdują się członkowie drużyny (np. ZATRZYMANIE OSOBY, CHMURA SMIERCi, BŁOGOSŁAWIENSTWO i wiele innych).

MAGICZNA SZATA (MAGICAL VESTMENT)
Zasięg: 0
Czas trwania: średni
Obszar działania: Kleryk. Zaklęcie to zaopatruje szatę Kleryka, tworząc z niej zbroję chroniącą przed atakiem na niego w takim stopniu, co kolczuga (AC 5). Zarówno czas trwania jak i stopień w jakim czar wzmacnia szatę, wzrasta wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania Kleryka.

MODLITWA (PRAYER)
Zasięg: 0
Czas trwania: krótki do średniego
Obszar działania: cała drużyna. Czar ten jest potężniejszą wersją BŁOGOSŁAWIENSTWA. Zwiększa on zdolność do walki u członków drużyny, a zmniejsza u wrogów. Czas trwania tego czaru zależy od poziomu zaawansowania Kleryka.

USUNIECIE PARALIŻU (REMOVE PARALYSIS)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: 1 do 4 postaci. Zaklęcie to usuwa skutki działania jakiejkolwiek formy paraliżu, wliczając w to czary unieruchamiające lub spowalniające drużynę.



Duchowne zaklęcia 4 – stopnia

POWODOWANIE POWAŻNYCH RAN (CAUSE SERIOUS WOUNDS)
Zasięg: bliski
Czas trwania: stały
Obszar działania: jeden cel. Czar ten jest identyczny jak POWODOWANIE LEKKICH OBRAŻEŃ, z tą różnicą, że uszkodzenia spowodowane przez ten czar wahają się od 3 do 17 punktów.

LECZENIE POWAŻNYCH RAN (CURE SERIOUS WOUNDS)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: jedna postać. Zaklęcie to powoduje uleczenie danej postaci z 3 – 17 punktów uszkodzenia.

ZNEUTRALIZOWANIE TRUCIZNY (NEUTRALIZE POISON)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: jedna postać. Czar ten likwiduje truciznę znajdującą się w organiźmie danej postaci. Czar nie przywraca do życia tych, którzy zginęli na skutek działania trucizny.

OCHRONA PRZED ZŁEM II (PROTECTION FROM EVIL 10'RADiUS)
Zasięg: 0
Czas trwania: średni do długiego
Obszar działania: członkowie drużyny. Czar ten ma identyczne skutki jak PROTECTION FROM EVIL z tym, że działa na całą drużynę, a nie na poszczególnych jej członków.

Duchowne zaklęcia 5 – stopnia

POWODOWANIE KRYTYCZNYCH RAN (CAUSE CRITICAL WOUNDS)
Zasięg: bliski
Czas trwania: stały
Obszar działania: jeden cel. Czar ten powoduje od 6 do 27 punktów uszkodzenia u zaatakowanego stwora.

LECZENIE KRYTYCZNYCH RAN (CURE CRITICAL WOUNDS)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: jedna postać. Zaklęcie to powoduje wyleczenie jednego z członków drużyny z 6 – 27 punktów uszkodzenia.

OGNISTY CIOS (FLAME STRIKE)
Zasięg: daleki
Czas trwania: chwilowy
Obszar działania: 1 kwadrat. Poprzez wypowiedzenie tego zaklęcia, Kleryk ściąga z nieba kolumnę ognia, powodującą u wrogów od 6 do 48 punktów uszkodzenia.

OŻYWIENIE (RAISE DEAD)
Zasięg: 0
Czas trwania: stały
Obszar działania: jedna postać. Zaklęcie to pozwala Klerykowi ożywić dowolną postać, nie będącą elfem. Każda postać może być ożywiona określoną liczbę razy, zależną od jej wskaźnika CON (Constitution).

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

POZIOM 2

Szkieletory : stwory te są szybkie i mogą się połączyć, aby atakować jako oddział. Najlepszym na nie sposobem jest uśmiercenie ich pomocą Kleryka. Od broni takiej, jak miecz czy sztylet, szkieletory otrzymują tylko połowę punktów uszkodzenia.

Zombie : istoty te są wolniejsze od szkieletorów, ale również mogą atakować w większych grupach. Wszystkie typy broni są wobec nich skuteczne, ale najlepszym orężem jest moc Kleryka.

POZIOM 3

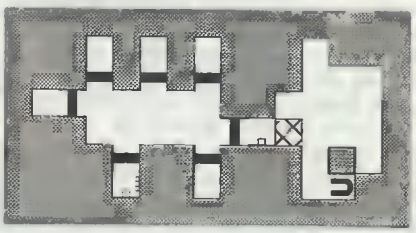
Kua–Toa : stwory te choć są powolne i mogą atakować tylko pojedynczo, są bardzo niebezpieczne, gdyż potrafią wystrzeliwać na odległość świetliste strzały. Podczas walki z nimi należy dążyć do bezpośredniego ataku z bliskiej odległości. Wszystkie typy broni są wobec nich skuteczne.

Flindy : potwory te mogą atakować tylko pojedynczo, są jednak szybkie i powodują znaczne uszkodzenia. Uwielbiają przygotowywać zasadzki, więc bądź przygotowany do walki za każdym razem, gdy otwierasz drzwi, mijasz zakręt, czy przechodzisz przez obszary przez nie nawiedzane. Wszystkie typy broni są wobec nich skuteczne.

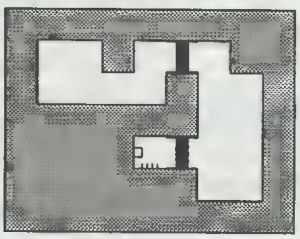
POZIOM 2: Entry Level



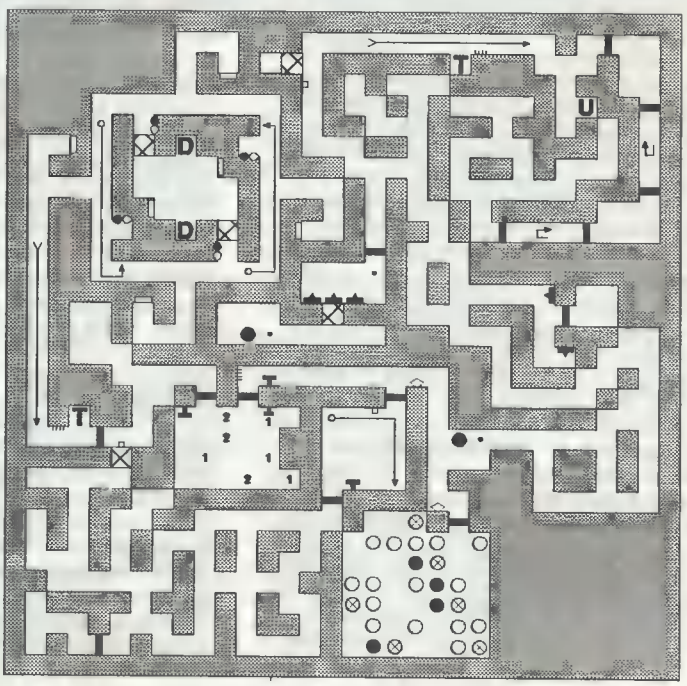
Correction Facility



Death Section



POZIOM 3



LEGENDA

- **U** – wejście na górę
- **T** – teleport systemu R.A.T.S.
- – drzwi
- – dźwignia na ścianie
- – przycisk
- – zamek otwierający drzwi
- – płyta podłogowa
- – otwarta zapadnia
- – zapadnia zamknięta
- – ściana otwierana guzikiem lub dźwignią
- – pozorna ściana
- – otwór na ścianie w kształcie sztyletu
- – tu należy umieścić niebieski kryształ
- – otwór na czerwony kryształ
- **D** – zejście na niższy poziom
- – napis na ścianie
- – nisza
- **1** – posąg Kuo–toa
- **2** – posąg Flinda

POZIOM II

Grę na drugim poziomie rozpoczynasz w miejscu połączenia korytarzy prowadzących na północ, południe i wschód. Są one jednak zablokowane drzwiami. Otworzysz je srebrnym kluczem (SILVER KEY), który leży na podłodze przed Tobą. Jeśli w Twojej drużynie jest złodziej, to możesz użyć wytrychu.

Najpierw otwórz drzwi na północy. Za nimi, na wschodniej ścianie widnieje napis "ONLY THE STRONG SHALL PASS" (tylko silni przejdą), a obok niego znajduje się guzik. Gdy go naciśniesz, drzwi otworzą się do połowy. Teraz można je łatwo wyważyć. Gdy się z nimi uporasz, zrób to samo z następnymi drzwiami usytuowanymi obok. Następnie zabij kościotrupa, weź zielony eliksir (likwiduje głód) i idź na północ. Zobaczysz kratę na wschodzie i otwór w kształcie sztyletu na północnej ścianie. Włóż do niego sztylet, a gdy krata się otworzy, naciśnij widoczny za nią guzik. Dzięki temu otworzy się sekretne przejście prowadzące na wschód. Przejdź przez nie i szukaj następnego guzika na północy. Naciśnij go, przejdź przez otwarte przejście i wyważ wszystkie napotkane po drodze drzwi. Następnie podejdź do niszy na wschodzie, weź jedzenie, czerwony eliksir siły, srebrny klucz (tego ostatniego nie będzie, jeśli otworzyłeś drzwi wytrychem) i wróć tam, skąd wystartowałeś.

Potem otwórz drzwi na wschodzie. Za nimi są schody prowadzące w dół, dalej powinieneś ujrzeć napis "WATCH YOUR STEP" i dźwignię. Przełącz ją, a otwór w podłodze zamknie się. Potem stań przed następną dziurą i przerzuć nad nią jakiś przedmiot (płyta podłogowa na północy zamyka otwór). Podejdź do guzika umieszczonego w ścianie i naciśnij go. Weź jedzenie z zaułka na południu, naciśnij ponownie guzik i idź do niszy w ścianie. Weź z niej jedzenie, klucz i wróć do skrzyżowania dróg.

Teraz otwórz drzwi na południe i idź do skrzyżowania (zostaniesz obrócony o 90 stopni w prawo). Obróć się na południe, weź procę i wejdź na płytę podłogową. Usłyszysz dźwięk zamykającej się ściany i zostaniesz obrócony na południe. Weź kamień i włóż sztylet do otworu w ścianie (dowiesz się, że ściana, której ruch słyszałeś, to iluzja). Przejdź przez zachodnią ścianę, a na skrzyżowaniu idź na zachód. Przejdź przez ścianę oznaczoną napisem przejścia, weź pergamin maga SHIELD i wejdź do pomieszczenia. Zabij dwa stwory przypominające Zombie, włóż sztylet do otworu w ścianie, wróć do skrzyżowania dróg i skieruj się na wschód. W pomieszczeniu tym są pułapki teleportacyjne (obracają cię o 180 stopni) – możesz przejść tylko przez ściany oznaczone napisem. Dojdź do niszy, weź klucz, jedzenie i przejdź przez ścianę na wschód. Weź dwie strzały, przejdź na północ, weź jedzenie i wróć tam, gdzie rozpocząłeś grę. Za północnymi drzwiami zobaczysz nowo otwarte przejście na zachód. Idź tamtędy, weź z kwadratowego pomieszczenia STONE DAGGER i idź na południe. Gdy dojdziesz do zamkniętych drzwi, włóż sztylet w otwór znajdujący się w ścianie. Dostaniesz jako premię porcję żywności. Wróć teraz do poprzednich otworów w kształcie sztyletu i pozbieraj żywność. Potem należy przejść przez ostatnio otwarte drzwi, wziąć POTION OF EXTRA HEALING i skierować się na północ. Omiń teleport typu R.A.T.S.(RAPID ACCES TRANSPORTATION SYSTEM) i dojdź do zamkniętych drzwi. Przejdź przez nie, zamknij i jeden raz wciśnij guzik – znajdziesz się w CORRECTION FACILITY. Teraz kolejno otwieraj drzwi, zabijaj wszystkie kościotrupy, które się za nimi znajdują i pozbieraj pozostałe po nich rzeczy (w jednym z pomieszczeń jest pergamin maga INVISIBILITY – użyj na nim opcji SCRIBE SCROLL). Potem wróć do windy i naciśnij jeden raz guzik – znajdziesz się w DEATH SECTION. Otwórz kratę na zachodzie, zabij Zombie i weź złoty klucz (GOLD KEY). Potem wróć do windy i naciśnij guzik – znajdziesz się z powrotem w ENTRY LEVEL. Kieruj się na północ, a gdy dotrzesz do rozgałęzienia dróg, idź na wschód. Otwórz drzwi srebrnym kluczem, weź skórzane buty i jedzenie, a następnie idź na północ i dojdź do drzwi na zachodzie. Wyważ je, a następne otwórz kładąc np. kamień na płycie podłogowej. Przejdź przez nie, wyważ drzwi na północy, naciśnij dźwignię i guzik (spowoduje on otwarcie przejść oznaczonych "1", a zamkną się oznaczone "2"). Przeszukaj ostatnie pomieszczenie, a potem jak najkrótszą drogą idź na północny–wschód, aż do schodów prowadzących na trzeci poziom (są za drzwiami otwieranymi złotym kluczem).

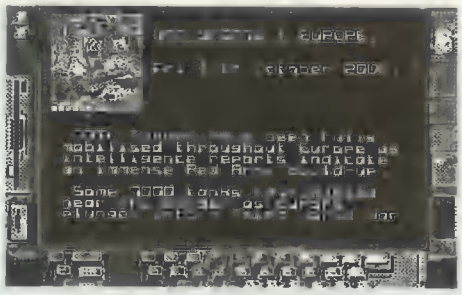
POZIOM III

Znajdujesz się w północno–wschodniej części poziomu. Twoja twarz skierowana jest na zachód. Po zorientowaniu się w sytuacji, czas ruszać w drogę. Najpierw skieruj się na wschód. Otwórz drzwi, przejdź do pomieszczenia, otwórz drugie drzwi i pójdź korytarzem prowadzącym na południe. Kiedy wyświetli się napis "YOU FEEL DIZZY", obróć się o 180 stopni. W następnym pokoju weź srebrny klucz i przejdź przez drzwi korytarzem prowadzącym na zachód (uważaj na pole obracające). Otwórz następne drzwi, zabij Flinda (to ten z maczugą) i Kuo–toa (żabopodobny). Weź pozostały po Flindzie srebrny klucz (czasami dostajesz tak maczugę, a po zabiciu Kuo–toa paczkę jedzenia) i leżącą obok strzałę. Potem wróć tam, skąd wystartowałeś i udaj się na zachód. Po drodze spotkasz teleport typu R.A.T.S., jednak nie wchodź do niego. W korytarzu tym jest jeszcze pułapka teleportacyjna (patrz mapa), która działa raz, gdy idziesz na zachód i za każdym razem, kiedy idziesz na wschód. Gdy dojdziesz do zakrętu, poszukaj przycisku. Naciśnij go, a otworzy się ściana obok, za którą jest pergamin duchownego CAUSE LIGHT WOUNDS. Gdy to zrobisz, udaj się na południe, aż dojdziesz do drzwi. Za nimi jest pomieszczenie z trzema zamkami na srebrny klucz. Zacznij od zamka zachodniego, a gdy pojawi się czerwony guzik, naciśnij go. Za Twoimi plecami pojawi się Kuo–toa, który ma klucz i cenne jedzenie). Tak samo będziesz musiał postąpić ze wschodnim zamkiem. Po użyciu środkowego, pojawi się niebieski guzik, który otwiera przejście. Weź leżącą na podłodze strzałę, potem skorzystaj z otwartego przejścia i idź na zachód (tylko powoli, jeśli chcesz żyć). Tam znajdziesz zwój maga DETECT MAGIC, RED GEM i sztylet BACKSTABBER. Weź wszystko, wróć do rozwidlenia korytarzy i idź na wschód, aż dojdziesz do drzwi, które otwiera się zwykłym kluczem (jeśli użyjesz zamka obok drzwi, zatakują Cię dwa Kuo–toa, a w przypadku wyboru drugiego zamka, nic się nie stanie.) Za drzwiami spotkasz Kuo–toa i znajdziesz dwa eliksiry (HEAL POTION i EXTRA HEAL POTION). Weź obie butelki, a potem pójdź na południe do najbliższych drzwi (uważaj na zapadnię). Użyj czerwonego kryształu na czarnym otworze i wejdź do środka. Teraz stawaj na wszystkich po kolei płytach podłogowych, aż dojdziesz do kilku przedmiotów (są to 4 strzały, czerwony eliksir szybkości i drugi czerwony kryształ). Weź wszystko, daj wypocząć drużynie i wejdź do otworu w podłodze. Zabij 3 Kuo–toa, weź MAGIC WAND (rzuca magiczne pociski) i wejdź na teleport, który przeniesie Cię przed drzwi komnaty. Potem pójdź na zachód. Przejdziesz obok jednych drzwi (otwiera się je czerwonym kryształem). Zatrzymaj się dopiero przy tych z napisem MUSEUM. Po kolejnym odpoczynku naciśnij dźwignię i wejdź do środka. Zobaczysz tam posągi Kuo–toa i Flindów (będą one tak długo nieruchome, dopóki nic nie poruszysz). Zaatakuj najpierw zielone stwory, a później je z maczugą. Gdy to zrobisz pozbieraj wszystko z podłogi, a następnie wyjdź stąd przez północno–zachodnie drzwi. Zabij chodzącego tam Flinda i zabierz pożywienie z pomieszczenia na górze. Potem idź do drzwi na zachodzie, lecz jeszcze ich nie otwieraj. Naciśnij guzik na południowej ścianie i idź przez otwarte przejście, aż do drzwi w południowo–zachodnim narożniku poziomu (po drodze zabijaj wszystkie Flindy). Za drzwiami natkniesz się na 2 Kuo–toa. Ponadto znajdziesz włócznię, długi miecz, skórzaną zbroję i kości wojowniczki Anyi, które później będziesz mógł ożywić. Teraz idź na północny–wschód, aż dojdziesz do drzwi z guzikiem. Otwórz je i weź leżący pergamin maga z czwartego trzeciego rządu FIREBALL (nie zapomnij użyć na nim opcji SCRIBE SCROLL). Potem zabij dwa Flindy i przejdź przez północne drzwi (uważaj na pułapkę teleportacyjną–przeniesienie i obrót o 180 stopni). Następnie skręć w prawo, przejdź przez MUSEUM. Dojdziesz do otwartej poprzednio ściany. Tym razem przejdź przez drzwi (na prawo zobaczysz teleport systemu R.A.T.S.) i idź na północ do końca korytarza (w korytarzu tym jest pułapka teleportacyjna, podobna do tej na początku poziomu). Weź niebieski kryształ (BLUE GEM) i skręć w prawo. Uważając na teleporty (oprócz przeniesienia obracają o 90 stopni w lewo) i dwa Flindy, weź następne 3 kryształy i umieść po jednym w lewym oku w każdego zaułku. Kiedy oczy staną się czerwone, to znak,że otworzyło się przejście. Za otwartymi ścianami znajdują się dwie nisze (w jednej jest strzała, a w drugiej 3 żelazne racje żywności). Obok jednej z nich jest tarcza i kolczuga,zaś na północy i południu pomieszczenia są schody na czwarty poziom.



Następną część opisu zamieścimy w nr 3/92.

Opis misji w Europie kończy cykl artykułów o jednym z najlepszych symulatorów lotu jakim jest F-29 Retaliator. Być może wrócimy jeszcze do tego tematu gdyż niedawno powstał data disc z dodatkowymi misjami. Czekamy na Wasze opinie i uwagi o programie, a także wszelkie ciekawostki, które mogłyby zainteresować innych Czytelników.



F-29 RETALIATOR

misje w Europie



Pierwsza faza wojny

1."MIG Cap" (Złapanie MIG'ów) Alarm Zulu : Wykryto dwa MIGi zbliżające się do twojej bazy. Zlokalizuj je i zniszcz. To nie są ćwiczenia!

2."Bomb Cap" (Złapanie bombowców): Wykryto trzy bombowce zbliżające się do bazy na niskim pułapie (razem z osłoną). Poleć pod kątem 30 stopni do Bogey – zaatakuj i zniszcz wszystkie cele.

3."Intercept" (Przechwycenie): Dwa samoloty typu SU-27 Flanker przekroczyły granicę lecąc zygzakiem w kierunku Huttgart (sektor 8A). Odnajdź je i zniszcz.

4."Tom Cat" (Kocur): Trzech "bandytów" zapewnia wsparcie powietrzne dla zmotoryzowanych dywizji przeciwnika posuwających się wzdłuż granicy w sektorze 6D. Zaatakuj i zniszcz.

5."Aggressor" (Agresor): Zapewnij bezpośrednie wsparcie lotnicze grupie wojsk w centrum sektora 6D niedaleko Ziepen walczącej z nacierającymi oddziałami pancernymi przeciwnika. Zniszcz dwie brygady czołgów (8 sztuk).

6."Firehand" (Płonąca ręka): Dwie dywizje pancerne wroga walczą na północy kraju z Siódmą Brytyjską Dywizją Pancerną. Powstrzymaj atak i zniszcz czołową brygadę nieprzyjaciela w sektorze 8D.

7."Ironhand" (Stalowa ręka): Utwórz korytarz powietrzny wzdłuż południowego odcinka granicy niszcząc trzy stanowiska rakiet przeciwlotniczych (SAM'ów) i stację radarową niedaleko rzeki Stein w sektorze 3D.

8."Backbreaker" (Tylny rębacz): Należy utrudnić ruchy wojsk wroga na tyłach frontu oraz możliwie skutecznie zdezorganizować dostawy zaopatrzenia dla oddziałów na pierwszej linii. W tym celu musisz zniszczyć most w Liepen (sektor 5E).

9."Limelight" (Reflektor): Należy zniszczyć konwoje drogowe zdążające na linię frontu z Frunsroure poprzez most w Liepen (sektor 8F).

10."Linebacker III": Głębokie uderzenie odwetowe wymierzone w bazę lotniczą Czerwonej Armii w Teranevora. Szczególnie na główny pas startowy oraz hangar (sektor 1G).

Druga faza wojny

1."Jawbreaker" (Łamacz szczęk): Zniszcz most usytuowany w północnej części rzeki Stein (sektor 6D).

2."Four Star" (Cztery Gwiazdy): Zniszcz magazyny zaopatrzeniowe w sektorze 2F.

3."Big Ear" (Wielkie ucho): Zniszcz stację radarową oraz stanowisko SAM w sektorze 7E.

4."Deep Throat" (Głęboka gardziel): Siły powietrzne nieprzyjaciela zostały rozmieszczone w lokalnych bazach na terenie całego kraju. Wywiad wykrył duże ruchy jego wojsk na lotnisku w sektorze 3H. Zniszcz wszystkie obiekty znajdujące się na pasie startowym.

5."Stike Out" (Uderzenie): Nieprzyjaciel zorganizował największe uderzenie bombowe od początku wojny przeciwko wszystkim twoim bazom powietrznym. Pięciu "bandytów" zbliża się do granicy. Cel ich ataku nie jest znany. Przechwyć ich i zniszcz.Leć w kierunku sektora 2C.

6."Tin Can Alley" (Aleja cynowych puszek): Zapewnij bezpośrednie wsparcie lotnicze wojskom pancernym walczącym z dużymi siłami przeciwnika. Zniszcz dwa wysunięte bataliony wrogich czołgów (6 sztuk). Aby zlokalizować cele przejrzyj mapę pola walki.

Trzecia faza wojny

1."Iron" (Stal): Zniszcz most drogowy o dużym znaczeniu strategicznym (sektor 8F).
2."Titan" (Tytan): Wielki konwój zaopatrzeniowy nieprzyjaciela, wyposażony w specjalny sprzęt do forsowania rzek, zmierza na zachód w kierunku frontu (sektor 8G). Zniszcz go i powróć do bazy.
3."Snake Eye" (Oko węża): Duże starcia wojsk pancernych toczą się w kilku sektorach pola walki (patrz mapa). Wesprzyj z powietrza sojusznicze oddziały broniąc je przed atakami MiG'ów oraz niszcząc najbardziej wysunięte brygady czołgów wroga w obu bitwach.
4. "Grind" (Spacerek): Duży kompleks przemysłowy położony w sektorze 5H dostarcza części uzbrojenia dla machiny wojennej Czerwonej Armii. Zniszczenie tego celu spowoduje poważne braki w zaopatrzeniu wojsk przeciwnika.
5."Lights Out" (Wygaszenie): Zniszcz wieże chłodnicze elektrowni położonej nad rzeką w sektorze 5H. Wyłączenie jej z ruchu spowoduje wyraźny spadek produkcji przemysłowej nieprzyjaciela.
6."Fly–by" (Przelot): Duża liczba sojuszniczych myśliwców została strącona przez specjalną eskadrę przeciwnika. Jest ona wyposażona w najnowsze samoloty typu MiG 29, a za sterami zasiadają najlepsi piloci. Rejon ich działania znajduje się w Alpach (sektor 1D).

Czwarta faza wojny

1."Operation Wolf" (Operacja wilk): Zlokalizowano nową eskadrę MiG'ów 29 Fulcrum lecących zygzakiem w kierunku Nurberg. Przechwyć je w sektorze 5C i zniszcz.
2."Avenger" (Mściciel): Liczne starcia wojsk lądowych osłabiły siły sojuszników. Tymczasem nieprzyjaciel rzucił do boju dwie nowe dywizje pancerne (patrz mapa). Powstrzymaj atak i zniszcz co najmniej 10 czołgów.
3."Operation Thunderbolt" (Operacja piorun): Zrównaj z ziemią fabrykę chemiczną w sektorze 7H oraz należące do niej dwa zbiorniki.
4."Operation Bear" (Operacja niedźwiedź): Zaatakuj zakład zbrojeniowy w sektorze 2H unikając rozmieszczonych wokół stanowisk SAM.
5."Express": Zniszcz linię kolejową i znajdujące się na niej pociągi w sektorze 4H.
6."Untouchables" (Nietykalni): Eskadra nieprzyjacielskich bombowców, która zniszczyła niedaleko linii frontu kilka magazynów, kieruje się obecnie w stronę międzynarodowego dworca lotniczego w sektorze 7H. Przechwyć ją i zniszcz.

Piąta faza wojny

1."Venus": Nieprzyjaciel wzmocniony nowymi siłami, przeprowadził największe jak do tej pory uderzenie powietrzne, atakując jednocześnie sześcioma eskadrami samolotów wojska lądowe sojuszników. Trzy MiG'i przedarły się w pobliże Huttguardu. Zapewnij ochronę powietrzną miasta w sektorze 7B.
2."Venus 2": W pobliżu miasta Nurberg (sektor 4B) zlokalizowano eskadrę MiG'ów. Zapewnij ochronę powietrzną.
3."Counter" (Przeciwdziałanie): Wzmożona aktywność przeciwnika w powietrzu "przygwoździła do ziemi" wojska lądowe sojuszników. Zapewnij ochronę powierzną Drugiemu Korpusowi Czołgów US Army (patrz mapa) oraz zniszcz nieprzyjacielskie czołgi.
4."Backache" (Ból): Zaatakuj położony głęboko na terenie wroga ważny strategicznie most (sektor 7H) spowalniając tym samym ruchy wojsk przeciwnika na drugiej linii.
5."Trax": Celem ataku jest fabryka czołgów w sektorze 8H. Zniszcz główny budynek.
6."Flame" (Blask): Zniszcz duży magazyn paliwa usytuowany pomiędzy kościołem a szpitalem (sektor 8H).

Szósta faza wojny

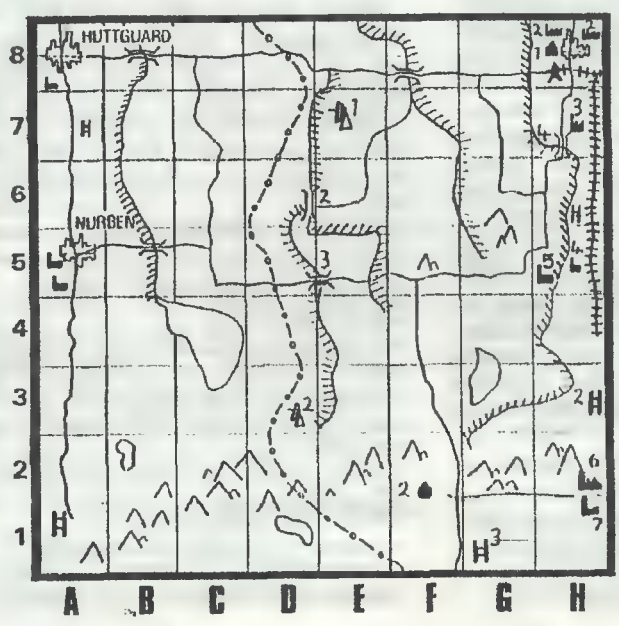
1."Burst" (Wybuch): Najtrudniejsza z dotychczasowych misji. Zbombarduj główny pas startowy międzynarodowego portu lotniczego w sektorze 6H oraz zaatakuj czyhających w pobliżu bandytów. Uważaj na gęsto rozmieszczone na zachód od bazy stanowiska rakiet SAM.
2."Mercury": Rozciągnięta formacja myśliwców przeciwnika zbliża się poprzez granicę w kierunku Twojej macierzystej bazy. Wywiad sądzi ,że nadlatujące samoloty mogą być wyposażone w rakiety typu "cruise". Zlokalizuj i zniszcz samoloty oraz ewentualnie wystrzelone przez nie rakiety.
3."Man Hunt" (Polowanie): W jednym z sektorów (patrz mapa) ścierają się ze sobą resztki dwóch dużych armii. Poleć na pole walki i zniszcz wszystkie cele naziemne przeciwnika.
4."On–line" (W linii): Tym razem celem jest elektrownia atomowa, położona na południowy wschód od stolicy nieprzyjaciela (sektor 7H). Zniszcz wieże chłodnicze oraz główny budynek elektrowni. Uważaj, aby nie trafić w reaktor atomowy.
5."Saturn": W sektorze 7H satelita wywiadowczy zlokalizował pociąg wiozący nową dostawę czołgów na linię frontu. Dopilnuj, aby nie dotarła ona nigdy do celu.
6."Mars": W sektorze 8H znajduje się bardzo dobrze broniony zakład zbrojeniowy, produkujący samoloty. Zniszcz główny budynek.

Siódma faza wojny
(końcowa rozgrywka)

Musisz wykonać trzy niezwykle ważne misje:
1."Saviour" (Zbawca)
2."Retaliator" (Mściciel)
3."Hour Glass" (Szklana godzina)

Z uwagi na swój potencjalnie duży wpływ na wynik wojny, są one tajne. O dokładnym celu każdej z nich dowiesz się w ostatniej chwili (patrz mapa – War Update Map).

EUROPA



Legenda:

- DROGI
- KOLEJE
- RZEKI
- MOSTY
- FABRYKI
- LOTNISKA
- GRANICE
- MIASTA
- STACJE RADAROWE
- KWATERA GŁÓWNA
- MAGAZYNY

F-29 RETALIATOR

kurs pilotażu



W rozdziale tym podano kilka wskazówek dotyczących pilotażu samolotu.

START

1.Uruchom silnik i zwiększ ciąg do ok. 50%.
2.Zwolnij hamulce i rusz powoli wzdłuż pasa.
3.Zwiększ ciąg do ok. 80–90%, aby uzyskać prędkość startową ok.200 mil/godz.
4.Pociągnij do siebie powoli drążek sterowy – powodując tym samym podniesienie nosa do góry i ostatecznie start całego samolotu. Po oderwaniu się od ziemi, schowaj podwozie zanim przekroczysz prędkość 300 mil/godz.

LOT POZIOMY

Osiąga się go unosząc lub opuszczając nos samolotu do momentu, kiedy wskaźnik poziomu (patrz rys.–opis HUD'a Nr 1/92) pokaże zero stopni.

SIŁA NOŚNA (Unoszenie).

Siła nośna samolotu zależy od posiadanej przez niego prędkości. Zmniejszenie prędkości spowoduje zmniejszenie wysokości lotu, bez potrzeby opuszczania nosa samolotu do dołu, i odwrotnie: zwiększenie prędkości spowoduje zwiększenie wysokości lotu.

PRZECIĄŻENIE

Wyświetlane jest na bieżąco na wskaźniku HUD (patrz rys.). Informuje Cię jak wielka siła grawitacji oddziaływuje na ciebie i samolot. Wielkość siły grawitacji zależy od prędkości oraz rodzaju wykonywanego manewru. Przeciążenia powyżej 8G (ośmiokrotnie więcej od przyciągania ziemskiego) mogą spowodować zjawisko zamroczenia (tj. czasowej utraty widzenia, wskutek przeciążenia –ang. BLOCKOUT). Ujemne przeciążenia w granicach –3G (i mniej) prowadzą do równie niebezpiecznego zjawiska związanego z gwałtownym napływem krwi do mózgu (ang.RED–OUT). Gwałtowny zakręt przy dużej prędkości doprowadzić może do zamroczenia (BLACKOUT), natomiast nagłe wyrównanie lotu, po przeprowadzeniu bardzo ostrego wznoszenia prowadzi zazwyczaj do powstania RED–OUT'u.

WYSOKOŚĆ

Maksymalny pułap lotu samolotów ATF wynosi 75.000 stóp (jest to wysokość z jakiej widać powierzchnię terenu w opcji Satelita). Aby uniknąć wykrycia przez radar, należy latać na wysokości ok. 200–300 stóp nad powierzchnią (ziemi lub morza – w zależności od rodzaju terenu, nad którym przelatujesz).

WSKAŹNIK POZIOMU (Ladderbar)

Pokazuje kąt pod jakim jest usytuowany w stosunku do horyzontu, twój samolot. Jeżeli linia wskaźnika z cyfrą "zero" znajdzie się pośrodku wyświetlacza, oznacza to, że samolot leci poziomo. Zauważ, że linie te są zawsze poziome w stosunku do horyzontu, dlatego też jeżeli przechylisz samolot w jedną lub drugą stronę, zmieni się kąt pochylenia linii wskaźnika w stosunku do ekranu HUD'a. Odstęp między dwoma kolejnymi liniami wynosi 10 stopni.

LĄDOWANIE

1.Ustaw samolot dokładnie nad środkową linią pasa startowego. Utrzymuj prędkość w granicach 300 mil/godz. i wysokość pomiędzy 1500 – 2000 stóp. Unoś nos do góry utrzymując stale lot poziomy.
2.Podchodząc do lądowania, zmniejsz wysokość do ok. 300 stóp i prędkość do ok. 200 mil/godz. opuszczając klapy. Wysuń podwozie. Pamiętaj, aby utrzymywać samolot dokładanie nad centralną linią pasa startowego.
3.Gdy koła dotkną ziemi, zredukuj przepustnicą ciąg do zera i pchnij drążek sterowy do przodu, aby przednie koło podwozia dotknęło gruntu.
4.Zatrzymaj samolot używając hamulców kół.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

W tej grze nie ma automatycznej promocji. Wybór rangi pilota (a więc i stopnia trudności) zależy wyłącznie od decyzji grającego. Zdobywane punkty i nagrody odzwierciedlają oczywiście wybraną rangę: jest ich więcej i są tym cenniejsze, im wyższa jest ranga. Np. jeżeli jako poziom podstawowy wybrano rangę Porucznika, to za tę samą misję w randze Kapitana grający uzyska dwa razy więcej punktów, w randze Majora trzy razy więcej w randze Porucznika – Pułkownika pięć razy więcej, a w randze Pułkownika siedem razy więcej punktów. Punkty są przyznawane po skończeniu każdej misji, a nagrody po każdej fazie wojny.

MEDALE

1.PURPLE HEART (Purpurowe serce) – ranny lub zabity podczas akcji.
2.AIRMANS MEDAL (AM) (Medal lotnika) – po pierwszej fazie wojny.
3.DISTINGUISHED FLYING CROSS (DFC) (Krzyż zasługi) – po drugiej fazie wojny.
4.SILVER STAR (SS) (Srebrna gwiazda) – po trzeciej fazie wojny.
5.AIRFORCE CROSS (AFC) (Krzyż sił powietrznych) – po czwartej fazie wojny.
6.MEDAL OF HONOUR (MOH) (Medal honorowy) – po piątej fazie wojny

opracowanie:
Wojciech Czempik

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...

HERO QUEST (Gremlin)

W Wielkiej Brytanii gry planszowe cieszą się w dalszym ciągu dużą popularnością, a "Hero Quest" należy do czołówki najlepiej sprzedających się gier tego typu. Firma Gremlin postanowiła powtórzyć sukces i dlatego powstał wspaniały program o tym samym tytule, będący dosłownym przeniesieniem gry na użytek posiadaczy kompute-



rów. W rozgrywce może brać udział od 1 – 4 graczy. Każdy z nich może sobie wybrać jedną z czterech postaci: Czarownik (Wizard – potęga magii i niezwykła siła), Elf (odrobina magii i normalna siła), Krasnolud (Dwarf – dosyć silny, może wykrywać pułapki), lub Barbarzyńca (Barbarian – wielka siła).

Sama gra przebiega analogicznie do swej planszowej odpowiedniczki do tego stopnia, że komputer generuje rzuty kostką, a gracz bohater przesuwa się o odpowiednią ilość pól. Gracze poruszając się w kolejnych turach muszą odbyć 14 wypraw do podziemnych lochów, pełnych niebezpieczeństw i potworów czyhających na życie śmiałków.

Sterowanie odbywa się myszą, za pośrednictwem ikon i menu. Gracze poruszają się w kolejnych turach. Wszystkie korytarze i komnaty podzielone są na kwadraty, co ułatwia ustalenie przebywanej odległości. Podczas wypraw zbieramy rozmaite rzeczy, począwszy od złota, a na różnego rodzaju broni magicznej skończywszy.

Gra jest doskonale opracowana, posługuje się najwyższej klasy grafiką i doskonałymi efektami dźwiękowymi. Dzięki temu jest to niewątpliwie jedna z najwartościowszych gier typu Role Playing. Komputerowa wersja "Hero Questa" była przysłowiowym strzałem w dziesiątkę. Zyskała olbrzymie uznanie i cieszy się niesłabnącą popularnością. Fima Gremlins, co było do przewidzenia, przygotowała już kolejną porcję przygód i wypuściła na rynek tzw. data disc, zawierający nowe poziomy gry.

Jest to jakże udany powrót do korzeni gier Role-Playing

* Komputery:
IBM PC, AMIGA, ATARI ST, C–64

MAGIC POCKETS (Bitmap Brothers)

Jest to typowa gra platformowa. Zrealizowana została przez firmę Bitmap Brothers. Złe potwory ukradły zabawki Bitmap Kida. Wyrusza więc on w podróż po czterech światach, aby je odzyskać. Po drodze napotyka na najrozmaitsze przeszkody. Zastosowano wiele ciekawych i niestandardowych pomysłów. Całość prezentuje się wspaniale ze względu na doskonałą oprawę graficzną i dobre efekty dźwiękowe i przez wielu uważana jest za jedną z najlepszych w swojej kategorii. Pomimo tak wielu zalet, program nie jest pozbawiony kilku wad. Sterowanie programem jest nienajlepsze, pozbawione wdzięku i prowokujące do rzucenia joysti-

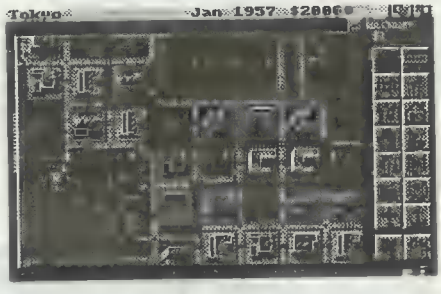


ckiem o ścianę. Aby Kid mógł łatwiej poruszać się przez te cztery światy, wprowadzono do gry odpowiednie procedury zbierania przedmiotów, które służą mu jako "posiłki", a więc pomagają w podróży. Wystarczy zasiąść do gry i stwierdzić, jak ściśle wyznaczone są punkty, w których można podnieść taki przedmiot, aby móc wyobrazić sobie wściekłość gracza, który musi przerwać podskoki postaci, żeby móc natrafić ściśle na wyznaczony punkt. Taki system zabija całą płynność i przyjemność gry. Niepotrzebnie wprowadzono aż tak skomplikowany system zdobywania punktów i "posiłków". Jeśli jednak nie zrażą Was takie drobiazgi, to gorąco polecamy tę grę wszystkim, bez względu na wiek i zainteresowania.

* Komputery:
IBM PC, AMIGA, ATARI ST, C–64

SIM CITY (Infogrames)

Czy myślałeś kiedyś o tym, jak trudna jest posada burmistrza małego miasteczka, nie wspominając już o roli prezydenta wielkiej metropolii? "Sim City" daje Ci możliwość poznania ich pracy, pozwala też odpowiedzieć sobie na pytanie: jak ja sprawdziłbym się na ich miejscu? Zasady gry są proste. Wybierasz generowany przez komputer, losowo ukształtowany teren i rozpoczynasz tworzenie swojego miasta. Wyrównujesz ziemię, budujesz osiedla mieszkaniowe, centra handlowe i fabryki. Dbasz o dojazd ludzi do pracy, o ich wypoczynek i bezpieczeństwo. Nadzorujesz stan dróg oraz zapotrzebowanie przemysłu i obywateli na energię elektryczną. Jeśli podołasz temu zadaniu, ludzie będą szczęśliwi i chętnie zechcą płacić nałożone przez Ciebie podatki. Miasto zaś będzie mogło dynamicznie się rozwijać. Jeśli nie – zapanuje chaos, bezprawie, bezrobocie i społeczne niezadowolenie. Mieszkańcy zaczną emigrować, a miasto wyludniać się i podupadać. Musisz dbać o stan psychiczny ludzi i prestiż Twojego miasta. To tylko od nich zależy bowiem stan kasy miejskiej, gdyż jedynym źródłem Twoich dochodów są podatki. A pieniądze, jak w życiu, decydują przede wszystkim o powodzeniu całego przedsięwzięcia. Wszystko bowiem kosztuje: zarówno wybudownie domu, torów tramwajowych, czy też posadzenie drzew w parku, jak i utrzymanie służb dbających o stan i bezpieczeństwo miasta. Program umożliwia



Ci także wybór jednego z ośmiu gotowych scenariuszy, w których musisz w określonym czasie uporać się z danymi problemami: pożarami, trzęsieniami ziemi, wysoką przestępczością, ulicznymi korkami...Słowem wszyskim, co w negatywny sposób wpływa na rozkwit Twojego miasta. Program jest doskonale dopracowany pod względem graficznym, zaś widok z góry rosnącej i rozwijającej się metropolii robi naprawdę wielkie wrażenie. "Sim City" to gra dla tych, którzy lubią myśleć, przewidywać, ryzykować. Trudno natomiast polecać ją zdeklarowanym miłośnikom gier zręcznościowych, gdyż na próżno będą poszukiwali w niej elementów, przy których joystick jest jedynym wyznacznikiem mistrzostwa i powodzenia. Tutaj każda rozgrywka może być zupełnie inna, niepowtarzalna, oparta na innej koncepcji. Wszystko zależy od Ciebie.

* Komputery:
IBM PC, AMIGA, ATARI ST, C–64

NOWOŚCI
CIEKAWOSTKI ZAPOWIEDZI

PACIFIC ISLANDS (Team Yankee II)

Do najpopularniejszych programów symulacyjnych należą bez wątpienia symulatory lotu, dzięki którym możemy "wykonywać" loty bojowe różnego typu myśliwcami lub helikopterami. Rzadziej natomiast spotykane są symulacje okrętów lub czołgów. Dotychczas istniały praktycznie dwa programy, które zasługują na miano symulatorów czołgu – "M1 Tank Platoon" i "Team Yankee". Teraz możemy zaliczyć do tego grona jeszcze jedną grę: "PACIFIC ISLANDS" firmy Empire. Tym bardziej, że jest to program, jakiego dotychczas jeszcze nie było. Zamiast sterowania jedną czy nawet czterema różnego typu maszynami (jak to miało miejsce w dwóch wymienionych wcześniej programach), masz tym razem możliwość dowodzenia oddziałem składających się z 16 najnowocześniejszych i najlepszych czołgów na świecie – M1 Abrams.

"PACIFIC ISLANDS" to w zasadzie druga część rewelacyjnej gry "Team Yankee", której jest bezpośrednią kontynuacją. Przylgnęło do niej zresztą określenie: "Team Yankee II", co najlepiej odzwierciedla charakter programu. Większość elementów została bez większych zmian przeniesiona z programu "Team Yankee". Dotyczy to zarówno zasad sterowania grą, jak również rozwiązań graficznych. Tak więc każdy, kto wcześniej grał w "Team Yankee" będzie w stanie, bez specjalnego przygotowania, zasiąść do nowego programu. Natomiast tym, którzy nie mieli dotychczas szans dowodzenia jakimkolwiek plutonem czołgów, przyda się z pewnością wcześniejsza nauka sterowania taką, lub podobną maszyną w łatwiejszych programach, np "Sherman M4", "Steel Thunder". Warto z niej skorzystać zanim zasiądziecie za drążkami sterowniczymi wozu bojowego o wartości milionów dolarów...

STORM MASTER (Władca Burz)

Być może byłeś już bogiem w "Populousie", budowałeś miasta w "Sim City", tworzyłeś całe światy w "Sim Earth"... Ale teraz, za sprawą francuskiej firmy Silmarils, możesz uzależnić swoją egzystencję jedynie od ... siły wiatru.

Akcja gry "Storm Master" osadzona jest w krainie Eolia, gdzie towary i armie przenoszone przez nieustannie wiejący wiatr.

Jest to program łączący w sobie elementy strategii (polityka, prowadzenie wojen), ekonomii (handel, podatki) i jak to zwykle bywa w produktach Silmarils, wszystko przeplatane jest sekwencjami zręcznościowymi, zaś grafika jest oczywiście na najwyższym poziomie. Jako nowo wybrany władca kraju, musisz sterować produkcją rolniczą, zająć się handlem, ustalać podatki, wznosić wiatraki, projektować i budować latające maszyny. Nie myśl jednak, że to już wszystko. Jest jeszcze władca innego kraju, który ma dokładnie ten sam cel i plany ekspansji. Pewne więc, że prędzej czy później musi dojść między wami do konfliktu.

POPULOUS WORLD EDITOR

To zaskakujące, ale POPULOUS WORLD EDITOR nie jest dziełem firmy Bullfrog. Został on zaprojektowany i napisany przez Aleksandra Kochanna i Olivera Reiffa, dwóch bardzo utalentowanych grafików pochodzących z Niemiec. Artyści byli pod takim wrażeniem oryginalnej gry, że postanowili zaprojektować własne światy dla siebie i dla przyjaciół. Ponieważ jeden pomysł pociąga najczęściej za sobą następne, ich początkowo niewinna zabawa zakończyła się stworzeniem kompletnego programu edycyjnego. Autorzy zaprezentowali swoje dzieło jednemu z wydawców – firmie Electronic Arts na wystawie Amiga'90 w Kolonii. Z parą twórców została niemal natychmiast podpisana umowa, a po drobnych poprawkach i przetestowaniu programu przez samych mistrzów z teamu Bullfrog, dysk trafił w końcu do rozpowszechniania.

Jest to doskonała propozycja dla wszystkich, u których dyskietka z "Populousem" więcej niż spędza w pudełku, niż w stacji dysków. Nowy program, dzięki możliwości wprowadzania drobnych zmian do oryginalnego programu, pomoże Ci zaprojektować nieograniczoną liczbę nowych światów. Wcale jednak nie musisz poprzestawać na retuszowaniu oryginalnej grafiki "Populousa". Do edytora dołączonych jest pięć gotowych światów, które mogą zostać zaimportowane i zastąpić istniejące już "zielone" światy. Jest wśród nich świat westernu z saloonami, kowbojami i Indianami. Jest także świat barów szybkiej obsługi, zapełniony gigantycznymi pizzami i torbami chrupków. Istnieje też futurystyczny świat kosmiczny, świat oparty o realia Rewolucji Francuskiej oraz świat uniwersalny, który zawiera podstawowe bloki budowlane.

To jednak w dalszym ciągu nie wszystkie możliwości tego wspaniałego programu. Jest również możliwe zaimportowanie plików IFF z innych programów graficznych i dołączenie ich do Twoich własnych projektów, albo przy wykorzystaniu najprostszych opcji graficznych edytora, zmiana oryginalnych elementów grafiki "Populousa" na takie, które będą Ci bardziej odpowiadać. Do Twojej dyspozycji są bowiem takie funkcje graficzne, jak: Draw (rysowanie), Fill (zapełnianie), Merge (dołączanie), oraz palela 16 kolorów. Gdy już zaprojektowany przez siebie świat i sprite'y uznasz za zadawalające, wystarczy zapisać je na dysku a następnie załadować do oryginalnego "Populousa".

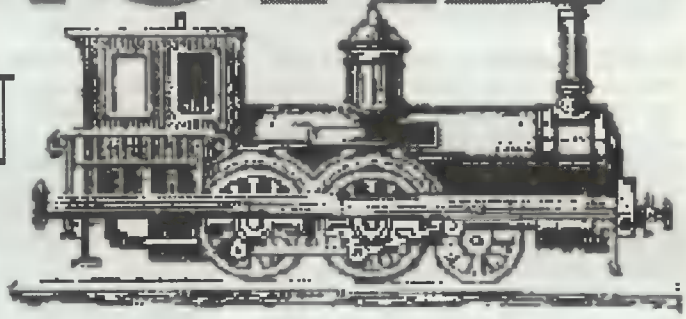
Również inne, określone parametry gry, takie jak: wskaźnik przyrostu naturalnego, ilość Manna produkowanego przez każde gospodarstwo domowe, czy też inteligencja osobnicza (potrzebna do produkcji lepszej broni), mogą być także zmienione. "Fatalna woda" może być zamieniona na bardziej znośną, bezdenne bagna na płytkie zatoczki, zaś każda z klęsk żywiołowych, albo może zostać poddana sterowaniu, albo mieć przebieg niekontrolowany.

Korzystanie z edytora jest wyjątkowo proste, nawet dla tych, którzy mają niewielkie zdolności techniczne. Jeśli tylko potrafisz posługiwać się programem "De luxe Paint", nie powinieneś mieć żadnych problemów z obsługą edytora. Być może narzędzia, które są oferowane do tworzenia grafiki, nie są zbyt błyskotliwe, jednak możliwość importowania grafiki formatu IFF z nawiązką rekompensuje tę niedogodność. A swoją drogą, ciekawe co jeszcze nowego można wymyśleć, aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić "staruszka" Populousa ?

Najlepsze z Najlepszych

RAILROAD TYCOON

cz. II



W dalszym ciągu kontynuujemy prezentację bogatego dorobku amerykańskiej firmy MicroProse, która wyspecjalizowała się w tworzeniu znakomitych gier symulacyjnych i strategicznych. W tej dziedzinie nie ma sobie równych. Dzisiaj druga część instrukcji do programu autorstwa Sida Meiera – "Railroad Tycoon". Ze względu na brak miejsca nie zamieszczamy go w całości, a dokończenie znajdziecie w następnym numerze "CS".

POCIĄGI

Gdy już zbudujesz swoją pierwszą stację, pomyśl także o lokomotywie i o wagonach do niej. Aby kupić lokomotywę, uaktywnij okno Built i wybierz opcję "New Train". Otworzy się nowe okno z wykazem lokomotyw, ich charakerystyką i kosztem. Umieść kursor na wybranej przez Ciebie lokomotywie i naciśnij lewy przycisk myszy. Jeśli do sterowania grą używasz klawiatury, po uaktywnieniu Engine menu wybierz z niego odpowiednią lokomotywę. Automatycznie udasz się na stację, dla której została ona przeznaczona. Teraz możesz dołączyć do niej także odpowiednie wagony. Jeśli jesteś zadowolony z całości pociągu wybierz opcję "No Thanks": otworzy się Train Report (raport o pociągach). Skład pociągu może liczyć do 8 wagonów w dowolnej kombinacji.

TRAIN REPORT

Train Report (raport o pociągach) dostarcza Ci następujących informacji:

* numer: numer danego pociągu
* nazwa/klasa/typ: jeżeli pociąg ma swoją nazwę, jest ona tutaj podawana. Dla pociągów, które nie mają nazwy podawana jest tylko ich klasa i typ.
* lokacja: miejsce aktualnego pobytu pociągu
* typ lokomotywy: typ lokomotywy ciągnącej wagony. Jeżeli chcesz dowiedzieć się o niej czegoś więcej, użyj opcji "Engine Info" z okna Engine.
* zaopatrzenie: koszt zaopatrzenia pociągu
* prędkość: aktualna prędkość pociągu
* miejsce przeznaczenia: nazwa stacji do której zmierza pociąg. Jeśli pociąg jest przeładowywany, informacja o tym zostaje także w tym miejscu odnotowana
* skład pociągu: prezentowane są graficzne symbole lokomotywy i wagonów wchodzących aktualnie w skład pociągu
* ładunek: typ i ilość towarów tworzących ładunek
* priorytetowy skład: jeżeli pociąg posiada skład priorytetowy, inny od zleconego, zostaje to w tym miejscu odnotowane
* rozkład jazdy: każdy pociąg może mieć od 2 do 4 stacji, na których przy danej trasie powinien się zatrzymać. Ich nazwy są tutaj wyszczególnione
* zmiany składu: podawana jest informacja o zaistniałych do tej pory zmianach w składzie pociągu
* czekaj aż wagony będą pełne: jeśli pociąg ma oczekiwać na stacji aż do momentu pełnego załadowania, przy nazwie stacji pojawia się litera "W"
* dochód: początkowy na lewo, końcowy na prawo zysk z transportu. Aby otworzyć Train Report przy pomocy klawiatury, użyj klawisza "Tab" w celu przesunięcia kursora do okna Train Roster (tylko na Detail Display). Migający kursor pojawi się na lewo od symbolu pierwszego pociągu na liście. Naciśnij RETURN, aby uaktywnić opcję raportu. Następny pociąg wybierasz także przy użyciu klawiszy kierunkowych. Jeśli korzystasz z myszy, umieść kursor na lokomotywie pociągu, który chcesz obejrzeć i naciśnij lewy przycisk. Innym sposobem jest umieszczenie kursora na lokomotywie pociągu na dowolnej mapie i naciśnięcie lewego przycisku myszy.

NADAWANIE NAZW POCIĄGOM

Jeśli jakiś pociąg (bez względu na jego długość) ustanowi nowy rekord prędkości, możesz nadać mu nazwę. Jeżeli pociąg posiada nazwę, zysk wynikający z przewozu pasażerów wzrasta o 25%. Nazwa pociągu może być zmieniona dopiero wtedy, gdy pobije on ostatnio ustanowiony rekord.

KLASA POCIĄGU

W grze pociągi klasyfikowane są jako: pocztowe, pasażerskie, do szybkiego lub wolnego przewozu, oraz masowe. Pociągi pocztowe uznawane są za najważniejsze, natomiast masowe za najmniej istotne. Klasa pociągu determinowana jest typem wagonów wchodzących w jego skład. Jeżeli jest to tylko jeden typ wagonów np: węglarek, pociąg klasyfikowany jest jednoznacznie, w tym przypadku jako masowy. Jeżeli natomiast w skład pociągu wchodzi więcej niż jeden określony typ wagonów, pociąg klasyfikowany jest jako towarowy, ale jego klasa zależna jest od tego, jakiego typu wagonów jest w nim najwięcej. Klasa pociągu decyduje o pierwszeństwie przejazdu w sytuacji, kiedy dwa (lub więcej) pociągi muszą pokonać ten sam odcinek trasy. Pierwszeństwo mają wówczas składy z wyższej klasie. Dla niektórych towarów, czas w jakim zostaną dostarczone na miejsca przeznaczenia, jest ważniejszy niż dla innych. Tak jest w przypadku poczty i pasażerów. Opłacalne jest więc tworzenie dla nich mniejszych i szybszych składów zawierających tylko jeden typ wagonów.

TYP POCIĄGU

Oprócz klasy pociągu możesz dodatkowo zdefiniować jego typ. Do wyboru masz cztery możliwości:

* pociąg lokalny: zatrzymuje się na każdej stacji znajdującej się na jego trasie
* pociąg dalekobieżny: zatrzymuje się na każdej stacji znajdującej się na jego trasie, jednak z wyłączeniem dworców
* express: zatrzymuje się na każdej dużej stacji (terminalu), oraz na tych stacjach, które wymienione są w jego rozkładzie jazdy
* super express: zatrzymuje się tylko na wyznaczonych w rozkładzie stacjach. Aby zmienić typ pociągu należy uaktywnić Train Report dla danego składu, a następnie otworzyć okno Train Type i wybrać żądany typ. Typ pociągu określasz sam w zależności od potrzeb.

ZMIANA LOKOMOTYWY

Z upływem czasu Twój tabor się starzeje, a jednocześnie zaczynają pojawiać się nowe modele lokomotyw. Jeżeli będziesz chciał wymienić starą lokomotywę na

nową, uaktywnij opcję Train Report dla danego pociągu, a następnie otwórz okno Engine i wybierz z niego "Replace Engine". Z listy lokomotyw wybierz żądaną jednostkę.

USUWANIE POCIĄGÓW

Jeśli okaże się, że jakiś pociąg jest już nieopłacalny, możesz go po prostu usunąć z rozkładu. W tym celu uaktywnij opcję Train Report dla danego pociągu, otwórz okno Engine i wybierz opcję "Retire Train", która spowoduje wymazanie go ze spisu.

TRASA POCIĄGU

Trasę pociągu ustalasz samemu, kierując się informacjami zawartymi w Shipping Reports Twoich stacji. Dotyczą one wiadomości na temat: gdzie jakie towary się znajdują i gdzie należy je przewieźć. Pamiętaj, że w początkowym rozkładzie jazdy nowego pociągu znajdują się tylko dwie stacje: stacja macierzysta oraz jej najbliższa. Trasę dowolnego pociągu zmieniasz przy pomocy opcji Train Report. Jeżeli używasz myszy, umieść kursor na nazwie stacji, którą chcesz zmienić na inną, lub na pustym miejscu przeznaczonym na dodanie nowej nazwy i naciśnij lewy przycisk myszy. Pojawi się schematyczna mapa torów z zaznaczoną na czarno trasą wybranego uprzednio pociągu. Wskaż kursorem stację, którą chcesz umieścić w rozkładzie jazdy, lub wymienić na nową i ponownie wciśnij lewy przycisk myszy. Po powrocie do Train Report, operację możesz powtarzać wielokrotnie. Sterując z klawiatury, najpierw otwórz Train Report, a następnie wskaż żądaną stację przy pomocy klawiszy kierunkowych. Potem otwórz okno Schedule i wybierz opcję "Change Station". Pojawi się wspomniana wcześniej mapa torów. Używając klawiszy kierunkowych podświetl wybraną nazwę stacji i naciśnij RETURN.

SKŁAD POCIĄGU

Aby pociąg mógł wykonywać zadania, do których został przeznaczony, w jego skład muszą wchodzić odpowiednie wagony. Jeśli chcesz zmienić skład danego pociągu na efektywniejszy, uaktywnij jego Train Report, a następnie umieść kursor na linii z napisem "no changes", znajdującej się po prawej.

PRIORYTETOWE ROZKAZY

Czasem może się zdarzyć, że będziesz potrzebował jednorazowo zmienić trasę pociągu (aby np. ominąć zniszczony most lub zabrać cenny towar) a nie będziesz chciał zmieniać jego rozkładu jazdy. Żeby tego dokonać, uaktywnij opcję Train Report dla danego pociągu i umieść kursor na wolnym miejscu poniżej napisu "Priority Orders". Wciśnij lewy przycisk myszy. Na mapie torów przesuń kursor na stację, która ma być następną i ponownie wciśnij lewy przycisk myszy. Obok litery "P" pojawi się nazwa stacji – oznacza to, że jest to stacja priorytetowa. Jeśli korzystasz z klawiatury, to klawiszami kierunkowymi przesuń migający kursor na pustą linię obok litery "P". Otwórz okno Schedule i po pojawieniu się mapy torów, wybierz stację, która ma być priorytetowa. Wciśnij RETURN. Powrócisz do Train Report. Pociąg, po otrzymaniu takiego rozkazu, jedzie do wybranej stacji a, po jej osiągnięciu powraca do poprzedniego rozkładu.

PRIORYTETOWY SKŁAD

Podobnie jak stację, możesz jednorazowo zmienić skład pociągu. Jeżeli życzysz sobie dokonać takiej zmiany, otwórz Train Report dla danego pociągu i ustaw kursor na linii pod napisem "Priority Consist". Wciśnij lewy przycisk myszy. Z listy wagonów wybierz te, które będą Ci potrzebne. Aby skasować pozostałe wagony, umieść kursor na wybranym wagonie i także naciśnij lewy przycisk myszy. Jeśli natomiast korzystasz z klawiatury, to będąc w Train Report, ustaw kursor obok litery "P", otwórz okno Consist i wybierz z niego potrzebne Ci wagony. Wagony priorytetowe będą dołączone do pociągu na następnej stacji w miejsce poprzednich, zaś usunięte na drugiej z kolei.

ROZKAZ: CZEKAJ

W czasie gry prawdopodobnie niejednokrotnie przyjdzie Ci zetknąć się z sytuacją, gdy któryś z Twoich pociągów będzie miał w swym składzie wagony pełne tylko do połowy, lub zupełnie puste. W obu przypadkach stanowi one dla lokomotywy tylko zbędne obciążenie, zmniejszając prędkość pociągu oraz zwiększając jego koszt utrzymania i zaopatrzenia. Problem ten możesz rozwiązać wydając dla danego pociągu rozkaz oczekiwania na stacji, aż do chwili pełnego załadowania. Musisz jednak zawsze wziąć pod uwagę fakt, że dla niektórych towarów, z pocztą czy pasażerami, takie oczekiwanie jest stratą czasu, a tym samym odpowiednio dużego zysku z kursu. Aby wydać rozkaz oczekiwania, uaktywnij dla danego pociągu opcję Train Report, a następnie umieść kursor z lewej strony nazwy stacji, na której pociąg ma oczekiwać aż do momentu pełnego załadowania. Wciśnij lewy przycisk myszy: pojawi się litera "W" oznaczająca, że rozkaz został przyjęty. Jeśli grasz z klawiatury, użyj klawiszy kierunkowych do podświetlenia numeru stacji, na której pociąg ma czekać na załadunek. Następnie otwórz okno Schedule i wybierz z niego opcję "Wait". Jeśli natomiast chcesz zmienić ostatnio wydany rozkaz oczekiwania, z okna Schedule wybierz opcję "Don't Wait".

KATASTROFY KOLEJOWE

Tak jak w życiu, w grze również zdarzają się katastrofy kolejowe i to z różnych przyczyn: zepsutego mechanizmu, złej pogody, czy ludzkiego błędu. Negatywnym skutkiem takiej katastrofy jest nie tylko strata towarów, pociągów, ale również to, że ci którzy korzystają z usług kolei zaczynają na gwałt szukać innych środków transportu dla swoich towarów. Za zniszczony sprzęt i stracony towar nie otrzymujesz rekompensaty. Towar pojawia się na stacjach dopiero po dłuższym czasie, jeżeli dodatkowo zagwarantujesz brak kolizji w przyszłości.

TOWARY I ZYSK

Zysk uzyskujesz z dwóch źródeł: pasażerskiej opłaty za przejazd i opłaty za przewóz towaru. W "Railroad Tycoon" kluczem do sukcesu jest zrozumienie zależności pomiędzy fabrykami tworzącymi towar, a ich zapotrzebowaniem na surowce, z których go wytwarzają, oraz zapotrzebowaniem stacji na dany towar.

OTRZYMYWANIE ZYSKU

Zysk osiągniesz ładując na jednej stacji towar, który ma ona do wyeksportowania i przewożąc go na drugą stację, która wykazuje na niego zapotrzebowanie. Kiedy na taką stację przybędziesz z ładunkiem, w oknie informującym o przyjeździe pociągu pojawi się wiadomość o wysokości Twojego zysku.

JAK ZMIENIA SIĘ DOCHÓD

Niektóre towary są cenniejsze od innych, ponieważ klienci gotowi są za nie zapłacić wyższe ceny niż za pozostałe. Ogólnie: poczta, pasażerowie i przesyłki expresowe są cenione najwyżej, pociągi szybkiego przewozu są na drugim miejscu, wolnego zaś trzecim, a towarowe na ostatnim. Zysk otrzymany z ładunku może być równy w zależności od: klasy ładunku, świata , stacji oraz czasu przewozu. Dla niektórych towarów (jak np. poczta), ważny jest czas podróży i odległość, dla innych natomiast (np. węgiel) nie ma to żadnego znaczenia.

KLASA ŁADUNKU

Klasa ładunku określa: zysk otrzymany z jego przewozu, czas zużywany na przeładowanie, oraz wagę pustego i pełnego wagonu. Wagony pocztowe potrzebują mniej czasu na przeładowanie niż pasażerskie, itd. aż do wagonów na węgiel, które potrzebują go najwięcej. Wagony węglowe są oprócz tego najcięższe, kiedy są pełne, a wagony pocztowe przeciwnie – są najlżejsze. Dlatego też pociągi pocztowe poruszają się najszybciej, natomiast pociągi pasażerskie najprędzej się przeładowują.

RESOURCE MAP (MAPA SUROWCÓW)

Aby dowiedzieć się, gdzie jakie towary są dostępne, a gdzie jakie potrzebne, uaktywnij mapę Local Display, a następnie z "Options" wybierz Resource Map. Na mapie przestanie być wyświetlane ukształtowanie terenu, a zamiast tego pojawią się różne litery, mające swoje symboliczne znaczenie. I tak przykładowo litera "C" oznacza, że w tym miejscu znajduje się źródło węgla (coal–węgiel), czyli po prostu kopalnia. Natomiast litera na kwadratowym tle, np: "W" oznacza, że w tym miejscu występuje zapotrzebowanie na drewno (wood–drewno) i jest to najprawdopodobniej fabryka papieru. Jeśli widok zasłania Ci Shipping Reports, to możesz go usunąć otwierając okno Display i wybierając z niego "Options", a następnie Shipping Reports.

PRZETWARZANIE ŁADUNKÓW

W każdym ze światów w "Railroad Tycoon" istnieje pewna grupa towarów, które odpowiednie fabryki przerabiają na inne, np. wagon węgla przywieziony na stację z hutą, zostaje zamieniony na wagon stali. Stal może być z kolei zabrana na stację z fabryką, w której zostaje przerobiona na broń. Ta natomiast może zostać dostarczona na stację, na której jest na nią zapotrzebowanie. W ten sposób jeden wagon węgla może zostać przetworzony na dwa wagony innych towarów, przy czym za każdy z nich otrzymujesz osobną zapłatę.

c.d.n.

opracowali:
Patrycja Wardzała
Dariusz Zgliński

The World Top Hits

CZYLI PRZEGLĄD ŚWIATOWACH LIST PRZEBOJÓW

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 w tematyce gier komputerowych. Mamy nadzieję, że taka forma prezentacji znacznie poszerzy waszą wiedzę i ułatwi wybór odpowiedniego oprogramowania.

AMIGA ACTION 92 maj

PRZYGODOWE

1.Cruise for a Corpse
2.Secret of Monkey Island
3.Plan 9 From Outer Space
4.Leisure Suit Larry 5
5.Indiana Jones & Last Crusade

PRZYGODOWO- ZRĘCZNOŚCIOWE

1.Dungeon Master
2.Chaos Strikes Back
3.Captive
4.Black Crypt
5.Knightmare

STRATEGICZNE

1.Powermonger & data disc
2.Utopia & data disc
3.Mega lo Mania
4.Populous II
5.Global Effect

PLATFORMOWE

1.Gods
2.Magic Pockets
3.Parasol Stars
4.Nebulus II
5.Switchblade 2

WALKI

1.First Samurai
2.Myth
3.Last Ninja III
4.IK +
5.Final Fight

STRZELANINY

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

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

WYŚCIGI

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

Dotychczas ukazały się następujące numery "C.S"

COMPUTER STUDIO Nr. 1
(Atari XE/XL, C-64, Spectrum)
Tomahawk, F-15, Jump Jet, Submarine Commander, F-19.
cena det. 7.000/8.500 zł.

COMPUTER STUDIO Nr. 2
Larry 1, Colorado cz. 1, F-29 cz. 1, Secret of Monkey...
cena det. 8.500 zł/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO Nr. 3
Thunderhawk, Colorado cz. 2, Secret of... cz. 2, Elvira cz. 1,
F-29 cz. 2, Silent Service II.
cena det. 10.000/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO Nr. 4
Cruise for a Corpse, Maya, F-29 cz. 3, Elvira cz. 2, Time Machine,
Eye of the Beholder cz.1, Railroad Tycoon cz. 1
cena det. 10.000/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO dodatek specjalny.
M-1 Tank Platoon, Populous, Kick Off II, Kult, Larry II.
cena det. 10.000/13.000 zł

JAK ZAMAWIAĆ POPRZEDNIE NUMERY:
Zamówienia należy kierować na adres: COMPUTER STUDIO, 04-202 Warszawa al. Marsa 5.
Należność - kwotę będącą równowartością ceny det. + koszty przesyłki - prosimy przesłać przekazem pocztowym, a na odwrocie blankietu należy ponownie podać adres i czego dotyczy zamówienie. Cyfra po znaku "/" oznacza cenę z uwzględnieniem kosztów pocztowych.
Pytania i interwencje - tel. 15-42-20 w godz. 14-19 oprócz sob.niedz.

REKLAMA W COMPUTER STUDIO:
Ceny ogłoszeń:
jeden moduł reklamowy - 400.000 zł.
1/2 strony - 2.500.000 zł.
1 strona - 5.000.000 zł.
Powyższe ceny dotyczą reklam wewnątrz numeru.
Do Państwa dyspozycji pozostawiamy okładki (wewnętrzne i ostatnią).

PC WORLD

Komputer

Cena 15 000 zł Indeks 353456

POPULARNY MIESIĘCZNIK INFORMATYCZNY

CZERWIEC 3 53/92

UNIX

ISO. OSI

TELBANK

NOVELL

EARN

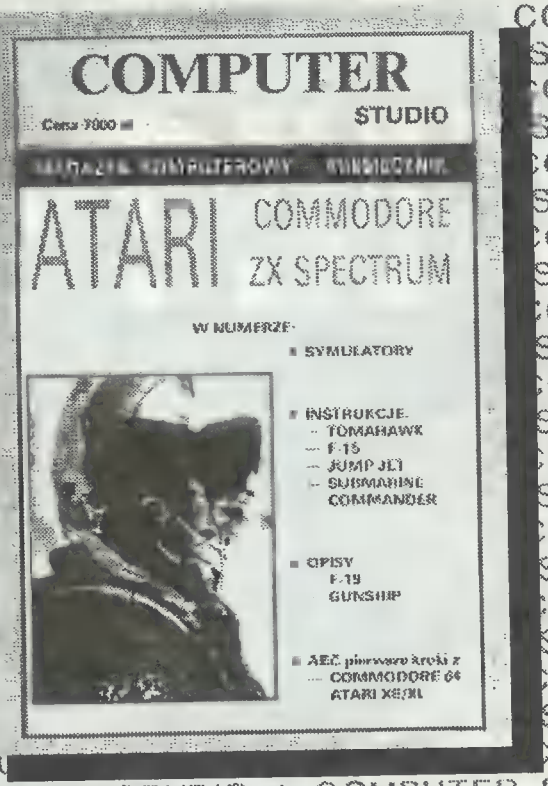
SIEĆ

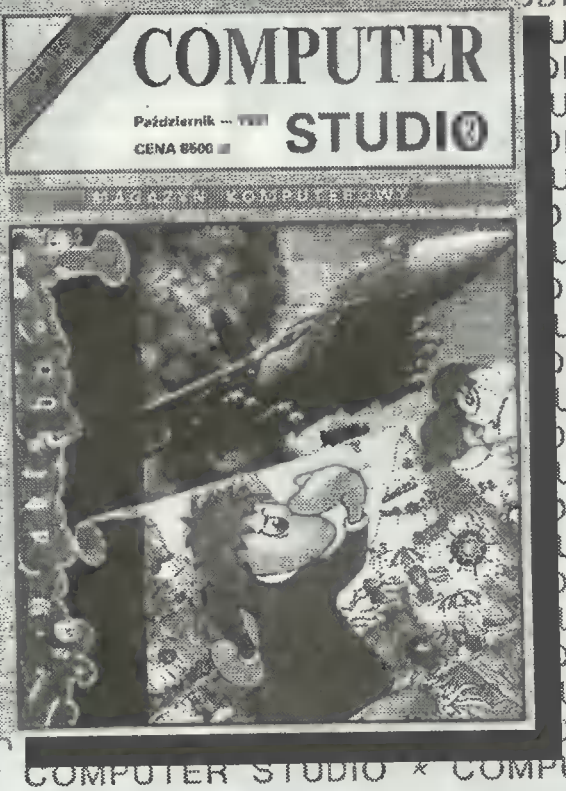


INTERNET

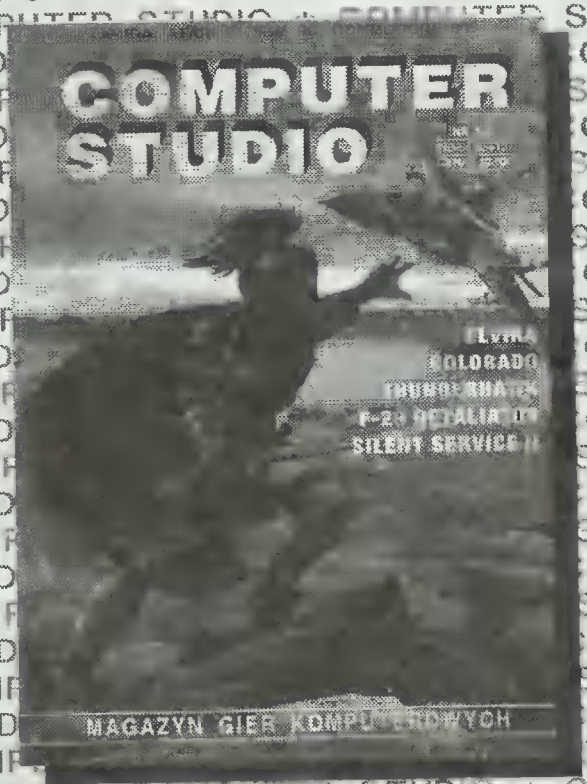
DLA PRZEMIENIACZY

DYSKIETKA





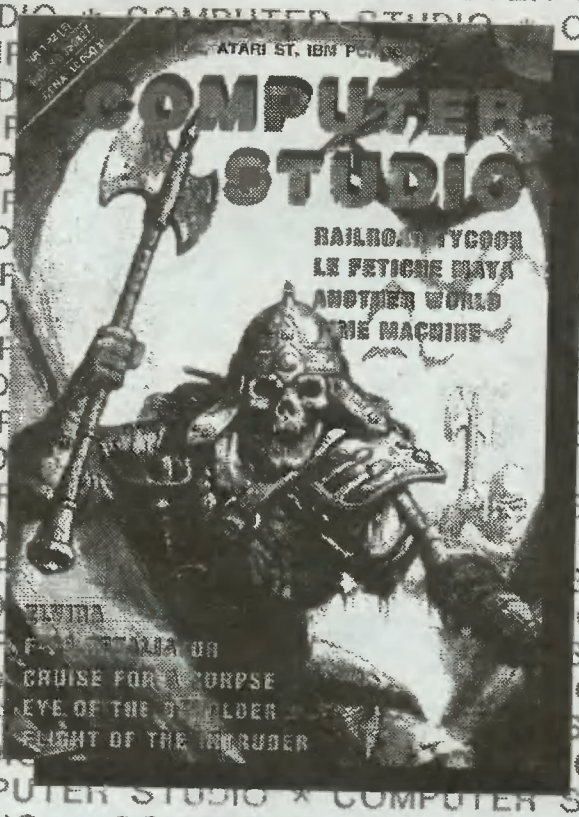
Dotychczas ukazały się następujące numery



COMPUTER STUDIO Nr. 1
(Atari XE/XL, C-64, Spectrum)
Instrukcje:
- TOMAHAWK.
- F-15.
- JUMP JET.
- SUBMARINER COMMANDER.
- F-19.
cena det. 7.000/8.500 zł.

COMPUTER STUDIO Nr. 2
Instrukcje:
- LARRY 1.
- COLORADO cz. 1.
- F-29 RETALIATOR cz. 1.
- SECRET OF MONKEY ISLAND I cz. 1.
cena det. 8.500 zł/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO Nr. 3
Recenzje:
- CRUISE FOR A CORPSE.
- THUNDERHAWK.
Instrukcje:
- COLORADO cz. 2.
- SECRET OF MONKEY ISLAND I cz. 2.
- ELVIRA I cz. 1.
- F-29 RETALIATOR cz. 2.
- SILENT SERVICE II.
cena det. 10.000/13.000 zł.





AMIGA * ATARI ST * IBM PC * COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

INDEX 355127

CENA 10.000

COMPUTER STUDIO Nr. (4)1/92
Recenzje:
- ANOTHER WORLD.
- FLIGHT OF THE INTRUDER.

Instrukcje:
- CRUISE FOR A CORPSE.
- LE FETICHE MAYA.
- F-29 RETALIATOR cz. 3.
- ELVIRA I cz. 2.
- TIME MACHINE.
- EYE OF THE BEHOLDER I cz. 1.
- RAILROAD TYCOON cz. 1.

cena det. 10.000/13.000 zł.

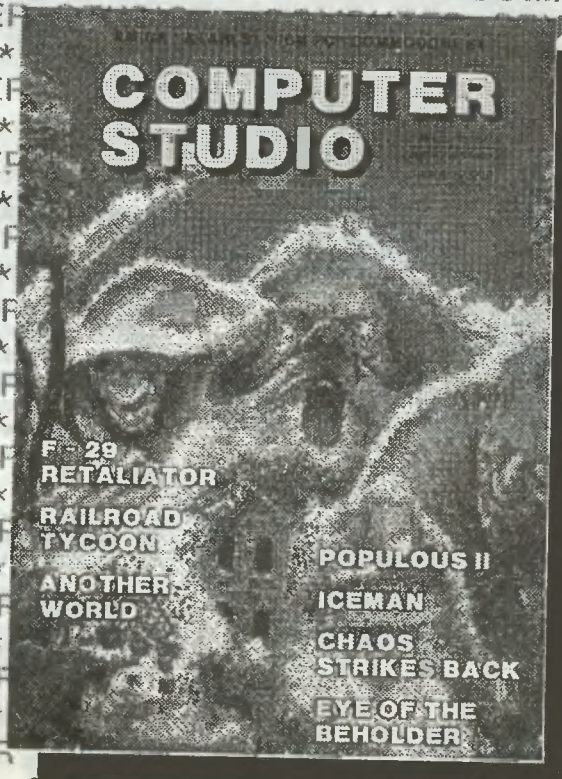
COMPUTER STUDIO dodatek specjalny.
Instrukcje:
- M-1 TANK PLATOON.
- POPULOUS.
- KICK OFF II.
- KULT.
- LARRY II.

cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO Nr (5)2/92
Recenzje:
- POPULOUS II.
- OH NO MORE LEMMINGS!

Instrukcje:
- ANOTHER WORLD.
- CODE NAME: ICEMAN cz. 1.
- CHAOS STRIKES BACK cz. 1.
- EYE OF THE BEHOLDER I cz. 2.
- F-29 RETALIATOR cz. 4.
- RAILROAD TYCOON cz. 2.

cena det. 10.000/13.000 zł



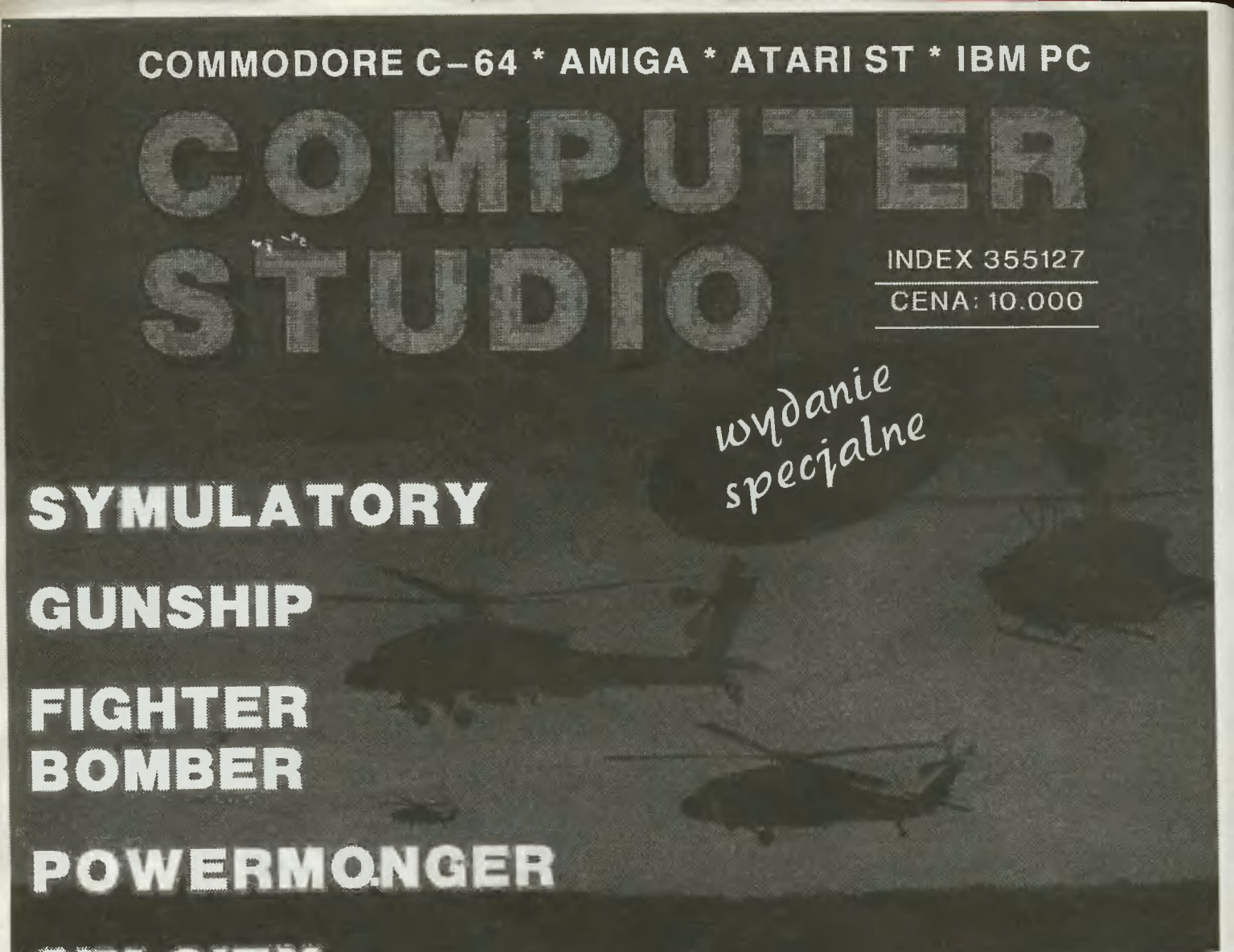
COMMODORE C-64 * AMIGA * ATARI ST * IBM PC

COMPUTER STUDIO

INDEX 355127

CENA: 10.000

wydanie specjalne



SYMULATORY

GUNSHIP

FIGHTER BOMBER

POWERMONGER

SIM CITY

LARRY III

Gdzie można kupić "CS" ?
Dystrybucją "Computer Studio" ns terenie całego kraju zajmuje się "S.A Ruch", a także księgarnie techniczne i studia komputerowe. Oto ich adresy:

WARSZAWA

Księgarnia "ELEKTRONIKA", ul. Mokotowska 51/53
Księgarnia "MDM", ul. Piękna 31/37
Księgarnia "WKŁ", ul. Kazimierzowska 32
Główna Księgarnia Tech. ul.Świętokrzyska 14
Księgarnia "PLJ", ul. Wilcza 45
Księgarnia, "U izy" ul. Wilcza 71
"OSCAR COMPUTER STUDIO", ul. Igańska 26
"HEGATAR COMPUTING", ul. Człuchowska 25 (Hala Wola)
"COMAT", ul. Krucza D.H SMYK II p.
"Studio Komputer", ul. Wilcza 54A
Sklep Komputerowy, ul. Kazury 28

KRAKÓW

Księgarnia, ul. Podwale 4
sklep "Bajtek", ul. Kalwaryjska 9

ŁÓDŹ

"UMEX", ul. Przybyszewskiego 7
Sklep komputerowy, ul. Piotrkowska 36

CZĘSTOCHOWA

"COMPUTER CENTER", Wały Dwernickiego 13 paw. 32
"S.C. DRZAJA", ul. Mirowska 6

W POZOSTAŁYCH MIASTACH

"JOAD" Toruń, ul. Kopernika 40
"BIT" Racibórz, ul. Browarna 2
"DYNAMIC" Sosnowiec, ul. Modrzejowska 3
"MERCURIUS" Gliwice, ul. Konstytucji 14A
"EPROM" Jastrzębie, ul. Marusarzówny 7/28
"NEPTUN" Stolsko Komp. Wieluń, oś. Waryńskiego
"KMPIK" Opole, ul. Ozimska 2
"PANDA" Bydgoszcz, ul. Pomorska 66
"MIKRO-ZET" Wrocisw, ul. Ofiar Oświęcimskich 17
"JOY" Sosnowiec, ul. Warszawska 12
"FOTO - BAJTUŚ", Mława ul. Wigury 4F
SKLEP AUDIO-VIDEO, Oświęcim, Rynek 6

UWAGA!
Już wkrótce ukaże się "Wydanie Specjalne Computer Studio"; w numerze znajdą się m.in. opisy następujących programów: GUNSHIP, FIGHTER BOMBER, FLIGHT OF THE INTRUDER (klawisze), SIM CITY, LARRY 3, POWERMONGER.
Nie będzie rozprowadzany w sieci "Ruch". W związku z tym przyjmujemy zamówienia od odbiorców indywidualnych i hurtowych. Zainteresowanych prosimy o kontakt: COMPUTER STUDIO, 04-202 WARSZAWA al. Marsa 6 tel. 15-42 20 w godz. 14-19 Zamówienia indywidualne realizujemy drogą pocztową - patrz str. 28 (Jak zamawiać poprzednie numery).

ZX SPECTRUM, TIMEX, FDD 3000, ATARI XL/XE, COMMODORE 64, AMIGA

-pełna oferta programowa
-programy użytkowe, edukacyjne, gry
-service ZX SPECTRUM, TIMEX, STACJI FDD 3000
-dyskietki 3", 3,5", 5,25"
-kupno sprzedaż komputerów TIMEX ZX SPECTRUM, oraz osprzętu do nich
-wyposażenie dodatkowe do ATARI, COMMODORE, AMIGA (cartrige, interface itp.)

informacje
Koperta + znaczek za 2500 zł + konfiguracja sprzętu

"P.K.T.S" STUDIO KOMPUTEROWE
00-103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20-51-25

COMAT S.C

DH. "SMYK" WARSZAWA ul.KRUCZA 50

SPRZEDAJEMY
KOMPUTERY: COMMODORE 64, AMIGA 500, ATARI XL/XE
GRY TELEWIZYJNE: NINTENDO, ATARI 2600
MONITORY, DRUKARKI, STACJE DYSKÓW, JOYSTICKI, MYSZKI, DYSKIETKI, AKCESORIA - WSZYSTKO W DUŻYM WYBORZE I PO ATRAKCYJNYCH CENACH!
POSIADAMY TAKŻE CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO (W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY KILKADZIESIĄT TYTUŁÓW!)

UWAGA!

POSIADAJĄC TEN KUPON OTRZYMASZ BONIFIKATĘ
50 000 zł.
PRZY ZAKUPIE TOWARU ZA ŁĄCZNĄ SUMĘ PONAD 1 mln. zł.

WAŻNE TYLKO DO 30 CZERWCA.



"VERMEER"

PROGRAMY NA COMMODORE 64 NA KASETACH I DYSKIETKACH HURT I DETAL

02 - 904 WARSZAWA
ul. Bernardyńska 23/7
tel. 40 - 32 - 67

00 - 710 WARSZAWA
ul. Idzikowskiego 2/3
tel. 642 - 85 - 15

Katalogi gratis!
Zestawy kasetowe. Instrukcje do gier.
Szeroki wybór gier i programów użytkowych.

OTO MY - "QUAST"

Jesteśmy klubem zrzeszającym użytkowników Atari ST. Wydajemy własny magazyn dyskowy wzorowany na wydawnictwach zachodnich tworzony przez członków "Quasta"
Jeśli chcesz przystąpić do naszego klubu, a przede wszystkim współtworzyć i otrzymywać magazyn, napisz:

Ryszard Łukasik
ul.Niecała 3
89 - 100 Nakło

Do listu dołącz kopertę zwrotną ze znaczkiem.

ZAPRASZAMY PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS!

KOMPUTERY
PERYFERIA
LITERATURA
PROGRAMY
NOWOOTWATY SKLEP
WARSZAWA - NATOLIN
ul.KAZURY 28
ZAPRASZAMY

STUDIO KOMPUTEROWE

IBM ATARI ST
AMIGA COMMODORE
***KOMPUTERY**
***AKCESORIA**
***OPROGRAMOWANIE**

WARSZAWA
ul.Targowa 18 pawilon 31.

MSS

Programy, instrukcje, literatura

AMIGA 500/2000
COMMODORE 64/128
ATARI XL/XE
IBM PC XT/AT

Katalogi gratis po przesłaniu koperty zwrotnej + znaczek 2500 zł
Uwaga! Podaj typ posiadanego sprzętu
Sprzedarz wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym

MSS
ul. Grochowska 172/48
04-357 WARSZAWA

SPRZEDARZ WYSYŁKOWA "BAJT"

Oprogramowanie, instrukcje, literatura
*IBM XT/AT
*AMIGA 500, 2000
*ATARI ST, XL/XE
*COMMODORE 64, 128
*COMMODORE +4, 16, 116
*ZX SPECTRUM

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

"BAJT"
ul Chemików 3/55
05-100 Nowy Dwór Maz.
Uwaga! Podaj typ komputera.

NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA KOMPUTEROWE
°AMIGA
°ATARI ST
°IBM PC
°COMMODORE 64
°ZX SPECTRUM

Do każdego dołączone są bezpłatne dyskietki i inne atrakcyjne dodatki. Wysyłka na cały kraj!

HEGATAR COMPUTING
01 - 360 WARSZAWA, ul. Człuchowska 25

Polecamy również doskonałe i niezawodne joysticki produkcji angielskiej (Gwarancja!).

AKCESORIA KOMPUTEROWE
C 64, ATARI, AMIGA
poleca producent

"ATRAX"

Warszawa, ul.Biedronki 83
tel. 642-47-11 (biuro),
57-67-66 (zakład)

Odbiorców hurtowych i detalicznych zapraszamy w godz.9-17.

ATRAKCYJNE CENY!

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 ©

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

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

MK