AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 4/92 (7)
INDEX 355127
CENA: 10.000

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Sid Meier's CIVILIZATION



Fantastycznie opracowana historia świata, w tworzeniu której sami bierzemy udział.

midwinter 2

Lure of Temptress

- NARCO POLICE
- CHAOS STRIKES BACK
- MONKEY ISLAND
- EYE OF THE BEHOLDER



COSMO'S COSMIC ADVENTURE (Apogee)
Vol.1 „Forbidden Planet" wersja 1.0

Wymagania: PC/AT, 1MB RAM EGA/VGA, Klawiatura lub joystick, może być karta AdLIb, musi być twardy dysk.

Co to jest?: małe,zielone,ma czerwone łapko-przyssawki i czuprynkę jak...Bart Simpson ? To nasz Cosmo ! Podczas wycieczki, tu do nas na Ziemi, do Disneylandu, jego statek ulega uszkodzeniu przez ognistą planetę i rodzice Cosma są zmuszeni lądować na nieznanej i nieprzyjaznej jak się poźniej okaże planecie. Tam oboje zostają porwani, zjedzeni ? czego Cosmo na razie nie wie, bo jak zawsze nie ma go tam gdzie dzieje się coś ważnego. Mały odważny mieszkaniec Plutona, postanawia iść na ratunek. I tu się zaczyna cała ta epicka historia wedrówki Cosma przez zakazaną krainę pełną niebezpieczeństw i nispodzianek. Jest to jedna z ostatnich gier f-my Apogee, z nieczęsto spotykaną grafiką paralaksową (o różnej szybkości przewijania tła i obrazu głównego, dającej wzmocniony efekt głębi i 3-wymiarowości). Wygląda to bardzo dobrze i musi... bo sama grafika zajmuje tu prawie 2Mb ! Grałeś w „Sonic the Hedgehog" z SEGA Megadrive, czy w inne Super Nintendo ? Tu jest podobnie, tylko mniej hałaśliwie i z jeszcze lepszą animacją.
Przez 10 poziomów, od lewa do prawa, przedziera się Cosmo. Wokół tyle złego co dobrego: ZłE są: śledzące oczo-rzeczy, roślino- potwory (Cosmo da sobie radę przeskakując je), spadochronowe-diabły (na nie trzeba rzucić ze 2 bomby, obejść je lub nadepnąć), strzelczyki - te przynajmniej się nie ruszają, ale za to plują jakąś straszną trucizną, ptaszki - stale się naprzykrzają a trudno je trafić bo są w ciągłym ruchu, kwiaty-pułapki, gąsienice - te trują przez sam dotyk i wreszcie pnączo-łodygi: rosną w jednej chwili, trudno je przeskoczyć, trzeba bombą. Było tego 8 i na tyle samo „dobrych" rzeczy może liczyć Cosmo. Jakich ? - nie powiemy, żeby nie psuć zabawy - zagraj to zobaczysz ! Tym nie mniej im dalej tym gorzej i trudniej, ale masz 3 życia. Nie spadaj na dół ekranu, tu ugrzęźniesz na dobre, nie wrzuć sobie bomby pod nogi,a jeśli już to zwiewaj prędko, masz tylko kilka sekund..., zbieraj gwiazdki i owoce, szukaj extra-życia i „specials" - te dadzą Ci „nietykalność", ale tylko na trochę.
Na pocieszenie, gdy po raz trzeci Cię coś trafi... startujemy od nowa, ale z aktualnego poziomu. Jednak, nawet zaczynając od początku, za każdym razem znajdziemy coś innego i napewno nie będziemy się nudzić, bo różności po drodze jest pełno. Jeśli do tego dodać 19 tematów muzycznych na kartę AdLib, to nic dziwnego, że wg. miesięcznika Public Domain Magazine 6/92 jest to najlepsza gra f-my Apogee! W menu definiuje się klawisze sterujące.

DYSTRYBUTORZY:

Księgarnia „ELEKTRONIKA"
W-wa, ul. Mokotowska 5/53 (detal)
W-wa, ul. Mińska 25 (hurt)

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

IBM PC
Shareware...Public Domain

Programy narzędziowe, użytkowe i aplikacje	
HERCULES - CGA	400
PC FONT GENERATOR	401
PRINTER CONTROL	402
PC TYPE & PRINT	403
FLEXIBAK PLUS v2.0	404
TREEVIEW	405
TELIX v3.15	406/7
4DOS + POWERBATCH	421/3
PATRIQUIN'S UTILITIES	424
ACTAEON v2.0	425
MENUDIRECT GOLD v3.0	426/7
ARJ v2.30 / SHEZ v7	428
MCAFEE ANTI-VIRUS KIT	430/1
FILE/DISC TOOLS 1	432
COPY TOOLS 1	433
2 DISK DUPLICATORS	449
PK(UN)ZIP v2.01	450
ARC'S PACK	451
SIDEKICK v1.58	603
AS EASY AS v5.0	615
ACTIVE LIFE v1.5	619
Edytory/procesory tekstu, hypertext, DTP	
TECHWRITER v2.12	549
MIND READER	550
RUSS v4.0	551
EINSTEIN WRITER v7.3	552
QEDIT + QTOOLS v2.1	553
ET & PEDIT v1.65	554
PC-WRITE v3.03	555/6
TED v1.0	557
ALCHEMY DTP	558
3 TEXT EDITORS	559
WORD FUGUE v2.0	560/1
GALAXY v2.2/2.2ac	562
GALAXY LITE v1.0	563
MULTI EDIT v5.0	564
PC-TEXT v2.0	565
TEXT PRO v2.0	566
PC-WORD +BGED	567
BLACK MAGIC v1.5	568/70
GALAHAD v2.10a	571/2
EDWIN + SCREEN EDIT	573
BINGO v2.0	574
EASY EDIT II	575
CAPTAIN BLACKBEARD 2.6	576
INTEX - MAIN PL/GB	577
PC-TYPESETTER	578
PACE + FSTEXT	579
NEW YORK WORD v1.0	581r
WED v4.0	582
BOXER v3.02	583
JOVE v4.3bds	584
INTEX - SUB SP/IT/FR	585
INTEX - SUB RUSSIAN	586
FREEMACS v15D/16A	587
PC-OUTLINE v3.34	588
SUPER WORDPROCESSOR	589
Programy matematyczne i techniczne	
Matematyka	
MERCURY v2.0	21
NUMERICAL RECIPES	27/9
CALCULUS CALCULATOR	72
NUMERICAL ANALYSIS	82
COMPLEX MATH FOR ENG.	83
Wykresy	
EZ-GRAF v2.0	215
XY-PLOT v1.0	7
TURBO PLOT v7.1	8
PC - GRAPH v1.0	9
GRAPHSYS v1.03	18
ZGRAF v4.8	41
KD-GRAF v3.2	216
SURFMODEL-3D v2.0c	229/0
MATH PLOT v2.0	59
CRVPLOT v5.12	60
WYKRES-HERC v1.0	73
GRAPH	81
Fraktale	
FRACTINT v16	1/3
FRAKTAL! v7.4	4
MODELMATE	39
RECURSIVE REALM v3.0	65
Statystyka	
POMAGIER/STREOSHELL	12
PC-STATISTIK	13/4
STAT v5.4	15/7
PROBABILITY/STATISTIK	24
MYSTAT	25
SPCPRO-II v1.14	63
SPPC v3.0	64
SUPERSTAT v1.0	66
STAT-SET COMPLETE	67/9
STAT-MATE PLUS v1.3	70
STATISTICAL CONSULTANT	71
MULTIVARIATE STATS	80
Rysowanie, CAD	
SCHEMATIC FILLER	6
FLOWDRAW	10/1
SCHEMATIC DRAW	19
ELECTRICAL-CAD	23
EASY DRAW v3.2	30
MICROFLOW CHART	33
EEDRAW v1.0	57
TURBO FLOW	62
MICRO-CAD	74
Obwody elektryczne	
CCICAP v4.09	5
PASIM v1.0	29
ACNET v2.0	31
EEPUB	32
ACIRAN v3.1	37
PC-ECAP v2.0	38
CIRCUIT SOLVER v4.0	46
TRAVELLING WAVES	61
Elektronika	
DROEGE v1.85	20
LOGSIM Powerpack	22
H-CMOS PLL DESIGN	34
NEURAL NETWORKING	35
LSYSTEM v3.0	36
CPU24 v1.0	40
LOG/iC EVAL HS	43/4
LOG/iC demo	45
PADS-PCB-LOGIC-LIBR	47/9
PSPICE/DESIGN CENT.DEMO	50
FILTER MASTER	51
ICAPS-ISPICE DEMO	52
SUSIE SIMULATOR v4.6	53
STATE / VIEW	54
HINT v1.16	55
SPRINT PROGRAMMER	56
EASY-PC-PCB-SCHEMATICS	321
QUICKROUTE-PCB v1.3	58
ELECTRONIC CIRCUIT SOLVER	84
INTEGRATED CIRCUIT ANALYSIS SYSTEM	85
ELECTRONIC CIRCUITS DESIGN	86/8
Mechanika, hydraulika	
HYDRONET	75
HYDROFLOW	76
GRAPE - 3D	77/8
STRUCTURAL ANALYSIS	79/0

Spis Treści

2 CIVILIZATION

Kim jest Sid Meier ?
Recenzja gry wraz
z podpowiedziami.



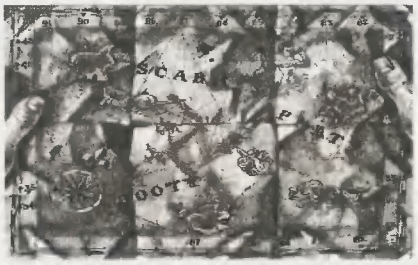
7 LURE OF TEMPTRESS

recenzja
instrukcja



13 MONKEY ISLAND 2

instrukcja cz. II





18 NARCO POLICE

instrukcja



MIDWINTER II **19**

instrukcja

nowości
ciekawostki
zapowiedzi

CHAOS **23**

instrukcja cz. II



EYE OF THE BEHOLDER **22**

instrukcja cz. IV

nasze
propozycje



COMPUTER STUDIO

magazyn komputerowy

nr indeksu 355127

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

redakcja:
red. nacz.
Marek Suchocki

z-ca red. nacz.
Dariusz Zgliński

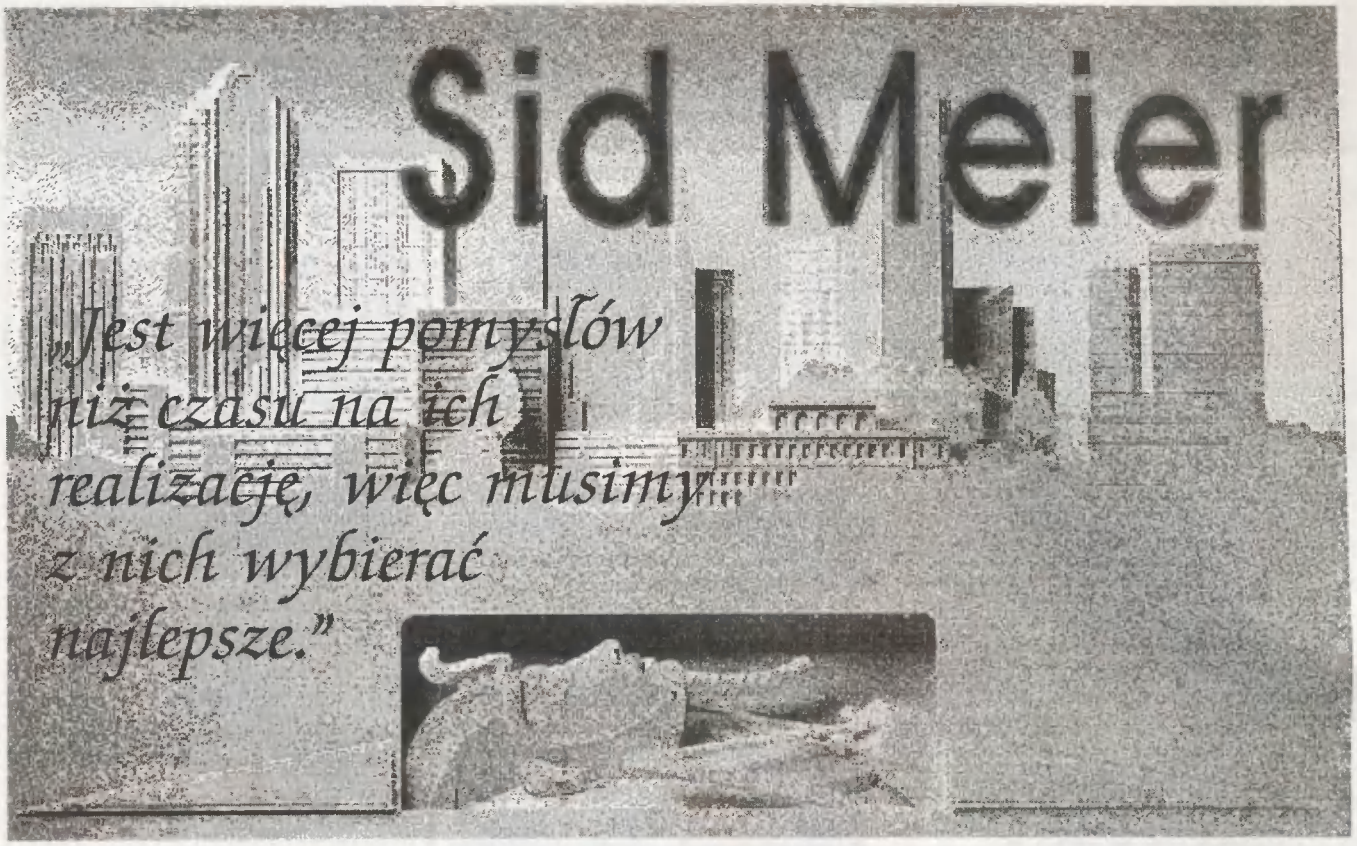
red. techniczny
Dariusz Kazik

współpraca:
P. Wardzała
A. Ambroziak
A. Fijałkowski
W. Czempik
L. Zaciura
P. Banaszek

korekta:
Michalina Nowakowska

łamanie:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6, tel. 15-42-20

druk:
Zakład Poligraficzny
HALINÓW



Dzisiaj chcielibyśmy przedstawić jeden z najwybitniejszych programów strategicznych jaki kiedykolwiek powstał, a jego producentem jest nie kto inny jak ... MicroProse, a właściwie leader i współzałożyciel firmy – Sid Meier.

Mowa oczywiście o grze „CIVILIZATION", fantastycznie opracowanej historii świata, w tworzeniu której sami w dodatku bierzemy udział. Szerzej o spółce Meier i Stealey pisaliśmy w nr 3/92 (6) i wszystkich zainteresowanych odsyłamy do tego właśnie wydania „C.S." Mimo to chcielibyśmy poświęcić jeszcze kilka zdań samemu Meierowi. Sid Meier, człowiek o nieprzeciętnej osobowości jest duszą MicroProse. Ma w swoim dorobku takie opracowania jak: „RED STORM RISING", „F–15 STRIKE EAGLE", „F–19 STEALTH FIGHTER", „SILENT SERVICE", „RAILROAD TYCOON" i wreszcie „CIVILIZATION". Nie wierzę aby ktoś interesujący się tematyką gier komputerowych nie znał tych tytułów. Czy zastanawialiście się kiedyś dlaczego tak wiele programów jednej firmy staje się przebojami i na stałe zapisuje się w historii oprogramowania? Być może tajemnica sukcesów MicroProse leży w sposobie prowadzenia marketingu, w rozeznaniu rynku, a może po prostu w sposobie traktowania klientów. Naszym zdaniem, równie ważne są wszystkie z wymienionych czynników. Nie bez znaczenia jest także profesjonalizm i życzliwość z jaką załatwiane są wszystkie sprawy – czego sami nieraz doświadczyliśmy. Myślę, że w tym miejscu warto by poznać zdanie najbardziej kompetentnej osoby, a mianowicie Sida Meiera:

„Pomimo dobrego rozeznania rynku, naszym głównym problemem, jako projektantów gier, jest to, że nie można przewidzieć jakie programy będą cieszyły się wzięciem, a jakie nie. W takiej sytuacji możemy wybrać jedną z dwóch dróg: pisać gry dla ludzi których znamy, lub też dla ludzi których nie znamy. Albo ujmując to inaczej: dla ludzi którzy już wcześniej grali w gry, lub dla tych, którzy nigdy przedtem tego nie robili. Ja skłaniam się raczej w stronę tych, którzy grają w różne gry "od zawsze„, a prawdę powiedziawszy projektuję gry dla siebie samego."

Sid Meier od dzieciństwa interesował się grami planszowymi. Był namiętnym graczem, a z czasem zainteresował się ich projektowaniem. Te zainteresowania zaowocowały w późniejszej karierze programisty i autora gier komputerowych. W początkowym okresie działania firmy, Meier opracował całą serię gier strategicznych m.in. „CONFLICT IN VIETNAM", „CRUSADE IN EUROPE", „DECISION IN THE DESERT", znanych zapewne posiadaczom komputerów Atari XE/XL i Commodore 64. Obecnie działalność MicroProse ogranicza się coraz bardziej do jednego typu komputerów, a mianowicie PC i to głównie za sprawą Sida Meiera. Nie ukrywa, że przy PC czuje się najlepiej. Twierdzi ponadto, że tylko ten typ komputera ciągle się rozwija i w niedalekiej przyszłości całkowicie zdominuje rynek. Dlatego też nowe programy pisane są wyłącznie z myślą o użytkownikach PC. Jeżeli później powstają wersje przeznaczone dla innych komputerów 16–bitowych, są poza zasięgiem zainteresowań Meiera. Niejednokrotnie są to wersje zubożone w stosunku do pierwowzoru, a opracowuje je inny zespół programistów. Czyżby zatem posiadacze Amigi lub Atari ST mieli w najbliższym czasie zostać pozbawieni możliwości dostępu do najnowszych programów firmy MicroProse? Na razie nic na to nie wskazuje, chociaż poglądy Sida

Uważni czytelnicy naszego pisma, być może gotowi są podejrzewać nas o stronniczość lub nawet jakieś powiązania z firmą MicroProse, gdyż bardzo często na łamach "Computer Studio" ukazują się artykuły poświęcone dorobkowi tej właśnie firmy. Wyjaśnienie takiego stanu rzeczy jest jednak niezwykle proste. Otóż z czystym sumieniem przyznajemy, że zafascynowani jesteśmy programami, które powstają w MicroProse, a nasze zdanie nie jest odosobnione. Firma należy do potentatów w dziedzinie oprogramowania komputerowego i jest to niezaprzeczalny fakt. W naszym magazynie staramy się przedstawiać programy najlepsze, które wybijają się ponad przeciętność, a wszystkie te warunki spełniają opisywane przez nas gry firmy MicroProse. Ponadto, dzięki uprzejmości pań Julii Coombs (szefowej marketingu) i Emmy Garrett (kierowniczce działu prasowego) z europejskiej filii firmy, otrzymaliśmy wiele interesujących materiałów, które wystarczyłyby na zapełnienie kilku numerów naszego pisma. Wybraliśmy oczywiście tylko niektóre z nich i sukcesywnie je prezentujemy. Oto cała tajemnica.

mogą w przyszłości zaważyć na polityce firmy i przyczynić się do ograniczenia produkcji oprogramowania na tego typu komputery.

Meier jest tak zagorzałym miłośnikiem PC, że nawet argumenty o pewnych ograniczeniach tego sprzętu nie są w stanie wytrącić go z równowagi. Co dziwniejsze, jego stanowisko odnośnie nowinek technicznych, głównie CD ROM–ów, jest bardzo sceptyczne. Podczas gdy konkurenci z innych wielkich firm softwerowych upatrują w tych raczkujących jeszcze, technikach nowe możliwości i wielką szansę ekspansji, Sid Meier wyznaje teorię, że gry, oraz sprzęt komputerowy mogą rozwijać się jedynie na zasadzie ewolucji. Programiści powinni uczyć się pisać coraz lepsze gry tak, aby wciąż udoskonalać grafikę i dźwięk, a konstruktorzy sprzętu powinni rozwijać jego ukochaną rodzinę PC. Czy takie poglądy wytrzymają próbę czasu, będziemy mogli przekonać się w najbliższej przyszłości. Naszym zdaniem rewolucyjne zmiany zachodzące na rynku komputerowym za sprawą techniki CD (o nowinkach w tej dziedzinie czytaj na następnych stronach) zweryfikują poglądy leadera MicroProse.

Wróćmy jednak do dnia dzisiejszego i przyjrzyjmy się w jaki sposób pracuje jeden z najsłynniejszych programistów na świecie.

„Osobiście pracuję wiele nad grą, dopóki mnie to wciąga. Grafika i dźwięk są wykonywane przez innych. Mam także zespół asysytentów zajmujących się badaniami i samym kodowaniem. Zasadą jest, że ja mam ogólny pomysł na grę, a inni pomagają mi wypełnić go szczegółami. Na przykład w "CIVILIZATION„ moi asystenci opracowywali szczegóły starożytnych miast, cuda tego świata i tym podobne rzeczy." Jak widać z tej krótkiej wypowiedzi, Sid jest w zupełnie innej sytuacji niż większość początkujących programistów i to nie tylko w naszym kraju. W związku z tym nie polecamy im takiego sposobu pracy. Początki jednak zawsze są trudne, a przecież Meier także zaczynał od zera. Początkowo musiał wszystko wykonywać sam i jak wspomina z pierwszego okresu działalności spółki, najbardziej zapadł mu w pamięci staromodny stół kuchenny Billa Stealeya, na którym pakowali pierwsze kopie gry „CHOPPER RESCUE". Nie jest to przypadek odosobniony. Jeżeli cofniemy się do początków kariery, większości znanych dzisiaj osobistości softwerowego światka to przekonamy się, że zaczynali oni w podobny sposób.

Ostatni rok był dla Sida Meiera bez wątpienia najlepszym w jego dotychczasowej karierze. W tym czasie weszły na rynek dwa znakomite programy – „RAILROAD TYCOON" i „CIVILIZATION".

W grze „RAILROAD TYCOON", Sid spełnił swoje dziecięce marzenia, a bezpośrednim impulsem do jej stworzenia był program „SIM CITY". Zarówno jeden jak i drugi ukierunkowany jest na budowanie, podczas gdy fabuła większości programów strategicznych sprowadza się raczej do niszczenia.

W przypadku „Cywilizacji" Meier tak wysoko podniósł poprzeczkę, że sam odczuwa strach przed podjęciem pracy nad jakimkolwiek nowym programem. Na pytania o to co będzie robił dalej, odpowiada niechętnie i wymijająco. „Mój ostatni projekt, CIVILIZATION, jest tak dobrą grą, że trudno znaleźć mi jakiś pomysł, który by nie dawał wrażenia, że cofam w rozwoju. Nie pracuję teraz nad żadnym nowym programem, muszę trochę odpocząć..."

Nam pozostaje tylko czekać i wierzyć, że to „przymusowe lenistwo" Sida, jest krótkim epizodem w jego wspaniałej karierze, a o tym znakomitym autorze usłyszymy jeszcze wielokrotnie.

Sid Meier's CIVILIZATION

„Cywilizacja" jest tak złożona i rozbudowana, że trudno podawać konkretne wskazówki, jak grać. Każda rozgrywka może wyglądać inaczej, a zależy to tylko od Twojej inwencji i pomysłowości.

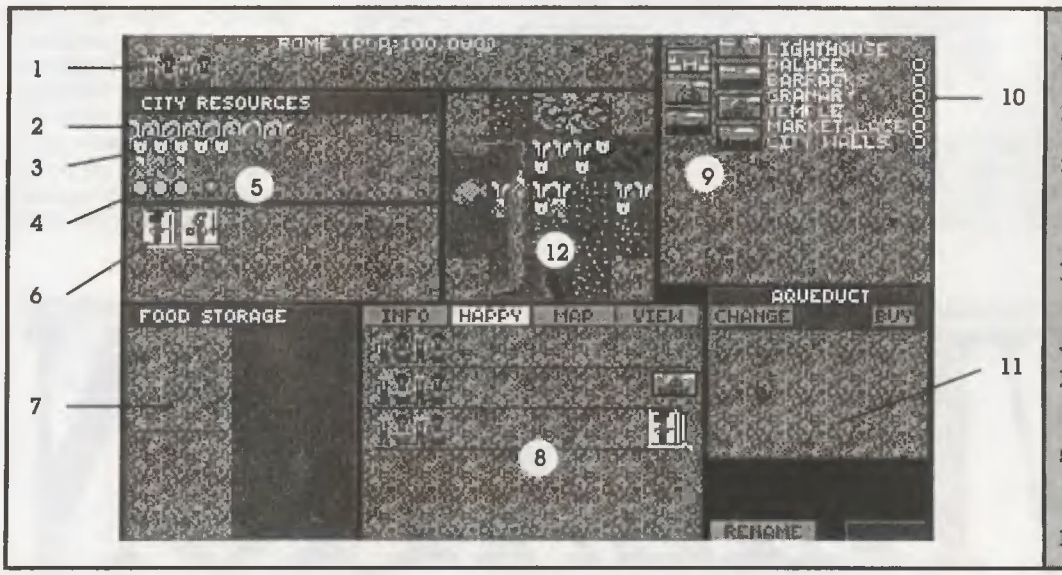


Teraz trochę informacji o samej grze. W ogólnych założeniach „CYWILIZACJA" jest bardo podobna do gry „RAILROAD TYCOON". Jednak jak mówi sam autor: „jest dużo prostsza w obsłudze, a wypadki i wydarzenia zachodzące w niej, pozbawione są przypadkowości, mają ściśle określone związki przyczynowo–skutkowe". „CYWILIZACJA" to gra strategiczna, symulująca rozwój ziemskiej cywilizacji od jej pierwszych przejawów, poprzez czasy współczesne i dalej... Główne zadanie dla grającego to, stworzenie z pierwotnej społeczności plemiennej wyposażonej tylko w podstawowe atrybuty cywilizacyjne, dobrze prosperującego, silnego i stabilnego społeczeństwa epoki atomu i lotów kosmicznych. Historia uczy nas, że nie jest to zadanie proste. Często splot z pozoru drobnych, nie powiązanych z sobą wydarzeń, decydował o upadku i zagładzie potężnych Imperiów. Zmiana losów świata to wielkie wyzwanie, a „CYWILIZACJA" daje nam takie możliwości i robi to w formie naprawdę doskonałej.

Rozpoczynasz grę jako przywódca wędrownego szczepu w roku 4000 p.n.e. W Twoich rękach leży jego dobrobyt i pomyślny rozwój. Pierwsze zadanie to znalezienie odpowiedniego miejca pod stolicę przyszłego państwa. Gdy liczba ludności zwiększy się można pomyśleć o wysłaniu pierwszych osadników w najbliższą okolicę i wybudowaniu następnych miast. Kolejny krok to budowa całej infrastruktury umożliwiającej sprawne funkcjonowanie młodego państwa. Każda grupa ludzi o określonych umiejętnościach reprezentowana jest przez odpowiednią ikonę, którą można przesuwać w dowolnym kierunku. W ten właśnie sposób, następuje poznawanie otaczającego świata ponieważ na początku (podobnie jak np. w „EMPIRE") cała mapa terenu zakryta jest przed oczami grającego, a wysyłane jednostki dopie-

ro ją odkrywają. Po pewnym czasie dochodzi do pierwszych kontaktów z rozwijającymi się obok innymi społecznościami. Wysyłani na obce tereny emisariusze, będą zawierać w naszym imieniu sojusze, rozwijać handel lub gdy zajdzie taka potrzeba szpiegować. Sprzeczność interesów rozwijających się cywilizacji, prowadzi często do konfliktów zbrojnych. Dlatego też liczna i dobrze wyposażona armia, to klucz do rozwiązania wielu problemów. Strona militarna odgrywa ważną rolę. Do naszej dyspozycji jest zawsze cały arsenał uzbrojenia dostępny w danej epoce; od prostych oddziałów piechoty i kawalerii, po okręty wojenne i bomby atomowe. „CYWILIZACJA" to jednak nie tylko ekspansja terytorialna, umiejętna dyplomacja z agresywnymi sąsiadami czy prowadzenie wojen. Głównym celem w grze jest zapewnienie właściwego rozwoju technologicznego i kulturalnego kierowanego przez Ciebie Imperium. Jak w każdej społeczności, tak i w tej, są ludzie odpowiedzialni za tworzenie nowych teorii naukowych, oraz opracowanie nowych technologii i urządzeń (wynalazki). Gracz decyduje, które z nich należy rozwijać, a które mogą trochę „poczekać". Przykładowo, żeby opanować sztukę morskich podróży nie wystarczy posiąść umiejętności budowy okrętów. Bez znajomości nawigacji i umiejętności robienia map, każdy okręt który oddali się od wybrzeża o więcej niż jedną jednostkę ruchu, zginie bez wieści w morskich odmętach. Skoncentrowanie się na jednej, wybranej dziedzinie wiedzy stanowi pewne niebezpieczeństwo, gdyż może doprowadzić do śmiesznych sytuacji, jak np. opanowanie technologii produkcji komputerów w momencie gdy niewiadomo nic o tym co znajduje się za najbliższą rzeką. Aby ograniczyć możliwość popełniania takich wypaczeń, oraz aby generalnie usprawnić obsługę całej gry, umieszczono w niej mechanizm o nazwie „Civilopedia". Jest to rozbudowana ściągawka podpowiadająca nam jakie umiejętności należy opanować aby osiągnąć taki lub inny cel. Zawiera ona również definicje, ilustracje terminów, określeń, oraz symboli używanych w trakcie gry. Pomimo natłoku informacji gracz nie jest nimi „zalewany". Znajdują się one jakby w tle głównego nurtu wydarzeń. Można po nie sięgać w zależności od potrzeb kontrolując na bieżąco różne aspekty działalności powiększającego się państwa. Czasami są to również podpowiedzi; taktyczne sugestie co do najbliższych planów, oraz dane różnych urządzeń technicznych. „CIVILIZATION" trudno zaszeregować do jakiegokolwiek gatunku programów. Użyty wcześniej termin „strategiczna" nie odzwierciedla w pełni istoty gry. Można bowiem traktować ją jako symulację w stylu „SIM CITY" tylko na większą skalę. Termin „symulacja socjologiczna" w pewnym sensie będzie również pasował. Zawężając jeszcze bardziej pole działania do płaszczyzny czysto militarnej, otrzymamy bardzo dobrą grę wojenną. Jednak dopiero wykorzystując wszystko co „CYWILIZACJA" ma do zaoferowania, można poznać całe jej piękno. Nie istnieje jakaś prosta receptura na osiągnięcie sukcesu w grze. Wręcz przeciwnie. To grający ustanawia reguły, których później będzie przestrzegał (lub je łamał). Można zatem stworzyć agresywne, spragnione krwi imperium, lub też pokojowo nastawioną społeczność podróżników i odkrywców. Można tworzyć państwa o odmiennych ustrojach politycznych np. republikę z władzą kontrolowaną przez parlament, państwo o ustroju demokratycznym lub monarchię o despotycznych rządach. W miarę rozwoju państwa, zasady i prawa kierujące grą, stają się coraz bardziej skomplikowane. Wojna, medycyna, podatki, kontrola populacji, handel, rolnictwo, ochrona środowiska, niepokoje społeczne i wiele innych czynników, oddziaływują na siebie wzajemnie. Należy je opanować aby państwo rozwijało się i umacniało swoją potęgę. Ten etap gry zrozumieją najlepiej wszyscy Ci, którzy próbowali kiedyś opanować rozrastające się miasto w „SIM CITY". Zwycięstwo lub przegrana w „CYWILIZACJI" to pojęcia subiektywne. Oczywiście w każdej chwili można porównywać czysto liczbowe wskaźniki informacyjne, z których jasno wynika które imperium aktualnie wygrywa, a które jest na szarym końcu. Wydaje się jednak, że najciekawszy jest ten moment gry, kiedy gracz zmienia wszystkie jej założenia (lub ich część) po to aby odkryć jakie będą tego konsekwencje. Program zachęca wręcz do takich eksperymentów. Ale uwaga! Nadmiar fantazji może zostać ukarany (jest to w końcu symulacja modelu świata, którą rządzą mniej lub bardziej naukowe podstawy!). Pisanie o jakimś produkcie w samych superlatywach rodzi często podejrzenia co do obiektywizmu recenzji. Wiadomo przecież, że każdy ma swój gust i jak mówią Anglicy „one man meat is another man's poison". Należy więc od razu zaznaczyć, że „CYWILIZACJA" nie jest grą na jedno posiedzenie. System kontrolny ma różne fobie, których poznanie zajmuje trochę czasu (np. w każdej turze komputer „widzi" tylko jednostki aktywne, wszystkie inne są pomijane. Uruchomienie jednostki „nieaktywnej" wymaga porzucenia aktualnie wskazywanej. Gdy już to zrobisz nie możesz w prosty sposób powrócić do poprzedniego miejsca). Ponadto w późniejszych etapach, gra traci tempo z powodu wydawania wielu powtarzających się komend, coraz większej liczbie jednostek biorących udział w rozgrywce. Złożoność podjętego przez Meier'a tematu spowodowała, że zaraz po pierwszych, łatwiejszych etapach, gra szybko się komplikuje sprawiając wrażenie zbyt obszernej, aby można było nad nią zapanować. Doświadczą tego zapewne początkujący „strategy" komputerowych szaleństw. Weterani zagrywający się w „SIM CITY" czy „RAILROAD TYCOON" nie potraktują tego jako wadę, lecz uznają jako jeszcze jedno wyzwanie! „CYWILIZACJA" to gra strategiczna o zupełnie nowym wymiarze. Im dłużej w nią grasz, tym bardziej fascynuje. Za każdym razem odsłania przed grającym nowe oblicze i inne możliwości. Jej kompleksowość i rozmach z jakim została napisana są gwarancją, że przez wiele miesięcy będzie trzymała w napięciu przed komputerem każdego miłośnika gier strategicznych.

Przejdźmy teraz do zasad gry.



1. liczba mieszkańców i wykonywane zawody
2. ilość produkowanej żywności
3. ilość produktów przemysłowych
4. kasa miejska
5. tempo postępu tech.
6. oddziały „wyprodukowane" w mieście
7. zapasy żywności
8. okno inf. o przedsięwzięciach uszczęśliwiających ludność
9. budowle w mieście
10. inf. o możliwości sprzedaży budowli
11. okno produkcji
12. mapka lokalizacji pól produkcyjnych

CIVILIZATION



podpowiedzi

Na początku decydujemy o miejscu, w którym będzie toczyła się akcja. Można umiejscowić ją na Ziemii lub na jakiejś innej planecie z tym, że tę planetę następnie modyfikujemy. Potem wybieramy stopień trudności, od najłatwiejszego (CHIEFTAIN) do najtrudniejszego (EMPEROR), oraz ilość cywilizacji. Im gęściej zaludnisz swój świat, tym większa możliwość konfliktów, ale także większa ilość kontaktów i płynących z tego faktu korzyści dla Twojej cywilizacji. Grę rozpoczynamy w 4000 roku p.n.e, a przed nami aż 6000 długich lat, kiedy to możemy wykazać się inwencją w rozwoju i ekspansji.

Grę obsługujemy przy pomocy klawiatury lub myszki. Ekran podzielony jest na trzy części. W lewej–górnej części znajduje się mapa już odkrytej krainy. W lewej dolnej jest część informacyjna, a w niej zawarte są następujące informacje: data (rok), zasoby finansowe, rodzaj oddziału, ilość jego punktów ruchu, zadania, oraz rodzaj terenu w jakim przyszło mu się poruszać. Główną część ekranu zajmuje pole akcji, gdzie odbywa się zasadnicza gra. Oddziały przemieszczamy używając myszy (lewy przycisk) lub klawiatury numerycznej.

Rozpoczynamy grę posiadając jedynie oddział(y) Settlersów. Są to robotnicy, którzy będą wykonywali dla Ciebie bardzo przydatne rzeczy. Lista dostępnych rozkazów dla danego oddziału znajduje się w okienku ORDERS. I tak Settlersi mogą budować miasta (klawisz „B"), drogi („R"), kanały nawadniające („J"), kopalnie („M"), forty („F"). Aby powstały niektóre budowle muszą być niejednokrotnie spełnione pewne warunki, np. kopalnie można budować jedynie w górach, kanały budujemy na terenie równym i w bliskim sąsiedztwie wody, tory – gdy jest już tam droga. Na początku gry należy usytuować miasto, które będzie w przyszłości stolicą Twojego Imperium. Miejsce jego położenia należy wybrać bardzo starannie, uwzględniając wszelkie czynniki wpływające na właściwy rozwój metropolii. Dobre nawodnienie wpływa na wysokość plonów, które z kolei muszą zaspokoić potrzeby ludności zamieszkałej w mieście, oraz oddziałów, które ewentualnie będą w nim stacjonowały. Kopalnie odgrywają bardzo istotną rolę ze względu na pozyskiwany w nich metal, który jak powszechnie wiadomo stosowany jest do produkcji ważnych produktów. Wpływają także na skrócenie czasu oczekiwania na powstawanie nowych oddziałów.

Drogi i tory przyspieszają przemieszczanie się oddziałów.

Forty stanowią skuteczną ochronę dla znajdujących się wewnątrz mieszkańców.

Założenie miasta to, oczywiście nie wszystko. Należy dbać o to, aby jego rozwój przebiegał prawidłowo. Miasto powinno być chronione przez oddziały wojskowe. Im większe miasto, tym większe posiada zdolności produkcyjne, co wpływa z kolei na szybkość formowania jednostek militarnych. Wraz z postępami w grze, zwiększa się zdolność do powstawania silniejszych i bardziej skutecznych jednostek bojowych. Pozwala to na ekspansję na sąsiednie terytorium....

Okienko w prawym dolnym rogu ekranu służy do wyświetlania informacji o produkcji. Zmiana rodzaju produkcji sygnalizowana jest komunikatem „CHANGE", zapłata za przyspieszenie terminu płatności „BUY". Na początku będziemy mogli produkować jedynie Settlersów, Milicję i Baraki. Milicja, to niewielkie oddziały wojskowe używane do odkrywania nowych terenów i ewentualnie do walki. Baraki są to pomieszczenia niezbędne dla stworzenia lepiej wyćwiczonych jednostek bojowych.

Rozwój nauki wymusza zwiększenie nakładów finansowych na tę dziedzinę wiedzy. Aby zapewnić stały dopływ gotówki na nowe wynalazki, należy wyznaczyć podatki w okienku GAME.

W TAX RATE wyznaczasz ile pieniędzy przeznaczasz na naukę, a ile ma trafić do skarbca.

W LUXURIES RATE, ile pieniędzy przeznaczasz na luksusy, a ile na naukę. Jeśli naukowcy będą lepiej opłacani, więcej wynalazków zostanie opracowanych i to w szybszym tempie, ale za to znacznie uszczupli zapasy w skarbcu. Wyznaczanie naukowcom obiektów ich badań jest bardzo istotnym elementem gry, gdyż od tego zależy rozwój całej cywilizacji.

„CYWILIZACJA" jest tak złożoną i rozbudowaną grą, że trudno podawać konkretne wskazówki, jak grać by wygrać. Każda rozgrywka może wyglądać inaczej, a zależy to od inwencji i pomysłowości gracza, oraz przyjętej strategii. Oczywiście gra rządzi się swoimi prawami i możemy przewidzieć jakie mogą być skutki naszych poczynań, gdyż liczba wariantów gry jest ograniczona. Zgłębienie wszystkich możliwości programu wraz z jego niuansami wymaga olbrzymiego doświadczenia, które zdobyć można jedynie w trakcie budowania swojego Imperium. Poniżej, zamieszczamy kilka ogólnikowych podpowiedzi mogących ułatwić zabawę, ale nie mogą one stanowić recepty na odniesienie zwycięstwa, gdyż przedstawienie takowej jest w tym przypadku po prostu niemożliwe. Prosimy odnosić się do nich z pewną rezerwą i pamiętać, że mogą być one przydatne tylko w niektórych sytuacjach podczas gdy w innych (np. na wyższym etapie rozwoju cywilizacyjnego) nie sprawdzają się. Gdyby było większe zainteresowanie tym tematem, to w następnych wydaniach „C.S" zamieścimy kolejne wskazówki do tej wspaniałej gry.

PODPOWIEDZI UŁATWIAJĄCE GRĘ

1. Rozpoczynając grę na niższych poziomach najlepiej jest szybko założyć miasto i wysłać oddziały Milicji w celu przeszukania i odkrywania terenu. Jeżeli natkną się one na obce wioski, to można w nich zdobyć pieniądze lub odkryć nieznane nauki. Może też się zdarzyć, że ludność wioski do której wkroczyły Twoje oddziały, przyłączy się do nich i powstanie nowe miasto. Bywa jednak i tak, że natkniesz się na hordy barbarzyńców i los Twoich wojowników może być przesądzony. W tym czasie, gdy oddziały Milicji przeszukują teren umacniaj i rozbudowuj swoje miasto.

2. Opłaca się budować miasta w głębi zatok. Uzyskujemy wtedy dostęp do morza (można budować statki), a jednocześnie nie tracimy zbyt wiele miejsca pod uprawy (z morza uzyskujemy mało żywności). Warto też wznieść kilka miast w głębi lądu, co pozwoli nam w przyszłości uchronić je przed atakami agresywnych jednostek pływających.

3. Należy najpierw sprawdzić teren na którym zamierzamy wybudować miasto. Unikaj bagien i terenów arktycznych. Najlepiej jeśli miasto zakładasz na terenie mocno zalesionym.

4. W miarę możliwości staraj się nie przekraczać odległości 10 pól między dwoma miastami. W początkowej fazie gry nie będzie to miało większego znaczenia, ale z chwilą wynalezienia myśliwców, pozwoli Ci to na dobre wykorzystanie tej znakomitej broni.

5. W zależności od tego jaką przyjmiesz strategię, musisz pod tym kątem planować dalsze posunięcia. Jeśli np. przyjąłęś strategię ekspansji i masz zamiar podbić Świat, to największy nacisk musisz położyć na rozwój dużej i sprawnej armii. Polityka pokojowa zwalnia Cię od obowiązku utrzymywania dużej armii, ale nie zapominaj o ochronie własnej populacji przed zakusami agresywnego przeciwnika.

6. Racjonalnie wykorzystuj ruchy Settlersów, zwłaszcza w pierwszej fazie gry, gdy istotną rzeczą jest zakładanie nowych miast i nie angażuj ich do prac związanych z umacnianiem i rozbudową miast. Mogą to robić później, gdy osiągniesz już pewien etap rozwoju.

7. Wznoszenie cudów świata może przynosić dobre, jak i złe efekty. Wybudowanie „Wielkiej Ściany" podnosi wprawdzie obronność każdego miasta, ale jest to niezwykle kosztowne i długotrwałe przedsięwzięcie. Ponadto, któraś z konkurujących cywilizacji może zrobić to przed Tobą, co zniweczy cały wysiłek. Należy pamiętać też o tym, że pozytywne oddziaływanie każdego z cudów świata, jest ograniczone w czasie i po dokonaniu znaczącego odkrycia zostaje zniesione. W przypadku „Wielkiej Ściany" takim wynalazkiem niwelującym jej działanie jest wynalezienie prochu.

8. Jeśli akurat nie masz czego produkować, a wynaleziono religię, możesz wybudować świątynię co wpłynie pozytywnie na nastroje ludności. Również obecność wojska powoduje uspokojenie ludności. Buntownicy zaznaczeni są kolorem czarnym.

9. Po wskazaniu i „kliknięciu" kursorem myszki na mieście, ukaże się ramka, w której przedstawiona jest jego wewnętrzna organizacja. Na środku ekranu znajduje się miasto otoczone polami, na których może odbywać się produkcja żywności (snopek), oraz produkcja przemysłowa (tarcza). Dwie tarcze lub dwa snopki oznaczają, że w tym rejonie produkcja odbywa się w bardzo szybkim tempie. Należy dążyć do tego, aby w bezpośrednim sąsiedztwie miasta było dużo pól produkcyjnych. Związane to jest z gęstością zaludnienia, a komputer losowo takie pole przydziela. Istnieje możliwość przeniesienia go na bardziej odpowiednie miejsce, oraz zmiany profilu produkcji. Nie zapominaj o tym!

10. Wybuduj jak najszybciej Baraki i Spichlerze (Granary). Te pierwsze wpłyną na podniesienie wyszkolenia Twoich oddziałów (efekt baraku znosi wynalezienie prochu). Spichlerze umożliwiają zgromadzenie większej ilości żywności, co sprzyja rozwojowi miasta.

11. Jeżeli miasto nie może z jakiegoś powodu używać któregoś oddziału, w menu pojawi się czarna tarcza.

12. Jeśli musisz przesunąć część wojska do innego miasta to natychmiast po dotarciu na miejsce należy je zakwaterować (w menu opcja: HOME CITY).

13. Pamiętaj, że stworzenie oddziału Settlersów spowoduje zmniejszenie liczby ludności w mieście o „1". W przypadku, gdy liczba mieszkańców w danym mieście wynosi „1" i stworzy ono Settlersów, miasto ulega likwidacji. Ekonomicznie jest tworzyć Settlersów w przeludnionych miastach, powoduje to bowiem zmniejszenie zaludnienia, a robotnicy zawsze będą mieli coś do roboty.

14. Czasami miasto ma nadwyżki żywności. Można wtedy zwolnić ludzi od pracy na roli (zdjąć jeden snopek). Uzyskasz w ten sposób „wolnych" ludzi, których można skierować do zbierania podatków lub działu nauki („kliknij" na wolnej postaci). Jeśli jednak pojawi się czarny snopek oznaczający brak żywności w mieście lub czarna tarcza, co oznacza brak żywności dla wojska, należy szybko obsiać wolne pola.

15. Nie warto zdobywać miasta, które ma poziom zaludnienia równy „1", gdyż można je po prostu zniszczyć. Najlepiej zaczekać, aż podniesie się jego poziom zaludnienia i dopiero wówczas na nie uderzyć.

16. Aby móc rozbudowywać miasta powyżej „10" należy wybudować akwedukty.

17. Jeśli uznasz, że miasto z powodu przewagi wojsk wroga nie ma żadnych szans na obronę, możesz sprzedać znajdujące się tam budowle (1 na 1 turę). Aby dokonać transakcji należy „kliknąć" na tarczce znajdującej się przy danej budowli.

18. Przy zdobywaniu miast bardzo przydatne są katapulty i rydwany. Dobrze jest „zmiękczyć" najpierw obrońców miasta ostrzałem z katapulty, a następnie wprowadzić do walki rydwany.

19. Angażowanie się w długotrwałe konflikty zbrojne powoduje opóźnienia w rozwoju technicznym Twojej populacji.

20. Gdy akceptujesz zawarcie pokoju, domagaj się od strony przeciwnej zapłacenia odszkodowania. Nic nie tracisz, a czasami możesz wiele zyskać.

21. Do momentu wynalezienia nawigacji jedynymi jednostkami pływającymi są „Triremy". Ich podstawową wadą jest ograniczona swoboda zbytniego oddalania się od brzegu. Wyjątkiem są „Triremy–Veteran", które dłużej żeglują po morzu i mają możliwość oddalania się od lądu. Jednak aby sprawdzić przydatność takiej jednostki, najlepiej wysłać ją najpierw w rejs pustą, gdyż w razie zatonięcia giną oddziały, które się na niej znajdowały.

22. Jeśli Twoja cywilizacja rozwija się na wyspie, a w pobliżu nie ma innej wrogiej populacji, w bezpośrednim sąsiedztwie wyspy jest z reguły inny kawałek lądu. Warto wysłać na jego przeszukanie Triremę z jakąś mniej wartościową jednostką np. Milicją. Możesz wiele zyskać w odkrytych wioskach.

23. Jeśli jednak na sąsiednim lądzie znajdują się inne cywilizacje, to nigdy nie warto niszczyć ich wszystkich, nawet gdybyś miał ku temu warunki. Jeśli zostawisz jedną z nich i zaczniesz z nią współpracować, to bardzo pomyślnie wpłynie to na szybszy rozwój technologiczny Twojej populacji.

24. Korzystne jest usytuowanie ambasady na terytorium zajmowanym przez obcą cywilizację, gdyż uzyskujemy wówczas informacje o nowych wynalazkach będących dziełem tamtejszej ludności.

25. Zdobywanie nowych technologii może następować również poprzez kradzież wynalazków. Kiedy szykujemy się na duży skok warto wcześniej starannie go przygotować. Najpierw zawrzyj pokój (o ile jesteś w stanie wojny), a następnie wyślij po jednym dyplomacie do każdego obcego miasta, tak aby po zerwaniu pokoju w ciągu jednej nocy ukraść jak najwięcej. Pamiętaj, że z jednego miasta możesz ukraść tylko jedną technologię.

26. Kiedy zetkniemy się z dużo bardziej od naszej rozwiniętą cywilizacją, możemy jedynie próbować negocjacji przy pomocy dyplomatów. Jeśli obcy nie są nastawieni pokojowo (co uniemożliwia nam wykonanie punktu 19), pozostaje nam tylko dokonanie samobójczego ataku dyplomatów. Odbywa się to w ten sposób, że umieszczamy wokół wrogiego miasta co najmniej trzech dyplomatów, każdy na innym polu. Jeśli dopisze nam szczęście, wróg w jednej turze może nie zniszczyć wszystkich naszych dyplomatów, a wtedy pozostali mogą spełnić swoje zadanie. Czasami jedna technologia np. lotów może zaważyć na losach wojny.

27. Nigdy nie wysyłaj lotniskowca bez morskiej eskorty, gdyż jest zbyt cenny, a poza tym łatwy do zniszczenia.

28. Myśliwce znakomicie nadają się do ataku na obrońców miast. Jednak w przypadku ich użycia, w pobliżu powinny znajdować się oddziały lądowe, które mogłyby zająć miasto gdy uporamy się z jego obrońcami.

29. Broń atomowa niszczy od razu wszystkich ludzi w mieście, trzeba więc w jego pobliżu mieć oddziały, które zajęłyby je zaraz po ataku.

30. Jeśli osiągniesz rozwój technologiczny umożliwiający budowę statków kosmicznych pamiętaj, że jego produkcja trwa dość długo, gdyż składa się z bardzo wielu elementów. Musisz wziąć to pod uwagę, ponieważ na planecie mogą zachodzić niekorzystne zmiany klimatyczne.

31. Przy wysokim zaawansowaniu technologicznym warto trzymać kilka oddziałów Settlersów. Przydadzą się one przy likwidowaniu zanieczyszczeń środowiska (Pollution).

USTRÓJ

1. Jeśli chcesz zmienić ustrój musisz doprowadzić do wybuchu rewolucji (w menu: REVOLUTION). Po obaleniu rządu następuje krótkotrwały okres anarchii. Można temu zaradzić budując PIRAMIDY. Wówczas zmiany będą następowały płynnie.

2. Do prowadzenia wojny najlepsza jest monarchia. Nie musisz wtedy liczyć się ze zdaniem senatu, a ludność nie buntuje się z powodu wysyłania wojska z ich miast. Musisz jednak przeznaczyć więcej ludzi do zbierania podatków, gdyż dochody państwa zmniejszają się.

3. Jeżeli Twoja cywilizacja ma ustrój republikański lub demokratyczny, musisz prowadzić politykę pokojową. Wzrasta wówczas dochód z miast i szybciej rozwija się nauka. Nie próbuj jednak wyprowadzać wojsk z ich rodzinnych miast bo grozi to buntem mieszkańców.

4. W systemie komunistycznym największym zagrożeniem jest korupcja. Z tego powodu wskazane jest wybudowanie większej ilości sądów (COURT HOUSE).

opracowanie: Redakcja

LURE OF THE TEMPTRESS



Wielu z nas pamięta jeszcze te stare dobre gry przygodowe, składające się w większości z tekstu, a czasami dla uatrakcyjnienia programu pojawiał się niewielki obrazek w prymitywnej ośmiokolorowej grafice. Tak było! Dzisiaj sprawy przedstawiają się zupełnie inaczej. Znakomite firmy rywalizują o dominację na rynku światowym. Wiele z nich wyróżnia indywidualny styl, wyrażający się rozwiązaniami w sferze grafiki, sterowania postacią, sposobem komunikowania się z programem. Powstają wieloodcinkowe sagi np. „SPACE QUEST", „KINGS QUEST", „LARRY" itd. Gry przygodowe nadal są modne i nic nie wskazuje na to, aby wkrótce miało to ulec zmianie, wręcz przeciwnie. Dzięki nowatorskim rozwiązaniom mającym na celu ułatwienie prowadzenia rozgrywki, niebywałemu postępowi w dziedzinie oprawy graficznej, a szczególnie animacji, gry adventure zyskują nowych odbiorców i są coraz częściej poszukiwane na rynku. Nie bez znaczenia jest w tym wypadku rozwój w dziedzinie hardwaru, myślę tu przede wszystkim o ekspansji komputerów klasy PC standardowo wyposażonych w twarde dyski, oraz zdobywające sobie coraz większą popularność urządzenia, umożliwiające współpracę z dyskami optycznymi (CDTV, CD ROM). Jest to nowe wyzwanie dla twórców oprogramowania i to nie tylko gier przygodowych. Programy określane mianem adventure, wyłączając oczywiście fabułę, są pozornie do siebie podobne. Jednak wytrawny gracz z łatwością dostrzeże różnice w sposobie sterowania postacią, wydawania poleceń, rozwiązań graficznych itp., które składają się na styl danej gry, często właściwy niektórym firmom. Pisaliśmy już wielokrotnie o tym, że firma Sierra zrezygnowała z systemu wydawania poleceń poprzez mozolne wstukiwanie tekstu z klawiatury. Rozwiązanie to do którego przyzwyczaiła nas od lat Sierra nie sprawdziło się. System nie był zbyt wygodny i nie oparł się próbie czasu. Zwycięsko natomiast wyszły systemy sterowania grą opracowane przez firmę Lucasfilm Games i Delphine Software. Pozwalają one w ułatwiony sposób sterować akcją na ekranie. Rozwiązania te noszą własne nazwy i tak w przypadku Lucasfilm Games mamy do czynienia z systemem sterowania grą o nazwie SCUMM. Najbardziej znanymi programami tej firmy są: „LOOM", „SECRET OF MONKEY ISLAND", „INDIANA JONES...". Gry firmy Delphine Software zaopatrzone są w system Cinematique, a najwybitniejszymi jego przedstawicielami są programy: „FUTURE WARS", „OPERATION STEALTH", „CRUISE FOR A CORPSE". Nowością ostatnich dni w dziedzinie systemów obsługi gier przygodowych, jest system Virtual Theatre, opracowany przez firmę Revolution. Virtual Theatre jest bardzo przemyślnie skonstruowanym sterownikiem gier przygodowych, a po raz pierwszy został zastosowany w grze „LURE OF THE TEMPTRESS" (Powab kusicielki).

Jest to średniowieczna opowieść fantasy umieszczona w świecie lochów i smoków, czyli w scenerii doskonale znanej nam z innych gier przygodowych.

Fabuła jest także bardzo typowa. Bohaterem jest młodzieniec imieniem Diermot, który nagle znalazł się w samym środku wojny. Selena, czyli tytułowa zła kusicielka, na czele swych świniopodobnych straszliwych wojowników zwanych Skorlami zabiła w bitwie Króla i przejęła kontrolę nad jego krajem. Podczas tej samej bitwy, Skorle wzięły do niewoli także Ciebie i zamknęły w lochu. Gra zaczyna się w momencie gdy budzisz się w nim do życia. Sytuacja wyjściowa jest więc mało przyjemna, a Twoim zadaniem jest nie tylko ucieczka z więzienia, ale także pozbawienie Seleny władzy. Zaczynasz w ciemnej murowanej celi pozbawionej jakichkolwiek obiektów ruchomych. Jedynym źródłem światła jest pochodnia przymocowana do ściany. Okno jest zbyt wysoko, a drzwi są zamknięte. Poza tym, za drzwiami stoi wartownik Skorl i dla ułatwienia możemy dodać, że nie ma on zamiaru przyjmować żad-

VIRTUAL REALITY

Każda gra przygodowa (adventure) rządzi się własnymi prawami. Firmy specjalizujące się w produkcji tych gier mają często odmienne poglądy na sposób sterowania akcją na ekranie. Przez wiele lat działalności opracowały własne systemy kontroli gry, które stały się obowiązującymi standardami i noszą własne nazwy np. SCUMM, Cinematique itp.

Dotychczas monopol na najlepsze programy adventure mieli Amerykanie. To właśnie zza oceanu trafiły do Europy znakomite gry „HEART OF CHINA", serie „INDIANA JONES" i „SECRET OF MONKEY ISLAND". To Amerykanie wymyślili nazwę dla tego typu gier, a mianowicie film interaktywny (Interactive Movie). Jedynym europejskim producentem łamiącym monopol Amerykanów w tej dziedzinie, jest francuska firma Delphine Software ze swoimi znakomitymi grami: „FUTURE WARS", „OPERATION STEALTH", „CRUISE FOR A CORPSE" działających w systemie Cinematique. Obecnie, postanowili do nich dołączyć Brytyjczycy, zawiązując w niewielkim mieście portowym Hull, nowy zespół programistów o nazwie Revolution Software. To, że zespół jest nowy nie znaczy wcale, iż składa się z samych nowicjuszy. Dwóch z tej siódemki pracowało wcześniej dla Activision, a jeden dla Sierry. Podstawy nowego systemu gier przygodowych zaczęli opracowywać jeszcze podczas pracy dla Activision, która rozprowadzała produkty Sierry. Zauważyli wtedy, że chociaż Sierra odnosi sukcesy na rynku, to system sterowania postacią i wydawania poleceń poprzez wpisywanie komend z klawiatury jaki, zastosowano w grach przygodowych tej firmy, pozostaje niezmienny od wielu lat. Byli przekonani, że są w stanie zrobić to lepiej. Po osiemnastu miesiącach rozmów i projektów byli wreszcie gotowi do stworzenia nowego systemu. System ten został ochrzczony nazwą Virtual Theatre (Teatr Zastępczy), bowiem wg jego autorów gra jest bardziej podobna do sztuki scenicznej, niż do filmu. Przymiotnik „Virtual" został zaś przez nich użyty podobno tylko dlatego, że jest to aktualnie bardzo modne słowo.

Wygląda na to, że czas poświęcony na projektowanie nowego systemu nie został zmarnowany. Zawiera on bowiem wszystkie najlepsze elementy systemów, które aktualnie istnieją na rynku, a jednocześnie jest zapowiedzią nowej generacji graficznych gier przygodowych. Największą nowością jest osadzenie akcji w czasie rzeczywistym. Stworzenie świata w którym ludzie żyją swoim własnym codziennym „życiem". Na przykład kowal w pewnym momencie wychodzi z kuźni i idzie do pubu na piwo. Po drodze może spotkać innych mieszkańców osady i zająć się rozmową z nimi. W grze może być nawet 15 osób którzy mogą na siebie wzajemnie oddziaływać. W dotychczasowych grach

nych łapówek. Wygląda na to, że sytuacja jest bez wyjścia, ale to tylko pozory. W ucieczce bardzo pomocna może okazać się pochodnia, która wcale nie tkwi w ścianie tak mocno jak powinna. Po ucieczce z więzienia przekonasz się, że większa część akcji gry toczy się wewnątrz miasta, składającego się z dziesiątków odrębnych ekranów. Początkowo większość tego teatru działań jest dla gracza niedostępna z powodu zamkniętych drzwi i tym podobnych przeszkód. Jednak w miarę postępów w grze i spotykania nowych postaci, otwiera się dla Ciebie wiele nowych dróg i Twoje możliwości stopniowo rosną. Pierwsza część gry polega nie tylko na wydostaniu się z celi, ale na ucieczce z samego zamku. W tym czasie, odkrywasz znaczenie rozmaitych przedmiotów i rozmawiasz z napotykanymi postaciami, w ten sposób uzyskując przedsmak tego, jak działa system Virtual Theatre. Na szczęście na tym etapie Twoje zadania są wyjątkowo łatwe w porównaniu z tym, co czeka Cię w dalszym ciągu gry. Jak przystało na nowoczesny program przygodowy, wszystko jest tutaj sterowane przy pomocy myszki. Szybko przekonasz się, że w odróżnieniu od produktów Lucasfilm, w „Lure of Temptress" żaden fragment ekranu nie jest zarezerwowany na panel sterujący. Wszystkie informacje, menu i okna są ukryte, aż do czasu ich wywołania. Obiekty i ludzie zostają zidentyfikowani dopiero wtedy, gdy na nie najedziesz wskaźnikiem myszy, a „kliknięcie" powoduje wywołanie menu z zestawem odpowiednich dla danego obiektu komend. Nie musisz więc każdorazowo przeglądać wszystkich możliwych rozkazów, dokonujesz jedynie wyboru odpowiedniego polecenia z listy, odnoszącej się do danego obiektu. Wystarczy „kliknąć" na jakimś przedmiocie aby natychmiast pojawiła się lista poleceń odpowiednich dla niego. Latarnię można więc „Obejrzeć", „Podnieść" lub „Przesunąć". Natomiast okno można „Otworzyć", „Zamknąć", „Obejrzeć" lub przez nie „Wyjrzeć". Zgodnie z obowiązującymi dzisiaj standardami nie musisz znaleźć się w bezpośrednim sąsiedztwie jakiegoś przedmiotu, abyś mógł go zaktywizować. Jeśli między Tobą a drzwiami znajduje się jakiś przedmiot, to możesz je otworzyć bez konieczności odsuwania go. Komputer sam „domyśli się", że najpierw należy usunąć ten przedmiot z drogi żeby móc swobodnie przejść przez drzwi. Podobnie jeśli na swojej drodze spotkasz inną postać, nie spowoduje to zatrzymania Twojego bohatera, jedynie wymusi znalezienie innej drogi prowadzącej do wytyczonego wcześniej celu i to bez Twojej ingerencji.

Jednakże największe rewelacje wynikające z zastosowania systemu Virtual Theatre są jeszcze przed nami. Jeżeli przyjrzymy się uważnie poszczególnym postaciom występującym w grze i przeanalizujemy ich zachowania w różnych sytuacjach, to dojdziemy do zaskakujących wniosków. Otóż, postacie zaludniające grę mają swe własne osobowości i reagują w zróżnicowany sposób na Twoje słowa i działania. Ale to nie wszystko! Jeśli np. będziesz wobec kogoś niegrzeczny, to oczywiście nie możesz oczekiwać od niego później pomocy. Nie powinno Cię to dziwić, gdyż nie jest to pierwsza gra, w której rozmówca reaguje zależnie od Twojej postawy wobec niego. Tyle tylko, że w systemie Virtual Theatre każda z postaci jest także obdarzona swą indywidualną pamięcią. Jeśli więc potraktujesz kogoś niegrzecznie podczas pierwszej rozmowy, to przy kolejnych spotkaniach nie możesz liczyć na jego przyjazne nastawienie! Drugą rewolucyjną cechą systemu Virtual Theatre jest to, że wszystkie postacie tej gry żyją własnym życiem. W większości dotychczasowych programów przygodowych jeśli np. wejdziesz do kuźni, to oczywiście spotkasz kowala przy pracy i będzie się tak działo przy każdym kolejnym uruchomieniu gry. Tutaj jest inaczej. Raz spotkasz kowala w kuźni, innym razem w tawernie, a kiedy indziej na ulicy. Postacie po prostu nie czekają na Ciebie, tylko żyją własnym życiem i załatwiają swoje drobne codzienne sprawy. Dodatkową możliwością dostępną grze jest to, że możesz zlecać różnym osobom wykonanie nawet całego szeregu rozmaitych zadań. Jest to szczególnie istotne w dalszej części gry, gdyż niektóre cele możesz osiągnąć jedynie przez zlecenie wykonania zadań innym osobom. Oczywiście nie wszyscy są równie chętni do wykonywania Twych poleceń. W każdej sytuacji możesz polegać jedynie na Ratpouchu, którego spotkasz w lochach Skorli. Gra zawiera jeszcze kilka kluczowych postaci. Jest to Luthern, miejski kowal i nieoficjalny przywódca ruchu oporu. Po uwolnieniu się z zamku powinieneś skontaktować się z nim, aby uzyskać ważne informacje. Bardzo istotną rolę w grze spełnia piękna Goewin, która została również uwięziona przez Selenę. Uwolnienie Goewin jest warunkiem zdobycia szczerego zaufania mieszkańców miasta. Dość ważną postacią jest również Gwyn, miejska plotkara. Może być ona dość dokuczliwa, szczególnie wtedy, gdy będziesz się spieszył, ale czasami z jej paplaniny można wyłowić jakieś użyteczne informacje. Natomiast bardzo dwuznaczną postacią jest Mallin. Dla niego liczą się tylko pieniądze, więc najazd Skorli nie stanowi problemu, gdyż daje wymarzoną okazję do szybkiego dorobienia się. Gra „LURE OF TEMPTRESS" jest zaledwie pierwszą próbką działania i możliwości systemu Virtual Theatre. Malkontent może więc stwierdzić, że np. treść wypowiedzi poszczególnych osób ma zbyt ograniczony repertuar, to znaczy, że ta sama osoba napotkana w tym samym miejscu mówi dokładnie to samo. Nie należy jednak zapominać, że każde ze zdań wypowiadanych w tej grze zajmuje określoną część pojemności dyskietki. Nie są to więc ograniczenia samego systemu Virtual Theatre, a raczej wynik kompromisu pomiędzy wrażeniem dużej elastyczności gry, a uciążliwością ciągłego przekładania kolejnych dyskietek. Podobnie, wygląda sprawa pozornie nieprzewidywanych ruchów poszczególnych postaci. Wnikliwy obserwator szybko stwierdzi, że np. kowal co jakiś czas przerywa pracę i zawsze tą samą trasą idzie do tawerny. Tam zamienia kilka słów z barmanem, wypija kolejkę i wraca do kuźni. Oczywiste jest jednak, że poruszanie się postaci, także zostało wcześniej zaprojektowane i algorytm tych przemieszczeń także zajmuje określoną przestrzeń na dysku. Można ten algorytm dowolnie komplikować, ale spowoduje to konieczność użycia większej liczby dyskietek. Można więc stwierdzić, że sam pomysł systemu Virtual Theatre jest bardzo interesujący i na pewno w przyszłości zaowocuje wieloma, coraz bardziej interesującymi grami przygodowymi. Należy sądzić, że powszechne stosowanie twardego dysku lub stacji CD ROM zlikwiduje te drobne niedogodności o jakich wcześniej wspominaliśmy i pozwoli na rozwój takich gier adventure, o jakich narn się dzisiaj nawet nie śni...

przygodowych gracz był postacią kluczową. Wszystko kręciło się wokół niego i wszystkie inne postacie czekały ze swymi reakcjami na jego przybycie (oczywiście istniały wyjątki od tej reguły). Natomiast w grach systemu Virtual Theatre gracz jest jedynie jedną z wielu równoprawnych postaci. Pierwszą grą działającą w tym systemie jest „LURE OF THE TEMPTRESS". W opowieści dużą rolę odgrywa grafika i przerywniki animowane. Nastrojowe tła zostały sporządzone przez dwójkę grafików z tego zespołu i przypominają nieco grafikę z „FUTURE WARS" firmy Delphine. Natomiast obiekty ruchome zostały zaprojektowane gościnnie przez Paula Docherty, autora grafiki do „MYTH" firmy System 3. Początkowo dużym problemem dla projektantów były drzwi, które miały się znajdować u dołu ekranu. W pierwszym podejściu drzwi te były widoczne na ekranie i ich otwieranie było animowane. Ale powodowało to, że osoby znajdujące się w pomieszczeniu musiały usuwać się spod drzwi, aby umożliwić ich otwarcie. Powodowało to pewne komplikacje programu i na dodatek zajmowało zbyt wiele czasu. Po namyśle zdecydowano się więc sygnalizować graczowi istnienie takich drzwi przez wąski promień światła widoczny na podłodze. Promień ten poszerza się odpowiednio podczas otwierania drzwi. Oczywiście, duże znaczenie w tej grze ma wzajemne oddziaływanie na siebie postaci (ostatecznie jest to przecież system Virtual Theatre). Każda z postaci gry ma swą własną osobowość i własną pamięć. Jeśli przy pierwszym spotkaniu będziesz dla takiej postaci miły, to przy następnym nie będzie Cię ona unikać. Możesz oczywiście zaczepić i próbować rozmawiać z każdym, kogo spotkasz, ale nie znaczy to jeszcze, że zaczepiona postać zechce rozmawiać z Tobą! Gdy już nawiążesz z kimś rozmowę, to możesz poprosić go o wykonanie kilku kolejnych zadań (co najwyżej pięciu zadań jednorazowo), np. polecenie dla Ratpouch – „Weź butelkę, napełnij ją wodą z beczki, zanieś ją więźniowi i wróć do mnie". Możliwe jest to dzięki niestosowanemu dotychczas systemowi wydawania poleceń. Nie każda z napotkanych postaci, przejmie się Twymi kaprysami i będzie miała ochotę wykonać Twoje polecenia, szczególnie jeśli nie traktujesz jej przyjaźnie. Chyba dlatego grę rozpoczynasz z wiernym sługą, który natychmiast spełni każde Twoje życzenie. Rozmowa z postaciami jest prosta, bo polega na wybraniu z menu odpowiedniego zdania.

Jak widać na tym przykładzie potencjalne możliwości systemu Virtual Theatre są olbrzymie. Mimo, że w nazwie systemu jest przymiotnik „Virtual", to w tej chwili trudno doszukać się w nim jeszcze jakichkolwiek związków z systemem Rzeczywistości Zastępczej (Virtual Reality). Nie należy jednak zapominać, że system ten dopiero raczkuje. Jego autorzy są pełni optymizmu i twierdzą, że w przyszłości oba te systemy bardziej zbliżą się do siebie, szczególnie, jeśli uda im się nawiązać współpracę z doświadczonymi twórcami grafiki trójwymiarowej...

Po raz pierwszy w tym samym numerze naszego magazynu, zamieszczamy jednocześnie recenzję i opis ukończenia gry. Czynimy tak z wielu powodów. Nie bez znaczenia są opinie naszych czytelników, domagających się jak najszybszej i jak najpełniejszej informacji o najnowszych przebojach rynku komputerowego. Z prawdziwą przyjemnością spełniamy te życzenia. Tym bardziej, że "Lure Of The Temptress" w pełni na to zasługuje...



Lure of the Temptress

Gra obsługiwana jest przy użyciu myszy. Dotyczy to także sekwencji zręcznościowych. „Kliknięcie" LEWYM przyciskiem myszki na wybranym punkcie, spowoduje ruch sterowanej przez Ciebie postaci w tym kierunku. Jeśli dotyczy to przedmiotu lub jakiejś postaci, uruchomiona zostanie opcja obserwacji – „Look at...". Jeśli zaś „klikniesz" na wolnym polu, uaktywnisz listę z następującymi poleceniami:

–„Drink" – pozwala Ci wypić posiadane napoje.

–„Examine" – możesz dokładniej obejrzeć przedmioty, które masz przy sobie.

–„Look" – umożliwia Ci bliższe oględziny miejsca, w którym się znajdujesz.

–„Status" – inf. o posiadanych przedmiotach.

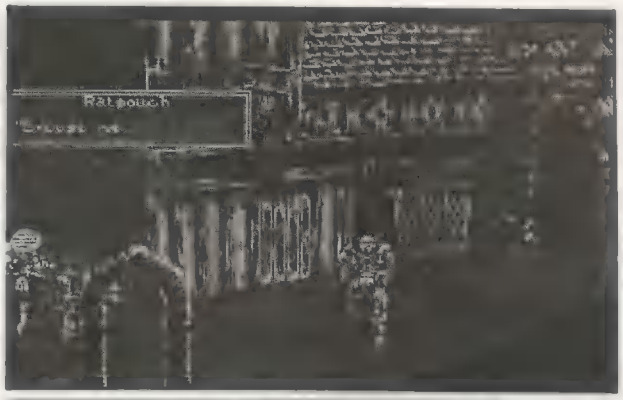
„Kliknięcie" PRAWYM przyciskiem myszy na wybranej postaci, pozwoli Ci podjąć z nią rozmowę („Talk to...") lub wydać polecenie („Tell..."). W przypadku zaś przedmiotu, lista opcji jest zmienna i związana bezpośrednio z typem obiektu, np. „Open", „Unlock", „Get", „Pull" itd.

W górnej części ekranu (uaktywniane kursorem myszy), znajdują się opcje przyspieszające lub zwalniające prędkość wyświetlania tekstu, opcje zapisu i odtwarzania stanu gry, oraz formatowania dysku.

WYBAW TURNVALE OD SELENY DIERMONTCIE...

Przebudzenie nie było dla Ciebie miłym przeżyciem. Pusta, zimna cela, w dodatku przeciekająca od deszczu, padającego za oknem... Weź pochodnię wiszącą na ścianie (GET TORCH). Wypadnie Ci z ręki, zapalając słomiane posłanie, na którym miałeś spędzić resztę swego życia. Gdy przerażony Skorl wpadnie do celi, wyjdź natychmiast i szybko zamknij za sobą drzwi (CLOSE DOOR), a następnie przekręć klucz (LOCK DOOR). Uff... teraz możesz spokojnie działać. Podejdź do wiszącego mężczyzny i zagadaj do niego (TALK TO PRISONER). Poprosi Cię o wodę. Idź zatem do pomieszczenia obok (drzwi po prawej stronie), weź nóż leżący na beczce (GET KNIFE), oraz podnieś buteikę poniewierającą się obok worka (GET BOTTLE). Przy okazji przetnij worek nożem (USE KNIFE ON SACK) i zabierz monetę, która wypadnie ze środka (LOOK AT SACK). Ponownie podejdź do beczki i obejrzyj ją dokładnie (LOOK AT BARREL). A widzisz, jednak ma kranik! Napełnij butelkę cuchnącym, jednak pożywnym płynem (USE BOTTLE ON TAP). Wróć do więźnia i podaj mu napój (USE BOTTLE ON PRISONER). To niejaki Wulf. Zanim umrze, zdąży przekazać Ci wiadomość dla kowala, o niebezpieczeństwie grożącym dziewczynie. Wskaże też drogę ucieczki. Niestety, jesteś zbyt osłabiony trudami ostatnich przeżyć, aby samemu wyważyć cegłę ze ściany. Może ktoś Ci pomoże? Jeszcze raz przejdź do pomieszczenia straży (Guard Room) i wejdź do następnego pokoju. To sala tortur. Uwolnij leżącego na łożu nieszczęśnika (USE KNIFE ON LEATHER CORD). Sznur pęknie, a uwolniony od męczarni młodzieniec z wdzięczności ofiaruje Ci swoje usługi. Znalazłeś zatem nowego przyjaciela i najwyższy czas to wykorzystać. Wracajcie obaj do celi z martwym Wulfem. Gdy Raptouch pojawi się w sali, każ mu usunąć cegłę ze ściany (TELL RAPTOUCH TO PULL BRICKS AND FINISH). Ten ochoczo wskoczy w powstałą w ścianie dziurę, a Ty bez namysłu powinieneś podążyć za nim... Podróż kanałem ściekowym nie należy do przyjemności, szczególnie gdy zbyt wysoko się ją zacznie, ale grunt to szczęśliwe lądowanie. Nieco poobijany, rozcierając poobijane mięśnie, z zazdrością patrzysz na swego towarzysza, który pomimo podobnych przeżyć wygląda kwitnąco. Z mniejszą złością powinieneś natomiast przyjrzeć się zamieszczonej mapce Turnvale, gdyż wg. niej będziesz się teraz poruszał. Pamiętny o prośbę Wulfa, powinieneś jak najszybciej odszukać kowala, aby przekazać mu posiadane informacje. Idź więc do kuźni, po drodze nawiązując znajomości z napotkanymi mieszkańcami miasta (zaczepiaj ich formułką „TALK TO STRANGER", następnie powtarzając ją w celu kontynuowania rozmowy). Z pewnością poznasz w ten sposób przeuroczą Gwyn, największą plotkarkę Turnvale, która chociaż wiele zmyśla i przekręca, nieraz może okazać się bardzo pomocna. Za wszelką cenę nawiąż znajomość z Mallinem (ubrany jest w zielony kaftan). Tego starego łotra interesuje tylko jedno: szybki i łatwy zarobek. Chociaż więc widzi Cię po raz pierwszy, zapragnie ubić z Tobą interes (TALK TO MALLIN, a następnie „Just tell me what I have to do"). Zaoferuje Ci metalową sztabkę (METAL BAR), którą powinieneś zanieść Ewanowi, właścicielowi sklepu na Market Place. Przyjmij to zadanie, ale jego realizację odłóż na później. Jeśli kowala nie zastaniesz w domu, poczekaj na niego gawędząc z jego matką (właściwie wysłuchując bredni opowiadanych przez starą Catrionę), lub udaj się do taverny „Severed Arms", gdyż Luthern, jak zdążyła Cię już poinformować Gwyna, ma skłonności do kieliszka. Tak czy inaczej, spotkacie się wreszcie i w domowej ciszy (z uwagi na bezpieczeństwo) wyjawisz mu skąd uciekłeś i jakie przynosisz wiadomości (TALK TO LUTHERN, a następnie „I have recently escape from the hands of Skorl"). Niestety, spóźniłeś się. Goewin zniknęła! Ponieważ Luthern prosi Cię o pomoc w jej odszukaniu, nie możesz mu odmówić. Jeśli będziesz bardziej dociekliwy dowiesz się, że dziewczyna była po raz ostatni widziana przed taverną na Magpie Courtyard. Przed opuszczeniem kuźni, powinieneś jeszcze podnieść z podłogi krzesiwo (TINDERBOX). Udaj się teraz z handlową misją do Ewana, po drodze rozpytując wszystkich o Goewin. Jeśli będziesz wytrwały, powinieneś dowiedzieć się o istnieniu człowieka o imieniu

Morkus, który może Ci pomóc w poszukiwaniach. W sklepie zagadaj do sprzedawcy (TALK TO STRANGER) i daj mu przesyłkę (GIVE METAL BAR TO EWAN). Jako zapłatę otrzymasz pokaźny woreczek pieniędzy i na dodatek przepiękny klejnot (GEM). Idź teraz na Magpie Courtyard i wejdź do taverny. Zaczep mężczyznę siedzącego przy stole (TALK TO STRANGER). To Morkus. Nie będzie zbyt rozmowny, do czasu... Przekup go (BRIBE MORKUS) stawiając mu drinka, a los Goewin wreszcie się wyjaśni. Jak było do przypuszczenia, została uprowadzona przez Skorle i uwięziona w Town Hall. Jeśli to prawda, musisz ją uwolnić, ale jak? Podejdź do właścicielki taverny i porozmawiaj z nią (TALK TO...). Nellie jest miła, ale będzie jeszcze milsza, gdy podarujesz jej klejnot, otrzymany od sklepikarza (GIVE GEM TO NELLIE). Zachwycona słynnym w całym Turnvale naszyjnikiem, da Ci na pamiątkę flaszkę wykonaną z pradawnego szkła, z dziwną zawartością w środku. Lepiej niech Cię ona nie kusi. Jest w mieście ktoś, kto lubi mocne trunki, może więc będzie zadowolony z takiego prezentu? Nie to jednak jest powodem, dla którego musisz teraz odnaleźć Luthema. Należy go przecież powiadomić, co spotkało Goewin. Idź więc do kuźni i zasmuć kowala swoimi nowinami (TALK TO LUTHERN). Ponieważ sam będzie czuł się bezsilny, poleci Ci odszukać niejakiego Gruba. Może on pomoże Ci uwolnić więźnia. Nieustępuj (TALK TO...) i spytaj go o miejsce pobytu Gruba („Where can I find Grub?"), a następnie, dla ukojenia żalu, daj biedakowi prezent od Nellie (GIVE FLASK TO LUTHERN). Kowal jest zachwycony trunkiem, robi on na nim jednak niesamowite wrażenie! Dobrze, że oddał Ci chociaż pustą butelkę! Wróć na Magpie Courtyard i zaczep faceta siedzącego przy fontannie (TALK TO STRANGER). Ten wierszokleta zareaguje normalnie dopiero wówczas, gdy usłyszy od Ciebie hasło („What do you known about Black Goat?"). Tak, to oczywiście Grub. Ponieważ uzna, że pomoc miejscowego magika – Taidghta będzie niezbędna, da Ci wytrych do drzwi jego domu, gdyż gospodarz aktualnie jest nieobecny. Co jednak stało się z czarodziejem? Według Gwyn, jego magii obawiała się nowa władczyni miasta – Selena i jej najemne poczwary – Skorle. Może więc to one kryją się i za tą zagadką, tym bardziej, że nieustannie obserwują dom czarodzieja na Market Place. Może by więc tak przed akcją napić się czegoś „na odwagę"? Idź do taverny „Severed Arms" na West Street, i zaczep dziewczynę robiącą na drutach przy kominku (TALK TO STRANGER). Spytaj ją o Taidghtcea (TALK TO EILEAIN i „Have you seen Taidght?"). Co za przypadek? Chociaż panienka nie ma najlepszego zdania o błyskotliwości Twego umysłu, podaruje Ci... pamiętnik maga. Przeczytaj go natychmiast (EXAMINE DIARY). Teraz już wiesz, dlaczego Taidght zniknął. Wiedział o tym, że Selena chce go uwięzić. Przygotował więc w specjalnie skonstruowanym aparacie „napój przemiany", ze składników otrzymanych od Gwyn. Zanim Skorle zdążyły go pojmać, zdołał wypić eliksir i w ten sposób im się wymknąć... Warto by było bliżej obejrzeć mieszkanie Taidghta. Może tam znajdziesz rozwiązanie Twojego problemu? Biegnij zatem na Market Place, a gdy nadejdzie Raptouch, daj





mu wytrych i każ otworzyć drzwi do domu maga (GIVE LOCKPICK TO RAPTOUCH i TELL RAPTOUCH TO UNLOCK DOOR). Dla niego to drobnostka! Teraz bądź bardzo ostrożny. Jeśli po placu kręci się jakiś Skorl, pod żadnym pozorem nie wchodź do środka! Spostrzeże Cię bowiem i zabije. Gdy się upewnisz, że nikt Cię nie obserwuje, otwórz drzwi (OPEN DOOR) i po wejściu zamknij je dokładnie za sobą (CLOSE DOOR). Spiesz się. Podejdź do destylatora stojącego na stole i obejrzyj dokładnie aparat (LOOK AT APPARATUS). Spostrzeżesz palnik (jest po lewej stronie tuż przy blacie stołu) i kranik po prawej (TAP). Zapal palnik (USE THINDERBOX ON OIL BURNER) i poczekaj, aż w zbiorniczku pojawi się czerwona ciecz. Napełnij wówczas butelkę (USE FLASK ON TAP) i wypij napój (DRINK FLASK). To niesamowite, jak łatwo z mężczyzny można stać się piękną kobietą! I to nie byle jaką. Wkrótce sam się o tym przekonasz, panno...Seleno!!! Wykorzystaj to zrządzenie losu. Idź na Middle Street i zaczep strzegącego wejścia do Town Hall strażnika. Można się było tego domyślać – to Morkus wydał Goewin. Wejdź do środka i porozmawiaj z jednym z pilnujących więźnia Skorli. Chociaż zaskoczony rozkazem swojej pani, musi w końcu ulec jej stanowczości i wypuścić dumną Goewin. Takiej zniewagi jednak Skorle nigdy niezapominają... Niezwracaj uwagi na wściekłego wartownika i biegnij na Apothecary Lane. Po drodze staraj się nie rozmawiać z przechodniami, a już pod żadnym pozorem nie zaczepiaj Mallina! Przestraszy się i ucieknie z miasta, co praktycznie uniemożliwi Ci ukończenie gry. Właścicielka sklepu już wróciła, wejdź więc do środka i zagadaj do Goewin. Nieprzyjmie Cię zbyt serdecznie, ale w końcu widzi kogoś zupełnie innego... Z drugiej strony, jeśli tego nie uczynisz, na długo pozostaniesz znienawidzoną przez mieszkańców Turnvale Seleną. Głos Goewin roztapia czar, więc powtórz rozmowę trzykrotnie i wyjdź z apteki. Gdy natychmiast powrócisz, czar pryśnie, a Ty znowu staniesz się nieustraszonym Diermontem. Przemów teraz do Goewin w swojej normalnej postaci. Będzie trochę nieufna, w końcu jednak podziękuje Ci za oddaną jej przysługę. A Ty... no cóż, zakochałeś się od pierwszego wejrzenia. Nie czas jednak na wyznania. Pożegnaj Goewin i idź do kowala. Trzeba przecież uspokoić martwiącego się o nią Luthera. Gdy go odnajdziesz, opowiedz mu o wszystkim (TALK TO LUTHERN). Podczas rozmowy wybieraj następujące sekwencje: „What does this scheme involve" oraz „Of course Iœm". W ten sposób zdecydujesz się wstąpić w szeregi organizacji i dowiesz się o istnieniu szczegółowego planu pozbycia się Seleny. Jednak ze względów bezpieczeństwa, Luthem nie zechce wyjawić Ci go w całości. Wyjawi tylko, że początkiem całej akcji, było wymalowanie symboli wolności na tablicy Town Hall przez Wulfa i Goewin. Zostali co prawda schwytani, ale taka wpadka więcej się nie powtórzy. Pełen nowej wiary w zwycięstwo, odszukaj Mallina i porozmawiaj z nim (TALK TO MALLIN). Gdy zaproponuje Ci książkę, którą powinieneś jak najszybciej dostarczyć Morkusowi, zgódź się („Why cancet you take it yourself", potem „Yes, certainly"). Wyczuwasz jednak w tym interesie jakieś oszustwo. Morkus nie jest człowiekiem godnym zaufania, a Mallin wydaje się czymś dziwnie zdenerwowany. Gdy go spytasz (jeszcze raz TALK TO MALLIN) czy ta książka coś





dla niego znaczy („Does this book mean anything to you"), zachowa się nad wyraz niegrzecznie. Dziwne... Udaj się zatem nie do taverny, w której Morkus spędza każdą wolną chwilę, ale na Blackfriars Row i przeczytaj (LOOK AT POSTER) ogłoszenie przybite obok drzwi wejściowych do Świątyni Gethryna: „Kto odszuka i odda skradzioną z tego domu księgę, otrzyma w nagrodę unikalną rzeźbę". A więc wszystko jasne! Wejdź do świątyni i porozmawiaj z jednym z mnichów (TALK TO STRANGER). Oddaj mu dzieło ich duchowego przywódcy, skradzione przez Mallina (GIVE BOOK TO WHELK lub TOBY, takie bowiem imiona noszą obaj kapłani). Gdy „zainkasujesz" już obiecaną nagrodę, rozmów się dokładnie z Tobym i Whelkiem (TALK TO...). Brata Whelka spytaj o dziwny zapach, unoszący się w powietrzu („What is that strange smell"). Dostaniesz kilka młodych gałązek i wysuszone rośliny, które brat Toby przywiózł od Barbarzyńców, z których kadzidło daje właśnie ten niesamowity zapach. Gdy jednak poprosisz go o pomoc w pokonaniu Seleny – odmówi. Wspomni jednak o smoku (jeśli będziesz dociekliwy, czytaj – natrętnie „TALK TO..."), który mógłby Ci pomóc pod warunkiem, że odnajdziesz jego legowisko. Bardziej konkretny będzie brat Toby. Do jaskini smoka prowadzi brama Waregate. Nie tylko jednak musisz znaleźć sposób na jej otworzenie, ale powinieneś także zdobyć magiczny, trzyskładnikowy eliksir, którym należy skropić smoka, aby ten Cię nie zabił. Skład eliksiru i zaklęcie do niego zna w Tumvale jedna kobieta, więc... szybko do Goewin! Podczas rozmowy z zielarką (TALK TO GOEWIN) spytaj ją, czy przygotuje dla Ciebie czarodziejski wywar („Can you provide me with infusion of the herbs?"), gdy dziewczyna spyta o jakie zioła chodzi, wybierz podane przez Tobyiego („Houndstooth, Cowbane and Elecampane"). Goewina, gdy dowie się o Twojej wyprawie („I am going to use it on the Dragon"), będzie pełna podziwu i niewiary w jej powodzenie. Tym bardziej, że niestety nie ma jednego z ziół – Cowbane. Liczy, co prawda, biedaczka na pomoc Wulfa, ale przecież wiesz, że on już nigdy nikomu nie pomoże. Musisz zatem wziąść sprawy w swoje ręce. Idź do ogródka przed domem kowala na Smithy Street i zerwij poszukiwane ziele – pierwszy niebieski kwiatek po prawej strony (GET COWBANE). Wróć do Goewin i daj jej ostatni składnik (GIVE COWBANE TO GOEWIN). Wybierz teraz „TALK TO GOEWIN" i spytaj, czy zaklęcie jest już gotowe („Is the spell..."). Automatycznie dostaniesz napój (POTION). Pożegnaj się na razie i idź na West Street. Wejdź do taverny „Severed Arms" i zacznij rozmowę z barbarzyńcą, siedzącym przy stole tuż przy drzwiach (TALK TO STRANGER). Gdy już się zapoznacie, zapytaj go o smoka (TALK TO ULTAR). Sam niewiele potrafi Ci pomóc, radzi jednak porozmawiać na ten temat z Gargoylami pilnującymi bramy. Najpierw jednak musisz wypowiedzieć ich imiona: Fengael i Hammawen. Udaj się zatem na Waregate i zrób to, co Ci poradził Ultar (TALK TO GARGOYLES). Pomimo Twoich starań, pradawne bóstwa nie zechcą wpuścić Cię do jaskini, gdyż jesteś... mężczyzną! Tylko przed kobietą brama może być otwarta – tak rozkazał ich stwórca! W tej sytuacji nie pozostaje Ci nic innego, jak odnaleźć serdeczną przyjaciółkę i namówić ją do pójścia z Tobą. Najprawdopodobniej jest u siebie w aptece. Gdy już dotrzesz do Goewin, porozmawiaj z nią (TALK TO GOEWIN). Oczywiście zgodzi się Ci pomóc. Udaj się z nią pod bramę i na miejscu koniecznie przemów do dziewczyny (TALK TO GOEWIN). Jeśli zaczniesz gadać z bóstwami, ta zwyczajnie się obrazi i wróci do siebie. Kiedy więc Goewin wypowie imiona stworzeń, brama otworzy się przed wami, a ciekawa tego co jest za nią zielarka wpadnie do środka. Żwawo ruszaj za nią! Jeśli choć przez chwilę się zawahasz, brama zamknie się za dziewczyną, usłyszysz krzyk i już na wieki Selena zapanuje nad miastem. W środku jaskini znajdziecie się w sali wejściowej (Entrance Cave). Pokręć prawą czaszką (PULL RIGHT SKULL) i obejrzyj dokładnie lewą (LOOK AT LEFT SKULL). Obie stanowią ostrzeżenie dla tych, którzy zgrzeszyli. W tym momencie, otworzą się drzwi do następnej sali. Wejdź przez nie, obejrzyj obie czaszki (LOOK AT...) i poczekaj na Goewin. Jej pomoc okaże się teraz niezbędna. Każ jej wrócić do poprzedniego pomieszczenia i przekręcić lewą czaszkę (TELL GOEWIN TO GO TO ENTRANCE CAVE AND THEN PULL LEFT SKULL AND FINISH). Gdy drzwi się uchylą, wejdź do następnej sali i przekręć prawą czaszkę (PULL RIGHT SKULL). Nie martw się tym co się stanie. Poczekaj chwilę i pokręć drugą czaszką (PULL LEFT SKULL). Drzwi otworzą się ponownie, a do sali wejdzie Goewin. Jeszcze raz skorzystaj z jej usług. Wyślij ją ponownie do poprzedniej sali i poleć przekręcić prawą czaszkę (TELL GOEWIN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL AND FINISH). Dziewczyna będzie wyraźnie obrażona za takie jej traktowanie, ale wykona polecenie. Wejście do następnej części jaskini, stanie przed Tobą otworem. Wykorzystaj to, a gdy już będziesz po drugiej stronie, zaczerpnij głęboko powietrza i zgraj sytuację na dysk. To dobra rada, gdyż gdy wejdziesz w górny korytarz, czeka Cię niespodzianka, z którą być może nie od razu sobie poradzisz. Strach, jaki Cię obezwładni na widok olbrzymiego, żądnego Twej krwi wojownika sprawi, że w pierwszej chwili zechcesz zawrócić. Jednak nie po to dotarłeś tak daleko, aby teraz tchórzliwie uciekać. Tym bardziej, że przeciwnik rzuci Ci pogardliwie pod nogi bojowy topór, nie musisz więc walczyć gołymi rękoma. Podnieś go i przygotuj się na śmiertelny bój. Zresztą, nie masz wyboru – tylko jeden z was może przeżyć! Walka, może początkowo okazać się trudna, wkrótce jednak powinieneś nabrać wprawy i rozprawić się ze świniopodobnym straszydłem. Aby posługiwać się toporem, umieść kursor na Twojej postaci – zmieni się wówczas w symbol broni, którą się posługujesz. Ciosy zależą od wysokości, na jakiej umieścisz kursor:

– LEWY przycisk myszy na wysokości PASA – ATAK przez PCHNIĘCIE

– LEWY przycisk myszy na wysokości GŁOWY – ATAK przez CIĘCIE
– PRAWY przycisk myszy na wysokości PASA – OBRONA przed PCHNIĘCIEM
– PRAWY przycisk myszy na wysokości GŁOWY – OBRONA przed CIĘCIEM.

Podczas walki staraj się stosować zasadę, w myśl której najlepszą obroną jest atak. Unikaj jednak szaleństwa i nie zapominaj o osłonie. Najlepiej prowokuj przeciwnika do ataku i wówczas celnie i często kontruj. Gdy wreszcie potwór zmieni się po śmierci w spopieloną powłokę, zatrzymaj przy sobie tak dobrze służący Ci oręż i wejdź do głównej pieczary. Udało Ci się dotrzeć do Smoka!!! Udaje, że śpi, ale w żadnym wypadku nie odzywaj się do niego. Wyjmij buteleczkę z czarodziejskim eliksirem i skrop nim bestię (USE POTION ON DRAGON). Teraz, przemów do smoka, wypowiadając zaklęcie (TALK TO DRAGON). O dziwo – zareaguje! Z możliwych kwestii wybierz trzecią możliwość („I command you to help us!"), a wówczas potwór okaże zrozumienie i udzieli Ci kilku rad, jak pokonać Selenę. Opowie też ciekawą historię, która wreszcie wyjaśni wiele rzeczy. Otóż dawno, dawno temu, zanim w tym miejscu powstało miasto Turnvale, była to siedziba złego Demona, który rządził doliną. Gdyby tu nie przybyli ludzie, prawdopodobnie umarł by według starych prawideł. Tak jednak się nie stało. Kiedy bowiem osiedlili się w dolinie śmiertelnicy, żywił się ich złem, ambicjami i namiętnościami. Mógł trwać, gdyż nie brakowało ofiar jego przewrotności. Nie było na niego sposobu i dopiero nowy przywódca ludzi, czarodziej Gethryn potrafił go pokonać. Jednak po wielu latach, Selena wskrzesiła go swoją mocą, sprzymierzyła z nim, sprowadziła najemnych żołnierzy... Tak naprawdę jednak to nie Selena, a Demon, który w nią wstąpił znów rządzi ludźmi. Przed śmiercią, Gethryn podarował Smokowi Magiczny Kamień Mocy, dzięki któremu wygnał niegdyś Demona z ludzkiego ciała i przepędził go z doliny. Kamień „nasycony" jest bowiem zaklęciem, wobec którego Demon staje się słaby i bezbronny. Ten właśnie kamień, noszący nazwę „Oczu Gethryna", dostaniesz teraz w darze od Smoka. Pamiętaj jednak o jednym: nigdy nie wolno Ci w niego spojrzeć! Nie ma zatem czasu do stracenia. Musisz jak najszybciej dotrzeć do Seleny. Tą samą drogą, którą przybyłeś wyjdź z jaskini. Zarówno w sali błękitnej, jak i zielonej przekręć lewą czaszkę (PULL LEFT SKULL). Przed wyjściem na zewnątrz, porozmawiaj z Goewin (TALK TO GOEWIN). Uzupełnij zdobyte na temat Seleny wiadomości informacją, że jako mała dziewczynka była ona uczennicą Taighta, potem jednak poświęciła się złu. Wróć do miasta i udaj się na Market Place. Podejdź do okna sklepu Ewana i czekaj. Po chwili, powinien pojawić się Skorl, który wejdzie do środka. Popatrz przez okno do wewnątrz (LOOK THROUGHT THE WINDOW) i podsłuchaj rozmowę. Chociaż początkowo dotyczy ona dostaw żywności, wkrótce okazuje się, że prawdziwym powodem wizyty najemnika u Ewana jest spisek. Wayne, bo tak ma na imię Skorl, nie zapomniał swojej pani uwolnienia Goewiny i postanowił jej się pozbyć. Ponieważ jednak jest ona strzeżona przez magicznego wojownika i Skorle nie mają do niej dostępu, prosi sklepikarza, aby ten ukryty w beczce dostał się na zamek i zabił złą władczynię. W zamian, obiecuje dobre traktowanie przez nowych władców. Czyż nie jest to szansa dla Ciebie? Zanim Skorl opuści sklep „wycofaj się" z opcji patrzenia przez okno i natychmiast po jego wyjściu, zaczep go (TALK TO WAYNE). Chociaż będzie bardzo nieufny, w końcu da się przekonać do Twojego udziału w spisku. Wejdź więc do sklepu i poinformuj Ewana o zmianie planów (TALK TO SHOPKEEPER). Wygląda raczej na zadowolonego, że to nie on będzie musiał spotkać się oko w oko z Seleną. Każe Ci wskoczyć do beczki i... po krótkiej podróży znajdujesz się w zamkowej piwnicy, pełnej pustych beczek po winie (Wine Cellar). Tylko jedna z nich jest pełna. Podejdź do górnej beczki w dolnym składziku po lewej stronie ekranu i przyjrzyj się jej (LOOK AT CASK). Pojawi się korek (BUNG). Niestety, w żaden sposób nie możesz go wyciągnąć. Wyjdź zatem do pomieszczenia obok. To kuchnia (Kitchen). Obejrzyj dokładnie ciało zabitego zwierzęcia, leżące na stole (LOOK AT CARCASS). Widzisz te brudne, ohydnie śmierdzące kawałki tłuszczu? Przykro mi to powiedzieć, ale weź jeden z nich (GET FAT). Na szczęście zdusiłeś w sobie uczucie mdłości. Spójrz teraz na prawo od stołu. Widzisz stare szczypce do węgla? Weź je (GET TONGS) i wróć do piwniczki. Gdy spotkany już wcześniej chłopiec wejdzie ponownie, zaczep go (TALK TO STRANGER). Na imię ma Minnow i jego zdaniem trudno będzie Ci dostać się do Seleny, gdyż wieży z urządzeniem do opuszczania zwodzonego mostu pilnuje jego pan, olbrzymi Skorl. Co prawda lubi sobie wypić, ale nie wiele Ci to pomoże. Jeszcze raz porozmawiaj z chłopcem (TALK TO MINNOW), wybierając następujące kwestie:

– „I'm the official ale and wine tester" – (na to nie da się nabrać)

– „Ioem going to help you escape" – (nie zechce skorzystać z Twojej propozycji, gdyż jego ojciec, Morkus sprzedał go Skorlowi, a sam przepuścił pieniądze na piwo)

– „I've come to take you home, boy" – (nie tylko zapewni Cię tym razem o swojej wiernej służbie dla Skorla, ale także poinformuje, że właśnie idzie zawiadomić go o Twojej obecności).

Gdy wyjdzie nie wpadaj w panikę, tylko podejdź do beczki i przy pomocy szczypiec wyjmij korek (USE TONGS ON BUNG). Czerwone wino, strumieniem zacznie wylewać się na podłogę. Po chwili, za Minnowem wejdzie Skorl i od razu ruszy w Twoim kierunku. Gdy tylko pojawi się w drzwiach, nie czekaj i bierz nogi za pas (do góry ekranu). Żołnierz rzuci się za Tobą, jednak w tym momencie zobaczy wyciekające z beczki winio i... to jest silniejsze od niego. Zostaw go tak, zajętego piciem i idź do kuchni. Następnie z przejścia (Passage) wejściem na prawo, miń jadalnię (Dinning Hall) zajętą przez pijane do nieprzytomności Skorle i wejdź do wieży (GATE ROOM). Znajduje się tu urządzenie do opuszczania zwodzonego mostu, prowadzącego do siedziby Seleny. Posmaruj dźwignię maszyny tłuszczem (USE FAT ON LEVER) i poczekaj aż przyjdzie Minnow. Porozmawiaj z nim (TALK TO MINNOW). Okazuje się, że chłopiec zachęcony powodzeniem Twojej misji, chce Ci pomóc. Poproś go więc, aby pociągnął za dźwignię (TELL MINNOW TO PULL LEVER AND PULL LEVER AND FINISH), a Ty w tym czasie (równocześnie z Minnowem) zakręć kołowrotem (OPERATE WINCH). Wróć teraz do przejścia między kuchnią, a jadalnią (Passage) i wejdź po schodach na górę. Przejdź balustradą nad śpiącymi Skorlami do końca ekranu i...zgraj sytuację na dysk. Czeka Cię bowiem walka z bratem bliźniakiem wojownika, pokonanego w jaskini Smoka. Wejdź na most i w ten sam sposób co poprzednio zabij potwora. Droga do Seleny stoi przed otworem! Śmiałym krokiem wkrocz do wieży, a komputer sam już zakończy całą tę niesamowitą historię... Tak oto wszystko skończyło się dobrze. Demon został wygnany, Selena pokonana, Morkus wypędzony, a najemni żołnierze sami uciekli z miasta...Raptoucha usynowiła Nellie, zaś Luthem ożenił się z Goewin. Wkrótce po weselu Diermont dosiadł konia i opuścił Turnvale. Jego zadanie zostało skończone. Czy jednak na zawsze?...

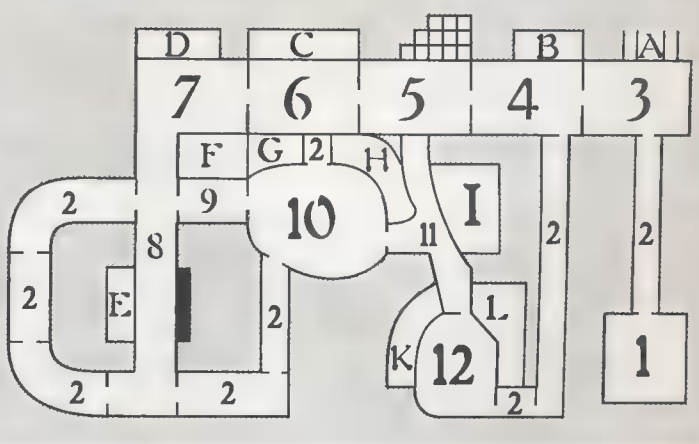
Instrukcję przygotowano w oparciu o wersję na komputer Amiga.

opracowanie: Dariusz Zgliński

LEGENDA

A–Brama miejska
B–Apteka (dom Goewin)
C–Town hall
D–Jaskinia smoka
E–Kuźnia (dom Lutherna)
F–Taverna „Severed Arms"
G–Sklep Ewana
H–Dom Thaidghta
I–Świątynia Gethryna
K–Taverna „Magpie Tavern"
L–Niezamieszkany dom

1–Sewer outlet
2–Aleja
3–Castle gate
4–Apothecary lane
5–Castle wall
6–Middle street
7–Waregate
8–Smithy street
9–West street
10–The market place
11–Blackfriars row
12–Magpie Courtyard



MONKEY ISLAND

Le Chuck's Revenge

cz. 2



Oto druga, zarazem ostatnia część opisu gry „Monkey Island II". W poprzednim odcinku opuściliśmy sympatycznego Guybrusha w chwili, gdy był na jak najlepszej drodze do skompletowania czterech kawałków mapy do największego skarbu piratów – Big Woop'a . Jak dotąd los nie był dla Ciebie łaskawy. Pierwsza część mapy, znajdująca się na Booty Island w sklepie z antykami jest chwilowo nieosiągalna, gdyż sklepikarz żąda za nią majątek. Niewiele natomiast brakowało, abyś zdobył drugą jej część. Jednak i tym razem los, spłatał Ci figla. Kiedy wydawało się, że jest tuż tuż – wiatr poniósł ją aż na wybrzeże ...

Meldujesz się ponownie na statku kapitana Dreda i prosisz go, aby obrał kurs na Phatt Island. W tym miejscu ponownie wkraczamy do akcji... Gdy będziesz już na miejscu, udaj się na molo do starego wędkarza i daj mu rybę (GIVE FISH TO MAN). Przyzna, że złowiłeś większą rybę niż on i tym samym wygrałeś zakład. Zgodnie z umową otrzymasz wędkę. Teraz nie pozostaje Ci nic innego jak wrócić na statek i popłynąć na Booty Island. Na miejscu idź w lewo mijając sklep ze starociami i starego człowieka (OLD MAN). Na mapie wybierz „Cliff" (znajduje się na dole ekranu). Uaktywnij opcję WALK TO CLIFF SIDE, a zobaczysz na zboczu skarpy porwany przez wiatr fragment mapy. Spróbuj go zdobyć używając wędki (USE FISHING POLE WITH MAP). Niestety, za chwilę nadleci ptak, zabierze mapę i odleci na wysokie drzewo (BIG TREE). Wróć zatem na „Path" (ekran z mapą) i wskaż wysokie drzewo jako cel Twojej wędrówki. Zauważysz, że jest tam wiele dziupli, a także kawałek deski wrośniętej w drzewo. Włóż wiosło w pierwszą od lewej dziuplę na dole (USE OAR WITH HOLE), wejdź na duży, lewy korzeń drzewa, później na deskę, a następnie na wiosło i ... znów się nie udało! Wiosło pęknie, a Ty spadniesz i stracisz przytomność. Nastąpi teraz ciekawa scenka z Twojego snu. Twoi rodzice w hmm...pośmiertnej formie, dziwaczna piosenka, której słowa zapiszesz i...LeChuck!!!

Gdy odzyskasz przytomność, zabierz złamane wiosło, wróć na statek Dreada i popłyń na Scab Island. Na miejscu wejdź do pierwszego domu po prawej stronie. Jest to warsztat stolarza. Daj mu złamane wiosło (GIVE BROOKEN OAR TO WOODSMITH). Po naprawie otrzymasz je spowrotem. Wyjdź z warsztatu i idź w lewo do kartografa Wallego. Daj mu soczewkę, którą wyjąłeś wcześniej z modelu latarni morskiej (GIVE LIGHTHOUSE LENS TO CARTOGRAPHER). Opuść uszczęśliwionego Wallego i udaj się do baru „Krwawe Wargi". Zamów kilka drinków. Jeśli barman poprosi Cię o jakiś dowód tożsamości (ID), daj mu swoją kartę biblioteczną (odpowiedź „1") barman. Następnie skorzystaj z oferty kilku napojów, wybierając po jednym z każdego gatunku. Jako dodatek powinieneś otrzymać słomkę do picia (CRAZY STRAW). Już wkrótce będzie Ci potrzebna. Teraz zainteresuj się grającą na pianinie małpką Jojo i stukającym metronomem. Wsuń banana pod metronom (USE BANANA ON METRONOME). Na tyle przykuje to uwagę małpy, że korzystając z okazji możesz włożyć ją do kieszeni (PICK UP JOJO). (Po co?! – też w tym momencie o tym pomyślałem, ale cierpliwości). Możesz już wyjść z baru. Idź teraz do pralni. Zobaczysz śpiących piratów.

Jeden z nich ma drewnianą nogę. Weź piłę i po prostu mu ją odetnij (USE SAW ON PEG LEG). Kiedy nieszczęśnik się przebudzi i zauważy feler, podniesie straszny wrzask. Wzywany w tak dramatyczny sposób stolarz, bez namysłu przybiegnie na miejsce zdarzenia, ty zaś możesz spokojnie wynieść z jego warsztatu kilka cennych przedmiotów. Zabierz więc młotek (hammer) i gwoździe (nails – leżą pod młotkiem). Teraz szybko na statek i płyń na Booty Island. Po przybyciu na wyspę, idź do Stana – właściciela sklepu z trumnami. Poproś go żeby pokazał Ci trumny. W trakcie prezentacji, rozentuzjazmowany Stan wskoczy do jednej z trumien, a Ty wówczas zamknij ją (CLOSE COFFIN) i bardzo szybko przybij wieko gwoździami (USE NAILS ON COFFIN). Jeżeli zrobisz to sprawnie, Stan nie zdąży wyskoczyć z trum-



ny. Jeśli jednak Ci się nie uda, nie przejmuj się. Następnym razem powinno Ci pójść lepiej (tylko każ mu kontynuować prezentację). Możesz teraz zadzwonić dzwonkiem przybitym do lady, aby zdenerwować uwięzionego handlarza i zabierz klucz do krypty, wiszący na ścianie za ladą. Rozbicie kasy młotkiem nic Ci nie da, gdyż jest ona pusta. Wyjdź ze sklepu i idź w prawo aż do miejsca, gdzie odbywa się konkurs plucia na odległość. Stań obok wbitych w ziemię chorągiewek i zadmij w syrenę okrętową (którą wcześniej kupiłeś w sklepie z antykami). Sędzia prowadzący zawody opuści wówczas na chwilę plac, a Ty w tym czasie powinieneś dokonać małego szahrajstwa. Podejdź szybko do ostatniej (niebieskiej) chorągiewki i wyciągnij ją z ziemi (PICK UP FLAG) ustawiając ją następnie bliżej linii plucia (nie pomyl się! Po ruszeniu flag sędzia już drugi raz nie da się nabrać).

Gdy sędzia powróci wymieszaj kolorowe drinki kupione w barze. Żółty z niebieskim (USE YELLOW WITH BLUE DRINK) stworzą w efekcie zielony napój, który da ślinie odpowiednią gęstość. Wypij go (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK) po czym powiedz sędziemu, że chcesz uczestniczyć w tym dziwacznym konkursie. Wybrane imię jest nieistotne. Klucz do zwycięstwa leży nie w technice plucia, ale w odpowiednim wykorzystaniu siły i kierunku wiatru. Wśród gapiów spostrzeżesz kobietę, przepasaną kolorową szarfą. Podmuchy wiatru od czasu do czasu targają ją na wszystkie strony. Ustaw kursor na PTOOIE i w chwili gdy wiatr „podwieje" najsilniej szarfę wciśnij lewy przycisk myszy. Być może za pierwszym razem, nie wszystko pójdzie zgodnie z planem, ale w końcu wyczujesz odpowiedni moment na plucie. Jeśli wreszcie uda Ci się wygrać, otrzymasz pierwszą nagrodę jaką jest specjalna plakietka. Teraz możesz iść do sklepu z antykami i spróbować sprzedać ją handlarzowi (GIVE PLAQUE TO ANTIQUE DEALER). Początkowo nie będzie tym zainteresowany, ale jeśli podczas dialogu będziesz wybierał odpowiedzi, utwierdzające go w przekonaniu, że jest to rzecz naprawdę wartościowa (cały czas „1"), w końcu zaoferuje ci za nią 6000 sztuk złota. Przyjmij propozycję i wyjdź ze sklepu. Masz teraz wystarczającą ilość pieniędzy, aby wypożyczyć od Kate łódź ze szklanym dnem. Jest ona niezbędna, aby wyruszyć na poszukiwanie rzeźby z dziobu szkunera „Szalona Małpa". Przedtem musisz znaleźć współrzędne miejsca, w którym ten statek został zatopiony. Przejrzyj zatem wypozyczoną wcześniej książkę o katastrofach „Great Shipwrecks..."(LOOK AT), a znajdziesz w niej właściwe koordynaty (33N 89W). Powiedz Kate, że chcesz wypożyczyć okręt („3") i zgódź się na cenę („2"). Zapyta Cię, gdzie chciałbyś popłynąć. Na mapie (używając kursora) ustaw współrzędne tak, aby odpowiadały znalezionym w książce koordynatom. Znajdziesz się na morzu. Wybierz opcję („2") nurkowania (I'LL DIVE IN AND LOOK FOR THE SUNKEN GALLEON), a zanurzysz się w wodzie. Po pewnym czasie zobaczysz zatopiony okręt. Rzeźba znajduje się po prawej stronie, na dziobie okrętu. Podpłyń do niej i spróbuj ją podnieść. Niestety, jest zbyt ciężka abyś mógł ją wyciągnąć na powierzchnię. Podpłyń więc trochę w lewo, a znajdziesz kotwicę. Pociągnij teraz linkę (PULL ROPE), a po chwili Kate wciągnie Cię na pokład (oczywiście wraz z rzeźbą). Wkrótce szczęśliwie dopłyniecie do Booty Island. Udaj się od razu do sklepu z antykami. W sklepie daj rzeźbę sprzedawcy (GIVE MONKEY HEAD TO ANTIQUE DEALER). Uff! nareszcie masz pierwszą z czterech części mapy. Pora zdobyć także trzy następne. Wyjdź ze sklepu, idź w lewo do mapy („Path"). Tam wybierz „BIG TREE". Podejdź do drzewa i ponownie włóż wzmocnione wiosło do dziupli (USE REINFORCED QAR WITH HOLE). Wejdź na korzeń drzewa i poprzez deskę na wiosło. Weź teraz deskę, która posłuży ci za pierwszy stopień (PICK UP PLANK) i włóż ją do pierwszej dziupli po prawej stronie od wiosła. W ten sposób kontynuuj swoją wspinaczkę, aż dotrzesz na szczyt drzewa. Zobaczysz tam trzy domki. Wybierz ten znajdujący się u góry po lewej stronie. Przed wejściem znajdziesz teleskop. Podnieś go (PICK UP TELESCOPE) i wejdź do najbliższego domku. Wewnątrz jest ptak, który ukradł Ci mapę. Jak tu jednak znaleźć tę jedyną w stercie innych papierów? Może pies okaże się pomocny? Wrzuć go w stos map (USE DOG WITH PILE), a po chwili wyjdzie a tą, o którą tyle zabiegałeś. Zejdź teraz z drzewa, wróć na statek Dreada i każ mu płynąć na Sabb Island.

Kiedy już będziesz na miejscu, przejdź do mapy i pójdź na cmentarz (CEMENTERY). Tam, po prawej stronie, znajduje się kilka grobów i jedna krypta (Stan's Kozy Crypt). Podejdź do niej i otwórz kluczem, który zabrałeś Stanowi (USE CRYPT KEY IN CRYPT).

Wejdź do środka i podejdź do ostatniej trumny, stojącej w dolnym rzędzie po prawej stronie. Teraz będziesz potrzebował kilku kwestii z książki a cytatami piratów, którą zabrałeś gubernatorowi na Phatt Island. Wybierz LOOK AT BOOK OF FAMOUS PIRATE QUOTATIONS, a następnie dokładnie obejrzyj trumnę (LOOK AT COFFIN). Na pewno zauważysz na niej kilka podobnych tekstów. Otwórz więc trumnę (OPEN COFFIN) i zabierz prochy nieboszczyka, który w niej spoczywa (PICK UP ASHES). Teraz możesz wyjść z krypty, a potem opuścić cmentarz. Pójdź na bagna. Teraz starym sposobem popłyń do wiedźmy Mojo. Poproś ją, żeby zrobiła dla Ciebie eliksir życia. Niestety, wiedźma zapomniała już recepturę, jednak jeśli masz właściwą książkę („101 Essential Voodo Recipes") wszystko potoczy się automatycznie i po Twojej myśli. Gdy eliksir będzie gotowy, wróć ponownie na cmentarz. Wejdź znowu do krypty i spójrz na otwartą trumnę (LOOK AT OPEN COFFIN). Posiadasz teraz możliwość wskrzeszenia zmarłego. Przywróć do życia mężczyznę, leżącego w trumnie (USE ASHES–2–LIFE POTION ON ASHES). Jest on właścicielem chatki na plaży. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że zmarł. Porozmawiaj z nim i powiedz mu całą prawdę („1", „2" potem wszystko jedno). Przywrócony do życia mężczyzna przeświadczony jest o tym, że pozostawił włączony piec w swojej restauracji. Zaoferuj mu swą pomoc („2") i obiecaj, że go wyłączysz. Otrzymasz wówczas klucz do jego chatki. Udaj się więc niezwłocznie na plażę i skręć w prawo. Podejdź do drzwi chaty („Weenie hut" – przypomina latarnię morską) i otwórz je (USE KEY IN DOOR). Wejdź do środka, a zobaczysz, że piec rzeczywiście nie jest wyłączony. Wyłącz go (USE KNOBS), wyjdź z domku i wróć na cmentarz. Tam ponownie wskrześ mężczyznę (USE ASHES–2–LIFE ON ASHES) i powiedz mu, że spełniłeś jego prośbę. W nagrodę otrzymasz trzecią część mapy. Wróć na statek Dreada i rozkaż, aby płynął na Phatt Island. Teraz będziesz mógł wykorzystać ulotkę Kate, którą niegdyś sama Ci dała. Wciąż jesteś na wyspie poszukiwany i wszędzie porozwieszane są obwieszczenia a





Twoją podobizną. Wystarczy tylko w to miejsce przykleić podobiznę Kate (USE LEAFLET WITH POSTER) i zniknąć na pewien czas (w tym celu musisz koniecznie pójść w lewo do mapy – „Path" i ponownie wybierz „Wharf"). Dalej wydarzenia potoczą się błyskawicznie. Kate będzie akurat przechodziła obok plakatu, zobaczy go, i w tej samej chwili zostanie aresztowana przez strażnika. Pójdź za nimi i wejdź do więzienia. Na jednej z półek, leży koperta z rzeczami zarekwirowanymi Kate (VANILLLA ENVELOPE). Weź ją (PICK UP), otwórz (OPEN) i wyjmij butelkę pseudo–grogu (BOTTLE O'NE AR–GROG). Przyda się później. Wyjdź z więzienia i idź w prawo, aż do mapy. Tam wybierz wodospad (WATERFALL). Gdy do niego dotrzesz, wejdź na szczyt wzgórza (WALK TO PATH). Ku swojemu zdziwieniu zobaczysz, że nad wodospadem znajduje się pompa, dzięki której na dół spływa woda. Jeżeli chcesz przejść na drugą stronę, musisz ją wyłączyć. W tym celu posłuż się małpką Jojo (USE JOJO WITH PUMP). Wkrótce woda przestanie płynąć. Gdy wrócisz na dół, zobaczysz ukryte do tej pory tajemne wejście. Bez namysłu wejdź do tunelu (WALK TO NEWLY DISCOVERED GAPING HOLE). Jak się wkrótce okaże, tajemniczy tunel prowadzi pod powierzchnią morza na małą wysepkę. Znajduje się na niej dziwna chatka.

Gdy będziesz już na wysepce zobaczysz: chatę nad sobą, po lewej stronie ścieżkę prowadzącą do chaty, a po prawej tunel, którym możesz się dostać z powrotem na Phatt Island. Na prawo od tunelu, pod domkiem jest dziura. Na razie nie zawracaj nią sobie głowy, tylko idź do chaty (WALK TO COTTAGE), otwórz drzwi i wejdź do środka. Wewnątrz spotkasz człowieka. Porozmawiaj z nim. Nieznajomy wyzwie Cię na pojedynek w dyscyplinie, w której czuje się najlepszy – w piciu. Po chwili wyjdzie z chaty po kubek z grogiem. Przyniesie go i postawi na stole. To dla Ciebie! Kiedy wyjdzie, aby przynieść drugi kubek, rozkaż „USE GROG MUG WITH TREE" (drzewko rośnie w beczce w lewym rogu pokoju), a Guybrush szybko weźmie kubek z grogiem, podejdzie do drzewka i wyleje jego zawartość pod drzewko. Następnie napełnij swój kubek pseudo–grogiem (USE BOTTLE O'NEAR–GROG WITH EMPTY GROG MUG). Jeśli zrobisz to wszystko dostatecznie szybko, Twój rywal nie zwęszy podstępu. Gdy powróci, spokojnie wypij swoją porcję i zaczekaj na to co będzie dalej. Przeciwnik wypije grog i padnie jak rażony gromem. W ten sposób wygrałeś konkurs i masz z głowy natrętnego pijaczka. Na ścianie w głębi pokoju zawieszona jest rama lustra (MIRROR FRAME). Włóż w nią lustro, które kupiłeś od handlarza starzyzną (USE MIRROR WITH MIRROR FRAME). Podejdź do okna wybitego w ścianie (SHUTTERS), na której znajdują się frontowe drzwi (w prawym dolnym rogu pokoju). Otwórz je (OPEN SHUTTERS) i wyjdź z chatki. Na zewnątrz zobaczysz rzeźbę stojącą na trawniku. Podejdź do niej (WALK TO GROTESQUE STATUE). Na cokole znajduje się tabliczka. Zdanie które jest na niej wyryte, musi mieć jakiś ukryty sens („Kiedy mogę spojrzeć dalej – widzę bliżej"). Czy potrafisz odgadnąć o co chodzi? Jasne! Weź teleskop i umieść go w dłoni statuetki (USE TELESCOPE WITH GROTESQUE STATUE). Zobaczysz wówczas, że promień słońca skupiony przez teleskop wpadnie przez okno do chaty, odbije się od lustra, i w końcu oświetli jedną z cegieł po lewej stronie pokoju. Dobrze zapamiętaj którą, gdyż po chwili promień zgaśnie, a teleskop spadnie na ziemię. Podnieś go, a następnie wejdź do środka i naciśnij właściwą cegłę (PUSH BRICK). Pod zapadnią, na której stoisz, znajduje się piwnica. Znajdziesz tu upragnioną, czwartą i ostatnią część mapy (trzyma ją szkielet). W piwnicy znajduje się też pochylnia, którą można zjechać na plażę przed chatą. Skorzystaj z niej teraz. Uwaga – jeśli pchniesz nieodpowiednią cegłę, automatycznie spadniesz na pochylnię i zjedziesz do stóp pagórka. Powrót zabierze ci trochę czasu i... nerwów. Dlatego uważaj i staraj się nie pomylić. Tak więc, udało Ci się skompletować całą mapę, ale to jeszcze nie koniec gry. Wróć przez tunel–jaskinię (Cave) do mapy, a następnie na statek Dreda i poproś go o przewiezienie Cię na Scab Island. Idź od razu do kartografa Wally'ego. Któż lepiej od niego zna się na mapach? W nadziei, że pomoże Ci odpowiednio złożyć cztery kawałki mapy w jedną całość, daj mu jej pierwszą część (GIVE MAP PIECE TO CARTOGRAPHER), i... spokojnie obserwuj dalszy bieg wypadków. Zanim jednak dostaniesz gotową mapę, Wally poprosi Cię o przysługę. Biedak zamówił u wiedźmy Mojo napój miłosny i teraz chciałby, abyś go dla niego odebrał. Czyż mógłbyś mu odmówić? U wiedźmy byłeś już tyle razy, że dotarcie do niej nie stanowi dla Ciebie żadnej trudności. Ruszaj zatem na bagna i porozmawiaj z wiedźmą o napoju Wally'ego („1"). Otrzymasz go (w torbie juju), ale przedtem czarownica będzie miała wizję. To straszne, ale dowiadujesz się, że Wally został porwany przez LeChucka! Musisz mu jak najszybciej pomóc! Powiosłuj zatem na brzeg i otwórz otrzymaną od wiedźmy torbę (LOOK AT JUJU BAG). Automatycznie przybędą Ci zapałki i „miłosna bomba" (LOVE BOMB). Idź do Wally'ego i przeczytaj wiadomość, którą nieszczęśnik zdążył wyryć na stole. Teraz idź do miejsca, gdzie bagno styka się z morzem. Znajdziesz tam dość dużą paczkę. Obejrzyj ją (LOOK AT CRATE), a zobaczysz, do kogo jest zaadresowana... Otwórz ją (OPEN CRATE), wejdź do niej (USE CRATE) i czekaj. Wkrótce zjawi się kilku podejrzanych typków. Załadują paczkę na statek i popłyną do siedziby LeChucka...

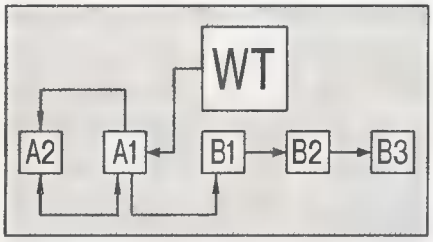
CZĘŚĆ TRZECIA: FORTECA LECHUCKA

W fortecy, po wyjściu z paczki, pójdź w prawo, a następnie wejdź po schodach do pomieszczenia na górze. Przejdź przez nie i nie zbaczając w bok wejdź w drzwi naprzeciwko. Znajdziesz się w tajemniczym korytarzu. Nie zatrzymuj się przy kościstych płaskorzeźbach tylko idź dalej. Zejdź po schodach do celi, w której znajduje się Wally (pierwsza z brzegu) i spróbuj z nim porozmawiać. Niestety, aby go uwolnić, musisz najpierw zdobyć klucz od jego celi. Idź więc na górę, wyjdź po schodach z pieczary i wróć do pomieszczenia z wnęką i dzi-





wacznymi znakami drogowymi. To, co teraz napiszę i dla mnie było wielkim zaskoczeniem, ale tylko w ten sposób udało mi się dotrzeć do odpowiednich drzwi. Dlatego postępuj zgodnie z zamieszczoną obok mapką i nie dziw się, że coś tu jest chyba nie w porządku. Wejdź zatem we wnękę ze znakami, oznaczoną na mapce jako „WT" i wejdź w korytarz na lewo. W ten sposób znajdziesz się w sali „A1". Przejdź do pomieszczenia „A2" i od razu zawróć do „A1". Teraz idź cały czas w prawo. O dziwo, nie będzie to „WT", a sala „B1", potem „B2" i wreszcie



„B3". To tutaj!!! Przypomnij sobie teraz kartkę papieru ze śliną Largo? Spójrz na nią (LOOK AT SPIT ENCRUSTED PAPER). Zapisane na kartce w pierwszym wersecie słowa piosenki, przypominają układ kości na jednej z płaskorzeźb: „Głowa połączona z żebrem, żebro połączone z biodrem, biodro połączone z ramieniem". Naciśnij odpowiedni szkielet i przejdź przez powstałe przejście. Tak samo musisz postąpić w następnym pokoju. Przeczytaj zatem drugi werset piosenki: „Ramię połączone z głową, głowa połączona z żebrem, żebro połączone z nogami". Potem trzeci: „Noga połączona z biodrem, biodro połączone z ramieniem, ramię połączone z głową" i wreszcie czwarty: „Głowa połączona z żebrem, żebro połączone z biodrem, biodro połączone z nogami", za każdym razem przechodząc przez uchylone drzwi. W ten sposób dotrzesz ostatecznie do pomieszczenia z olbrzymimi wrotami, których założono niezliczoną liczbę zamków. Podejdź do nich, otwórz je (OPEN HUGE DOOR) i wejdź do środka (WALK TO DOGGIE DOOR). Widzisz klucz wiszący na ścianie obok tronu LeChucka? Podejdź tam i zabierz go (PICK UP VOODO KEY TO JAIL). Niestety w tym momencie zostaniesz schwytany przez swego oprawcę. W następnej scenie, obaj z Wallym wisicie nad dołem wypełnionym kwasem. Nawet bez tłumaczenia LeChucka, aż nazbyt dobrze wiesz co się stanie, gdy świeczka dopali się do końca, uruchamiając w ten sposób skomplikowany mechanizm, wymyślony przez pirata. Przezwyciężając strach, zadaj mu kilka idiotycznych pytań. To go sprowokuje do odejścia. Cóż, Twoja sytuacja jest nie do pozazdroszczenia. Ale... głowa do góry!!!



Wisząc nad dołem sięgnij po „zielonego" drinka (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK). Ślina nabierze odpowiedniej konsystencji, jak podczas zawodów w pluciu. Może ta niecodzienna umiejętność, pomoże Wam wyjść cało z opresji. Żeby zgasić świecę, musisz napluć dokładnie w lewy dolny róg tarczy. Ustaw więc kursor na cel i próbuj aż do skutku. Bądź wytrwały – to Wasza jedyna szansa! Gdy wreszcie uda Ci się trafić we właściwe miejsce, ślina odbije się od tarczy i zgasi płomień świecy. Wszystko wokół Was pogrąży się w egipskich ciemnościach. Żeby zobaczyć co się dzieje, zapal zapałkę (USE MATCHES). Hmm...zapruszony ogień w pomieszczeniu pełnym dynamitu... Tak to się musiało skończyć! Forteca LeChucka wyleci w powietrze, a Ty wyrzucony podmuchem „wylądujesz" na zapomnianej przez wszystkich wyspie Dinky.

CZĘŚĆ CZWARTA: WYSPA DINKY

Po niezbyt miękkim lądowaniu, idź w prawo, aż spotkasz siedzącego przy drzewie starca. To mędrzec, Herman Toothrot. Porozmawiaj z nim. Zachwycony Twoją obecnością, zechce Cię nauczyć swojej filozofii, oczywiście jeśli wcześniej go o to poprosisz. Tematem „pierwszej lekcji" będzie odpowiedź na pytanie, jakiego koloru jest drzewo? („What color is the tree?"). Cierpliwie wybieraj podawane przez komputer możliwe barwy, aż po kilku minutach(!) pojawi się odpowiedź „All colors". I to jest właściwa odpowiedź. Zniechęcony skomplikowanymi podstawami filozofii Hermana, rezygnujesz jednak z dalszej nauki. Pójdź więc w lewo i popatrz na podstawę aparatury do destylacji stojącej na brzegu (LOOK AT STILL).

Podnieś kieliszek po Martini i czarny łom leżący obok niego (PICK UP MARTINI GLASS) i (...CROWBAR). Spójrz teraz na lewy dolny róg ekranu. Powinieneś zobaczyć butelkę leżącą w wodzie. Podnieś ją (PICK UP BOTTLE) i rozbij o skałę (tę na lewo od aparatury – USE BOTTLE WITH ROCK). Podejdź do beczki, nad którą znajduje się papuga. Otwórz ją (OPEN BARREL), wyjmij krakersa i daj go papudze (GIVE CRACKER TO PARROT). Gadający ptak podpowie Ci, co masz dalej robić („Idź na wschód do stawu w kierunku dinozaura"). Następnie, napełnij kieliszek wodą morską (USE MARTINI GLASS WITH OCEAN) i wlej ją do destylatora. Aby uzyskać czystą, odsoloną wodę – (USE GLASS O'WATER WITH STILL). Pójdź teraz w lewo brzegiem morza, aż dotrzesz do dżungli – wejdź do niej (WALK TO JUNGLE). Zobaczysz dwie ścieżki. Jedna z nich prowadzi w lewo, a druga w górę. Wybierz drogę prowadzącą w lewo. Wkrótce (po minięciu jednego ekranu) zobaczysz torbę wiszącą na gałęzi. Rozpruj ją używając rozbitej butelki (USE BROKEN BOTTLE WITH BAG). Z torby wypadnie pełne pudełko krakersów. Podnieś je i wróć do rozstaju dróg. Teraz pójdź drugą ścieżką (tą w górę).

Na ziemi, obok stawu zobaczysz skrzynkę ze sznurem. Najpierw weź sznur (PICK UP ROPE), a następnie otwórz skrzynkę łomem (USE CROWBAR WITH BOX). Wyjmij dynamit i idź na wschód (w prawo, po prostej). Na swojej drodze natkniesz się na dinozaura. Za chwilę wyląduje na nim znajoma Ci już papuga. Weź zatem mieszankę krakersów i rozcieńcz ją wodą (USE GLASS O'DESTILLED WATER WITH BOX). W wyniku tego eksperymentu otrzymasz dwa krakersy. Za jednego z nich (GIVE CRACKER TO PARROT) papuga da Ci kolejną wskazówkę – („Od dinozaura idź na północ aż do stosu kamieni"). Skorzystaj z tej rady. Gdy dotrzesz do wskazanego miejsca, za ostatniego krakersa otrzymasz kolejną wskazówkę – („Idź na wschód do dużego X"). Idąc w prawo znajdziesz wymalowany na zie-





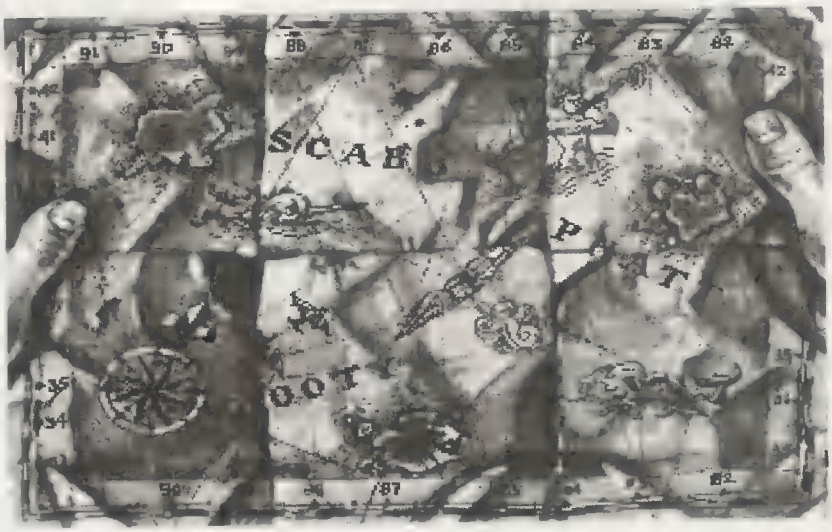
mi duży symbol „X". Wówczas niespodziewanie pojawi się Herman, który powie Ci, że znał krótszą drogę do tego miejsca, po czym zabierze Cię do obozu. Gdy będziesz na miejscu, nie trać czasu, tylko ruszaj z powrotem drogą, którą przyprowadził Cię Herman: w prawo do dużego „X". Zrób w tym miejscu wykop (USE SHOVEL ON BIG X). Podpal lont dynamitu (USE MATCHES WITH DYNAMITE) i wrzuć go do dziury (USE LIT DYNAMITE WITH HOLE IN THE GROUND). Błysk i ogłuszający huk wypełnią ciszę dżungli...

Wybuch sprawił, że w dole odkryje się wielka jaskinia. Elaine już wie, że ktoś odnalazł skarb jej dziadka. Postanawia natychmiast wyruszyć, aby przyłapać intruza na gorącym uczynku...

Prawda, że jakby znajoma ta jaskinia? Znajdujesz się teraz w głębokiej dziurze naprzeciwko skarbu. Przywiąż sznur do łomu (USE ROPE WITH CROWBAR), następnie przymocuj to wszystko do prętów znajdujących się nad dziurą (USE CROWBAR AND ROPE WITH TWISTED METAL RODS). Nagle skały pod Tobą runą w przepaść, a Ty chwytając w ostatniej chwili walizkę ze skarbem zawiśniesz na linie. Potem pojawi się gubernatorowa i rozpoczniesz opowiadać jej swoją długą historię... Zaraz! Czy ja gdzieś już tego wszystkiego nie widziałem?! Gdy skończysz mówić, Elaine zechce pomóc Ci w wydostaniu się z opresji, zanim jednak zdąży podjąć bardziej zdecydowane kroki, sznur pęknie, a Ty spadniesz w ciemność. Poszukaj kursorem włącznika światła (LIGHT SWITCH). Jest mniej więcej na środku, z lekkim odchyleniem w prawo. Kiedy wreszcie go odnajdziesz, zapal światło (USE LIGHT SWITCH). Ale niespodzianka! Porozmawiaj z LeChuckiem. Dowiesz się o wstrząsającym dla Ciebie odkryciu, dotyczącym waszej dwójki – jesteście braćmi! LeChuck wbije kilka razy nóż w Twoją lalkę voodoo. Jednak pomimo jego starań, nie zostaniesz przeniesiony do innnego wymiaru, a jedynie do innego... pomieszczenia. W ten jednak sposób zaczęła się Twoja prawdziwa gehenna. LeChuck, przy każdym spotkaniu, nie będzie ustępował w próbach wysłania Cię do wszystkich diabłów, ale nie przejmuj się i konsekwentnie zmierzaj do celu. Idź więc najpierw ciągle w lewo, aż dotrzesz do pierwszego pokoju w tunelu. Powinien tu znajdować się Twój skarb (niedoszły!). Z rozbitej skrzyni weź bilet (TICKET) i idź dla odmiany cały czas w prawo. Na drugim końcu korytarza zobaczysz wejście do ambulatorium. Wejdź do niego. W ambulatorium spójrz na szkielety (LOOK AT REMAINS) i zabierz czaszkę taty (PICK UP DAD REMAIN). Z kubła na śmieci (LOOK AT TRASH CAN) ustawionego pod znakiem pierwszej pomocy wyjmij rękawiczki (PICK UP SURGICAL GLOVES). Teraz otwórz szufladę biurka, stojącego po lewej stronie pomieszczenia i zabierz strzykawkę (PICK UP HYPODERMIC SYRINGE). Teraz ponownie wróć do tunelu. Skieruj się w lewo. W następnym pomieszczeniu, po lewej stronie znaku pierwszej pomocy zobaczysz drzwi. Prowadzą one do magazynu. Wejdź i od razu przystąp do działania. Otwórz wszystkie znajdujące się w nim skrzynie. Powinieneś znaleźć balon (BALLON), piwo korzenne (ROOT BEER) i lalkę (DOLLS). Weź wszystkie trzy rzeczy i wróć do tunelu. Idąc w lewą stronę, w następnej części korytarza, znów natkniesz się na drzwi. Znajdują się one na tylnej ścianie, na prawo od symbolu windy. Za nimi znajduje się pokój z zepsutą maszyną do wytwarzania grogu (BROKEN GROG MACHINE). Użyj rękawiczek i balonu na pojemniku z helem (USE SURGICAL GLOVE – BALLON – WITH HELIUM TANK), następnie podejdź do maszyny i obejrzyj ją dokładnie. Wciśnij przycisk zwrotu monet znajdujący się na górze (USE COIN RETURN), a z otworu wypadnie moneta i potoczy się po podłodze. W tym momencie powinien wejść LeChuck. Jeśli nie pojawi się od razu, zaczekaj chwilę. Gdyby oczekiwanie zbytnio się przedłużało, powtórz sztuczkę z monetą. Kiedy LeChuck raczy się wreszcie pokazać, zobaczy monetę i schyli się po nią, a Ty wówczas podejdź i ściągnij mu... majtki (PULL UNDERWEAR)!!! Po znanych Ci już przeżyciach związanych z przymusową dematerializacją, jeszcze raz wróć do pomieszczenia z uszkodzoną maszyną i powtórz numer z monetą. Poczekaj na Twego oprawcę, a kiedy wejdzie do pokoju, podaj mu chustkę do nosa (tę od Stana) (USE HANKIE WITH LECHUCK). Skorzysta z niej i odda wraz z wydzieliną, a następnie... Boże, jaki on jest uparty!!! Gdziekolwiek się ockniesz, udaj się od razu do pomieszczenia z windą (ELEVATOR). Wciśnij przycisk przywołujący windę (PUSH CALL BUTTON), wejdź do niej i ustaw się obok dźwigni przełącznika. Kiedy zjawi się LeChuck, użyj jej najszybciej jak tylko potrafisz (USE LEVER). Jeśli wszystko przebiegnie sprawnie, drzwi zamkną się na jego twarzy i odetną mu część brody. Podnieś ją (PICK UP CRISPY BEARD BITS), a kiedy winda zatrzyma się na najwyższym piętrze otwórz drzwi i wyjdź z niej na zewnątrz. Będziesz miał teraz trochę spokoju, żeby przygotować lalkę voodoo LeChucka. Musisz włożyć po kolei lalkę, brodę, czaszkę, chustkę do nosa i bieliznę pirata do torby Juju, w której dostałeś napój miłosny dla Wally'ego (USE przedmiot ON JUJU BAG). Przy ostatnim przedmiocie, Guybrush potrząśnie torbą i wyprodukuje lalkę voodoo LeChucka. Tak przygotowany wróć do windy i zjedź na dół odszukać braciszka. Najlepszą metodą na pomyślne zakończenie całej akcji, jest ustawienie się w dowolnym pokoju z przygotowaną do użycia strzykawką i lalką. Kiedy się wreszcie pojawi, wbij natychmiast strzykawkę w lalkę (USE HYPODERMIC SYRINGE ON VOODOO DOLL). LeChuck wypowie kilka kwestii i ucieknie z pomieszczenia. Idź za nim i porozmawiaj z nim. Wybierz tekst o oderwaniu nogi jego lalce („3"), a powie Ci jeszcze więcej. Poprosi, abyś zdjął mu z twarzy maskę. Zrób to („4") – i to jest właściwie koniec gry. Końcowe sekwencje programu komputer wykonuje automatycznie, a ostateczne rozwiązanie jest nie tylko zaskakujące, ale, powiem szczerze trochę niezrozumiałe.

A może to wszystko, tak naprawdę tylko mi się przyśniło...

Powyższa instrukcja zgodna jest z wersją przeznaczoną dla użytkowników Amigi.



opracowanie: Dariusz Zgliński



Jest rok 2005. Świat stanął w obliczu wielkiego zagrożenia w wyniku gwałtownie rozprzestrzeniającej się plagi narkotyków. Rządy wielu państw straciły panowanie nad potężnymi kartelami, kontrolującymi rynek nielegalnego handlu narkotykami. Sytuacja była bardzo poważna. Szefowie narkotycznego królestwa czuli się bezkarnie, gdyż władze nie były w stanie skazać przestępców w normalnym procesie. Regułą we wszystkich procesach „rekinów" narkotykowego biznesu były wyroki uniewinniające z powodu braku dowodów. Skorumpowani urzędnicy państwowi doskonale chronili interesy swych bosów. Rozwiązanie problemu stało się palącą koniecznością, a wszelkie metody zgodne z prawem zawiodły. Pozostało więc sięgnąć po inne skuteczniejsze sposoby, choć nie zawsze zgodne z obowiązującymi przepisami. Grupa nieprzekupnych oficerów policji wzięła sprawy we własne ręce. Powołany został specjalny oddział komandosów, noszący nazwę „NARCO POLICE".

Myślę, że po tym krótkim wstępie domyślacie się już, że w trakcie gry będziecie dowodzić grupą świetnie wyszkolonych i uzbrojonych żołnierzy, z tego właśnie oddziału. Przed wami do wykonania zadanie specjalne, a jest nim zniszczenie głównego ośrodka przetwarzania narkotyków. Spowoduje to zapewne odcięcie dystrybutorów „białej śmierci" od źródła ich zaopatrzenia.

Zanim przejdziemy do przedstawienia obsługi programu, trochę słów o samej grze. Sposób jej rozwiązania przypomina nieco „OPERATION THUNDERBOLTH". Postać, którą sterujemy jest animowana i widoczna od tyłu. W miarę poruszania się do przodu przesuwają się także obrzeża i sklepienie tunelu co daje dodatkowy efekt. Grafika jest dobra, niedopracowana jest jednak animacja (zbyt wolna i mało płynna). Efekty dźwiękowe są na zadowalającym poziomie (zwłaszcza podczas odpalania rakiet).

NARCO POLICE

INSTRUKCJA

OBSŁUGA GRY

Po uruchomieniu programu mamy do wyboru trzy opcje:

F1 – Start
F2 – Tunels (tunele)
F3 – Weapons (uzbrojenie)

Opcja start (F1) nie wymaga chyba komentarza.

F2 – W tej opcji masz możliwość zaplanowania akcji. Należy rozmieścić poszczególne grupy operacyjne w następujący sposób. Wskazać kursorem na symbole grup (w prawym dolnym rogu ekranu), a następnie na wyloty tuneli w których rozpoczniesz akcję. Jeżeli nie zaplanujesz własnej strategii, komputer zrobi to sam w następujący sposób:

GRUPA 1 – TUNEL 2
GRUPA 2 – TUNEL 5
GRUPA 3 – TUNEL 4

F3 – Masz do wyboru różne typy broni i amunicji. W kolejności są to:

1) 12 mm standard
2) 12 mm aa–1 cartagine
3) 50 mm/T–71 mini missile
4) 50 mm/T–71 expansive warhead
5) 50 mm/T–71 explosive warhead
6) DEMOLITION EQUIP
7) MEDICAL KIT
8) MULTI–PURFOSE UNIT
9) T–9 „TURTTLE"

AMUNICJA:

Nr 1 – służy do rażenia celów ludzkich
Nr 2 – służy do niszczenia automatycznych stanowisk ogniowych i kamer przeciwnika
Nr 3 – pocisk ogólnego przeznaczenia
Nr 4 – służy do niszczenia grodzi
Nr 5 – służy do niszczenia stanowisk ogniowych
UWAGA Nr 3, 4, 5 nie działa na ludzi i kamery

WYPOSAŻENIE STANDARDOWE:

12 mm karabin maszynowy ▪ wyrzutnią pocisków kaliber 50 mm

WYPOSAŻENIE SPECJALNE:

Nr 6 – ładunek wybuchowy (niezbędny aby skończyć grę) do zniszczenia CPL
Nr 7 – pierwsza pomoc
Nr 8 – teleport
Nr 9 – kamizelka kuloodporna

KORZYSTANIE Z KOMPUTERA:

Każdy komandos w jednostce wyposażony jest w podręczny komputer. Przy jego pomocy (wpisując odpowiednie rozkazy), można odpalić rakiety, zdetonować bombę itp. Listę komend uzyskasz wpisując rozkaz (DIR). Poniżej znajduje się cała lista komend, ich znaczenie oraz zastosowanie:

GROUP 1 skrót G1 – komenda przełączająca na dowodzenie odpowiednią grupą
GROUP 2 skrót G2 – jw.
GROUP 3 skrót G3 – jw.
MISSILE 1 skrót M1 – odpalenie odpowiedniej rakiety
MISSILE 2 skrót M2 – jw.
MISSILE 3 skrót M3 – jw.
CHOPPER skrót C – pozycja grupy
ABORT – zakończenie misji
SEND COP skrót SC – sprowadź pomoc. Aby to uczynić, należy najpierw skorzystać ▪ teleportu LOGIM, skrót LI
PAUSE skrót P – pauza
CONTINIU skrót CONT – kontynuacja po pauzie
USE KIT skrót K – użycie apteczki
SETEXPLO skrót SE – podłożenie ładunku wybuchowego
TELEPORT skrót T – powoduje podłączenie się do innego terminala
GO HEAD skrót GO – kiedy dojdziesz do „EXIT ZONE" skorzystaj z tej komendy

DODATKOWE PODPOWIEDZI DLA NIECIERPLIWYCH:

A oto lista komend, których nie uzyskasz poleceniem (DIR), a które są bardzo pomocne:

NOENEMIG – wrogowie i przeszkody znikają
COMENZAR – wrogowie pojawiają się ▪ powrotem
MUNICION – uzupełnienie amunicji
ABRIR – otworzenie grodzi
ETAPAUNO – etap do przodu
NOAMETZ 1–4 – likwiduje stanowiska karabinów maszynowych w odpowiedniej strefie
NOCAMZ 1–4 – likwiduje kamery w odpowiednich strefach
CONGRA – końcowy screen.

Podczas penetracji labiryntu, co jakiś czas ze sklepienia tunelu zsuwa się komputer. Steruje on różnymi urządzeniami w podziemnych korytarzach. Teraz podamy listę komend, za pomocą których, będziesz mógł wyłączyć przeszkadzające Ci kamery i inne przeszkody. Do komputera dołączasz się komendą (LI)

OPEN DOORS – otwiera wszystkie grodzie w strefie
DEACT CAMERAS – wyłącza wszystkie kamery w strefie
DEACT GUNS – wyłącza wszystkie stanowiska karabinów maszynowych
STATUS – ?
MAP – mapa strefy
LOGOFF – odłączenie się od komputera

SPOSÓB UKOŃCZENIA GRY

Twoim celem jest dotarcie do grodzi, przy której znajduje się główny komputer sterujący produkcją narkotyków. Musisz go zniszczyć używając do tego celu ładunków wybuchowych. Aby przejść pierwszy poziom, dochodź do końca korytarzy, a następnie skręcaj w kierunku wskazanym przez strzałki umieszczone na sklepieniu tunelu. Twój komputer będzie informował Cię o przejściu do następnego etapu. Jeżeli poruszałeś się w kierunkach zgodnych ze strzałkami, a mimo to nie udało Ci się przejść do następnego etapu, musisz sprawdzić pozostałe odnogi labiryntu. W miejscach, gdzie na sklepieniu znajdują się czerwone kwadraty, możesz skręcić i przeszukać inne korytarze. Gdy komputer wyświetli napis „GROUP IN EXIT ZONE", wpisz komendę (GO). Wtedy przejdziesz do drugiego poziomu gry. Tutaj, znajduje się cel Twojej misji. Niestety, nie ma reguły na przeszukiwanie labiryntu. Gdy komputer wyświetli komunikat „C.P.L. IN RANGE", zainstaluj ładunek wybuchowy komendą (SE), następnie oddal się na bezpieczną odległość i wpisz komendę (ACTIVATE). Ładunek zostanie zdetonowany.



UWAGA: *Jeśli przed przeszukiwaniem labiryntu skorzystałeś z polecenia (NOENEMIG), a na drugim poziomie pojawił się komunikat „C.P.L. IN RANGE" musisz koniecznie wpisać polecenie (COMENZAR) i dopiero wtedy zainstalować i zdetonować bombę.*

Doskonała i wielokrotnie z tego powodu chwalona na łamach naszego magazynu, amerykańska firma MicroProse kontynuuje znakomitą passę. Tym razem próbuje podbić nasze serca, bardzo udaną kontynuacją świetnej gry strategiczno–przygodowej, „Midwinter" – „Flames Of Freedom", co w tłumaczeniu na polski oznacza po prostu...



MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

„PŁOMIENIE WOLNOŚCI"

Podtytuł ten można interpretować dwojako. Zgodnie z fabułą gry, płomienie wolności muszą ogarnąć mieszkańców niewolniczych wysp dawnego Midwinteru, aby uwolniły się one spod jarzma Imperium Saharyjskiego i pod skrzydłami Agory utworzyły Federację Atlantycką. Z drugiej strony we wczesnych reklamówkach gry (jeszcze przed jej wydaniem) tytułowa wolność była przedstawiana raczej jako możliwość swobodnego wyboru przez gracza: środków działania, strategii, czasu i miejsca akcji. Także swoboda poruszania się w trzech milionach mil sześciennych przestrzeni dowolnymi rodzajami transportu, od czołgów i łodzi podwodnych poczynając, a na sterowcu i balonie kończąc. W sumie miało być ok. 20 różnych sposobów podróżowania, wliczając w to nawet spadochron. Trzeba przyznać, że autorzy programu wywiązali się na medal ze swych zapowiedzi. Tym samym „Midwinter II" nabrał cech charakterystycznych dla programów komputerowych, działających w systemie Virtual Reality czyli...

PRAWDZIWEGO REALIZMU

Najprawdopodobniej dlatego w wielu pismach komputerowych jak choćby Amiga Action program ten zaliczono w poczet gier adventure. Według mnie, jest to nieporozumienie i nie widzę sensu przenoszenia go do innej grupy tematycznej niż tej, do której zaszeregowano pierwszą część gry, a mianowicie Strategy – Arcade, lub jeśli ktoś woli Strategy – Action. Ale wracając do rzeczy, Virtual Reality opiera się na pozornym paradoksie: gry tego typu rozgrywają się w czasie rzeczywistym (co prawda nieco przyśpieszonym) i w zasadzie, nikt nas nie zmusza do robienia czegokolwiek. W „Midwinter II" przetransportowani na wybraną wyspę możemy ją sobie pozwiedzać, spotykając ludzi, penetrując wioski, potykając się z wrogimi patrolami, a nawet słuchać śpiewu ptaków i szumu morza. Kiedy jednak zdecydujemy się przystąpić do wykonania misji, otwiera się przed nami nowy wachlarz możliwości. Akcja nie rozgrywa się już liniowo od punktu A do B, lecz często rozdziela się na wiele różnych dróg, często stawiając przed grającym jakże konkretne pytanie: co dalej? Jeżeli na przykład, otrzymasz zadanie dokonania sabotażu w podwodnej bazie wroga, będziesz mógł wykonać je osobiście np. używając bomby zegarowej, ale może się też zdarzyć, że sabotażu dokona za Ciebie miejscowy ruch oporu, o ile wcześniej zlikwidujesz dowódcę okupacyjnego garnizonu wojskowego. Tylko jak dotrzeć w jego pobliże? Poprzez jego kochankę? Dzięki podrobionym papierom? A może spróbować z dystansu swoich zdolności snajper-

INSTRUKCJA

skich? Jak podkreślają sami twórcy programu, gra „Midwinter II" polega na podejmowaniu odpowiednich decyzji we właściwym czasie i jest to niewątpliwie jeden z największych atutów gry. A teraz kilka zdań o grafice. Podczas akcji gracz jest umieszczony w samym centrum wydarzeń. Oczami komandosa obserwujesz wspaniały, plastyczny krajobraz stworzony w grafice fraktalnej. Dzięki temu, ukształtowanie terenu jest bardzo zbliżone do naturalnego, uwzględniono nawet łagodne falowanie morza. Wszystkie budowle, pojazdy i postacie wykonane zostały w szybkiej grafice wektorowej, co sprawia, że animacja jest płynna i przyjemna dla oka.

NIEŚMIERTELNY

Wspaniałą cechą „Flames of Freedom" jest to, że możesz poczuć się jak prawdziwy zawodowiec prosto z powieści McLeana. Oto spacerujesz o świcie brzegiem morza. Jesteś pewien, że oddziały ochrony pogranicza polują na Ciebie 20 mil dalej, przeszukując metr po metrze całe wybrzeże. Kilka godzin wcześniej, podczas nocnego lądowania na wyspie, stoczyłeś z nimi zaciętą walkę. Możesz poszczycić się strąceniem dwóch wrogich śmigłowców, ale teraz przeistoczyłeś się w beztroskiego turystę. Być może nie masz nawet przy sobie żadnej broni, ale za to znasz miejsce pobytu agenta (lub agentki) Agory. Wprowadzi Cię on w świat tajnych kontaktów. Dzięki temu, poznasz miejsca pobytu wielu nowych ludzi, którzy mogą Ci pomóc w zdobyciu broni, dokumentów, informacji wywiadowczych. W przypadku niebezpieczeństwa, przechowają w ukryciu, ale jeśli będziesz nieostrożny, mogą Cię zdradzić. Trafisz wtedy do więzienia, gdzie będziesz musiał umiejętnie wykorzystać cechy swej osobowości, aby ponownie wydostać się na wolność.



Nowicjusz, pierwsze godziny spędzi zapewne na nieustannej walce z oddziałami saharyjskimi, zastanawiając się, kiedy wreszcie jego komandos padnie trupem. Otóż nie padnie. Agenci Agory okazują się bowiem ludźmi niezwykle odpornymi i prawdopodobnie nie ma sposobu na ich uśmiercenie. Mogą jednak zostać poważnie zranieni, a wtedy tylko długotrwały odpoczynek lub czyjaś pomocna dłoń pozwolą powrócić Twojemu bohaterowi do pełnej sprawności. W „Midwinter II", karą za bezmyślną brawurę jest utrata cennego czasu spędzonego na leczeniu.

ODWROTNA STRONA MEDALU

Z dotychczasowego opisu wyłania się niemal idealny obraz gry. Jednak „Midwinter II" ma także swoje słabsze strony. Pora je teraz opisać. Gra w wersji oryginalnej (tj. nie giełdowej) testowana była na komputerze Atari ST, w związku z tym uwagi zamieszczone poniżej nie muszą odnosić się do wszystkich typów komputerów. Pierwszą i najpoważniejszą wadą programu jest fatalne zarządzanie pamięcią komputera. Nawet gdy komputer posiada pełny megabajt pamięci, program wykorzystuje tylko jej połowę, dogrywając z dysku wszystkie sytuacje np. przejęcie pojazdu, porzucenie go, spotkanie z agentem, obejrzenie mapy, wyjście z mapy itp. Za każdym razem trzeba odczekać dobrą chwilę, zanim będziemy mogli podjąć dalszą zabawę. Jeżeli znajdujemy się w ogniu walki, ładowanie z dysku wytrąca nas z rytmu i czasami zwyczajnie irytuje. Inną wadą jest niewygodne sterowanie komandosem i pojazdami przy pomocy myszy. W tym przypadku trudno jednak mieć pretensje do twórców gry – po prostu trzeba się przyzwyczaić. Poza tym odczuwalne są i inne, mniejsze niedogodności. Dotyczy to m.in. słabej czytelności radaru, jeśli nie używa się wysokiej klasy monitora (trudno określić kolory pojedyńczych pikseli), czy niepotrzebnego wstrzymywania akcji w momencie przechodzenia z jednego fragmentu mapy do drugiego. Trudno też w pełni wykorzystać możliwości karabinu snajperskiego, skoro w czasie używania lunety obraz przesuwa się gwałtownymi skokami. Pomimo wspomnianych wad „Flames of Freedom" jest grą naprawdę wspaniałą. Potrafi na długo wciągnąć zarówno miłośników ostrej strzelaniny, jak i wyrafinowanej taktyki. Ukończenie każdej z 41 misji wymaga wykonania określonych zadań z uwzględnieniem odrębnych warunków geograficznych i politycznych panujących na poszczególnych wyspach. Daje to grającemu ogromne możliwości wyboru, zwłaszcza, że obszar działań nie musi ograniczać się do wyspy, na której właśnie wykonujemy zadanie. Dysponując odpowiednim środkiem transportu możemy bez problemu przenosić się w dowolne miejsca archipelagu. Oceniający grę redaktorzy ST Format przyznali jej aż 92%. Sam chętnie dorzuciłbym do tej oceny jeszcze ze dwa–trzy procenty gdyby nie fakt, że podczas jednej z misji muszę namawiać do współpracy przywódcę partii komunistycznej... Ale to już zupełnie inna historia.

OPIS GRY

Przejdźmy teraz do opisu gry. Jest początek XXII wieku. Agora, ostatni bastion wolności na Wschodnim Atlantyku szykuje się do nierównej wojny w obronie swojej suwerenności. Za kilka miesięcy Wielka Armada Imperium Saharyjskiego wyruszy z wybrzeża Afryki na podbój Agory. Przeciwko tyranii Imperium buntują się także mieszkańcy niewolniczych wysp, leżących między Agorą a kontynentem. Trzeba ich jednak wspomóc w dokonaniu decydującego zrywu: to zadanie dla agenta operacyjnego najwyższej klasy – dla Ciebie. Im więcej wysp zdołasz wyzwolić w ciągu najbliższych miesięcy, tym mocniejsze wsparcie otrzyma Agora podczas ostatecznej rozprawy. Pamiętaj, jeśli choć jeden oddział saharyjski dotrze do Kwatery Głównej na Agorze, wojna zostanie przegrana. Poniższy opis, choć bardzo „skondensowany", powinien pomóc Ci wejść w świat „Flames of Freedom" i pozwolić zasmakować emocji, jakie oferuje gra. W większości przypadków zrezygnowałem z opisu ikon, gdyż są one bardzo czytelne i z pewnością bez trudu skojarzysz, która ikona odnosi się do jakiej opcji. Zaczynajmy więc.

KORYTARZ – MENU GŁÓWNE

PERSONNEL – wybór komandosa, którym przystąpisz do akcji. Możesz stworzyć nowego agenta, nadać mu własne nazwisko, ukształtować jego twarz, oraz nadać indywidualną osobowość i cechy fizyczne. W katalogu dyskowym możesz przechowywać do 12 różnych agentów. TRAINING – możliwość przećwiczenia dowolnego elementu gry. Planowanie strategiczne pozwala symulować trasę ataku Armady na Agorę. Nakierowanie kursora na dowolną zieloną (zniewoloną) wyspę i naciśnięcie spacji spowoduje, że zmieni ona kolor na różowy – stanie się wolna. Zauważ, że odcięcie jasnozielonych wysp od niebieskich szlaków zaopatrzeniowych z Imperium wyzwoli je automatycznie. Jeżeli chcesz uciec z więzienia, to swojej szansy szukaj w słabości pilnującego strażnika. Spróbuj go przekupić, pobić, lub uwieść (tylko płeć przeciwną!). Jeśli strażnik wygląda na twardziela, lepiej przeczekać spokojnie noc i spróbować z jego zmiennikiem. RAIDS – także wersja treningowa. Możliwość wykonania pojedyńczej misji na jednym z czterech poziomów trudności. Wybór wyspy zatwierdzamy spacją, a liczba czaszek w lewym górnym rogu ekranu, to wykładnik... powiedzmy ilości atrakcji, jakie mogą Cię tam spotkać. WAR ROOM – możliwość rozegrania pełnej kampanii przeciwko Imperium (w tym celu przygotuj sformatowa-

ną dyskietkę), ewentualnie załadowania wcześniej zapisanego stanu gry. Tworząc nowy dysk kampanii, uważnie wypełniaj wszelkie polecenia wyświetlane przez komputer. CONTROL – przystąpienie do kampanii. Zostaniesz poproszony o włożenie do stacji dyskietki, którą przygotowałeś wcześniej w opcji WAR ROOM.

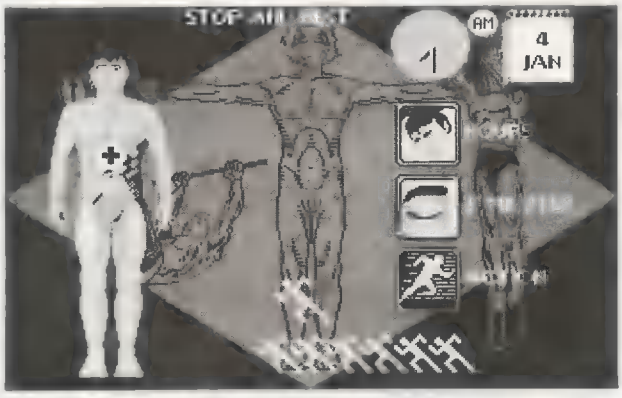
Pełna kampania, to wyzwalanie spod władzy Imperium, poszczególnych wysp, aż do momentu wyruszenia Armady. Po wybraniu wyspy (spacją, jak w opcji RAIDS) otrzymasz szczegółową informację o panujących na niej warunkach gospodarczych, sytuacji politycznej, oraz celach strategicznych, jakie musisz osiągnąć, aby wyspa przeszła na stronę Agory. Informacje wywiadowcze traktuj z rezerwą; nigdy nie są kompletne. „Kliknięcie" na uniesiony w górę kciuk oznacza akceptacje misji. Wkrótce wylądujesz u wybrzeży wyspy i rozpoczniesz przygodę.

WSKAŹNIKI

Zestaw wskaźników określających stan gry i ułatwiających orientację w terenie, umieszczony jest na górze ekranu: – radar – w formie barwnych punktów przedstawione są wszystkie obiekty, osoby i pojazdy znajdujące się w Twoim zasięgu,

– sylwetka biegacza – obrazuje poziom siły mięśni komandosa, gdy siła spadnie do zera gwałtownie wyczerpują się zasoby energii organizmu.

Inne wskaźniki to: zegar, szybkościomierz, wysokościomierz, sztuczny horyzont, poziom paliwa, miniatura mapy (na której zaznaczono Twoją pozycję), oraz ster kierunku. Wszystkie wskaźniki są na tyle czytelne, że rozpoznasz je bez trudu, a po nabraniu wprawy nauczysz się z nich korzystać. Z prawej strony znajduje się okienko pokazujące broń, którą aktualnie masz w pogotowiu. Jeżeli posiadasz kilka rodzajów broni, zmieniasz je klawiszami „+" i „–". Strzelasz naciskając spację.



KLAWISZE FUNKCYJNE

Klawisze F1–F10 pełnią decydującą rolę w podejmowaniu działań operacyjnych. Po kolei omówimy ich znaczenie.

F1 – Akcja Specjalna. Możesz ją podjąć, gdy okienko radaru zastąpi jeden z trzech obrazków: – Skaczący Człowiek sygnalizuje, że jesteś w pobliżu wehikułu (jeżdżącego, latającego, lub pływającego), naciskając F1 możesz wejść do jego wnętrza i przejąć stery. – Uściśnięte Dłonie oznaczają, że stoisz w pobliżu drugiego człowieka i po naciśnięciu F1 nawiążesz z nim kontakt. Pomoc okazywana Ci przez innych ludzi może przybrać kilka form: dokumenty tożsamości, środki transportu, informacje wywiadowcze, akcje sabotażowe, skontaktowanie z innymi ludźmi, broń, przechowanie w ukryciu przez kilka godzin, pomoc medyczna, a także sekretna podróż na spotkanie z członkiem ruchu oporu (na ikonie twarz przewiązana białą opaską). Nowo poznani ludzie, początkowo niechętnie udzielają Ci pomocy. Przełamanie nieufności wymaga trochę czasu i perswazji. Spróbuj w takich wypadkach użyć cech swej osobowości: uroku, autorytetu, przebiegłości... Niektórzy zgodzą się na udzielenie pomocy, ale będą stawiali warunki. Pamiętaj, że wsród miejscowej ludności są także zdrajcy.

– Dłoń Sięgająca Po... właśnie, po co? Jesteś w pobliżu jakiegoś schowka (skrzyni), naciśnij F1 a przekonasz się, co znalazłeś: broń, dokumenty, a może bombę pułapkę?!

F2 – Odpoczynek. Decydujesz czy odsapnąć 5 minut i dać odpocząć mięśniom (duża sylwetka na górze), czy przespać się kilka godzin, aby zregenerować energię organizmu (6 sylwetek na dole) i wyleczyć ewentualne obrażenia. Jeśli w czasie akcji stracisz całą energię, program wymusi na Tobie dłuższy odpoczynek.

F3 – Włączenie lub wyłączenie automatycznej marszruty (Autoroute).

F4 – Przyśpieszenie upływu czasu w trakcie automatycznej marszruty.

F5 – Mapa – „kliknięcie" lewym lub prawym przyciskiem myszy umożliwia dowolne skalowanie wybranego fragmentu mapy. Menu na dole (rozwijane w momencie najechania kursorem na ikonę klucza) pozwala m.in. umieszczać na mapie miejscowości wraz ze szczegółowymi informacjami o nich, a także wszelkie zebrane dotąd informacje wywiadowcze o ludziach, broni, wrogich oddziałach (skorpiony) i wolnych wehikułach. Dla przejrzystości mapy warto skorzystać z klawiszy 1–5. „Kliknięcie" na ikonie z biegaczem umożliwia wytyczenie automatycznej marszruty, przydatnej w dalekich wypadach. Trasę marszruty tworzymy z prostych odcinków wytyczanych kursorem i spacją. Klawisz F4 uruchamia marszrutę i przyśpiesza upływ czasu.

F6 – Oględziny Stanu Zdrowia Komandosa – zranione części ciała oznaczone są czerwonym krzyżem. Możesz także sprawdzić poziom cech fizycznych i psychicznych, gdyż podczas akcji mogą się one zmieniać w pewnym zakresie.

F7 – Notes – automatycznie zapisuje stan misji uwzględniając m.in. nawiązane kontakty, posiadane dokumenty, dokonane akcje itd...

F8 – Cele Misji – przypomina Ci po co znalazłeś się na tej pięknej wyspie. Uwaga, jeżeli podczas akcji przeniesiesz się na inną wyspę, zmienią się też cele i będziesz mógł podjąć zupełnie nową misję, choć bez rozpoznania wywiadowczego jakie zwykle otrzymujesz ze sztabu Agory.

F9 – Sekretny Arsenał. Rzadko będziesz mógł z niego korzystać, stąd do tajnych broni wrócimy przy następnej okazji.

F10 – Zapisanie aktualnego stanu gry, lub zakończenie rozgrywki (wyjście z programu).

POZOSTAŁE KLAWISZE STERUJĄCE

A – sprowokowanie Armady do wcześniejszego ataku na Agorę, o ile uznasz, że sytuacja dojrzała do ostatecznego rozwiązania. Twój bezpośredni udział w powstrzymaniu Armady jest niezbędny.

I – widok w podczerwieni, przydatny nocą, choć baterie szybko się wyczerpują. Ładowanie następuje samoczynnie.

T – włączanie/wyłączanie muzyki.

P – przerwa w grze

ESC – opuszczenie pojazdu lub katapultowanie się.

HELP – informacje o sposobie kierowania wehikułem, za sterami którego właśnie zasiadłeś.

Ponadto, klawisze kursora pozwalają skorzystać z lunety karabinu snajperskiego i powiększać odległe obiekty.

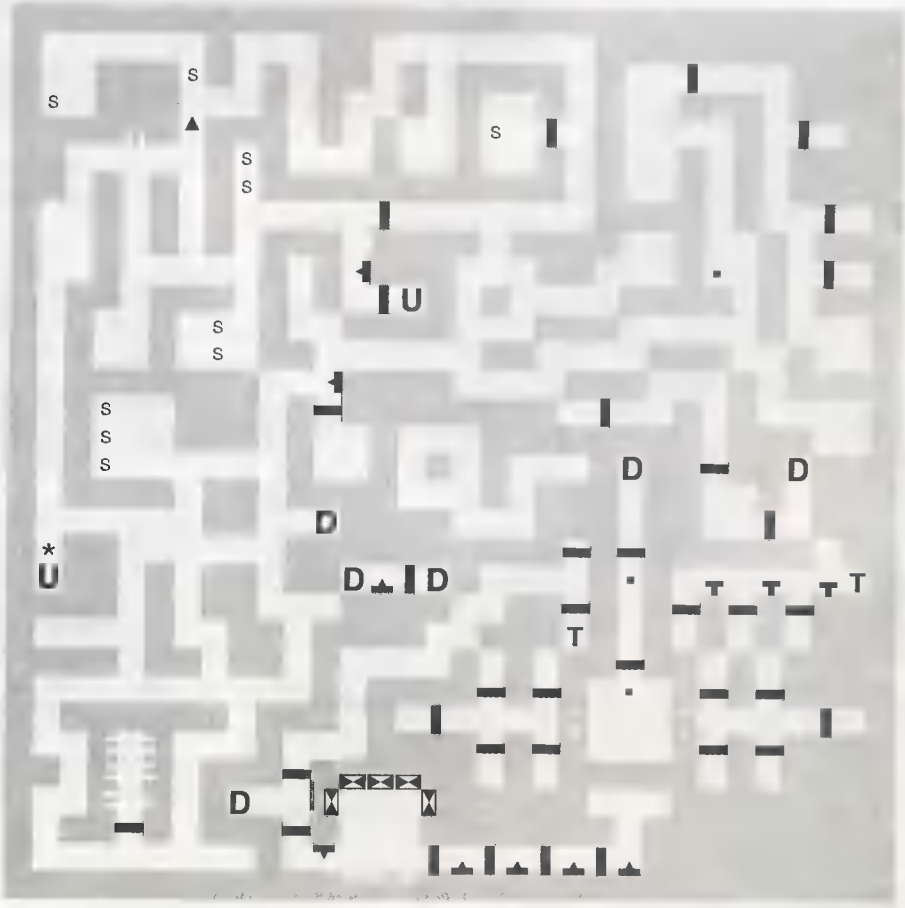
Informacje zawarte w tym opisie są wystarczające, żebyś mógł rozpocząć wspaniałą zabawę. Tym niemniej odbywając treningi i wykonując pierwsze misje, odnajdziesz wiele niuansów ukrytych w grze. Nie istnieje jedna i pewna metoda ukończenia „Flames of Freedom", możesz opierać się jedynie na ogólnych regułach, które pozwalają rozegrać tę samą misję na wiele różnych sposobów. Teraz zostawiamy Cię sam na sam z „Flames of Freedom" i życzymy sukcesów. Do tematu powrócimy w następnym wydaniu „Computer Studio", gdzie przedstawimy zestaw ogólnych wskazówek przydatnych podczas prowadzenia rozgrywki, a także dokładny opis jednego z wariantów konkretnej misji bojowej.

opracowanie: Lech Zaciura

The Eye of BEHOLDER 4

Po zejściu schodami, znajdziesz się w miejscu oznaczonym na mapie gwiazdką. Na Twojej drodze stanie patrol ciemnych elfów. Przekup je jajkami Kenku, które znalazłeś na szóstym poziomie. Następnie skieruj się do zaułka, który znajduje się w południowo-zachodniej części poziomu (po drodze w jednym z korytarzy znajdziesz strzałę). Weź stamtąd leczący napój i żółty klucz. Potem, możesz udać się na północ do drzwi z zamkiem. Za nimi jest kilka strzał. Jeśli masz przy sobie czerwony kryształ z trzeciego poziomu, to możesz otworzyć drzwi. Potem idź na wschód do pokoju z jednym strażnikiem. Znajdziesz tam żelazne racje żywności, pergamin z czarem Bless i niemagiczny wisiorek. Następnie udaj się do skrzyżowania korytarzy z wysepką po środku i idź na zachód. Weź z pomieszczenia strzałę, potem idź na południe, na zachód i znowu na południe. W pomieszczeniu tym jest tarcza (wprawdzie niemagiczna, ale ładnie wygląda). Jeśli nie posiadasz żadnej tarczy, możesz ją wziąć. Stamtąd skieruj się na północ, aż staniesz przed zapadnią. Naciśnij guzik na wschodniej ścianie, a gdy dziura się zamknie stań w miejscu oznaczonym kropką. Gdy zobaczysz, że przeleci kula ognista i usłyszysz wybuch, idź korytarzem na północ, przez drzwi i na południe do płyty podłogowej. Zabierz klucz i pergaminy duchownego z czarami PROTECTION FROM EVIL 10 RADIUS i REMOVE PARALYSE. Potem stań na płycie, a otworzą się trzy zaułki z których wyjdą trzy kościotrupy. Możesz je zabić jeśli będą zbyt nachalne. Prawdopodobnie jednak wszystkie uciekną na widok świętego symbolu duchownego. W jednym z zaułków znajdziesz także kości duchownego i jego święty symbol. Po przeszukaniu tej okolicy udaj się do drzwi z zamkiem, za którymi są schody na górę. Wejdź nimi i weź stamtąd kamienny pierścień, który uaktywnia portal przenoszący między poziomami szóstym i jedenastym. Potem wróć na poziom siódmy i zejdź schodami na poziom ósmy. Idź prosto, a potem w prawo. Zabierz czerwony kryształ i DROW KEY. Potem, wejdź schodami na górę – są one obok tych, którymi zszedłeś. Otwórz drzwi kluczem który ostatnio wziąłeś. Zejdź na dół. Znajdziesz tam JEVELED KEY i schody na dół. Nie schodź nimi, nie ma tam nic godnego uwagi. Zamiast tego wróć do miejsca, z którego wziąłeś kryształ i klucz. Tym razem zejdź schodami na dół. Używając JEVELED KEY, otwórz drzwi obok schodów i wejdź na górę. Tam weź DROW KEY, zejdź na dół i idź do drugich drzwi. Użyj znalezionego klucza i wejdź do dużego pomieszczenia. Zobaczysz napis „One key for one gem". Połóż kryształ w niszy i naciśnij guzik obok. Potem weź klucz i otwórz nimi drzwi na południu. Przejdź przez następne i wejdź schodami na ósmy poziom. Tam udaj się do pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami i niszą. Obok zobaczysz napis „One key for one gem". Jeśli masz kryształ z trzeciego poziomu, to umieść go w ścianie przy drzwiach. Jeśli nie, połóż w niszy żółty klucz i naciśnij guzik. Gdy zmieni się w kryształ umieść go w ścianie. Spowoduje to otwarcie drzwi za którymi znajdziesz RUBY KEY. Weź go i wróć na ósmy poziom do miejsca, gdzie znalazłeś klucz i kryształ. Znajdziesz tam ścianę oznakowaną symbolem pająka. Jest to tajne przejście za którym są drzwi otwierane rubinowym kluczem. Za nimi jest następny klucz, łuk ciemnych elfów i pergamin maga z czarem VAMPIRIC TOUCH. Weź wszystko, a następnie wróć tam, gdzie znalazłeś rubinowy klucz i udaj się na wschód do schodów. Po wejściu zobaczysz na ścianie napis „One batle for glory". Otwórz drzwi, zabij kościotrupa i idź dalej, aż znajdziesz ścianę z niszą. Umieść w niej cokolwiek i naciśnij guzik. Następnie przejdź przez nowo otwartą ścianę. Weź RING OF PROTECTION +2 i wejdź przez dziurę (bez obawy, nic Ci się nie stanie). Znajdziesz się blisko miejsca, gdzie znalazłeś RUBY KEY. Idź tam, a za drzwiami skręć na zachód. Po wejściu na górę zobaczysz drzwi i dwa napisy: „No turning back" i „One way". Przejdź przez drzwi, idź na południe i otwórz następne. Potem naciśnij guzik na południowej ścianie, odpocznij i przeszukaj zaułki na wschodzie i zachodzie (w każdym oprócz przedmiotów są kościotrupy). Potem udaj się na południe i za pomocą RUBY i JEVELED KEY, otwórz cztery drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu z siedmioma kamiennymi portalami. Jeden jest nieaktywny (podobno nie można znaleźć w grze kamiennego kryształu), a dwa następne działają w jedną stronę (ten na kamienny medalion przenosi z poziomu czwartego, a na święty symbol z jedenastego). Pozostają dwa działające. Jeden uaktywniany wisiorkiem przenosi na poziom piąty, a drugi sztyletem na jedenasty. Oprócz bram jest tu niemagiczna różdżka, świecący kamień i przedmiot, który wcześniej umieściłeś w niszy. Weź przedmiot, kamień i otwórz drzwi rubinowym kluczem. Potem przejdź przez następne i idź do końca korytarzem. Otwórz południowe drzwi (za północnymi są kościotrupy) i wejdź na pole teleportacyjne. Zostaniesz przeniesiony do pomieszczenia z trzema zaułkami. Niestety, możesz otworzyć tylko jeden z nich. W jednym jest magiczny pierścień, w drugim krótki miecz, a w trzecim kawałek zbroi. Weź to co Ci odpowiada, a następnie wejdź na pole teleportacyjne. Po przeniesieniu do innej lokacji, idź na zachód. Dotrzesz do schodów. Zejdź na dół, a znajdziesz się na ósmym poziomie.

opracowanie: Igor Kulkowski



FTL cz. II

Chaos Strikes Back

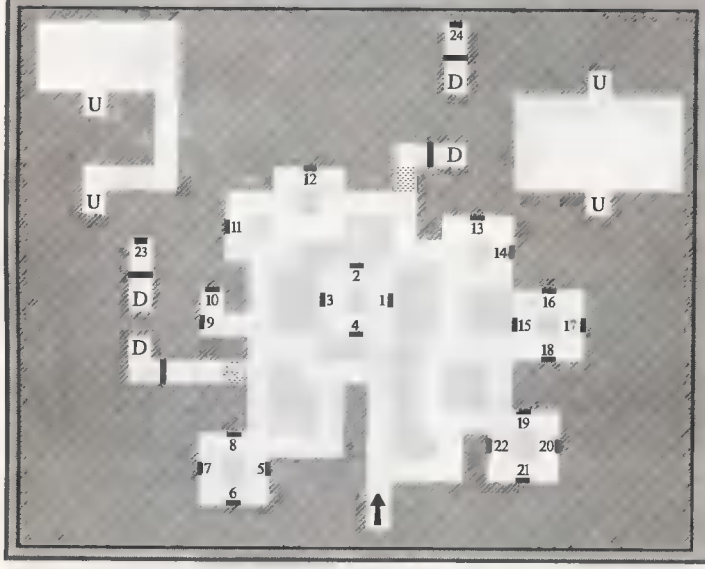
W numerze 2/92 (5) zamieściliśmy pierwszą część opisu programu "Chaos Strikes Back". Zawierał on legendę, listę czarów, sylaby do tworzenia czarów, charakterystykę postaci, sposób ładowania gry, oraz mapkę poziomu "Prison". Zaraz po ukazaniu się tego numeru w kioskach, zgłosiło się do nas kilka osób i okazało się, że ten wspaniały program kryje, w sobie jeszcze wiele tajemnic, o których my nie wiedzieliśmy. W związku z tym przerwaliśmy cykl artykułów "Chaos Strikes Back", a po niezbędnych poprawkach ponownie wraca na łamy naszego pisma. Ze względu na jego dużą objętość musimy podzielić go na dwie części.

Dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do uzupełnienia tego opisu. Prawdę mówiąc nie spodziewaliśmy się, że ten program ma tylu zagorzałych zwolenników i że będzie tak duży odzew, po zamieszczeniu pierwszej części opisu. Świadczy to tylko o tym, że "Computer Studio" trafiło do właściwych odbiorców – prawdziwych "rozgryzaczy" i miłośników gier, a właśnie z myślą o nich powstało nasze pismo. Ale wracając do tematu, czy pamiętacie jeszcze słowa Lorda Greya? "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?"

Jeśli gotowy jesteś podjąć to wyzwanie, ruszaj z nami!

Grę rozpoczynasz na poziomie piątym licząc od góry (zerowy na mapie). Od razu jesteś atakowany przez trzy żółte robaki. Zabij je kulami ognistymi, weź to, co z nich zostało i przeszukaj całe pomieszczenie (nie stawaj przed bramą, ponieważ pojawią się dwa nowe robaki). Otwórz przy pomocy monet zaułki z przedmiotami (te z butelkami, mieczem, kompasem i liną). Potem włóż pochodnię w ścianę i biegnij otwartym korytarzem (nie możesz być ranny lub przeciążony). Zabij żółte oczy, przeszukaj zaułki i weź przedmioty z półek (nie stój przy nich zbyt długo). Następnie zejdź schodami na dół, skręć w lewo, weź skrzynię i żelazny klucz. Wejdź na pole transportowe, a zostaniesz przeniesiony do skrzyżowania czterech dróg: KU (wojownika), ROS (ninji), DAIN (czarodzieja) i NETA (kapłana). Po chwili, otworzy się przed Tobą ściana i zobaczysz Ołtarz Odrodzenia, a na nim Róg Strachu na drodze NETA. Trzy zatrute strzałki na drodze ROS. Miecz na drodze KU, a różdżkę na drodze DAIN.

■ PRISON ■



CHARAKTERYSTYKA POSTACI Z KTÓRYCH UTWORZYSZ DRUŻYNĘ

Przedstawiamy charakterystykę dwóch dodatkowych postaci tj. 23 i 24, które nie znalazły się w zestawieniu zamieszczonym w numerze 2/92 (5).

NAME	KAZA	LOR
Cecha	Shadow Warrior	Champion of Good
Strenght	54	64
Dexterity	71	64
Wisdom	64	54
Vitality	51	44
Anti-Magic	54	34
Anti-Fire	49	54
Load	54	62
Health	350	370
Stamina	285	335
Mana	121	110
Fighter	Adept	LO Master
Ninja	LO Master	Artisan
Priest	Artisan	Adept
Wizard	Artisan	Artisan

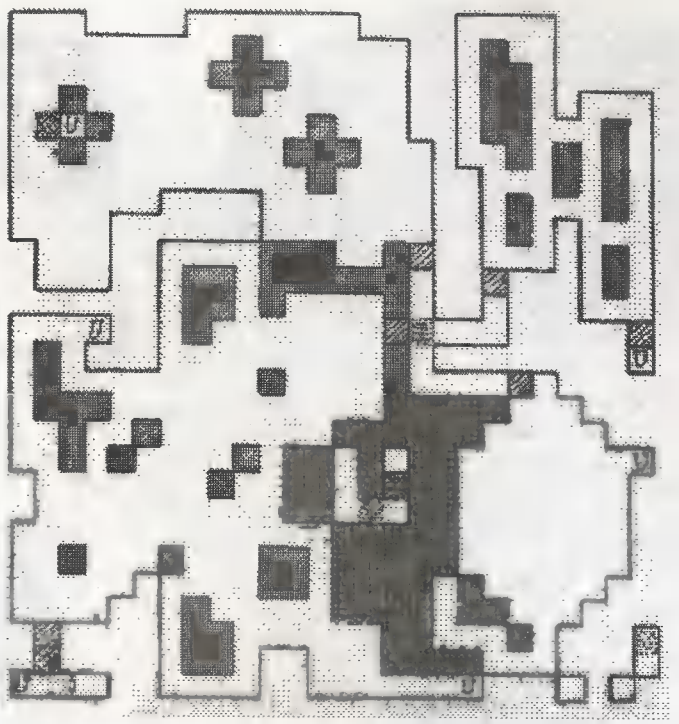
DROGA NETA

Weź Róg Strachu i idź dalej korytarzem. Gdy po pewnym czasie zobaczysz fontannę ścienną, oznacza to, że jesteś na poziomie szóstym licząc od góry (–1 na mapie). Musisz wrócić do ołtarza i pozostać tam przez chwilę. Zostaniesz przeniesiony na poziom dziewiąty (–4). Tam spotkasz karła w brązowym płaszczu. Jest on bardzo niebezpieczny, ponieważ miota ogniste kule. Należy go jak najszybciej zabić. Gdy to zrobisz, dostaniesz jego płaszcz i Square Key. Włóż go do zamka i otwórz drzwi naprzeciw niego. Wejdź do pomieszczenia (musisz zrobić to szybko bo drzwi same się zamykają) i kiedy drużyna odpocznie, wejdź na pole transportowe. Zostaniesz przeniesiony na poziom ósmy (–3). Zabij kilku „krzykaczy", a potem cztery żółte pająki. Gdy pomieszczenie zostanie oczyszczone ▪ potworów – skorzystaj z ukrytych schodów i zejdź na poziom dziesiąty (–5). Weź ze środka Iron Key, GOR Coin i skrzynię (nie wchodź na środek, bo pojawią się robaki). Potem wróć na poziom ósmy, weź kawałki „krzykaczy" (są jadalne) i wyjdź drzwiami naprzeciw schodów. Zabij dwa karzełki, jeśli ich nie zabijesz, zostaniesz przez nich okradziony. Odszukaj schody na wyższy poziom. Uważaj na czerwone potwory ▪ trzema szczękami, potrafią one w jednej chwili zatruć całą grupę. Gdy przedostaniesz się na wyższy poziom, używając Rogu Strachu, zamknij w celach cztery mumie. Otworzą się wtedy drzwi i zamknie się dziura przed przyciskiem. Naciśnij go, a otworzy się ściana, za którą znajduje się Cross of Neta. Przywraca on punkty zdrowia. Gdy go weźmiesz, skieruj się do otwartych drzwi ▪ wejdź na poziom szósty (po drodze zabierz kilka przedmiotów ▪ ukrytej półki). Na poziomie szóstym weź „latający klucz" i idź do następnego pomieszczenia. Ponieważ jest w nim dużo pól przenoszących (są niewidzialne) musisz przez cały czas biec prosto. Zatrzymuj się tylko wtedy, gdy usłyszysz głos karła – złodzieja.

Na poziomie piątym (0) uważaj na obracające pola i trujące kule. Weź kolczugę ▪ idź na czwarty (+1) poziom. Tam daj każdemu wojownikowi z drużyny eliksir VI BRO. Jeśli masz Shaphire Key, otwórz drzwi. Jeśli nie, to klucz możesz znaleźć na poziomie trzecim (+2), na lewo od schodów (musisz tylko zniszczyć kilka niematerialnych płomieni czarem DES EW lub mieczem Vorpal Blade). Na poziomie trzecim zniszcz kamienne stwory, weź butelkę z alkowy, cofnij się krok do tyłu i zejdź przez otwartą dziurę używając liny. Tam jak najszybciej odszukaj schody prowadzące w dół (uważaj na smoka – jest bardzo odporny). Zejdź po schodach, a znajdziesz się w pomieszczeniach, na piątym poziomie, gdzie rozpoczynałeś grę. Obszukaj wszystkie półki i zaułki (także pokój w którym się pojawiłeś). Tak jak na początku, zejdź na poziom szósty (–1), a potem wejdź na pole teleportacyjne. W ten sposób znajdziesz się ponownie na skrzyżowaniu dróg.

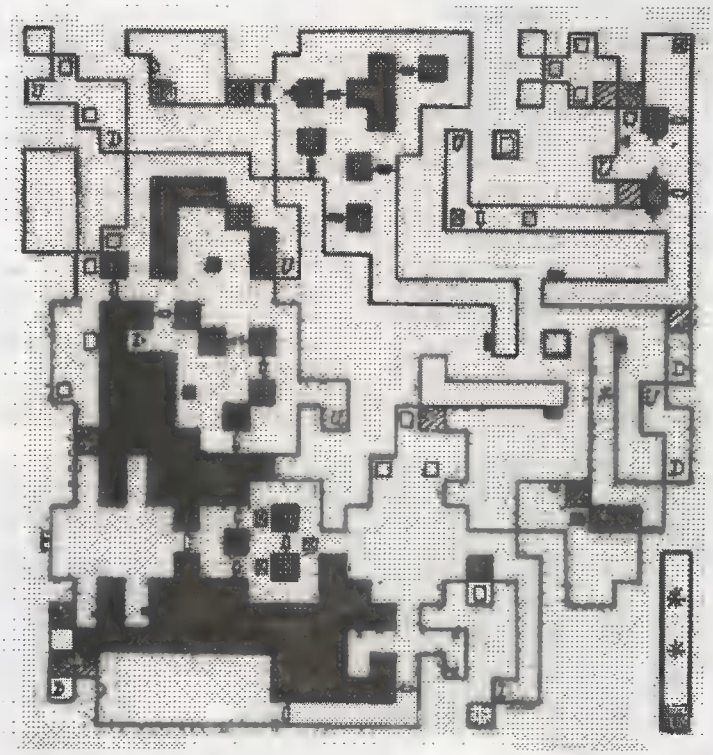
DROGA ROS

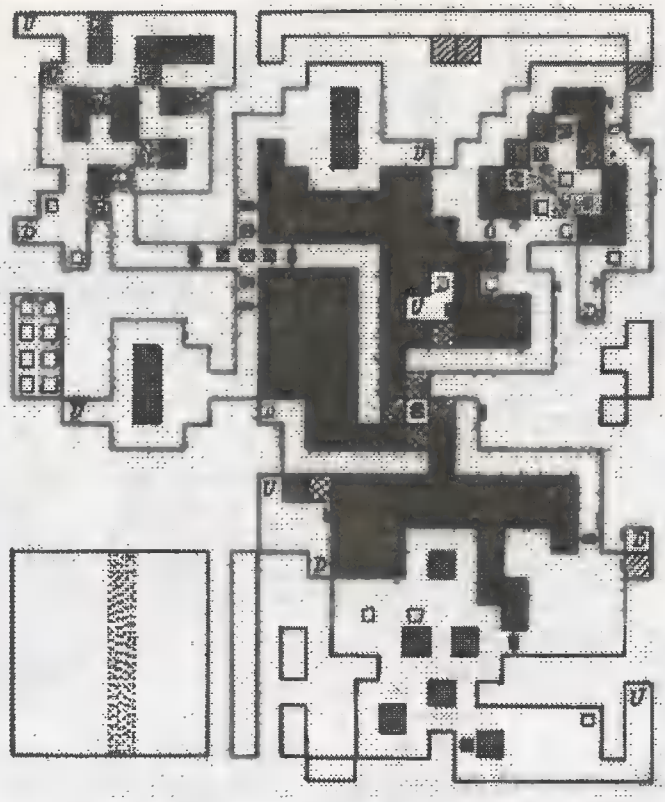
Weź ▪ ołtarza odrodzenia trzy zatrute strzałki i idź w prawo. Jeśli po pewnym czasie zobaczysz na ziemi gwiazdkę do rzucania (jakiej używają wojownicy ninja), oraz drewniane drzwi, oznacza to, że zostałeś przeniesiony na poziom dziewiąty (–4). Najpierw weź klucz ▪ ołtarza, a następnie wejdź do pomieszczenia znajdującego się za drzwiami (możesz je otworzyć żelaznym kluczem, lub przejść przez ścianę obok). Tam przy pomocy dźwigni otwórz zapadnię i idź na ósmy poziom. Weź klucz ▪ dziury w ścianie i otwórz drzwi (lub wywal je siekierą). Zabij kamienne potwory używając ognistych kul, a następnie wróć do schodów. Poczekaj na rycerzy, a gdy podejdą i staną na zapadni (patrz mapa) otwórz ją za pomocą dźwigni. Potem zamknij zapadnię ▪ zniszcz resztę kamiennych potworów. Wywal następne drzwi i dojdź do dwóch otwartych zapadni. Weź sztylety, które wypadły ▪ otworów ściennych i rzucaj nimi tak, aby nie dotknęły ruchomego pola teleportacyjnego, a wylądowały na płycie podłogowej (jeśli nie masz już czym rzucać, to wróć za pierwsze drzwi, leży tam to co straciłeś). Trzy wciśnięte płyty, otwierają niszę w której znajduje się „płaszcz nocy" (Cloak of Night). Weź go i zejdź na niższy poziom, a następnie przez dziurę (użyj liny) przejdź na dziesiąty poziom. Przeszukaj zwłoki rycerzy. Weź Gold Key i Onyx Key (nie zabieraj zbroi bo jest przeklęta). Odszukaj schody prowadzące na wyższy poziom (są za fałszywą ścianą).



POZIOM -5

POZIOM -4





POZIOM -2

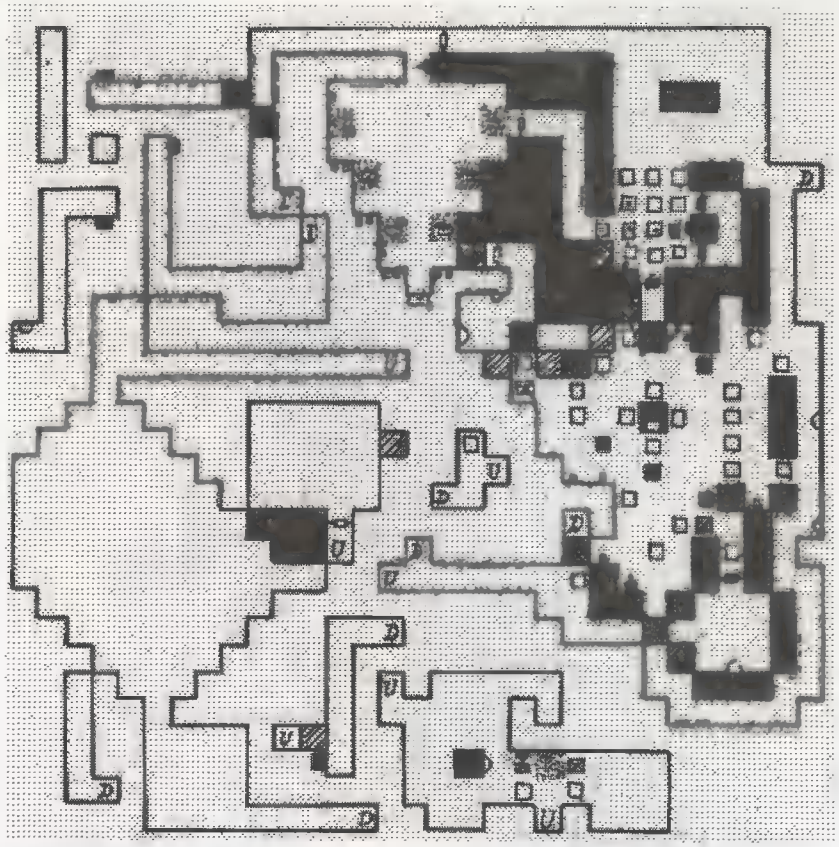


POZIOM -3

Wejdź na górę. Idź prosto i wejdź do pomieszczenia za drzwiami. Otwórz następne drzwi przy pomocy onyksowego klucza. Zabijaj mumie i zabieraj to, co po nich zostało. Stań na płycie podłogowej, wejdź przez fałszywą ścianę do bocznego pomieszczenia i weź Dex Helm. Teraz pójdź do zamkniętej kraty i stań przed zapadnią. Obróć się o 180° i rzuć zatrutą strzałkę. Gdy to zrobisz, zamknie się zapadnia a otworzy krata. Zabierz strzałkę i idź na górę. Zobaczysz czaszkę i schody na wyższy poziom. Jeśli masz już Skeleton Key to użyj go, a otworzy się droga do ołtarza. Gdy położysz na nim trzy strzałki otworzy się za Tobą połączenie dróg. Wejdź schodami na siódmy poziom (−2), pójdź w prawo na poszukiwanie karła – złodzieja. Wejdź na poziom szósty (−1) i weź klucz z ołtarza. Wróć teraz na poziom siódmy do schodów prowadzących w dół. Podejdź do pochodni i wyjmij ją. Po lewej stronie otworzy się ściana i zapadnia za Tobą. Zabij mumię, przejdź przez fałszywą ścianę i idź korytarzem do drzwi, za którymi jest nisza. Drzwi otwiera się złotym kluczem. Gdy to zrobisz, wejdź najbliższymi schodami na szósty poziom, a następnie na piąty. Idź prosto do końca korytarza. Skręć w prawo i stań na płycie podłogowej (poleci ognista kula). Weź żelazny klucz, otwórz nim kratę (lub zniszcz ognistą kulę). Zabij skorpiony. Możesz ułatwić sobie zadanie, używając obracającego pola i wyrzutni kul. Gdy zabijesz skorpiony naciśnij guzik, przejdź przez otwartą ścianę, skręć w lewo, weź skrzynię i naciśnij drugi guzik. Przejdź przez otwartą kratę, zabij skorpiona i idź do pomieszczenia z zielonym kryształem w ścianie. Weź go i wróć do zamkniętych drzwi przy pierwszym guziku (UWAGA: wyjęcie kryształu uruchomiło wyrzutnię kul ognistych). Gdy podejdziesz do drzwi, otworzą się samoczynnie. Wejdź do pomieszczenia za nimi i pochodź tam trochę, aż do czasu gdy kule przestaną latać. Gdy wrócisz do pokoju, z którego wziąłeś kryształ i pokręcisz się w prawym zaułku, otworzy się ściana, za którą jest zamek. Otwiera on przejście (użyj wytrycha Lock Pick) do pomieszczenia, od którego rozpocząłeś grę. Wróć do pomieszczenia, które otworzyłeś i wejdź po schodach na poziom czwarty (1). Posługując się ognistymi kulami, zabij wszystkie smoki (wystarczą trzy kule ogniste na jednego). Odszukaj dwa złote klucze i jeden Emerald Key. Powinieneś też uzupełnić zapasy żywności. Gdy to zrobisz, skieruj się do długiego korytarza. Gdy dojdziesz do zamka, użyj złotego klucza i cofnij się do otwartej ściany.

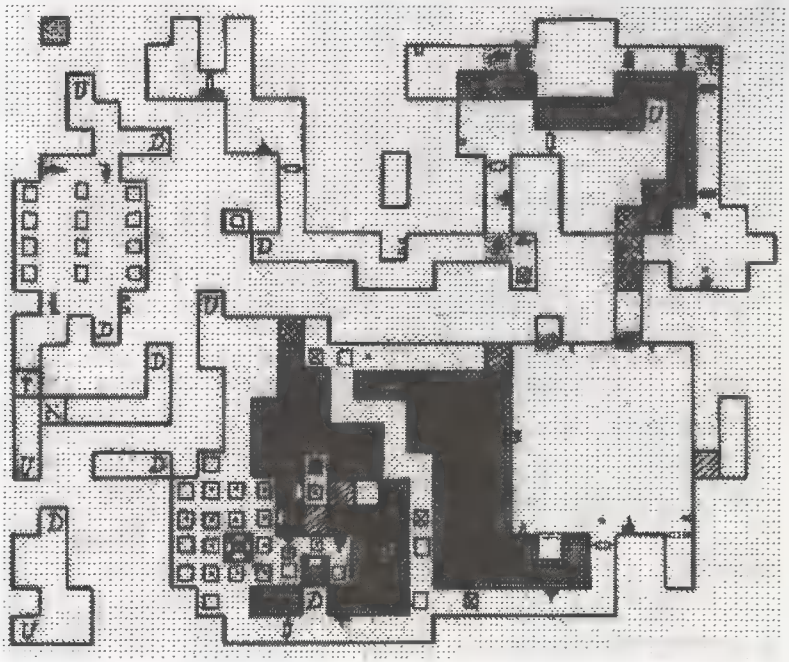
Weź to co jest w niszy, skręć w prawo i idź dalej korytarzem. Dojdziesz do drzwi (które zapewne wcześniej otworzyłeś), a na prawo znajdziesz schody na trzeci poziom (+2). Wejdź po schodach. Zabij kamienne potwory i stań między płytą, a dziurą. Gdy demon stanie na płycie (słychać wyraźne „click"), dziura zamknie się. Zrób w tym kierunku dwa kroki i połóż coś na podłodze. Teraz możesz iść na drugi poziom (−1). Tam zabij czarne psy (pozostałe po nich uda, są jadalne) i wejdź na płytę. Zostaniesz przeniesiony, ale niezbyt daleko. Otwórz drzwi i używając mapy, powinieneś dojść do niszy. Zabierz to, co w niej znajdziesz (jeśli masz Skeleton Key, to otwórz ścianę) i wróć do drzwi. Zamknij je (nie naciskaj małego guzika na ścianie) i idź na północ. Po drodze zabij psy i zejdź schodami na dół. Znajdź małe wgłębienie w ścianie. W środku jest guzik, który należy wcisnąć. Obróć się na południe i rzuć jakiś przedmiot, ale pamiętaj, żeby to nie była butelka. Wtedy otworzy się ściana, za którą są schody prowadzące w dół. Zejdź nimi i skręć w prawo. Otwórz drzwi złotym kluczem, weź to co jest w zaułku. Wyjdź stamtąd i poczekaj na kościotrupa. Gdy stanie przed kratą, zamroź go za pomocą Magic Box i wciśnij guzik na ścianie. Kościotrup zostanie przeniesiony za kratę. Rzuć butelkę, tak aby przeleciała przez kratę. Gdy kościotrup zginie, krata otworzy się. Użyj teraz „latającego klucza" z poziomu szóstego (−1) i pokaż „oku" dowolny przedmiot. Potem przejdź przez otwarte drzwi i zabij kościotrupa (jest bardziej odporny od innych). Skręć w prawo, wejdź na fałszywą ścianę. Podejdź do tarczy, weź ją i cofnij się w fałszywą ścianę (poleci kula ognista). Skręć w prawo, otwórz drzwi złotym kluczem (uważaj na karła – złodzieja), weź to co tam jest i idź do schodów na górę. Przejdź na poziom drugi (+3), idź przez cały czas korytarzem i nie zatrzymuj się po drodze. Gdy dojdziesz do pomieszczenia z obrotowymi polami, schowaj się na schodach, ponieważ poleci kula

ognista. Weź Blue Gem i wyjdź z tego pomieszczenia. Stań przed ścianą, a gdy się otworzy, będziesz mógł wejść. Naciśnij guzik i idź dalej korytarzem (nie możesz być przeciążony). Aby uniknąć ognistej kuli, schowaj się w zaułku. Kiedy niebezpieczeństwo minie, możesz pójść do następnego zaułka. Tam zabij mumię i wróć do pierwszego. Kiedy ponownie przeleci ognista kula, wracaj do drugiego zaułka, a następnie idź prosto w kierunku dziur. Skręć w bok, naciśnij guzik wyłączający miotacz kul. Teraz, możesz zabrać przedmioty leżące na półce. Gdy dojdziesz do obracającego pola, musisz skręcić w prawo. Dalej prosto, aż do schodów prowadzących w dół. Zejdź na chwilę, żeby zabrać to, co jest w niszy i ponownie idź na górę. Podejdź do dziury, skręć w prawo i naciśnij guzik. Stań na płycie podłogowej, a gdy zamknie się jedna dziura, weź CORBUM. Następnie, skieruj się do schodów na górę (gdy posiadasz Corbum, otworzą się). Na poziomie pierwszym idź w prawo do alkowy (uważaj na kule ogniste), weź to co w niej leży i idź na południe. Otwórz drzwi żelaznym kluczem, weź Sceptre of Lych (działa tak jak Cross of Neta), a następnie otwórz drugie drzwi. Podejdź do skarbonki, wrzuć monetę, a do zamka włóż jeden żelazny klucz. Obszukaj ten poziom i użyj wszystkie skarbonki zamki na żelazny klucz. Idź teraz do pola transportowego ▪ guzikiem na ścianie, które znajduje się w północno–wschodniej części lochów (patrz mapa) i naciskając guzik, przenieś się do DEMON CHAMBER. Tam skręć w prawo, użyj zamka i wróć na pole transportowe. Po ponownym naciśnięciu guzika wrócisz tam, skąd wystartowałeś. Jeżeli uruchomiłeś już wszystkie obracające pola, które są zaznaczone na mapie, oraz otworzyłeś ściany obok nich, wróć do ściany ▪ dwoma otworami i urzyj następnego żelaznego klucza. Spowoduje to uruchomienie wyrzutni kul ognistych, które dolecą do DEMON CHAMBER. Gdy to zrobisz, wróć tą samą drogą na poziom drugi. Skręć w prawo i idź aż zobaczysz nowo otwarte przejście. Przejdź przez nie, skręć w prawo (uważaj na czarne psy) i idź do schodów. Znajdziesz się na trzecim poziomie, jednak dziura jest już zamknięta. Zabij demony i idź w lewo. Naciśnij cztery guziki i otwórz drzwi za pomocą Emerald Key. Za nimi są „ruchome" korytarze, które przewożą wszystko co leży na ziemi. Obszukaj wszystkie zaułki (patrz mapa), a następnie skieruj się do kraty (jest na wprost wejścia na „ruchome" pole). Przejdź przez nią i wejdź po schodach na górę. Wejdź w trzecią dziurę, na górę po schodach i zejdź przez dziurę na wprost. Jeszcze raz wejdź po schodach, po czym zejdź przez dziurę po lewej stronie. Wejdź na górę i skręć w prawo. Weź CORBUM i idź na poziom pierwszy (+4). Znajdź czaszkę i użyj Skeleton Key (jeśli go nie masz otwórz inne drzwi). Zejdź po schodach na poziom drugi (+3). Dojdź do drzwi z czaszką i otwórz je. Jeśli nie masz klucza, to wróć na poziom trzeci tak jak poprzednio. Otwórz je i skręć w prawo. Idź przez cały czas prosto, zejdź na poziom trzeci. Zabij demony, zniszcz niematerialne płomienie i idź do schodów na prawo. Wejdź na górę, zabij psy i otwórz zaułki. Potem zejdź na dół, wejdź do dziury jak ▪ początku, znajdź schody na poziom piąty (0). Stamtąd przejdź na poziom szósty i wejdź na pole transportowe. Trafisz do skrzyżowania dróg.



POZIOM –1

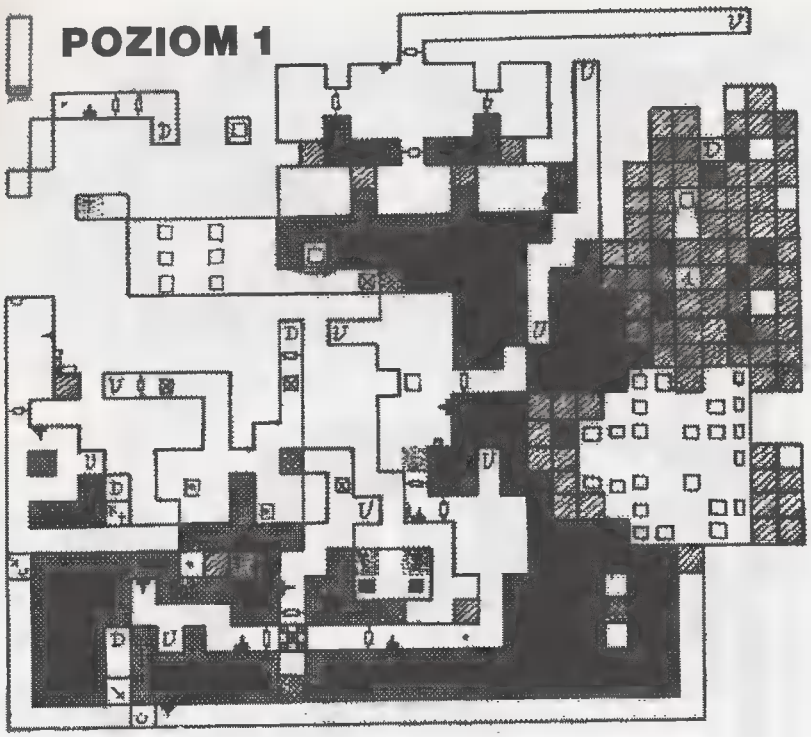
POZIOM 0



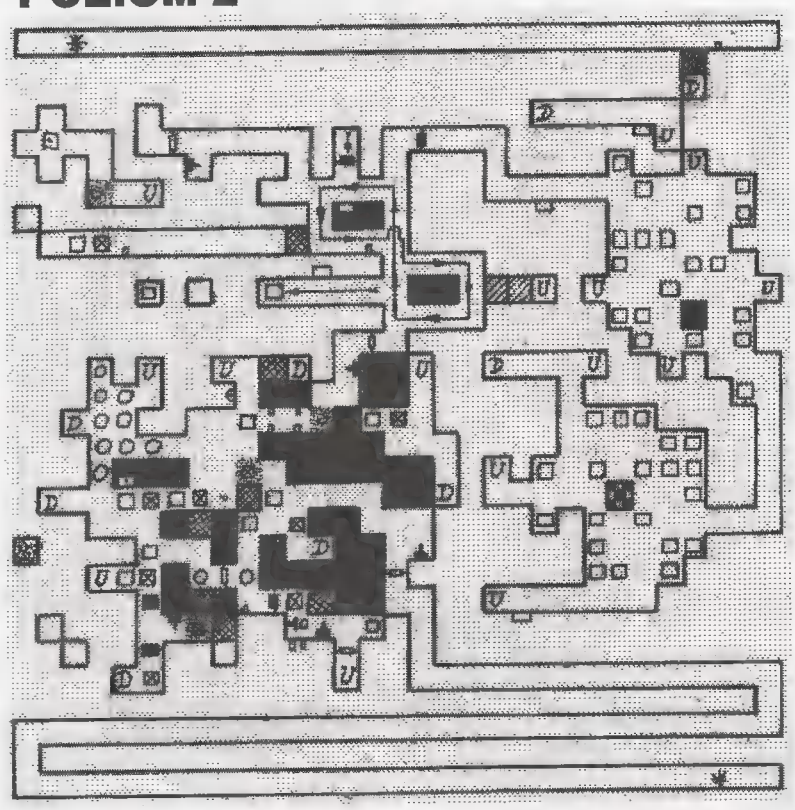
DROGA KU

Weź ▪ ołtarza miecz i skręć w prawo. Jeśli po pewnym czasie zobaczysz małą tarczę, to nieomylny znak, że jesteś na poziomie dziewiątym (–4). Wróć do ołtarza i weź ▪ niego klucz. Przejdź przez fałszywą ścianę, zrób krok w lewo i idź cały czas prosto (nie rzucaj kul ognistych, jeśli nie ma przed Tobą potwora, bo skończy się to tragicznie). Gdy dojdziesz do kraty, skręć np. w prawo, zabij karła w kapturze i naciśnij przycisk na ścianie (UWAGA: za karłem może pojawić się złodziej lub czerwony potwór z trzema szczękami). Idź do zaułka po drugiej stronie. Jeśli jest tam karzeł, zabij go i naciśnij guzik. Po tej stronie są dwa przyciski, ten na południowej ścianie powoduje pojawienie się rycerza. Gdy otworzy się krata, za którą jest jeden rycerz, zabij go mieczem, bo czary są w tym przypadku mało skuteczne. Podejdź do czarnych drzwi. Są odporne na wszystkie czary, można je zniszczyć tylko mieczem. Zrób to, a potem zajmij się karzełkami. Gdy już wszystkie pokonasz, pozbieraj przedmioty jakie po nich zostały. Wejdź na fałszywą ścianę i użyj że-

POZIOM 1



POZIOM 2

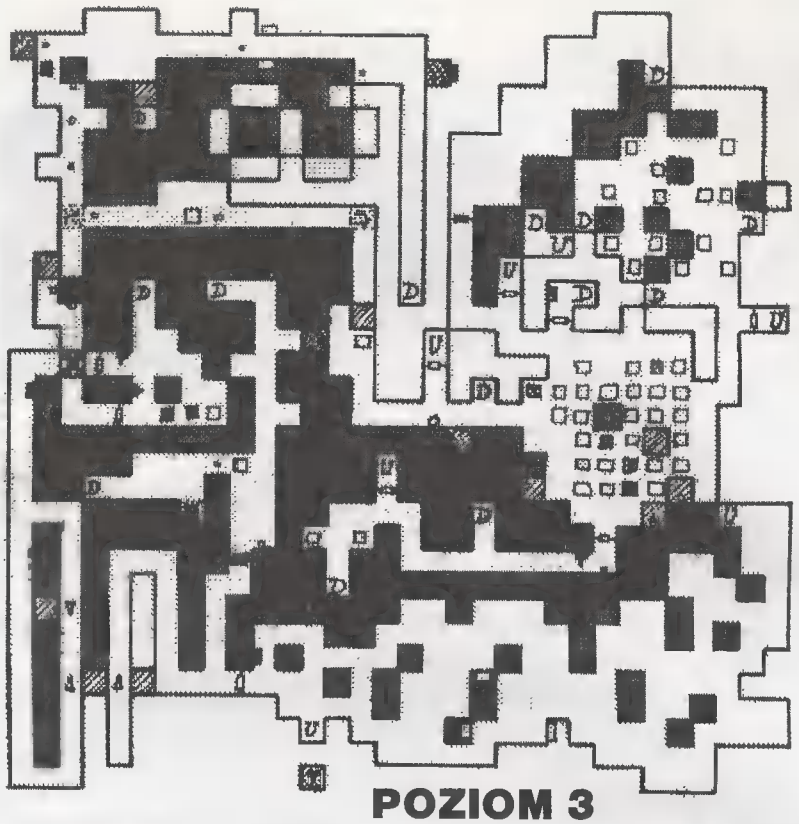


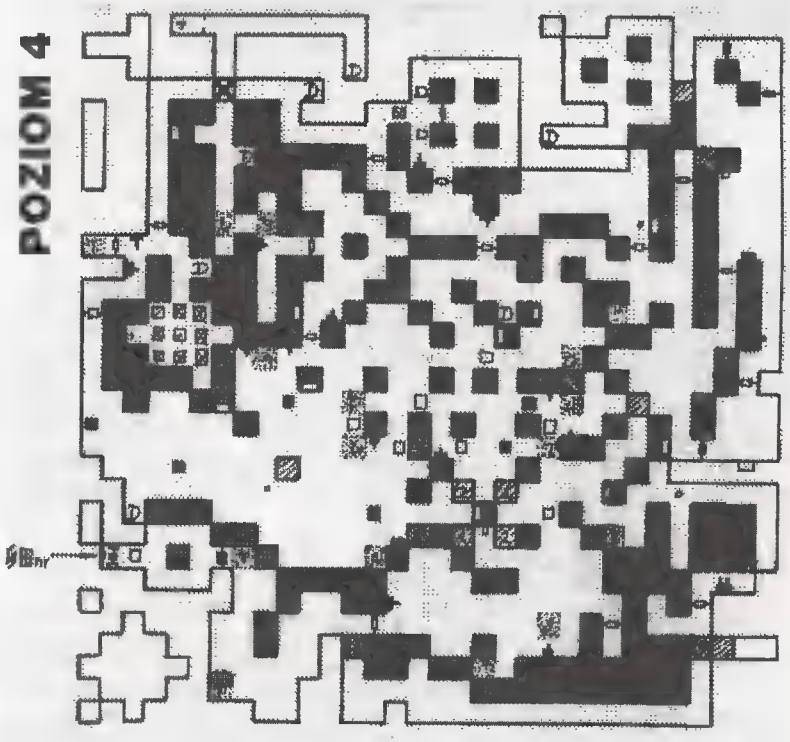
laznego klucza. Otworzy się ściana, za którą jest rycerz. Zabij go, wejdź do pomieszczenia na prawo i weź z alkowy topór (Executioner). Zabij trzech pozostałych rycerzy i idź korytarzem na północ. Rozwal drzwi mieczem lub siekierą i skręć w prawo do schodów. Wejdź na poziom ósmy (–3) i zabij pająki (dopóki stoisz na schodach nie używaj kul ognistych). Potem wejdź na poziom siódmy (–2). Zabij mrówki stojące przy schodach i zrób krok do przodu. Zostaniesz przeniesiony do sąsiedniego zaułka. Tam możesz spokojnie używać kul ognistych. Gdy zabijesz wszystkie mrówki, poszukaj złotego klucza i bukłaka. Z niszy ukrytej za fałszywą ścianą, zabierz wszystkie przedmioty. Potem wejdź na poziom szósty, weź ołtarza klucz. Zejdź na najniżej położony poziom tj. dziesiąty (–5). Tam zabij karła–złodzieja i smoka (dostaniesz kolczugę z mithrilu i Solid Key potrzebny na poziomie trzecim). Następnie, znajdź guzik w południowej części lochów i naciśnij go. Przejdź obok przez fałszywą ścianę i otwórz drzwi za pomocą onyksowego klucza. Gdy weźmiesz wszystkie butelki, idź na północny wschód. Przejdź przez fałszywą ścianę na pole transportowe, które przeniesie Cię do skrzyżowania dróg.

DROGA DAIN

Weź z ołtarza Yew Staff i idź w prawo. Jeśli po pewnym czasie zobaczysz rzeźbę na ścianie, to znaczy, że jesteś na dziewiątym poziomie. Gdy dotkniesz rzeźby, wówczas otworzy się ściana, za którą jest masa czerwonych potworów z trzema szczękami. Jeśli nie chcesz z nimi walczyć, to stań dwa kroki od ołtarza, obróć się do niego tyłem i odejdź. Powinieneś zobaczyć pole transportowe, które przeniesie Cię na poziom ósmy. Tam dojdź do kraty. Na skrzyżowaniu skieruj się na zachód (korytarz na wschód prowadzi do skrzyżowania dróg). Zabij pająka i korzystając z mapy odszukaj schody prowadzące na wyższy poziom. Po drodze możesz spotkać karła–złodzieja. Przed wejściem na wyższy poziom, powinieneś przygotować się do walki z niematerialnymi stworami. Do walki z nimi najlepiej używać Yew Staffu, miecza Vorpal Blade i czaru MON DES EW. Na tym poziomie musisz zniszczyć także przezroczyste kałuże. Przejdź na wschód przez zamykającą się dziurę (obok napisu na ścianie). Zrób dwa kroki w kierunku południowym (punkt na mapie oznaczony gwiazdką), obróć się o 180° i idź tam, gdzie była ruchoma dziura, potem korytarzem w lewo. Stań na wprost obracającego pola (nie podchodź) i rzuć ognistą kulę. Kiedy otworzą się drzwi, wejdź przez nie. Stań twarzą do obracającego pola, rzuć czar ZO, a potem ognistą kulę. Spowoduje to zamknięcie się niewidzialnej dziury przed niebieskim polem. Wejdź za otwarte drzwi, otwórz następne i weź pomarańczowy kryształ. Po chwili otworzy się ściana. Pójdź w prawo do niszy, zabierz znajdujące się tam przedmioty i podejdź do niebieskiego przycisku. Naciskaj go dotąd, aż przestaniesz słyszeć odgłosy. Potem idź do miejsca gdzie obracałeś się o 180°, a stamtąd na południe. Drewniane drzwi rozwal ognistą kulą (najmniejsza moc wystarczy). Gdy dojdziesz do pomieszczenia z przezroczystymi i niebieskimi kałużami (niszczy się je tak, jak te przezroczyste), użyj magicznego pudełka lub oka czasu o ile je posiadasz. W zaułku znajdziesz dźwignię. Przełącz ją, a wtedy otworzy się krata, za którą są schody prowadzące na wyższy poziom. Skorzystaj z nich, znajdziesz się na poziomie szóstym (–1). Pozwól odpocząć swojej drużynie, a potem idź dalej korytarzem. Przy drewnianych drzwiach skręć w prawo, a potem w lewo. Idąc przy ścianie, powinieneś dojść do kraty. Kiedy przeleci kula ognista, podejdź do kraty i zniszcz ją przy pomocy kuli. Idź dalej prosto, zatrzymaj się przed „okiem", wypowiedz czar ZO KATH RA i pokaż mu obiekt, który przed chwilą powstał. Zostaniesz przeniesiony w inne miejsce. Odszukaj duży guzik na ścianie, naciśnij go i cofnij się szybko do miejsca, gdzie pojawił się napis BRIDGE. Znowu zostaniesz przeniesiony. Idź teraz na północ i naciśnij trzy guziki (na podłodze leży pergamin pokazujący jakie ściany otwierają te przyciski), potem wróć na południe i naciśnij przycisk obok zamka. Wtedy otworzy się ściana, za którą są schody na siódmy poziom. Zejdź nimi i przejdź przez drewniane drzwi (wywal je jeśli są zamknięte). Znajdziesz się w pomieszczeniu zwanym The Cistern. Odszukaj drewniane drzwi z zamkiem i

poczekaj, aż zniknie blokujące pole. Skieruj się na północ. Poczekaj, aż zniknie drugie pole. Gdy je przejdziesz, odszukaj mały guzik. Naciśnij go i wejdź schodami do góry. Idź na północ, później na zachód. Wywal drzwi ognistą kulą. Tak jak poprzednio, idź do „oka" i pokaż mu mały, świetlisty obiekt. Potem skręć w lewo i przejdź przez otwartą bramę. Odszukaj przycisk i użyj go. Idź do rozwalonej kraty i skręć w lewo. Uważając na ogniste kule, dojdź do niszy. Weź onyksowy klucz i miecz Vorpal Blade. Po chwili, z boku, otworzy się ściana (jeśli nie, to połóż jakiś przedmiot na półce). Otwórz kratę onyksowym kluczem, wejdź do pomieszczenia i odszukaj fałszywą ścianę. Jeśli napotkasz tam węża, zabij go. Stań na płycie podłogowej. Jeśli ściana na lewo od płyty jest nadal zamknięta, to pójdź na skróty (patrz mapa). Musisz dotrzeć do trzech guzików. Naciśnij ten po lewej (stojąc twarzą na północ). Potem pójdź do dwóch zielonych guzików i naciśnij prawy. Weź z niszy Winged Key. Podejdź do zamka. Gdy użyjesz klucza, otworzy się ściana. Zabij latające węże, weź Ra Key i skrzynię (w niej jest Ruby Key, który będzie potrzebny na trzecim poziomie). Idź do schodów prowadzących na górę i wejdź na poziom drugi. Tam zarządź krótki odpoczynek, po czym ruszaj w dalszą drogę. Zabij kamienne stwory i poczekaj, aż demon stanie na płycie. Zrób dwa kroki na południe, rzuć czar ZO i zabij demona. Potem, przed kratą skręć w lewo. Na płycie połóż kilka przedmiotów. Spowoduje to otwarcie ściany, za którą są Twoje przedmioty i Cross Key. Gdy go weźmiesz, zejdź na dół za otwartą kratą. Tam otwórz niszę złotym kluczem i użyj Cross Key. Wróć na górę i ponownie użyj Cross Keya. Przejdź przez kratę przy czarnym płomieniu i skręć w prawo. Otwórz drzwi (nie naciskaj guzika), zniszcz czarny płomień, przełącz dźwignię i otwórz okute złotem drzwi. Zrobisz to przy pomocy Ruby Keya. Wejdź na górę i weź z półki Crown of Nerra. Podnosi ona mądrość (wisdom) o 10 punktów. Nie bierz sandałów, bo może się to źle skończyć. Skieruj się na wschód. Zejdź na dół i sprawdź co jest w niszy. Potem wejdź na górę. Podejdź do metalowych drzwi i otwórz je guzikiem. Naciśnij guzik ukryty w fałszywej ścianie i weź CORBUM (nie przejmuj się, dwie dziury są fałszywe). Wejdź teraz na poziom pierwszy, otwórz któreś z drzwi kluczem RA, naciśnij guzik w jednym z zaułków kwadratowego pomieszczenia (jeśli przypadkiem zostałeś przeniesiony na jego środek, natychmiast z niego zejdź), który otworzy metalowe drzwi. Przejdź przez nie i idź na północ do schodów (uważaj na czarne stwory z pomarańczowym okiem, są niematerialne, a można je zabić tylko, gdy są w pełni widoczne). Zejdź na drugi poziom i jak poprzednio przez drzwi z czaszką pójdź na poziom trzeci. Tam dojdź do płyty podłogowej, przesuń się w lewo i zejdź do dziury. Otwórz niszę złotym kluczem, a potem wejdź schodami na górę. Połóż coś na płycie, pójdź w prawo i zabij golema (lub poczekaj z boku aż odejdzie i go omiń). Potem otwórz drzwi za pomocą Solid Keya. Pójdź prosto długim korytarzem. Po chwili dogonią Cię rycerze. Podejmij krótkotrwałą walkę, do momentu, aż otworzy się za tobą ściana. Wtedy ucieknij rycerzom i pójdź korytarzem do końca (trwa to bardzo długo). Naciśnij guzik i zejdź schodami na dół. Odpocznij chwilę, a potem zabij pięć smoków (pomocne będzie „oko czasu"), weź ze skrzyni Powertower i pokaż „oku". Skręć w prawo i wejdź na górę. Zabierz przedmioty leżące w skrzyni. Jeśli masz Skeleton Key idź do góry (jeśli nie, to zejdź na dół i skorzystaj ze schodów na północy). Tam stań na płycie podłogowej, a gdy zamknie się dziura, podejdź do niszy i weź ostatni CORBUM. Wejdź na poziom pierwszy, zabij demona i weź od niego Square Key. Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia. Zobaczysz tam mnóstwo robaków. Jeśli masz jeszcze jeden onyksowy klucz, to otwórz nim pierwsze drzwi po lewej stronie. Idź do drogi na skróty (teleport z guzikiem), wyłącz obracające pole w pokoju demonów. Otwórz drzwi za pomocą Master Keya (powinien leżeć na ziemi) i idź do otchłani FULYA. Jeśli po drodze spotkasz Pana Chaosu, lepiej go omiń. Gdy szczęśliwie dotrzesz na miejsce, rzuć kolejno cztery Corbum'y (UWAGA: nie rzucaj nic innego). Pojawi się wtedy Szary Władca (Grey Lord) i POGRATULUJE CI SUKCESU!





opracowanie: Igor Kulkowski

NOWOŚCI

CIEKAWOSTKI ZAPOWIEDZI

■ **JUMP JET** – czy pamiętacie jeszcze ten program? Jeśli nie, to przypomnę, że była to dość udana (jak na możliwości 8-bitowego Atari) próba stworzenia symulatora samolotu wielozadaniowego Sea Harrier. Powstała także wersja na Amigę, którą opracowano w firmie Anco. Nie wzbudziła ona jednak większego entuzjazmu ani u graczy, ani u krytyków. Nic dziwnego, skoro program w wersji amigowskiej był łudząco podobny do pierwowzoru znanego z Atari. Potem już nikt nie opracował symulatora, w którym główną rolę odgrywałby samolot Harrier. Nagle „skaczący odrzutowiec" (Jump Jet) znalazł się w centrum zainteresowań programistów z dwóch znanych zespołów: MicroProse i Domark. Pierwszego z nich nie trzeba bliżej przedstawiać. Firma Domark mająca swoje przedstawicielstwo w Polsce (IPS Computer Group) wydała dotychczas dwa średniej klasy symulatory: „MiG 29", oraz jego nowszą wersję „MiG 29 Super Fulcrum". Większy rozgłos tej firmie przyniosły programy nie mające nic wspólnego z symulatorami np. „Pit Fighter", „Shadowlands", „Hero Quest", „Switchblade II". Pomimo, że Domark nie jest asem w dziedzinie symulatorów, to autorzy dołożyli wszelkich starań, aby ich nowy program „Harrier Assault AV 8 B" wiernie oddawał atmosferę lotu myśliwcem Harrier. Z niezwykłą pieczołowitością gromadzono wszelkie materiały dotyczące „Jump Jeta". Nie obyło się też bez próbnych lotów prawdziwym Harrierem, wszystko po to, żeby możliwie najwierniej przenieść wrażenia lotu na ekran monitora. Nie wiemy czy programiści z MicroProse również oblatywali Harriery, ale firma o takiej renomie nie może pozwolić sobie na wypuszczenie softwarowej „lipy", więc rywalizacja tych dwóch zespołów zapowiada się niezwykle emocjonująco, a efekty zmagań będziemy mogli oglądać już wkrótce, gdyż polska firma IPS Computer Group posiada już w swojej ofercie programy: „Harrier Jump Jet" MicroProse i „Harrier Assault AV 8 B" Domark.

★ ★ ★

■ **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX** – to kolejny program o tematyce wyścigów samochodowych, opracowany przez Gremlin Graphics. Po bardzo udanych programach: „Lotus I, II, III", „Super Cars I, II", ta nowa gra jest potwierdzeniem znakomitej kondycji firmy. Rozwiązania graficzne przypominają grę „Vroom", ale jak wynika z zapowiedzi autorów, nowy program przewyższa wszystko co dotychczas zrealizowała f-ma Gremlin (nie wspominając o konkurencji). Jak zwykle w grach tego typu, możemy ścigać się na kilkunastu torach, w różnych częściach świata. Kolorowa sceneria, szybka akcja, płynna animacja, uczucie realizmu i elastyczności prowadzonego pojazdu, to oczywiście slogany z reklamówek. Jak jest w rzeczywistości? Poczekamy, zobaczymy.

★ ★ ★

■ **LOTUS III** – najnowsza wersja znanych wyścigów samochodowych. Jest to ostatni program tego cyklu, o czym może świadczyć podtytuł programu: „The Final Challenge" (ostatnie odkrycie). „Lotus" oznaczony cyferką 2 w stosunku do „jedynki" był niewątpliwie wielkim osiągnięciem. Nie można tego powiedzieć w odniesieniu do relacji „Lotus 2 – Lotus 3". Początkowo odnosimy wrażenie, że są to nowe trasy do poprzedniej części programu, ale nie jest to prawdą. Rozwiązania graficzne zbliżone są do „dwójki". Nowości jakie ma do zaoferowania najnowszy program z tego cyklu to: 6 nowych tras, nowszy model samochodu (Lotus MX 200), możliwość tworzenia własnych torów, oraz inne mniej ważne drobiazgi. W sumie, program jest bardzo udany. Pomimo, że nie wnosi wiele nowego, to z pewnością zadowoli wszystkich miłośników „Lotusa".

★ ★ ★

■ **OCEAN** – firma która zasłynęła programami sportowymi, a później przekładaniem obrazów filmowych na język gier komputerowych np. „Beach Volley", „WWF Wrestle Mania", „Rambo", „Commando", „Robocop"... , obecnie opracowuje grę „Sleepwalker". Trzeba przyznać, że pomysł na scenariusz jest nietypowy. Bohaterem gry ma być chłopiec, który wstał w środku nocy z łóżka i w lunatycznym śnie przemierza wielką metropolię. Pewnie zginąłby niechybnie, gdyby nie jego kudłaty przyjaciel – pies – którego ciągnie za sobą na smyczy. Gracz nie ma bezpośredniego wpływu na sterowanie chłopcem, za to ruchy psa, są jemu całkowicie podporządkowane. Jak mówi stare porzekadło „pies jest najlepszym przyjacielem człowieka", a w tym programie jest ono bardzo aktualne.

Gra ma być typową zręcznościówką podzieloną na 6 leveli o wzrastającym stopniu trudności, a co do oprawy graficznej, czy zawiedliście się kiedyś na programach firmy Ocean?

★ ★ ★

■ **DELPHINE** – zdobyła rozgłos dzięki wspaniałym grom adventure: „Future Wars", „Operation Stealth", „Cruise for a Corpse", „Another World". Obecnie, pracuje nad nowym programem przypominającym ostatni z wielkiej czwórki. Głównym bohaterem jest naukowiec Conrad B. Hart, który trafił na ślad spisku „obcych" przeciwko ziemianom.

Próbuje dociec całej prawdy i zapobiec zagładzie ludzkości. Ściąga mu to na kark służby specjalne „obcych", które chcą go za wszelką cenę zlikwidować. Akcja rozgrywa się na odległej planecie Titan pokrytej gęstą dżunglą. Jak widzimy, pomysł jest niezły, a grafika i animacja, która ma być jeszcze lepsza niż w „Another World". Na ekranie widocznych jest więcej detali, animowanych zbliżeń. „Flashback" składa się z 5 bardzo rozbudowanych poziomów do zbadania. W grze występuje wiele postaci z którymi należy nawiązać kontakt aby rozwiązać zagadkę. Znajdujesz także wiele dziwnych przedmiotów i sam musisz odkryć jakie jest ich znaczenie i w jaki sposób je wykorzystać. Aby zdobyć broń i niektóre przedmioty, musisz zdobyć pieniądze. W stosunku do „Another World", akcja jest bardziej rozbudowana i zawiła. Zapowiada się więc kolejny hit!

★ ★ ★

■ **ELVIRA** zapoczątkowała tematyką horroru w grach adventure. Po jej olbrzymim sukcesie wkrótce powstała „Elvira II" i ... co dalej? Czyżby koniec horror series? Na szczęście nie. Otóż firma Horrorsoft dla miłośników mocnych wrażeń, przygotowuje już kolejną grę. Zespół programistów pracuje nad nią już od 2 lat i nie znany jeszcze jest termin jej ukończenia. Gdy jednak to nastąpi, to wierząc zapowiedziom, nowy program zapowiada się imponująco. Największą wagę przykłada się do realistycznego wykonania animowanych scen mrożących krew w żyłach. Fabuła, jak to zwykle bywa, frapująca, lecz nie zawsze do końca zrozumiała przez zwykłego śmiertelnika. Bohater musi wyjaśnić tajemnicze zniknięcie swojego brata, a głównym podejrzanym jest ich wuj Boris, mieszkający samotnie w dziwnym i strasznym domu...

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...

TV SPORT – BASKETBALL

Wielu z Was oglądając mecze koszykówki zawodowej ligi amerykańskiej NBA, podziwiało zapewne popisy takich mistrzów jak: Magic Johnson, Jordan, Pippen czy Drexler, marząc niejednokrotnie o tym, aby móc wystąpić na parkietach Atlanty czy Sacramento przed wielotysięczną widownią. Chicago Bulls, Detroit Pistons, Los Angeles Lakers, Portland Trail Blazers... który z miłośników tego wspaniałego sportu nie chciałby zagrać w jednej z tych drużyn. Tymczasem, dzięki amerykańskiej firmie softwarowej Cinemaware, ta ogromna szansa otwiera się niespodziewanie przed Tobą. I chociaż jest w tym stwierdzeniu niewątpliwie sporo przesady, niezmienia to jednak faktu, że „TV SPORT – BASKETBALL" to jedna z najwierniejszych, najbardziej rozbudowanych symulacji koszykówki, jaka do tej pory została opracowana. Program doskonały pod każdym względem: graficznym, dźwiękowym i użytkowym, dający Ci ogromne możliwości. Możesz grać z komputerem lub przeciwko partnerowi. Rozgrywasz pojedyńczy mecz pokazowy lub jedno ze spotkań w ramach normalnych rozgrywek ligowych, w znacznym stopniu opartych na autentycznym systemie NBA. Przed Tobą 24 mecze, a w przypadku ewentualnego awansu do finału – prawie 40 spotkań. W rozgrywkach bierze udział 21 drużyn, rozstawionych w czterech grupach (konferencjach). Każda z nich może być sterowana przez gracza, pozostałe są jednak zawsze pod kontrolą komputera. Wszystkie drużyny posiadają pewne parametry początkowe, które możesz w określonym zakresie dowolnie zmieniać na początku nowego sezonu. Dla każdego zawodnika określasz liczbowo takie cechy motoryczne jak: szybkość, zwinność, skoczność oraz celność rzutu, stopień przydatności w obronie i zdolność zbierania piłki z tablicy. Cechy te odgrywają ogromną rolę w trakcie meczu, decydując o aktualnej wartości oraz przydatności poszczególnych graczy. Ponadto możesz zmieniać nazwiska zawodników, trenera, ich pozycję, specjalizację w drużynie, a także nazwę zespołu. Spotkania w ramach rywalizacji ligowej rozgrywane są w czterech 12–sto minutowych kwartach, drużyny zaś są 5–cio osobowe. W grze pokazowej może brać udział od 2 do 5–ciu zawodników z każdego zespołu, natomiast kwarty są do wyboru: 12–sto, 9–cio, 6–cio lub 3 minutowe. W trakcie spotkania zawodnicy „męczą się" przebywając zbyt długo na parkiecie, co znacznie pogarsza wszystkie ich parametry. Stąd konieczność dokonywania zmian, oraz doboru odpowiedniej taktyki walki, od której często zależy końcowy wynik meczu. Program uwzględnia niemal wszystkie zasady koszykówki zawodowej: „kroki", przetrzymywanie piłki „na kole" lub na własnym polu, limit przewinień, rzuty osobiste, za 3 punkty i wiele, wiele innych. W przerwie oraz na zakończenie każdego meczu, podawane są na bieżąco rezultaty z innych aren, na których rozgrywane są pozostałe spotkania. Niesamowicie rozbudowane są różnego typu klasyfikacje (w których tak lubują się Amerykanie), opracowane wg. wzorów zaczerpniętych wprost z ligi NBA. Są więc zestawienia zespołowe i indywidualne (w tym także wewnątrz drużynowe), punktowe i procentowe, ogólne i cząstkowe. Dotyczą one praktycznie wszystkiego: rzutów zwykłych, osobistych i za 3 punkty; skuteczności, przechwyceń i dobitek; asyst, zbiórek z tablicy i przewinień; liczby rozegranych meczy, pozycji w tabeli itd. Naprawdę, trudno wymienić tu wszystko. Miłośnicy statystyki będą z pewnością w 100% usatysfakcjonowani. Należy także zaznaczyć, że nie ma przymusu rozgrywania każdego ze spotkań. Można zaryzykować i pozwolić komputerowi wylosować wynik. Istnieje także możliwość oglądania wybranych pojedynków w których obie strony kontroluje komputer. Grafika wykonana jest na bardzo wysokim poziomie. Postacie są duże i wyraźne. Aby w pełni wykorzystać możliwości programu, oraz osiągnąć poziom pozwalający spokojnie myśleć o wyjściu z grupy, należy zrozumieć zasady sterowania zawodnikami, oraz sporo czasu poświęcić na trening. Efekty, z pewnością wynagrodzą ten wysiłek. Różnorodność akcji pod koszem godne są bowiem prawdziwych kamer na najprawdziwszym meczu. Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć o wspaniałej czołówce (muzyka!) i doskonałej, wprowadzającej odpowiednią atmosferę „otoczce" gry, a także sugestywnych efektach dźwiękowych. Ogólnie, jest to z pewnością gra nie najłatwiejsza, wymagająca od gracza wielkiej wytrwałości i zręczności. Jednak dzięki wspaniałemu wykonaniu i niesamowitym możliwościom, mamy do czynienia z najlepszą grą tego typu.



MICROPROSE GOLF

Firma MicroProse zajęła się ostatnio także grami sportowymi. Efektem tego rozszerzenia zainteresowań jest znakomita symulacja gry w golfa. Zespół programistów starał się znaleźć złoty środek pomiędzy grami ukierunkowanymi zręcznościowo jak np. „Links" i „Leaderboard", a swoimi doświadczeniami zdobytymi przy projektowaniu programów symulacyjnych. Zaprojektowano więc grę, w której grający miałby możliwość pobawienia się takimi drobiazgami jak: rozmiary kijów, ustawienie stóp zawodnika czy wysokość podstawki pod piłeczkę. Mapki z lotu ptaka wskazują graczowi jego aktualne położenie. Komputer „podpowiada" który kij w danej sytuacji powinien być użyty. Gra wyróżnia się staranną oprawą graficzną. Krajobraz wykonany został przy użyciu grafiki wektorowej, uzupełnionej o elementy grafiki rastrowej. Ze względu na swoją złożoność i mnogość parametrów gry, dla przeciętnego człowieka nie będącego zagorzałym zwolennikiem golfa, program jest jednak zbyt skomplikowany, a przez to rozgrywka staje się nużąca. Wydaje się, że pod tym względem programiści z MicroProse po prostu przedobrzyli. Jednak z uwagi na perfekcyjne wykonanie, jest to najlepsza symulacja gry w golfa, jaka dotychczas powstała. Mogą w nią grać praktykujący miłośnicy tej dyscypliny sportu, wykorzystując ją jako rodzaj suchej zaprawy przed prawdziwymi rozgrywkami, a także wszyscy pragnący poznać zasady samej gry w golfa.



R–TYPE 2

Pierwsza część gry powstała wiele lat temu. Był to program, na którym wzorowano później wiele gier typu arcade. „R–Type" wprowadziła wiele nowych rozwiązań, które obecnie uważa się za całkiem naturalne. Dużo wcześniej zapowiadana „R–Type 2" była oczekiwana z wielkim utęsknieniem przez zwolenników ostrego strzelania, ale wydaje się, że zawiodła oczekiwania większości. Zamiast wprowadzać jakieś nowe pomysły, jej twórcy zdecydowali się na zachowanie jak największej części oryginalnego wzoru. Nie jest to jednak takie złe. Któż bowiem może mieć większe prawo do powielania własnych pomysłów zwłaszcza, gdy są one ciekawe? Gra zawiera sześć poziomów, przesuwających się horyzontalnie, z których każdy korzysta z własnego stylu graficznego i zawiera wspaniałe rozwiązania. Użytkownikom Atari ST będzie na pewno przeszkadzać zbyt opome przesuwanie się obrazu, ale można to jakoś ścierpieć. Muzyka na tu bardzo stosowny, kosmiczny wydźwięk i jest nieźle dopracowana. Olbrzymie podobieństwo do oryginału nasuwa pytanie o sens powstania nowego programu. Wystarczyłoby wydać tzw. data disc do „R–Type" i w zasadzie na jednoby wyszło. Gra niewątpliwie warta jest polecenia wszystkim tym, którzy dotychczas nie zetknęli się z jej pierwowzorem, gdyż stanowi klasyczny „rasowej" strzelaniny kosmicznej.

WARUNKI PRENUMERATY

W związku z trudnościami w nabyciu naszego pisma, informujemy, że przyjmujemy zamówienia na kolejne numery „Computer Studio" na zasadach prenumeraty. Jest to bardzo wygodna i coraz częściej stosowana forma nabywania wybranych pozycji wydawniczych. Gwarantuje regularne otrzymywanie naszego pisma bez konieczności poszukiwania go w kioskach. Ponadto prenumeratorów nie dotyczą ewentualne podwyżki cen, które mogą nastąpić ze względu na planowane zmiany szaty graficznej – kolor. Prenumeratą objęte jest wydanie główne „Computer Studio" jak również „Wydania Specjalne", które zyskały już pewną samodzielność i będą ukazywały się niezależnie od wydania głównego.

W przypadku „Computer Studio" przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów, natomiast „Wydanie Specjalne" na 3 wydania. Prenumerata może być rozpoczęta w dowolnym momencie lecz należy określić od którego numeru mamy rozpocząć realizację wysyłki. Cena jednego egzemplarza w prenumeracie wynosi 10.000 zł w zależności od ilości zamówionych egzemplarzy należność stanowi równowartość ceny jednego numeru pomnożoną przez ilość zamówionych egz. W tym przypadku mogą to być:
30.000 – trzy kolejne wydania C.S. (po 1 egz.),
60.000 – sześć kolejnych wydań C.S. (po 1 egz.),
30.000 – trzy kolejne wydania „Wydanie Spec." (po 1 egz.).
Można zamawiać także więcej niż 1 egz. każdego numeru, ale trzeba to wyraźnie zaznaczyć.
Wpłaty na zamówione pisma można dokonać w dwojaki sposób:
– bezpośredno na adres redakcji,
– na konto bankowe.
Przekazując należność bezpośrednio na adres redakcji postępujemy w następujący sposób – na poczcie zaopatrujemy się w blankiet na przekaz pieniężny, następnie wypełnić go dokładnie i czytelnie – najlepiej drukowanymi literami.

UWAGA! Na odcinku dla adresata, w miejscu na korespondencję (druga strona blankietu) należy podać adres domowy, oraz informacje czego dotyczy zamówienie np:

Jan Kowalski
05–007 Tychy
ul. Słowicza 43 m. 9
Zamawiam: „C.S" Nr 7 i 8
„Wyd. Spec." Nr 3

Aby uniknąć nieporozumień prosimy podawać numery kolejnych wydań od początku istnienia naszego pisma – są to cyfry w nawiasach na okładce np. 4/92 (7) – wystarczy podać cyfrę „7". Tak wypełniony druk nadajemy w dowolnej placówce pocztowej na adres:

COMPUTER STUDIO
04–202 Warszawa
al. Marsa 6

Wpłaty na konto bankowe mogą odbywać się przy użyciu blankietu wydrukowanego poniżej.
Należy czytelnie wypełnić druk – wpisując na pierwszej stronie kwotę, oraz dokładny adres. Natomiast na odwrocie druku, prosimy zaznaczyć ile kolejnych numerów zamawiamy – w kwadracikach postawić znak „x". Trzeba podać od którego numeru należy realizować zamówienie (patrz jw.), oraz ile egzemplarzy tego samego numeru zamawiacie. Na dole prosimy podać jeszcze raz dokładny adres zamieszkania.
Tak przygotowany blankiet nadać na poczcie.

UWAGA! *Dokładne i czytelne wypełnienie druku pozwoli uniknąć pomyłek i jest gwarancją regularnego otrzymywania naszego pisma.*

*► **Uwaga!** Można nabyć jeszcze następujące numery "C.S"*

COMPUTER STUDIO Nr. 1
(Atari XE/XL, C–64, Spectrum)
– TOMAHAWK,
– F–15,
– JUMP JET,
– SUBMARINER 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 ISLAND I cz. 1
cena det. 8.500 zł/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

COMPUTER STUDIO Nr (6)3/92
Recenzje:
– GRAND PRIX MICROPROSE
– GUNSHIP 2000
Instrukcje:
– WARLORDS
– LIVE AND DEATH
– MONKEY ISLAND II cz. 1
– ICE MAN cz. 2
– EYE OF BEHOLDER I cz. 3
– RAILROAD TYCOON cz. 3
cena det. 10.000/13.000 zł

Zamówienia należy kierować na adres redakcji. 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

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....

na r–k COMPUTER STUDIO
al. Marsa 6
04–202 Warszawa

Nr r–ku 1629–310587–136
PKO BP XII O/W–wa

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....

na r–k COMPUTER STUDIO
al. Marsa 6
04–202 Warszawa

Nr r–ku 1629–310587–136
PKO BP XII O/W–wa

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla banku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....

na r–k COMPUTER STUDIO
al. Marsa 6
04–202 Warszawa

Nr r–ku 1629–310587–136
PKO BP XII O/W–wa

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

◀◀◀ KONKURSY ▶▶▶

■ KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze, utworzyliśmy stałą rubrykę przeznaczoną dla miłośników gier przygodowych i nie tylko. Wiemy, że wśród naszych czytelników jest ich bardzo wielu. Poczynając od tego numeru zamieszczać będziemy co najmniej jedną krótką recenzję, a Waszym zadaniem będzie jak najszybsze ukończenie gry, samodzielne sporządzenie dokumentacji i przysłanie jej do nas. Oczywiście kto pierwszy ten lepszy, lecz nie zawsze. Każdy opis będzie poddany wnikliwej analizie ze szczególnym uwzględniem prawidłowości rozwiązania, dokładności, oraz samodzielności wykonania. Interesują nas prace szczegółowe i wyczerpujące, przedstawiające jedno z możliwych rozwiązań gry opisane „krok po kroku". W związku z tym, zwycięzca nie będzie wyłaniany drogą losowania, a decydwać o tym będzie zespół redakcyjny naszego pisma.

Dla laureatów przewidziane są nagrody pieniężne.

Mamy nadzieję, że nasza propozycja spodoba się Wam, więc zapraszamy do wspólnej zabawy. Tematem pierwszej zabawy jest „Indiana Jones and the Fate of Atlantis"...

Doskonale znana postać Indiego kreowana przez Harrisona Forda w filmach będących wspólnym dziełem Gerge Lucasa i Stevena Spielberga, nie zagości więcej na ekranach kin. Aktor stwierdził, że nie wystąpi już w żadnej kontynuacji tej serii. Pomimo, że przyzwyczailiśmy się, iż główną postać kreował Harrison Ford, jestem przekonany, że nie jest to ostatni film w którym spotkamy się z sympatycznym archeologiem. Pierwsze kroki w tym kierunku zostały już poczynione. Ostatnio ukazał się serial zrealizowany przez Georga Lucasa zatytułowany „Kroniki młodego Indiany Jonesa", tym razem bez znakomitego H. Forda. Także miłośnicy komiksów i gier komputerowych nie zamierzają tak szybko rozstawać się z popularną postacią.

Firma US Gold opracowała program „Indiana Jones i zagłada Atlantydy" (adventure), który jest tematem naszego konkursu.

Pierwsze sceny gry to stary, zakurzony pokój pełen posągów. Ale co ma wspólnego przeszukiwanie starych posągów w muzeum z Atlantydą? Jak zwykle w tradycji przygód Indiany Jonesa jest to zaledwie wstęp do olbrzymiego zadania jakie przed nim stoi. Jak zwykle też, kluczową rolę odgrywa tu rywalizacja z nazistami. Dysponują pewnymi wskazówki, gdzie znajduje się mityczne imperium Atlantów. Marzą wręcz o wykorzystaniu mocy tej technicznie zaawansowanej cywilizacji. Wysyłają więc szpiegów do Ameryki w celu odnalezienia wszelkich możliwych śladów Atlantów, a tropy wiodą do Barnett College i domu doktora Henryego Jonesa. Po odnalezieniu posągu w sekwencji początkowej, Indy zyskuje przewagę nad zamaskowanym Klausem Kernerem, oficerem SS, ponieważ odkrywa niewielki paciorek ukryty we wnętrzu posągu. Pamiętając, że posąg ten został wykopany podczas jego pierwszej wyprawy archeologicznej, Indy wyrusza do Nowego Jorku, aby odnaleźć swą partnerkę z tej wyprawy Sonlę Hapgood. Gdy się spotkają, szybko dochodzą do wniosku, że naziści są bardzo bliscy odkrycia Atlantydy. Postanawlają powstrzymać ich i w ten sposób przyczynić się do ocalenia świata przed rasistowską zarazą, a przy okazji, raz na zawsze wyjaśnić prawdziwą historię upadku Atlantydy.

W grze zastosowano licznych rozgałęzień intrygi tj. istnieje wiele rozwiązań tego samego problemu. Takia konstrukcja gry może kierować bieg akcji na całkiem odmienne tory, chociaż prowadzące do tego samego celu. Wypada tylko żałować, że wszystkie te rozgałęzienia zbiegają się w końcu w jednym punkcie w momencie odkrycia Atlantydy. Dużo bardziej interesujące byłoby, gdyby każde z nich dawało całkiem inne zakończenie.

Prosimy podać dokładną drogę i sposób postępowania prowadzący do szczęśliwego zakończenia gry. Należy opisać tylko jedno z możliwych rozwiązań.

Termin nadsyłania prac upływa w chwili ukazania się w kioskach następnego numeru „Computer Studio".

■ KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkich tych, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o ukończenie prezentowanych gier, ogłaszamy nowy konkurs.

Poniżej zamieszczono pięć pytań na które bez trudu powinni odpowiedzieć zwłaszcza stali czytelnicy „Computer Studio". Jednak w przypadku, gdy któreś z pytań wydaje się Wam zbyt trudne, radzimy poszperać w poprzednich wydaniach naszego magazynu, a na pewno znajdziecie tam właściwą odpowiedź.

PYTANIA:

1. Jak nazywa się samolot Billego Stealeya, współwłaściciela f-my MicroProse?

2. Podaj imię głównego bohatera programu „Another World".

3. Kto jest sprawcą zbrodni popełnionej w programie „Cruise for a Corpse"?

4. W jakiej grze występuje chłopiec imieniem Guybrush?

5. Przez jaką firmę został opracowany program „Kick Off II"?

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z chwilą ukazania się w kioskach kolejnego numeru.

Wśród uczestników konkursu, którzy podadzą prawidłowe odpowiedzi rozlosowanych zostanie 5 joysticków.

Korespondencję prosimy kierować na adres:

COMPUTER STUDIO
04-202 WARSZAWA
al. Marsa 6

COMPUTER STUDIO

Zamawiam:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr .....
w ilości ..... egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz.

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr .....
w ilości ..... egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz.

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr .....
w ilości ..... egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz.

Adres zamawiającego:

MSS

Programy, instrukcje, literatura

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

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

STUDIO KOMPUTEROWE
MSS
ul. Grochowska 172/48
04-357 WARSZAWA

COM s.c

DH. "SMYK" WARSZAWA ul.KRUCZA 50 lp.
HALA UNIVERSALU W-WA PL. DEFILAD STOISKO NR 26

SPRZEDAJEMY

KOMPUTERY: COMMODORE, AMIGA, ATARI
GRY TELEWIZYJNE: NINTENDO, ATARI 2600
MONITORY, DRUKARKI, STACJE DYSKÓW, JOYSTICKI, MYSZKI, DYSKIETKI, MYSZKI,
PROGRAMY I INNE – PO ATRAKCYJNYCH CENACH!
PROWADZIMY TAKŻE SPRZEDAŻ I WYPOŻYCZALNIĘ CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO
UWAGA! WYPOŻYCZALNIA TYLKO W STOISKU NR 26 HALA UNIVERSALU
PL. DEFILAD (TEL. 693-60-35).
FIRMY Z NAMI WSPÓŁPRACUJĄCE: EXERCER LTD UL. MARSZAŁKOWSKA 27/35
AGNUS D.T. "SAWA" UL. MARSZAŁKOWSKA IIp.

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.

STUDIO KOMPUTEROWE

IBM PC
ATARI ST AMIGA
COMMODORE

***KOMPUTERY**
***AKCESORIA**
***HARDWARE do PC**
***OPROGRAMOWANIE**

WARSZAWA tel. 18-10-24
ul.Targowa 18 pawilon 31.

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

-autorskie programy edukacyjne dla PC
-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
oo-103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20-51-25

"ŚWIAT ATARI"

-Nowe pismo o wszystkich typach Atari
- 32 kolorowe strony na papierze kredowym
- mapy, opisy, testy, porady
cena: 12.000 zł

Prenumeratę i zamówienia przyjmuje
Agencja Wydawnicza BIM
Warszawa 4 skryt. 178

AMIGA
ATARI
IBM PC
C-64

oprogramowanie, literatura
35 - rodzajów joysticków !!!

JESTEŚMY NAJTAŃSI !!!

RADOM
SDH "SEZAM" I piętro
ul. Żeromskiego

C-64 ★ ATARI ★ AMIGA

Akcesoria komputerowe:
- •Cartridge
- •Interface
- •Pokrywy na klawiaturę
- •Pudełka na dyski
- •I inne

poleca producent
„ATRAX"

Warszawa, ul. Biedronki 83
tel. 642-47-11 (biuro) i 57-67-66 (zakład)
Odbiorców hurtowych i detalicznych zapraszamy w godz. 9-17.

ATRAKCYJNE CENY !!!

ELEKTRONIKA

Oficyna Księgarsko-Wydawnicza
ELEKTRONIKA
R.Wójcik i S-ka

KSIĘGARNIE FIRMOWE:

00-542 WARSZAWA
ul. Mokotowska 51/53
tel/fax 628-16-14
oraz
ul. Mokotowska 58
90-410 ŁÓDŹ
ul. Piotrkowska 39
tel. 32-51-64

50-127 WROCŁAW
ul. Św. Mikołaja 56/57
tel. 44-66-17 w. 50

HURT:

03-808 WARSZAWA
ul. Mińska 25
tel. 13-20-21, 13-20-21
w. 1116, 1117

POLECAMY

Marek Zieliński, Mariusz Kaleta
"Windows 3.1", PLJ
Kuba Pancewicz, Marcin Rycerski
"Norton Desktop 2.0", EXIT
Ray Duncan
"IBM ROM BIOS", READ ME
Marek Florys
"Norton Commander od A do Z", READ ME
Jacek Szaniawski, Adam Borowicz
"Archiwizery", ArsKom

A także:
Oprogramowanie Shareware, Public Domain dla IBM PC, AMIGA,
"COMPUTER STUDIO" – w ciągłej sprzedaży wszystkie numery.



Oficyna Księgarsko-Wydawnicza

ELEKTRONIKA

R.Wójcik i S-ka

Tu możesz nabyć wszystkie dotychczas wydane numery

„COMPUTER STUDIO"

KSIĘGARNIE FIRMOWE:

00-542 WARSZAWA
ul. Mokotowska 51/53
tel/fax 628-16-14
oraz
ul. Mokotowska 58

90-410 ŁÓDŹ
ul. Piotrkowska 39
tel. 32-51-64

50-127 WROCŁAW
ul. Św. Mikołaja 56/57
tel. 44-66-17 w. 50

HURT:

03-808 WARSZAWA
ul. Mińska 25
tel. 13-20-21, 13-20-21 w. 1116, 1117