AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 1/93 (9)
INDEX 355127
CENA: 10.000

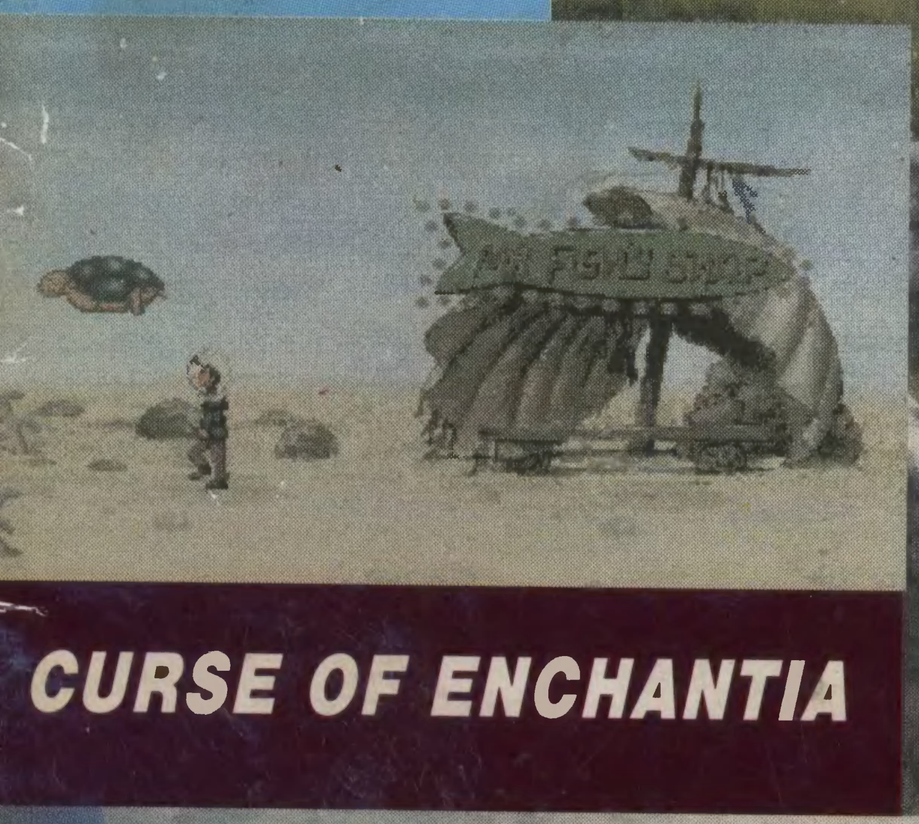
GOBLINS 2

LEGEND OF KYRANDIA

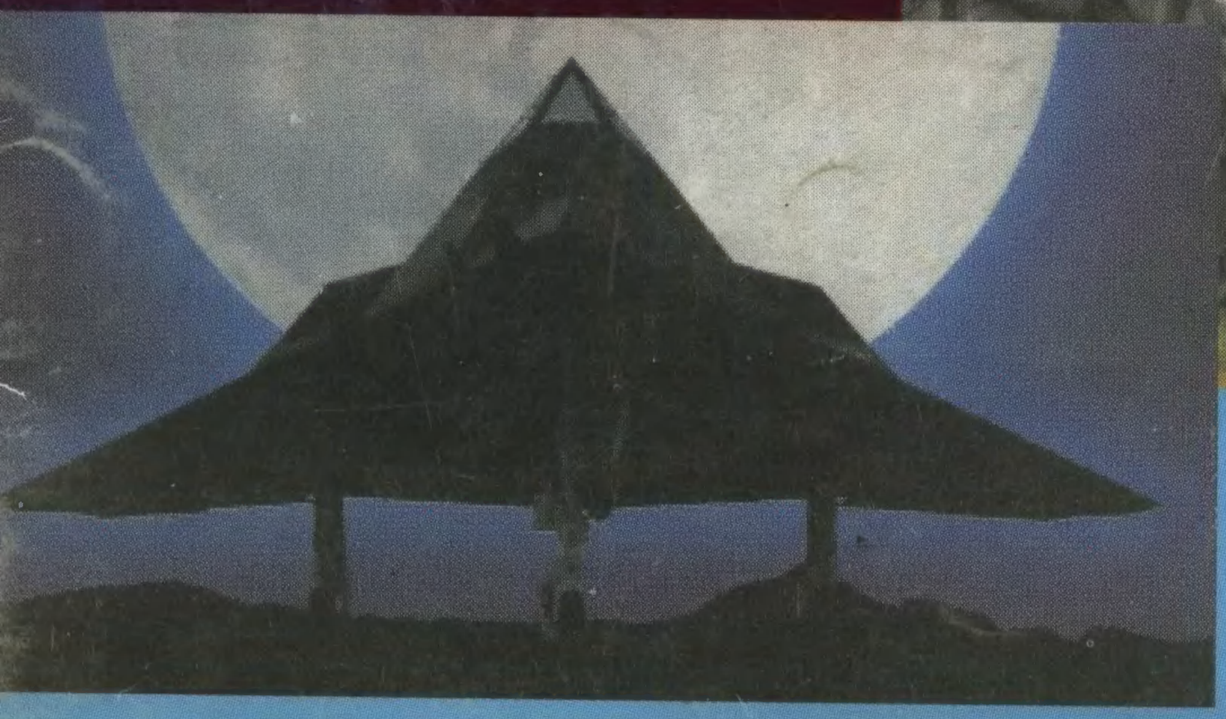
ALONE IN THE DARK

COMANCHE RAH-66

INDIANA JONES IV



CURSE OF ENCHANTIA



F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER

COMMANDER KEEN (Apogee)
– Wielka Trylogia
Wymagania: IBM–PC, EGA/VGA,
twardy dysk, klawiatura lub joystick
opcja: karta muz. AdLib lub zgodna

Jedną z najpopularniejszych serii gier przygodowych f–my Apogee jest bez wątpienia trylogia „COMMANDER KEEN". Składają się na nią 2 części główne: I – „INVASION OF THE VORTICONS", zawierająca 3 epizody: Vol. 1 „Marooned on Mars", Vol. 2 „The Earth Explodes", Vol. 3 „Keen Must Die" oraz II – „GOODBYE GALAXY" z dwoma epizodami: Vol. 4 „Secret of the Oracle" i Vol. 5 „The Armageddon Machine". Cześć III pod tytułem „ALIENS ATE MY BABY–SITTER" jako wydanie specjalne stanowi uzupełnienie całości. W obrocie Shareware znajdują się: cała część III oraz Vol. 1 – 3 – 5, i wszystkie znalazły duże uznanie zarówno u wielu początkujących jak „wytrawnych" graczy gier komputerowych. Mimo, że nie różnią się charakterem – wszystkie to ulubione „platformówki" – każdy epizod ma swój własny odrębny scenariusz, czasami trochę sztuczny, ale zawsze realizowany w bardzo dobrej grafice. Przewijanie i animacja odbywają się tu w tempie 40 (EGA) ekranów ! na sekundę. Naszym bohaterem jest 8–letni geniusz Billy Blaze, który w swojej własnoręcznie skleconej „z niczego" międzyplanetarnej mega–rakiecie „Fasolka z Bekonem" (sic!) rusza w kosmos zaprowadzić spawiedliwość żelazną ręką malucha. Nie jest to dobra wiadomość dla tubylców planety Vorticon VI pacyfikujących już całe galaktyki; na Marsie postanawiają unicestwić Keena, kradnąc mu najważniejsze systemy rakiety: joystick – czyli ręczną konsolę sterowania lotem, akumulator – źrodłó energii, odkurzacz! – jonowy zespół napędowy oraz cały zapas paliwa – likier z barku taty!. Czy Keen powstrzyma ich inwazję, czy odzyska swoje „graty", czy wróci do domu przed powrotem rodziców? – to scenariusz pierwszego epizodu Vol. 1. Poznamy w nim złośliwość Vorticonów – czyli takich misio–piesków w dresach, a także tępotę Marsjan Gargs i ich robotów, strzelających do wszytkiego co się rusza – w tym do naszego Keena. Jak się okaże wcale nie jest to zabawne, ani łatwe do uniknięcia. A do tego jeszcze ruchome tyko–kolce, wielkie węże, ogień i woda (wcale nie do gaszenia!). Ale my też coś na nich mamy: sprężynowe pogo do przeskakiwania niebezpieczeństw oraz pistolet kwantowy – dobry na wszelkie odmiany Vorticonów, niezależnie od okoliczności w jakich się aktualnie (z nimi) znaleźliśmy: czy jest to gorący labirynt, czy lodowe komnaty czy też wiecznego zła i ciemności lochy – jakoś sobie poradzimy, zwłaszcza, że od czasu do czasu można znaleźć tu też jakieś „importowane" z Ziemi pomoce : hula–hoop, skateboardy i temu podobne. Zawsze też zważaj na znaki – są wszędzie i bardzo się przydają. Wreszcie jak Ci się powiedzie, Keen odnajdzie miasto, w którym ukryte są jego części, skompletuje statek i wróci na Ziemię... tylko po to, aby przekonać się, że są tu już Vorticony i ich marsjańscy pobratymcy Gargsy, z zamiarem zawładnięcia także i nią. Jeśli Keen ich nie powstrzyma , jeśli nie zniszczy śmiercionośnych Promieni Tantalusa..., Ziemia się rozpadnie („The Earth Will Explode") – tu zaczyna się drugi epizod I–ej części trylogii. W nim wypędzimy najeźdźców z powrotem na Marsa i postanowimy raz na zawsze zrobić porządek również tam. Keen wyprawi się na Czerwoną Planetę, nie wiedząc wszakże, że już tam na niego czekają – wydany wyrok brzmi: UNICESTWIĆ ZA WSZELKĄ CENĘ!. Czy Keen ulegnie, czy podołamy jego trudnościom, czy wydostaniemy go stamtąd? To treść ostaniego epizodu części I–ej. Gdyby nam się to udało, to już bez przeszkód, Keen powraca na swoje podwórko, gdzie konstruuje nowy mega–gadget ! specjalny radio–odbiornik do nasłuchu Kosmosu..., już w czasie prób wyławia sygnały, z których dowiaduje się, że diaboliczny Shikadi uwięził Mędrców Galaktyki z planety Oracle i grozi jej całkowitą zagładą. Wyprawa Komandora Keena może zakończyć się sukcesem, jeśli mu bardzo w tym pomożesz. Władcy Oracle ujawniają Keen'owi sekrety stacji kosmicznej diabła Shikadi, która we wszystkim przewyższa dotychczasowe konstrukcje wehikułów. Keen rozpoznaje plan aneksji Galaktyki i rzuca się w wir budowy specjalnej maszyny, która pozwoli mu zapobiec katastrofie. W piątym epizodzie „The Armageddon Machine" komandor Keen staje przed największym wyzwaniem: jego spryt i jego sprzęt mogą ocalić Galaktykę..., mogą ale wcale nie muszą.
W sumie przygoda za przygodą, dobra grafika, setki „ekranów", kilkadziesiąt różnych kreatur, monstrów, kilkanaście tematów muzycznych i megabajty grafiki sprawiają. że są to jedne z najbardziej poszukiwanych i chętnie granych przygodowych „poziomówek". Gdy jeszcze dodać do tego wydanie specjalne „Aliens Ate My Baby–Sitter" – mniejszy w formie, ale też atrakcyjny dodatek to o całości serii można mówić już tylko w samych superlatywach..., i nic dziwnego to przecież Apogee's Flag Ship!

DYSTRYBUTORZY:

Księgarnia „ELEKTRONIKA"
W–wa, ul. Mokotowska 51/53
(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

AMIGA
Shareware...Public Domain

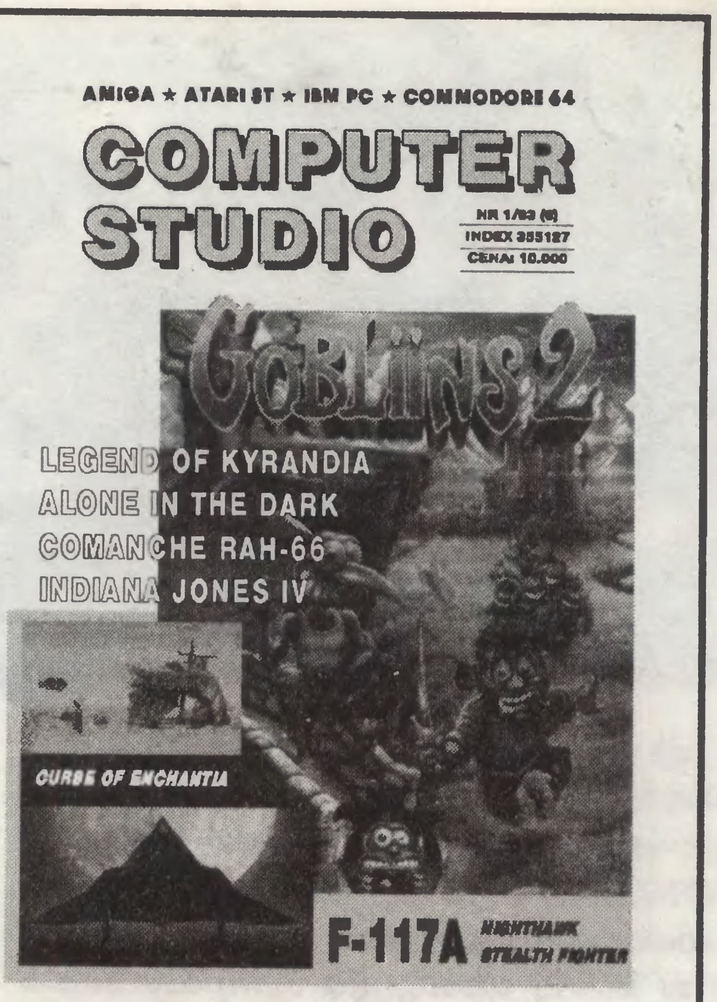
GRY	
FLASH BIER	G100
LLAMATRON	G101
LORE OF CONQUEST	G102
AMOS GAMES–II 4	G103
Mahjongg, Skyblitz	
Grubgrabber, Spinvaders	
A.B.P.D COMPENDIUM 9	G104
Star Fleet, Tron Light Cycle,	
Tiles, Battleships, Train,	
Tumbling Tots, Chess,	
Roll–on, Block–off	
RETURN TO EARTH	G105
ARCADE COLLECTION 6	G106
Missile Command, Yachtc	
3D–Breakout, Cosmo–Roids	
Tunnel Vision, Backgammon	
BLIZZARD	G107
PIPELINE	G108
DRIP	G109
INVADERS COLLECTION 3	G110
The Invaders, Rebound,	
Gridrunner	
MEGABALL	G111
CAVE RUNNER	G112
PARANOID	G113
POM POM GUNNER	G114
DODDY	G115
MICROBES + Match Patch	
Hollywood Trivia	G116
LEMMINGOIDS	G117
DEMOLITION MISSION	G118
SERENE III + BugBlaster,	
Star Trek – shot'em up	G119
PUGGLES	G120
AMIGOIDS	G121
DEFENDA	G122
LEGEND OF LOTHIAN	G123
POPEYE	G124
EAT MINE	G125
DEADLINE	G126
PACMAN–87	G127
LEGOTRIS	G128
FLIP IT + SOLITAIRE	G129
TWINTRIS	G130
TENNIS	G131
BREAKER 3D SET 3	G132
3D Breakout,	
5B Set Construction Set	
CASTLE OF DOOM	G133
MONOPOLY	G134
PUZZLE MAKER	G135
NAPOLEONIC WAR	
SIMULATION	G136
LEAPING LARRY	G137
DRAGONS CAVE	G138
COLOSSUS & WORLD	G139
NO MAN'S LAND	G140
SEALANCE	G141
WET BEAVER GAMES	G142
SKY FLYER	G143
AIR MANIA	G144
REVENGE OF THE	
MUTANT CAMELS	G145
BATTLE OF BRITAIN	G146
RAID III	G147
WAR	G148
PROGRAMY MUZYCZNE	
SOUNDTRACKER v2.6	M001
PRO–TRACKER v2.0	M002
NOISE TRACKER	M003
START IFF SAMPLES	M004
OCTAMED v1.8	M005
PROGRAMY UŻYTKOWE	
BENCHWORK,	
WINDOWS BW MESSYSID	U001
PRINT STUDIO	U002
AGRAPH	U003
EDWORD WORDPROCESSOR	U004
TEXT ENGINE	U005
TEXT PLUS v.3.0	U006
STORYLAND EDUCATION	E001
FRED FISH COLLECTION:	
No. 450 – No. 620	
AMOS SERIES:	
No. 121 – No. 150	
KICKSTART LIBRARY:	
No. 471 – No. 510	
oraz programy z serii 17 BITS	
SOFTWARE BYTEBACK oraz VALLY PD	

OD REDAKCJI

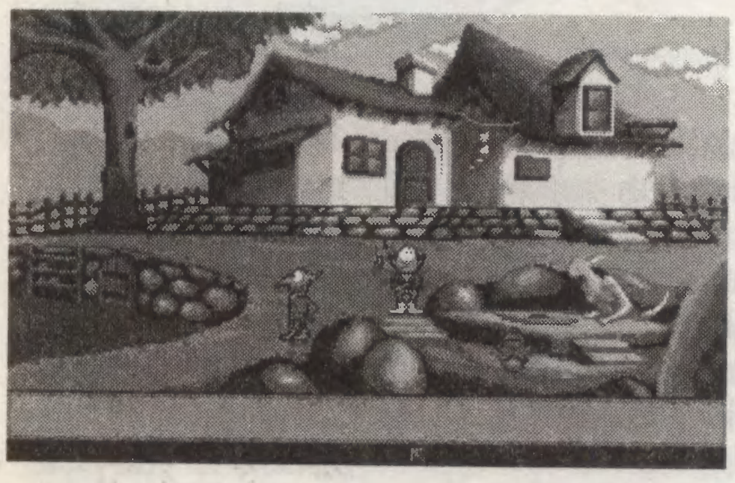
Witamy serdecznie stałych i nowych Czytelników w pierwszym tegorocznym wydaniu „Computer Studio". Dziękujemy za liczną korespondencję, życzenia, opinie, uwagi krytyczne i uczestnictwo w konkursach. Zgodnie z obietnicami z poprzednich numerów, w tym roku na pewno ulegnie skróceniu cykl wydawniczy, a także zdecydowanie zmieni się oprawa graficzna pisma.

Niestety nie jesteśmy w stanie zamieszczać wszystkich opisów o które nas prosicie, ale przypominamy, że oprócz „Computer Studio" wydajemy także „Wydania Specjalne Computer Studio" w których możecie znaleźć instrukcje do wielu interesujących gier. Każde „Wydanie Specjalne" ma swój temat wiodący, tj. większość miejsca przeznaczona jest na przedstawienie jednej grupy programów np. symulacyjne (2/92), przygodowe (1/93) itp. W kolejnym numerze zaprezentujemy programy strategiczne – charakterystykę, recenzje najwybitniejszych przedstawicieli gatunku, a także pełne instrukcje do kilku z nich. Oczywiście znajdziecie tam również opisy innych gier niestrategicznych.

Najprawdopodobniej w tym roku uda nam się także spełnić prośby wielu Czytelników i zająć się tematyką wykraczającą po za gry komputerowe. W tym celu planujemy wydanie osobnego pisma, w którym znalazłyby się recenzje i opisy programów użytkowych oraz porady dla użytkowników komputerów osobistych.



Spis Treści



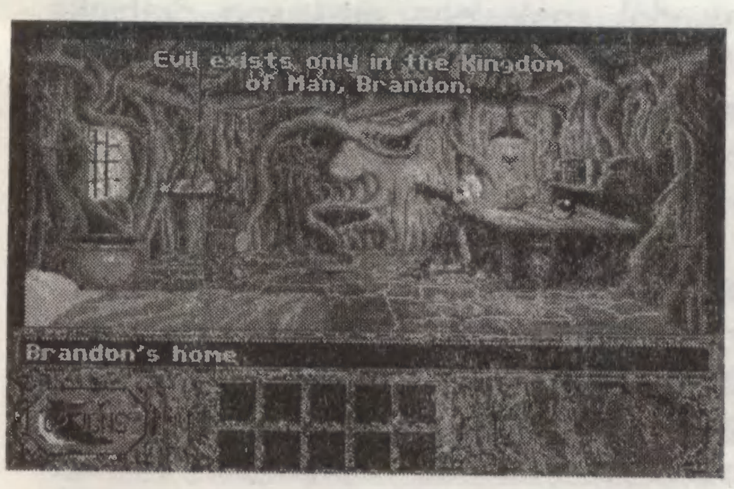
GOBLIINS 2 **2**

COMANCHE **6**



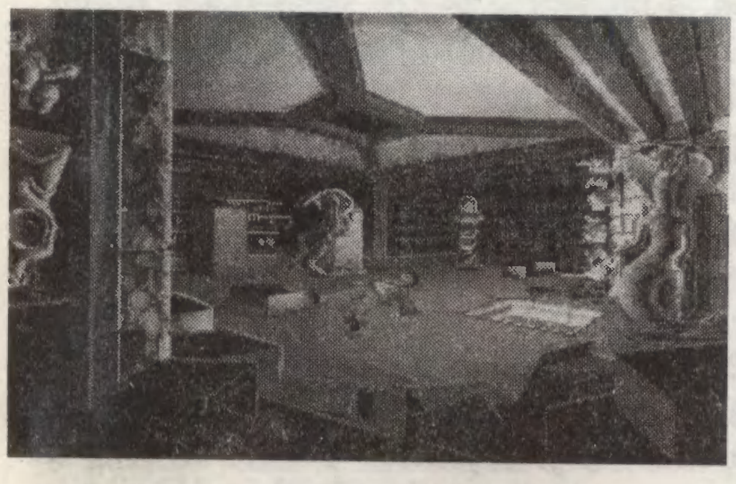
F117A **10**

ALONE IN THE DARK **12**



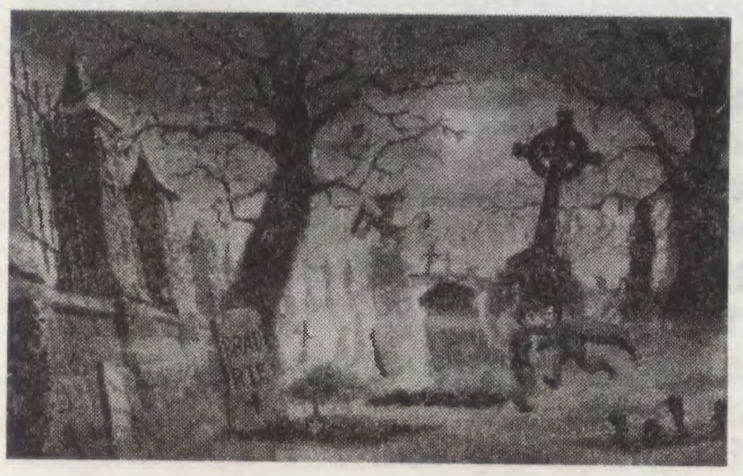
INDIANA JONES IV **22**

EYE OF THE BEHOLDER **26**



LEGEND OF KYRANDIA **14**

CURSE OF ENCHANTIA **18**



NOWOŚCI, CIEKAWOSTKI **29**

NASZE PROPOZYCJE **29**

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

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń

GOBLIINS 2



The Prince Buffon

Po ogromnym sukcesie programu „GOBLIINS", firma Cocktel Vision, wprowadziła niedawno na rynek drugą grę w której występują sympatyczne i śmieszne stworki zwane Gobliinami. Tym razem bardzo potrzebuje ich król Angoulafre, gdyż olbrzymi latający potwór porwał jego syna. Wszystko wskazuje na to, że przestępstwo to zostało dokonane na zlecenie Amoniaka, który od lat żywi urazę do Angoulafre'a. Otóż, 50 lat temu Angoulafre i Amoniak stoczyli ze sobą krwawą bitwę, w której zwyciężył Angoulafre. Amoniak jest jednak pamiętliwy, więc po latach postanowił zemścić się za tamtą porażkę. I właśnie w tym momencie do gry wkraczają nasi bohaterowie. Przy pomocy odrobiny magii przenoszą się do niewielkiej osady w pobliżu siedziby Amoniaka.

Bohaterami gry „GOBLIINS 2" są Winkle i Figus. Są to dwie kontrastowe osobowości. Fingus to tzw. „dobra dusza", a Winkle to dowcipniś. I może dlatego tworzą tak dobraną parę. Należy zwrócić uwagę na te cechy ich charakteru, bo dzięki nim każdy z nich jest przystosowany do rozwiązywania innych problemów.

Pomimo wielu podobieństw, zwłaszcza w sferze grafiki, gra „GOBLIINS 2" znacznie różni się od pierwszej części. Nowe przygody Gobliinów mają tylu zwolenników co przeciwników. O ile pierwszy program był niezwykle pomysłowy i dowcipny, a liczne zagadki były w miarę proste i logiczne, to niestety, nie da się tego powiedzieć o drugiej części, która jest o wiele bardziej rozbudowana, ale zarazem trochę chaotyczna. Można odnieść wrażenie, że są to dwa różne programy o tej samej grafice, zasadach sterowania i z podobnymi postaciami głównych bohaterów.

W „GOBLIINS 2" kolejne zagadki są całkowicie pozbawione logicznych rozwiązań, a sytuację dodatkowo pogarsza fakt, że bohaterowie są nieśmiertelni, a wszystkie znalezione przez nich obiekty są odnawialne (czyli jeśli przez nieuwagę zgubisz lub zużyjesz taki obiekt, to ponownie możesz zdobyć go w tym samym miejscu i w ten sam sposób, co za pierwszym razem). Wszystko to miało na celu uczynienie tej gry jak najbardziej przyjazną dla użytkownika, aby nie bał się ryzykownych posunięć, czy nie zmarnował jakiegość istotnego przedmiotu. Autorzy chyba jednak przedobrzyli i gra raczej frustruje normalnego człowieka. Gdy więc sprawdzi się już wszystkie w miarę logiczne rozwiązania (co w tej grze jest stratą czasu), to najlepiej zacząć się bawić w „klikanie" na wszystkim co jest na ekranie, zabierać wszystko co się da i korzystać z tego we wszystkich możliwych sytuacjach. Olbrzymią bolączką gry jest dostęp do danych dyskowych (Amiga, ST). Pomiędzy każdym z miejsc jakie występują w grze, trzeba długo czekać, aż załaduje się następna sceneria.

Jeśli chodzi o dobre strony gry, to dużym udogodnieniem jest możliwość „przeskakiwania" miejsc, w których się już było, bez potrzeby przeprowadzania bohaterów przez ekran, i jest to chyba jedyna pozytywna zmiana jaką wprowadzili autorzy w stosunku do pierwszej części gry.

Myślę, że gdyby nie fakt, że „GOBLIINS" był takim świetnym programem, a sympatyczni bohaterowie podbili serca tysiącom graczy na całym świecie, to „GOBLIINS 2" byłby programem nie zauważonym i nie miałby szans na sukces. Zostawmy jednak to „gdybanie", ponieważ sytuacja zmienia się gdy przystępujemy do gry znając rozwiązania niektórych zagadek. Zabawa sprawia wtedy wiele zadowolenia, a pomysłowość autorów wplątujących naszych bohaterów w coraz bardziej zawiłe i niesamowite przygody, może wzbudzić zachwyt. Poniżej zamieszczamy opis ukończenia gry, a wszystkim miłośnikom Gobliinów życzymy miłej zabawy i... następnej części przygód przesympatycznych stworków.

Uwaga! Rozwiązanie programu zgodne jest z francusko–języczną wersją dla Amigi, słowa podane w nawiasach nie uwzględniają jednak prawidłowej specyfiki pisowni francuskiej.

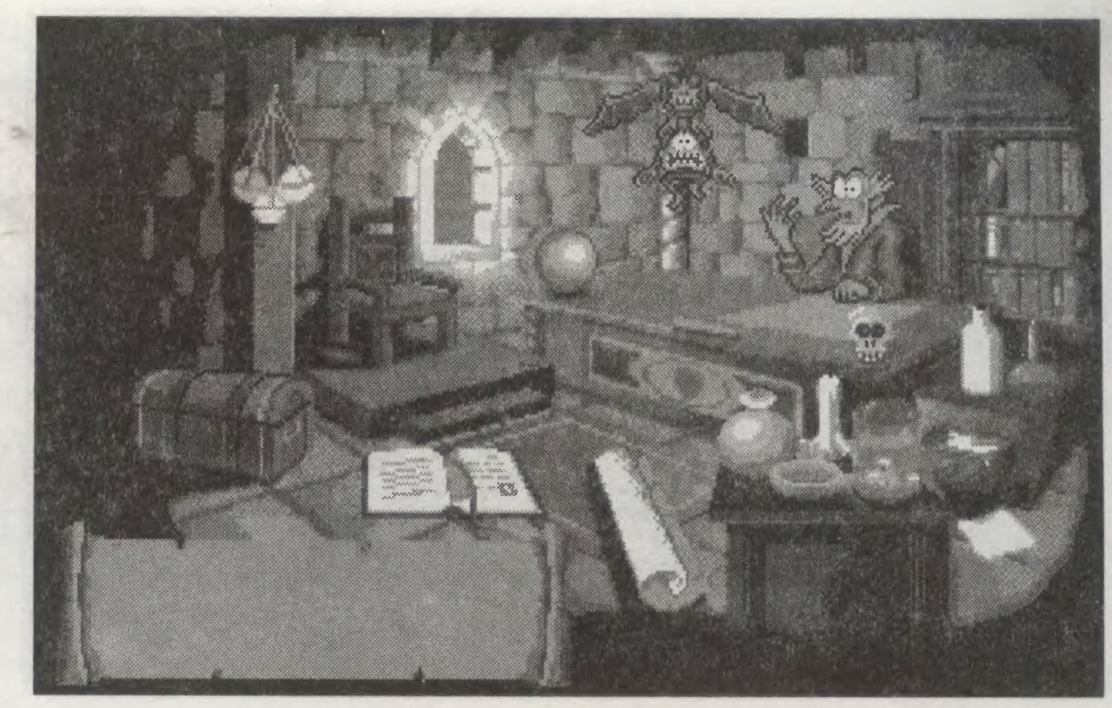
WIOSKA

Gobliiny rozpoczynają swoją przygodę w małej wiosce, gdzie mieszka czarnoksiężnik Tazaar. Może on pomóc im w uratowaniu księcia Błazna. Z uwagi jednak na to, że Tazaar nie lubi gości, przyjaciele muszą go nakłonić do pomocy. Winkle próbuje podkraść wiszącą pod strzechą kiełbasę (SAUCISSON), jednakże właściciel kiełbasy w dość jasny sposób tłumaczy mu, że nie lubi złodziei. Podczas gdy bliźniaki (VIEUX) rozbawione tym zajściem zaśmiewają się do łez, Fingus korzystając z ich nieuwagi zabiera im butelkę (BOUTEILLE). Gobliiny idą teraz w pobliże fontanny (FONTAINE). Fingus uruchamia fontannę, a Winkle napełnia butelkę tryskającą wodą (JET D'EAU) i spryskuje siedzącą na kamieniu (PIERRE) dużą ropuchę (CRAPAUD). Przestraszona ropucha ucieka i Fingus bez przeszkód może podnieść kamień. Następnie rzuca go w mechanizm (MECANIZME). W ten sposób odkrywa drabinkę wiodącą na dach. Winkle „dzwoni" do drzwi (PORTE) i próbuje namówić czarodzieja (MAGICIEN) na krótką rozmowę. Tazaar zgodnie ze swym zwyczajem odmawia i zatrzaskuje mu drzwi przed nosem. Fingus ściąga w dół znalezioną niedawno drabinkę (ECHELON), a Winkle wspina się na dach domu i poprzez komin (CHEMINEE) wskakuje do środka. Mag musi ulec takim natrętom i w końcu otwiera drzwi wpuszając Gobliiny. Wewnątrz, podczas rozmowy, Mag udziela im informacji o Amoniaku. Dowiadujesz się, że miejscem pobytu porwanego króla jest zamek zajęty przez Demona Amoniaka, a droga prowadząca do zamku znajduje się na południe od wioski koło śpiącego, głodnego olbrzyma. Winkle nadepnie na ogon (QUEUE) leżącego na podłodze trofeum, a Fingus wyciągnie mu z paszczy (TETE) pudełko zapałek (ALLUMETTES). Następnie podchodzi do czajnika (THEIERE), nalewa do niego wody z butelki i rozpala pod nim ogień. Po chwili para buchająca z czajnika, odkleja za ściany dyplom, ujawniając skryty za nim klucz. Fingus silnym dmuchnięciem gasi ogień, a następnie bierze klucz (CLE RONDE). Podchodzi do dużego, ściennego zegara i nakręca go. Z zegara wyskakuje kukułka z drugim kluczem w dziobie. Winkle rzuca w nią (GROSSE CLE) kamieniem i wytrąca klucz na podłogę. Oboje wychodzą przed chatę. Fingus kluczem otwiera drzwi do piwnicy (CELLIER) skąd zabiera butelkę wina (VIN). Teraz mogą wrócić do wioski (VILLAGE). Fingus wodą z butelki podlewa kwiatki (FLEURS), zrywa jeden i daje wieśniakowi pilnującemu kiełbasy (NOTABLE). Wieśniak

wącha go i usypia, jako że był to nieznany szerzej gatunek zioła o silnym, usypiającym zapachu. Winkle staje na małej klapie pod drzwiami, a Fingus naciska przycisk umieszczony na framudze (BOUTON). Klapka podnosi się, co powoduje, że drugi z Gobliinów wyląduje na dachu. Stamtąd zabiera wreszcie kiełbasę. Zgodnie z zaleceniami Tazaara, Gobliiny ruszają na południowy skraj wioski (GEANT). Winkle łapie koguta (POULE), a Fingus wali go przez łeb kiełbasą. W wyniku wstrząsu, kogut znosi jajo (OEUF). Teraz Fingus wsuwa kiełbasę do nory (ORNIERE) i nokautuje nią psa (CHIEN). Wykorzystując chwilową niedyspozycję zwierzaka, Winkle przechodzi w pobliże stosu patyków (TAS DE BOIS) i podpala go zapałkami. Potem wchodzi do dziupli (TROU) i przeciera nową drogę wiodącą do olbrzyma. Obydwa Gobliiny korzystają z tego przejścia (TERRIER). Następnie, Fingus wbija jajko na ognisko (FEU). Zapach smażonego jajka budzi głodnego olbrzyma. Fingus częstuje go kiełbasą i winem. Nasycony olbrzym ponownie zapada w twardy sen, a Fingus i Winkle ruszają do zamku Demona.

POD MURAMI

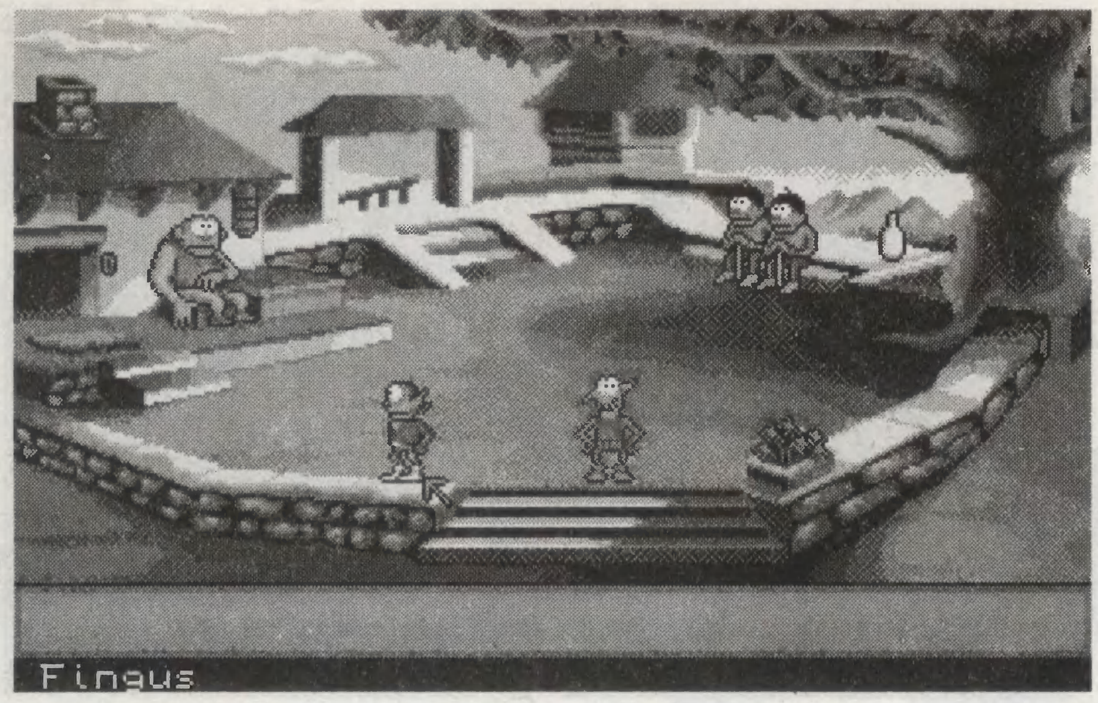
Gobliiny doszły wreszcie do siedziby Amoniaka. Jednak nie mogą dostać się do zamku, gdyż brama jest silnie strzeżona. Rozglądając się za kimś, kto mógłby im pomóc, Gobliiny zauważają śmiesznego ludzika Sokę, unoszącego się dość wysoko nad ziemią. Aby móc z nim porozmawiać stworki muszą odkryć sposób, aby dostać się na jego wysokość. Finguś wchodzi do starej wieży (TOUR) i wyrzuca znalezioną tam bombę (BOMBE). Potem podchodzi, bierze ją do ręki, a Winkle zapala zapałkami lont. Fingus rzuca ją w powietrze, a wybuch niszczy kamiennego strażnika (GARDIEN). Teraz do wieży wchodzi Winkle, Fingus bierze bombę do ręki, a podpala ją Winkle. Tym razem eksplozja uwolniła leżący pod kamieniem latający dywan, ale w chwili, kiedy przelatywał on koło muru wysunęła się zza niego łapa i pochwyciła go. Aby odzyskać dywan, Fingus wchodzi do wieży, a Winkle rzuca bombę. Kiedy dywan (TAPIS) wyląduje na ziemi, Gobliiny wykorzystując go jako windę mogą porozmawiać z Soką. Radzi on, aby do zamku nie wchodzić głównym wejściem, a w celu przebycia przepaści okalającej zamek, należy użyć „piasku czasu". Teraz Gobliiny udają się do mówiącego drzewa Kaela (KAEL). Po drodze Winkle zrasza śpiącą nimfę (NYMPHE) wodą z butelki. Nimfa obraża się i odlatuje na pobliskie drzewo. Następnie, Winkle daje spragnionemu drzewu (KAEL) wody. Odwdzięczając się za napój, drzewo informuje, że obrażoną nimfę najłatwiej udobruchać czymś słodkim. Winkle staje mu na rękę i zostaje podsadzony na górne gałęzie. Fingus wchodzi na duży kamień leżący pod drzewem. Winkle potrząsa gałęzią (BRANCHE). Na ziemię spada z niej duży kwiat (FLEUR). Fingus łapie go i wrzuca do gniazda pszczół (PIERRE) mieszczącego się pod kamieniem. Po chwili ponownie unosi kamień i odbiera od pszczoły garnuszek miodu (MIEL). Winkle schodzi z drzewa i unosi kamień po raz ostatni, a Fingus wskakuje na wylatującą z otworu pszczołę (ABEILLE). Ten niecodzienny rumak przenosi Fingusa do nimfy. Ofiaruje jej miód, a w zamian nimfa wskazuje jeden z rosnących w pobliżu grzybów (CHAMPIGNON). Fingus zeskakuje na ziemię i bierze wskazany grzyb. Winkle puka do drzwi (PORTE) i pokazuje grzyb (VIVALZART), po czym oba Gobliiny zostają wpuszczone do środka. Vivalzart mówi im, że ten grzyb po przetworzeniu przez jego maszynę wytworzy specjalny sok. Jeśli go ktoś wypije, zostanie przeniesiony do krainy muzycznych fantazji. Winkle wrzuca więc grzyb do maszyny (MACHINE), a Fingus uruchamia ją naciskając przycisk. Maszyna zaczyna pracować, ale spinacz ściskający jeden z przewodów uniemożliwia dokończenie procesu. Fingus staje na klapie pod gniazdem sępa (VAUTOUR). Winkle ze słoika (BOCAL) wyjmuje robaka (VER) i naciska przycisk (BOUTON). Fingus zostaje podrzucony do góry i kurczowo chwyta posiłek ptaszka (VIANDE). Winkle częstuje sępa robakiem, a Fingus korzystając z jego nieuwagi odrywa kawałek mięsa z jego porcji. Karmi nim piranię w akwarium (PIRANHA). Ryba przeżuwszy otrzymany kęs wypluwa na podłogę kość (OS). Winkle staje na klapie śmietnika, a Fingus podaje Vivelzartowi kość. Vivalzart chcąc wyrzucić kość otwiera śmietnik, przez co Winkle zostaje podrzucony na niedostępną wcześniej półkę. Zdejmuje z przewodu spinacz (PINCE) i przy okazji zabiera „eliksir grzeczności" (ELIXIR DE GENTILLESSE). Kiedy do pojemnika (RECIPENT) zacznie skapywać wydestylowany z grzyba płyn, Gobliiny kolejno za pomocą butelki wypijają po kilka kropel i przenoszą sie do wspomnianej przez Vivalzarta krainy. Winkle zaciska spinacz na dziwacznym wężu (TUYAU). Następnie wsuwa w otwór (PHARE) rękę i wyciąga z niego pałeczkę (BAGUETTE). Fingus zaczyna skakać po trampolinie (RESSORT) i kiedy nad otworem zmaterializuje się pompka (POMPE), Winkle jeszcze raz sięga w głąb otworu i wyciąga ją. Na pałeczkę nabija kapturek (CAPUCHE) i robi zgrabną siatkę (FILET). Następnie przeciska się przez inny otwór (TROU), a Fingus pompką napompuje saksofonistę (SAXO). Muzyk gra na swoim instrumencie, a Winkle ze swojego miejsca, łapie w siatkę nutki (NOTE). Następnie Gobliiny zamieniają się miejscami. Teraz Winkle pompuje, a Fingus łapie wydmuchanego z saksofonu moskita (MOUSTIQUE). Winkle wypuszcza owada poprzez otwór (PHARE) wprost pod nos perkusisty. Perkusista zaczyna z pasją walić w bębny chcąc w ten sposób uśmiercić owada, a Fingus łapie nuty. Potem nasi sympatyczni bohaterowie idą na trampolinę i jednocześnie zaczynają na niej skakać. W wyniku ich działalności, otwiera się nowe przejście (PORTE). Fingus przechodzi przez nie, a Winkle udaje się do miejsca, gdzie uprzednio były łapane nutki. Fingus prosi gitarzystę (GUITARISTE), aby zagrał jakiś ładny kawałek, a Winkle chwyta ostatnie, brakujące nuty. Mając już całą melodię Gobliiny budzą się. Znajdują się niedaleko domu zegarmistrza Toma. Aby móc z nim porozmawiać o „piasku czasu", Fingus rzuca kamieniem (PIERRE) w piłkę (BALLON). Piłka spada na ziemię, ale jakiś paskudny bachor zabiera piłkę i chowa się w jednym z domków. Winkle podąża w ślad za nim (MAISON), ale kiedy dzieciak wyłoni się z innego,



Fingus wchodzi do domku znajdującego się bezpośrednio nad nim i po chwili odzyskuje piłkę. Winkle staję pod koszem do basketballa (PANIER), a Fingus daje koszykarzowi (BASKETTEUR) piłkę. Koszykarz rzuca ją do kosza, a gdy odbija się ona na jego krawędzi, Winkle podskakuje i podbija ją głową. Piłka wpada do domku burmistrza (MAIRE) drzewnej wioski. Krótka rozmowa i Fingus puka do drzwi zegarmistrza (HORLOGERIE). Tom otwiera drzwi i na pytanie Fingusa stwierdza, że klepsydrę odda jedynie w zamian za melodię do dużego zegara wiszącego na drzewie. Winkle wpuszcza melodię (MELODIE) do domku mieszczącego się dwa piętra pod zegarem. Fingus ponownie puka do Toma, a on zgodnie z umową daje im klepsydrę (SABLIER). Obydwaj udają się pod zamkowe mury (TRANCHEE). Pamiętając o słowach Soki, Fingus rozbija klepsydrę i rozsypuje „piasek czasu" nad przepaścią (TRANCHEE). Po nim oba Gobliiny bezpięcznie mogą przedostać się bezpośrednio pod mury zamku, a dalej przez dziurę (OUVERTURE) na dziedziniec zamkowy.

DZIEDZINIEC ZAMKOWY

Gdy tylko Gobliiny znajdą się na dziedzińcu, zostają zaczepione przez kowala, który udziela im rady: „aby dostać się do Demona Amoniaka, potrzebne wam będą przedmioty ukryte w szafie. Jeżeli dostarczycie mi odcisk, na jego podstawie wykuję wam klucz do niej." Na początek Fingus podnosi z ziemi tubkę majonezu (MAZONNAISE) i kładzie ją na ziemi niedaleko górnego końca rożna. Winkle staje w pobliżu Ogra o imieniu Gromelon. Fingus wchodzi na dach i zeskakuje z niego wprost na położony uprzednio majonez. Zawartość tuby oślepia Ogra na tyle, że Winkle zdąży ukraść mu miecz (EPEE). Następnie, Fingus ustawia się koło Stalopicusa, a Winkle budzi Rustika. Wściekły Ogr rzuca nożem w kierunku Winkle'a. Ten robi unik, a ostrze wbija się obok łba Stalopicusa, który zaczyna wrzeszczeć ze strachu. Fingus korzystając z okazji wyciąga mu z paszczy gumę do żucia (CHEWING–GUM). Wciska ją do dziurki od klucza w drzwiach szafy (ARMOIRE) i po chwili ma doskonały odcisk klucza (EMPREINTE). Gobliiny muszą pójść teraz do kuźni (FORGE). Fingus bierze stołek (TABOURET) i staje na schodach, pod ogrem Focusem. Winkle polewa majonezem konsumowane przez niego mięso, a kiedy Ogr opuści je nieco niżej, Fingus staje na taboret i odrywa kawałek pieczystego (VIANDE). Teraz Fingus staje po prawej stronie Oto, a Winkle wspina się na taboret i zaczyna drażnić Ota. Ogr machnie laską, aby odstraszyć intruza, ale kiedy znajdzie się ona blisko Fingusa, ten ła-



pie za jej koniec (LANCE) i zostaje przerzucony w pobliże miecha. Winkle daje kowalowi (FORGERON) odcisk klucza i miecz na przekucie. Fingus skacze na miech (SOUFFLET), a kowal wykuwa klucz (CLE). Winkle odbiera go od kowala i obydwa Gobliiny wracają na dziedziniec (GARDES). Fingus zajmuje się ostatnim „niewykorzystanym" ogrem – Amidalem. Daje mu do powąchania kawał mięsa, a gdy Ogr zaciśnie na nim swe kły, Fingus wyrywa mu z paszczy imponującą sztuczną szczękę (DENTIER). Potem otwiera kluczem szafę i każdy z przyjaciół wyjmuje z niej skafander do nurkowania (SCAPHANDRE 1 i 2). Gobliiny idą teraz na dziedziniec ze studnią (PUITS), a po drodze zabierają z kuźni kowadło (ENCLUME). Winkle wchodzi w niewielkie drzwi (SOUTERRAIN), wciska przycisk, czego efektem jest pojawienie się drzwi w mechanicznym potworze stojącym pośrodku dziedzińca. Fingus staje niedaleko pniaka do ścinania, Winkle podnosi katowski topór (HACHE) i Fingus szybko naciska przycisk (BOUTON), ukryty dotychczas za ostrzem. Drzwi w potworze otwierają się i Winkle staje w ich pobliżu. Fingus wchodzi do przejścia (SOUTERRAIN) i naciska guzik. Kiedy potwór zaczyna poruszać szczękami Winkle przez drzwi (PORTE) wchodzi do jego wnętrza i użycza mu swego głosu, co w sumie daje efekt „ożycia" monstrum. Fingus wykorzystuje przerażenie strażnika Schwarzego i stając na taborecie przyczepia hak z liną (PALAN) do jego pasa. Teraz Winkle używając zdobytych szczęk może przestraszyć Schwarzego. Kiedy ten spadnie i zawiśnie na linie, Winkle obciąża go dodatkowo, zrzucając mu kowadło. Pokrywa (COUVERCLE) przywiązana do tej samej liny na której zwisa strażnik, podnosi się i odsłania wejście do studni (PUITS). Gobliiny zakładają swoje skafandry i skaczą w głąb.

PODZIEMNE JEZIORO

Opadając w dół, nasi bohaterowie wylądowali na pokładzie wraku, znajdującego się na dnie podziemnego jeziora. Winkle wchodzi przez drzwi (PORTE) pod pokład i wypycha z okna czaszkę (CRANE). Następnie wspina się po drabince na „bocianie gniazdo". Fingus zapala umieszczoną na rufie lampę (FANAL), a po chwili przypływa zwabiona swiatłem ryba (POISSON–LAMPE). Winkle łapie ją i umieszcza jako żarówkę w ciemnym miejscu pod sklepieniem jaskini(???). Ryba oświetla je i ukazuje się skrzynia (COFFRE). Gobliiny przechodzą do części jeziora zamieszkanej przez Syrenę (SIRENE). Fingus wchodzi po schodach do otworu w ścianie jaskini (TROU) i korytarzem przechodzi dalej. Winkle podchodzi do muszelki (COQUILLAGE) i podrzuca ją do góry w stronę Fingusa, który chwyta ją i kładzie na półce na której stoi. Potem za pomocą taboretu siada na morskiego konika (HIPPOCAMPE), który po chwili przenosi go w pobliże otworu w skale (CAVITE). Winkle korzystając z przejścia (TROU) znalazł się w pobliżu muszli. Fingus wsadza do otworu rękę i po chwili wyskakuje stamtąd mały krab, a jednocześnie skądś przypełza rękawiczka. Winkle zrzuca na nią muszlę, schodzi na dół i wyjmuje z muszelki rękawiczkę (GANT), a z niej rozgwiazdę (ETOILE). Gobliiny wracają w pobliże wraku (EPAVE). Fingus staje na muszli dużego małża, a Winkle zapala lampę. Tym razem światło przywabia murenę (MURENE). Winkle porusza kołem sterowym (GOUVERNAIL), a ruchy steru wypłoszą rybkę. Małż chcąc ją złapać otwiera się i wyrzuca Fingusa w górę, na dziób wraku. Winkle rzuca rozgwiazdę na kufer, a gdy ta otworzy go, Fingus naciska na dźwigienkę w statule (STATUE). Zostaje podrzucony przez ukryty mechanizm w pobliże kufra. Wyjmuje z niego miecz (EPEE). Używa go do przecięcia liny na której wisi czaszka. Z odciętej czaszki wypada diament (DIAMANT). Fingus podnosi go. Teraz razem ze swoim przyjacielem, wracają do Syreny. Przy pomocy konika morskiego dostają się na wyższe półki. Tam Fingus nakłada rękawiczkę (GANT) na stworzenie nazywane Blobem, podchodzi do butelki (BOUTEILLE) i wyjmuje z niej pergamin, stwierdzający szlachetne pochodzenie jego posiadacza (PARCHEMIN). Winkle wyciąga z niej perłę (PERLE) i daje ją wraz z diamentem Syrenie, która robi sobie z nich zastępcze oczy w miejsce zabranych przez Amoniaka. W zamian za prezent, otwiera do połowy wejście wiodącego do zamku. Gobliiny podchodzą do ośmiornicy (PIEUVRE), po drodze zabierają rękawiczkę i taboret. Fingus czyta ośmiornicy pergamin, a ta otwiera drugą połowę przejścia, przez które mogą przejść się do zamkowej kuchni.

KOMNATY ZAMKOWE

Gobliiny przechodzą do sali tronowej (TRONE) i zabierają stamtąd pieprz (POIVRE). Wracają do kuchni (RESERVE). Fingus podchodzi do dużej, wypchanej ryby i naciska na jej oko (ESPADAN). Ryba macha ogonem i rzuca Gobliinem o półkę scienną z której spada solniczka (SEL). Fingus podnosi pokrywkę z garnka (COUVERCLE), a Winkle sypie sól na dziwadło siedzące w środku (BONHOMME). Zdradza ono, że w jednym ze słoików jest niespodzianka. Winkle zagląda do nich (BOLS) i w jednym znajduje pilnik (LIME). Fingus staje koło studni, a Winkle koło sznura wiszącego nad kuchcikiem. Fingus łapie za sznur (CORDE), a Winkle zawisa na swoim kawałku liny. Fingus zostaje wciągnięty na półkę z klatką (COLIBRIUS). Przepiłowuje pilnikiem łańcuch (CHAINE), na którym wisi klatka. Uwolniony ptak odlatuje, a Fingus wyrywa wbitą w scianę pineskę (PUNAISES). Teraz Fingus staje na półce nad kuchcikiem, a Winkle posypuje pieprzem pulpety (BOULETTES). W chwili kiedy kuchcik zbiera reprymendę za przepieprzenie pulpetów, Winkle kładzie pineskę na skrzynce (CAISSE). Siadający kuchcik ukłuty pineską z wrażenia podrzuca do góry pulpeta, a Fingus polewa go eliksirem grzeczności (GENTIXIR). Przyjaciele przechodzą do sali tronowej. Jeden z demonów Oumkapok jest już obłaskawiony i nieszkodliwy. Winkle staje na taborecie pod wystającym gzymsem (CORNICHE), a Fingus wskakuje mu na ręce (MAINS) i zostaje podsadzony piętro wyżej. Tam naciska guzik (BOUTON) i Winkle dostaje się do niego przechodząc przez nowo otwarte drzwi (PORTE). Fingus przez ucho olbrzymiej rzeźby (OREILLE) przechodzi na drugą stronę. Winkle idzie w jego ślady. W chwili kiedy jest już wewnątrz rzeźby, Fingus pociąga za język (LANGUE) płaskorzeźby. Winkle przez otwierające się oko, sięga w dół i kradnie Demonowi koronę (COURONNE). Teraz zamieniają się rolami. Fingus wchodzi do kamiennej głowy, a Winkle pociąga za język. W rezultacie z małego otworu przy podłodze wyskakuje karaluch (CAFARD). Winkle szybko staje przy otworze po lewej stronie komnaty (ORIFICE), a Fingus koło otworu po prawej (TROU) (zejście niedaleko ukrytych drzwi). Winkle wsadza głowę do swojego otworu i kiedy Glotziok zajęty jest tarmoszeniem go, Fingus wkłada uzbrojoną w rękawiczkę (GANT) rękę do otworu i poprzez niego łapie karalucha. Następnie kładzie go na małej półce pod otworem (TROU) i polewa eliksirem. Kolejny demon z głowy. Złap jeszcze jednego karalucha. Fingus pociąga ponownie za język i Gobliiny mogą przejść na plac zamkowy (ARMURE). Fingus wspina się na wielką zbroję na środku, wyrywa piórko z pióropusza hełmu (PLUME) i moczy je w wiaderku z czerwoną farbą (POT). Otrzymuje przez to mały pędzelek (PINCEAU). Teraz naciska cegłę w dolnej części wieży (PIERRE) i otwiera przyłbicę hełmu (HEAUME). Wewnątrz uwięziona jest kolejna ofiara czarów Amoniaka – wcześniejszy władca tej krainy przemieniony w małego berbecia. Korona położona na hełm przez Fingusa odczynia zaklęcie. Fingus kładzie karalucha we wlocie do otworu (TROU). Skrapia go eliksirem, maluje pędzelkiem na czerwono i aby jeszcze bardziej upodobnić go do ulubionych przez Amoniaka biedronek dorabia mu kropki z pieprzu. Karalucho–biedronka wpełza do otworu, a Gobliiny idą do sali tronowej. Podstęp udał się!! Demon Amoniak zniknął. Fingus zdejmuje księcia z piedestału i cała trójka wraca na plac zamkowy. Fingus i Winkle kolejno stają pod tajemniczą maszyną (MACHINE). Książę uruchamia ją i wszyscy przenoszą się do innego wymiaru.

INNY WYMIAR

Cała trójka materializuje się na stole, ale ich wzrost zbliżony jest do rozmiarów karalucha. Wszystko wokół wydaje się więc ogromne i tajemnicze. Fingus podnosi zapałkę (ALLUMETTE), a Winkle używając jej wydłubuje z czaszki sztuczne oko (OEIL). Książe kopnie je, a ono wybija z okularów kawałek szkła (ECLAT DE VERRE). Winkle naciska na zamek małej skrzyneczki (SERRUR) i niewiadomo skąd spada karaluch lądując na książce. Informuje Gobliiny, że aby sie wydostać muszą użyć magicznej mapy. Teraz Fingus łapie za rękojeść noża (MANCHE), a Winkle za ostrze (POINTE). Razem przesuwają nóż w pobliże książki, Fingus odcina nim kawałek zakładki wystającej z książki (MAR-

QUE–PAGE) i robi z niej knot do świeczki (BOUGIE). Potem odpryskiem szkła z okularów skupia promienie słoneczne (RAYON) i zapala świecę. Ze świecy wytapia się kulka wosku (CIRE). Fingus wykorzystuje ją do uzyskania odbicia pieczęci z listu (SCEAU). Odcisk (EMPREINTE) używa do otworzenia skrzyneczki (SERRURE). Z jej wnętrza wypada małe ziarenko (GRAINE), które po położeniu na zaznaczonej na mapie wiosce (VILLAGE) zaczyna kiełkować. Kiedy roślina wyrasta, Gobliiny wspinając się po niej opuszczają to dziwne miejsce.

BRAMA DO KRÓLESTWA

Udało się i wszyscy są z powrotem w realnym świecie. Wszystko by poszło gładko, gdyby nie książe. Jest on głodny, zbuntowany i zły. Na początku Winkle chcąc udobruchać księcia, wsadza głowę w otwór (TROU) i zaznaje na sobie złości księcia. Spadając na ziemię, strąca z rośliny ziarnko fasoli (HARICOT). Teraz podnosi kamień zakrywający wejście do nory (PIERRE). Wyłaniającej się z otworu istocie (TAUPE) daje ziarnko i w tym momencie Fingus sciąga jej z głowy czapkę (BONNET). Winkle zapałką strąca jabłko z drzewa (POMME), a Fingus łapie je w zdobytą czapkę. Winkle daje jabłko księciu i ściąga go na dół. Ale wciąż nienasycony książe, pożera rosnącego nie opodal grzyba i przenosi się w krainę grzybkowego snu. Aby go ratować, Gobliiny podążają za nim – każdy zjada po jednym grzybie (CHAMPIGNON). Przenoszą się w senne mary. Książe uwięziony w pojemniku z mydlanym płynem czeka na pomoc. Fingus podchodzi do kręgli (QUILLES), a Winkle staje w pobliżu prawej rozgwiazdy (ETOILE). Kiedy przez sen przetoczy się kula i rozbije kręgle Winkle odbija się od rozgwiazdy i chwyta kulę (BOULE). Podchodzi do dużego kolorowego pudła, kładzie kulę na pokrywie (COUVERCLE) i staje obok niej. Fingus skacze po małej klapce (DALLE), pokrywka podnosi się i podrzuca Winkla w górę. Podczas lotu strąca on z ramy agrafkę. Gobliiny ponownie zdobywaja kulę, ale tym razem po umieszczeniu jej na pokrywie, Fingus staje na małej katapulcie. Teraz z kolei Winkle skacze po małej klapce, a wyrzucony Fingus wyrzucony do góry znajduje się na wyższym poziomie. Musi teraz nacisnąć czujnik (ANTENNE) umieszczony na czapce śmiesznego olbrzyma. Olbrzym wydmuchuje bańkę mydlaną (BULLE). Fingus wskakuje na nią i jak opadnie na pokrywę, Winkle ponownie skacze po małej klapce, co powoduje przemieszczenie się bańki na szczyt parasola. Fingus zabiera stamtąd agrafkę (EPINGLE) i skacze w dół do Winkla. Winkle jeszcze raz zdobywa kulę i wskakuje na górny poziom. Teraz Fingus staje na małej czerwonej klapce u podnóża tęczy, a Winkle skacze po podobnej klapce (DALLE) na swoim poziomie. Kiedy obaj już są na górze, Fingus naciska przycisk (BOUTON) umieszczony nad pojemnikiem. Gdy kropelka wraz z księciem spadnie olbrzymowi pod nos, Winkle naciska czujnik. Po chwili bańka z księciem zostanie wydmuchana, a wtedy Fingle podchodzi do niej i szybko przebija agrafką. Książę jest już wolny i wszyscy budzą się. Pobyt w krainie snu nie wniósł niczego istotnego jeżeli chodzi o sytuację Gobliinów. Nadal stoją przed zamkniętą bramą, prowadzącą do królestwa. I cóż dalej robić? Na pewno nie rezygnować! A więc do dzieła!

Książę wchodzi na małą katapultę (CATAPULTE), Winkle naciska przycisk (BOUTON), umieszczony na murze przy drzwiach. Kiedy w kamiennej postaci otworzy się klapka odkrywając ukryty klucz, Fingus nadeptuje na katapultę wyrzucając księcia do góry. Książę łapie klucz, ale gdy szybuje w powietrzu, nadlatuje ptak i unosi go ze sobą w góry (MONTAGNE). Przyjaciele bez zwłoki ruszają mu na ratunek. Przybywają na miejsce, Winkle bierze duży kamień (PIERRE) i unosi go do góry, Fingus z jego rąk przenosi go piętro wyżej. Powtarzają tę czynność jeszcze raz. Winkle staje na łbie śpiącego lwa (LION), a Fingus zrzuca zwierzęciu kamień na ogon. Lew rycząc z bólu podrzuca Fingusa wysoko w powietrze. Ląduje na ramieniu olbrzyma, spycha z głowicy laski wieńczącą ją głowę (TETE). Następnie Gobliiny wspólnymi siłami ponownie przenoszą kamień o jeden poziom wyżej. Winkle staje na lwie, Fingus zrzuca kamień. Winkle ląduje na szczycie skały koło drugiego ramienia olbrzyma. Fingus staje na łbie „króla zwierząt", a Winkle przełazi przez otwór (TROU) i spycha głowę na nieszczęsnego lwa. Fingus zostaje podrzucony na mały kawałek lewitującej skały. Podskakuje na niej w odpowiednim miejscu (!!!) i przez to obniża jej wysokość tak, że Winkle może wskoczyć na jej kraniec (ROCHER). Po chwili skała z dwoma „pasażerami" wzlatuje na poprzednią wysokość. Winkle chwyta się głazu (ROCHER) leżącego na pobliskim szczycie górskim i robi z siebie żywy most, po którym przechodzi jego kompan. Fingus używając pilnika przecina pręty klatki i po chwili ptaki są wolne i radosne, mogą odlecieć. Następnie Fingus zabiera klucz (CLE) i nic już nie stoi na przeszkodzie, aby wszyscy wrócili do zamkniętej bramy (PLANTE). Fingus otwiera ją kluczem i Gobliiny oraz ich podopieczny ruszają w stronę rodzinnego pałacu księcia.

LABORATORIUM TAZAARA

Kiedy wydawało się, że ta niesamowita przygoda ma się ku końcowi, nagle podczas drogi powrotnej wydarzył się niemiły wypadek. Książe zostaje opętany przez złośliwego i złego ducha, jednego z licznych diabelskich sług Amoniaka. Aby uwolnić księcia od dręczącej go zmory, Gobliiny ruszają do maga Tazaara, który jest ekspertem jeżeli chodzi o czarną magię i demony. Czarownik daje Gobliinom magiczną wodę, która powinna załatwić sprawę. Fingus podaje ją (EAU MAGIQUE) księciu do picia. Wtedy nastąpiło coś, czego nawet Tazaar nie był w stanie przewidzieć, a mianowicie zły duch opuścił ciało księcia, ale jednocześnie uprowadził go do Krainy Śmierci, będącej aktualnie rezydencją Amoniaka. Aby ocalić księcia, Gobliiny także muszą tam się dostać. Fingus zabiera z półki kredkę (CRAYON). Następnie zagaduje Tazaara. W czasie kiedy mag odpowiada na zadane mu pytanie, Winkle rysuje na tablicy (TABLEAU NOIR) obrzydliwą karykaturę czarnoksiężnika. Tazaar wyciera tablicę i ze złością rzuca gąbką w Winkla. Gąbka (EPONGE) odbija się od niego i po chwili jest już w rękach Fingusa. Teraz Fingus podchodzi do portretu maga



(PORTRAIT) i usiłuje domalować na nim wąsy. Aby temu przeszkodzić, Tazaar rzuca w Gobliina bumerangiem (BOOMERANG). Winkle odbija się w odpowiednim momencie od fotela (FOUTEIL), przechwytuje lecący bumerang. Dalej Winkle wylewa z kubka (CHOPE) kroplę wody na głowę Tazaara. Kiedy czarodziej się wścieka, z górnych półek spada na podłogę wykałaczka (CURE–DENT). Fingus rzuca w nią bumerangiem i przesuwa w miejsce, skąd może ją bez przeszkód zabrać. Winkle dłubie ową wykałaczką w zębach szkieletu (SQUELETTE) stojącego pod ścianą, co uruchamia ukryty mechanizm. Z klatki piersiowej wypada mała butelka. Niestety w wyniku upadku butelka zostaje stłuczona, a wyciekający z niej płyn tworzy na podłodze sporą kałużę (FLAQUE). Winkle nasącza gąbkę płynem. Następnie, podchodzi do fajki (PIPE) i rozdmuchuje żar w jej wnętrzu, a Fingus wyciska z gąbki (EPONGE HUMIDE) kroplę płynu do fajki (FUMEE). W rezultacie powstają drzwi (PORTE) wiodące do Królestwa Śmierci. Gobliiny odważnie przechodzą przez nie. Fingus staje na oku wystającym z ziemi (lewy dolny róg), a Winkle skacze z miejsca oznaczonego (!!!). W efekcie oko wyskakuje ze swego miejsca i podrzuca Fingusa w pobliże tłustego szczura (SOURIS). Fingus łapie go i schodzi w dół, niedaleko niecki pełnej błota (BOUE). Tam schwytanym szczurem nęci krokodyla (CROCODILE). Kiedy gad wystawi łeb, Winkle wskakuje na niego. Krokodyl otwiera paszczę i podrzuca Gobliina wysoko w górę. Winkle przelatuje w pobliżu Amoniaka, a ten wyciąga rękę aby go pochwycić. Na szczęście nie udaje mu się to. Po wylądowaniu Winkle rzuca bumerangiem w „zęby" (DENTS) wyrastające ze sklepienia pieczary. Jeden z nich odłamuje się i wbija w dłoń Demona. W wyniku zranienia, Amoniak wypuszcza trzymanego pod pachą księcia. Winkle błyskawicznie zeskakuje z miejsca (!!!) i powoduje, że lecące w powietrzu „oko" udaremnia wysiłki sługi Amoniaka chcącego złapać księcia. Taraz całej trójce pozostaje już tylko opuścić to okropne miejsce i zostawić w nim Demona Amoniaka na zawsze. Fingle kładzie gąbkę na dużym głazie (ROCHER). Książe staje na „oku", a Winkle znanym sposobem wyrzuca je w górę. Książę po krótkim locie ląduje na gąbce i wyciska z niej trochę płynu. Fingus szybko, zanim jeszcze wyschnie głaz, rysuje kredką drzwi, a Winkle pociąga za klamkę (POIGNEE). Drzwi otwierają się i Gobliiny oraz królewski syn bezpiecznie powracają do swego świata. I to już koniec tej niesamowitej przygody.

opracowanie: Patrycja Wardzała
w oparciu o wersję na Amigę

COMANCHE:
maximum overkill



Programy symulacyjne, obok gier „adventure", stanowią chyba najliczniejszą, a już na pewno najbardziej popularną grupę gier komputerowych. Wśród nich największym zainteresowaniem cieszą się różnego typu symulatory lotu, nic więc dziwnego, że większość znanych firm software'owych próbowało z różnym skutkiem swoich sił na tym polu. Mimo to, od dłuższego już czsu wydawało się, że jedynie trzy firmy liczą się tak naprawdę w tej branży: MicroProse, SSI i Lucasfilm. Tymczasem pod koniec 1992 roku, znana dotychczas właściwie tylko z jednego symulatora łodzi podwodnej: „WOLFPACK", amerykańska spółka Novalogic Inc. wypuściła na rynek program, który zachwiał zdawałoby się ugruntowaną pozycję leaderów. Czym zatem „COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL" różni się od swoich poprzedników, że według niektórych zasłużył sobie nawet na miano „zwiastuna nadchodzącej rewolucji?!"

Sam pomysł gry nie jest specjalnie oryginanalny. Po takich programach jak „THUNDERHAWK", „LHX ATTACK CHOPPER" czy „GUNSHIP 2000" (że wymienię tylko najsłynniejsze), jest to kolejna już symulacja helikoptera, tym razem śmigłowca bojowego RAH–66 Comanche. To co rzeczywiście budzi powszechny zachwyt, to sposób graficznej prezentacji ukształtowania terenu, absolutnie nowatorski i nietypowy. Postępująca przez lata ewolucja grafiki komputerowej, doprowadziła ostatecznie do powstania znanej chyba wszystkim miłośnikom gier symulacyjnych trójwymiarowej grafiki wektorowej – szybkiego i sugestywnego narzędzia, znakomicie nadającego się do realizacji tego typu programów. Jednak opracowany przez Novalogic i wykorzystany w „COMANCHU" typ grafiki wprowadza nas w zupełnie nowy wymiar. Pierwszy kontakt z grą wzbudza rzeczywiście niekłamany podziw. Nowy system wykonania w pełni trójwymiarowego otoczenia sprawia, że wszystkie wzniesienia, doliny, koryta rzek, kaniony itp. szczegóły terenu są wewnętrznie wypełnione i pofałdowane, bez tak charakterystycznej dla grafiki wektorowej bryłowatości konturów, co w połączeniu z trafnie dobraną kolorystyką, daje niesamowite wręcz poczucie realizmu. Jeśli do tego dodamy wykonane podobną techniką elementy tła (chmury, niebo, gwiazdy itp.) oraz akcji (np. eksplozje pocisków), to otrzymamy konstrukcję, której nie znajdziemy w żadnym innym programie symulacyjnym. Z równą starannością autorzy gry zadbali o wygląd różnego typu ruchomych obiektów występujących w „COMANCHU". O ile „rzeczywisty" wizerunek czołgu lub helikoptera, szczególnie widziany z bliskiej odległości, posiada typową dla PC wadę „pikselowatości", o tyle obraz przekazywany za pośrednictwem kamer pokładowych systemu TAS jest bez zarzutu. Także wykonane w formie barwnych szkiców nieruchome sekwencje tworzące otoczkę programu są na najwyższym poziomie.

Mocną stroną „COMANCHA" jest niewątpliwie dźwięk, sugestywnie oddający atmosferę gry. Monotonny pomrók silnika, świst odpalanych rakiet lub przelatujących nad głową pocisków artyleryjskich, dalekie odgłosy wybuchów, wreszcie nadawane przez radio komunikaty – wszystko to sprawia, że posiadacze kart dźwiękowych Adlib i Sundblaster mogą niemal naprawdę uczestniczyć w akcji.

„COMANCHE" nie jest typowym symulatorem lotu. Praktycznie nie występuje w nim opcja startu (co najwyżej ogranicza się ona do uruchomienia rotora) i lądowania. Odnalezienie najbliższego celu jest proste i trwa zazwyczaj bardzo krótko. Po wykonaniu zadania, czyli osiągnięciu 100% misji, komputer sam informuje nas o tym fakcie i automatycznie „odprowadza" do bazy. Obsługa urządzeń pokładowych nikomu nie powinna sprawiać większych problemów, zaś interpretacja parametrów wyświetlanych na głównym ekranie wizyjnym (HID) jest przejrzysta i zrozumiała nawet dla początkującego gracza. Ograniczenie do niezbędnego minimum ilości przyrządów i systemów obsługiwanych przy użyciu klawiatury sprawia, że spokojnie możemy skupić się na odnajdywaniu i niszczeniu obiektów przeciwnika.

Z pewnością jednak to, co dla jednych może być zaletą, dla innych będzie wadą programu. Zdecydowanie odradzam „COMANCHA" zdeklarowanym zwolennikom „prawdziwych" symulatorów w stylu „GUNSHIP 2000" czy „FALCON 3.0". W najnowszym produkcie firmy Novalogic brak jest w ogóle takich elementów jak: szczegółowy briefing (z mapą terenu działań, zaznaczonymi na niej obiektami przeciwnika i trasą przelotu), wyboru uzbrojenia, scenariusza, stopnia trudności i charakteru zadania. Nie ma też w zasadzie odznaczeń, awansów, zmiennej sytuacji politycznej i militarnej. Tak naprawdę liczą się tylko punkty! Na próżno szukać także specjalnych możliwości w zakresie obsługi gry. Cztery rodzaje „widoków" z kokpitu pilota i zaledwie jedno funkcjonalne ujęcie helikoptera z zewnątrz, to raczej niewiele, nawet jak na potrzeby zupełnie przeciętnego odbiorcy. Jednak moim zdaniem, największą wadą programu jest zwyczajna nuda, jaka po opadnięciu pierwszych emocji ogarnia grającego. Gra jest niesłychanie schematyczna, monotonna i to w stopniu trudnym do wytłumaczenia. Pomimo w sumie 20 scenariuszy (treningowych i operacyjnych) wszystkie zadania są do siebie bliźniaczo podobne. Krótkie wprowadzenie przed każdą akcją pozostaje nic nie znaczącymi słowami. Wystarczy powiedzieć, że w całej grze istnieje zaledwie pięć rodzajów obiektów: helikoptery „Hokum" i „COMANCHE", czołgi T–80, samobieżne wyrzutnie rakiet „Gecko", zbiorniki z paliwem oraz piramidy, przy czym te ostatnie jedynie jako stałe elementy krajobrazu. Nie ma żadnych lotnisk, budynków, mostów, stacji radarowych, linii drogowych lub kolejowych, pojazdów naziemnych, samolotów itp. Jeśli w dodatku (pomijając kolorystykę i porę dnia) rozróżnić można co najwyżej dwa typy terenu (wzgórza trawiaste lub kamieniste, poprzecinane rzekami i pustynne fałdy), to nie trzeba chyba dodawać, że różnice pomiędzy misjami są najczęściej trudne do uchwycenia. Zresztą także stopień komplikacji poszczególnych zadań budzi wiele zastrzeżeń. Gdyby nie brak ich szczegółowego opisu oraz dokładnego określenia położenia wszystkich celów, całą zabawę można by skończyć w niecałe trzy dni!

Przy wszystkich wymienionych powyżej mankamentach, wymagania sprzętowe mogą jedynie uchronić niektórych amatorów gry przed pochopnym jej zakupem. Program wymaga płyty 386 lub 486, 12 MB wolnego miejsca na dysku (z tego ok. 8 MB po zainstalowaniu gry) oraz co najważniejsze, 500 kB wolnej pamięci bazowej i 3 MB pamięci XMS. Pewnym udogodnieniem może być możliwość stworzenia własnego „bootdysku" i ładowania systemu z dyskietki, jednak nie dla wszystkich będzie to rozwiązanie wystarczające.

Szkoda, że „COMANCHOWI" zabrakło tej tak potrzebnej w tego typu programach różnorodności: zadań, obiektów, krajobrazów... Żal, że autorzy gry nie wykorzystali ogromnych możliwości tkwiących w idei programów symulacyjnych, nie rozwinęli doskonałego pomysłu, ograniczając się do

jeszcze jednej, sprawnie zrealizowanej gry zręcznościowej. Z radością jednak trzeba zauważyć, że pierwszy krok w kierunku „domowego" symulatora XXI w. został zrobiony. Pozostaje mieć nadzieję, że w ślad za Novalogic Inc. pójdą pozostałe firmy i wkrótce do nieprzeciętnej, realistycznej grafiki dołączone zostaną pozostałe elementy, niezbędne w każdej dobrej symulacji. A wówczas rodzi się tylko pytanie o kres ludzkich i sprzętowych możliwości.

Śmigłowiec bojowy RAH-66 Comanche

Słynny już program LHX (obecnie HX) dotyczący budowy lekkiego śmigłowca bojowego dla armii USA, zrodził się w 1983 r. Wtedy to, do konkursu przystąpiły 2 zespoły skupiające największe firmy lotnicze. Zwycięsko z tej próby wyszedł zespół utworzony przez Boeing i Sikorsky. Przedstawił on projekt nowego śmigłowca rozpoznawczo-szturmowego (Reconnaissance Attack Helicopter), który otrzymał oznaczenia RAH–66, a zgodnie z tradycją armii amerykańskiej, gdzie wszystkie śmigłowce ochrzczone są nazwami plemion indiańskich, otrzymał przydomek „Comanche". Ten nowy śmigłowiec ma całkowicie zrewolucjonizować i zapoczątkowć nową jakość w grupie śmigłowców bojowych. Do ciekawostek konstrukcyjnych należy zaliczyć jego pełną aerodynamiczność tj. żaden element uzbrojenia rakietowego i podwozia, nie wystaje poza zasadniczą bryłę nadwozia. Wirnik główny ma być zamknięty w profilowanej obudowie połączonej z łopatami. Zastosowano technologię stealth (niewykrywalność przez radar) oraz obniżono temperaturę gazów spalinowych poniżej wykrywalnej przez głowice pocisków rakietowych naprowadzanych na podczerwień.

Prędkość pozioma lotu ok. 370 km/h z możliwością przyspieszenia do 500 km/h. Przewidywany koszt jednego śmigłowca waha się w granicach 7,5 mln–22,5 mln USD.

Pierwsze loty próbne modeli prototypowych zaplanowano na 1994 r. natomiast produkcja seryjna, o ile dojdzie do skutku, rozpocznie się na przełomie 1996/7 r.

Tymczasem dzięki mało znanej firmie Novalogic możemy już dziś zasiąść za sterami śmigłowca XXI w., pod warunkiem, że dysponujemy komputerem klasy PC o odpowiedniej konfiguracji.

OPIS EKRANÓW

1 GŁÓWNE MENU OPERACYJNE

1.1 **Begin Mission** – wybór i rozpoczęcie misji:

Comanche Training – misje treningowe,

Operation Maximum Overkill – zadania bojowe.

1.2 **Your Stats** – statystyka:

Total Player Score – całkowity wynik punktowy gracza,

Victorius Mission – liczba zwycięsko zakończonych misji,

Obliterated Enemies – całkowita liczba zniszczonych pojazdów i helikopterów przeciwnika.

1.3 **Choose Another Pilot** – wybór nowego pilota.

Za pomocą klawisza „Delete" możesz wymazać poprzednie dane i wpisać własne.

1.4 **RAH–66 Overview** – podstawowe dane techniczne helikoptera.

1.5 **Demo** – gra demonstracyjna sterowana automatycznie przez komputer.

1.6 **Credits** – informacje o autorach programu.

1.7 **Exit to DOS** – zakończenie gry (zapis stanu następuje automatycznie).

2. MENU GRY

Możesz je uaktywnić zarówno z poziomu MENU GŁÓWNEGO, jak i w trakcie gry wciskając klawisz „ESC".

2.1 **Game:**

About Comanche – informacje o grze,

Return To Game „Esc" – powrót do gry; klawisz „Esc",

Save Menu Settings – zapis ustawionych parametrów rozgrywki,

Abort Mission „Alt–A"– przerwanie misji i powrót do MENU GŁÓWNEGO; klawisze „Alt–A",

Exit To DOS „Alt–Q" – zakończenie gry (automatyczny zapis stanu).

2.2 **Detail:**

Detail (High, Medium, Low) – ustawienie stopnia szczegółowości terenu,

Clouds – włączenie/wyłączenie chmur,

Small Pixels – wielkość jednego „piksela" na ekranie.

2.3 **Control**

Sound (Loud, Soft, Off) – ustawienie głośności efektów dźwiękowych,

Music (Loud, Soft, Off) – ustawienie głośności muzyki w tle.

Pozostałe opcje dotyczą wyboru rodzaju sterowania oraz ewentualnej operacji centrowania joysticka. Polecam wybór zwykłego joysticka (Normal Joystick) bez żadnych dodatkowych udoskonaleń. Jednak nawet wówczas, wszystkie komendy za wyjątkiem sterowania helikopterem wydawane są z klawiatury.

2.4 **Options:**

Artificial Horizon – włączenie/wyłączenie sztucznego horyzontu,

HID Indicators – włączenie/wyłączenie wskaźników wyświetlanych na Głównym Ekranie Wizyjnym,

HID Compass – włączenie/wyłączenie kompasu.

KLAWISZE STERUJĄCE

ESC – uaktywnienie MENU GRY

Uwaga: klawisze F1–F6 dotyczą wyświetlacza po lewej stronie kokpitu helikoptera, natomiast klawisze F7–F12 wyświetlacza po stronie prawej.

F1, F7 – mapa terenu,

F2, F8 – radar,

F3, F9 – widok uchwyconego celu przekazywany za pośrednictwem kamer systemu TAS,

F4, F10 – informacje o stanie misji:

Mission Goals – całkowita liczba celów, które należy zniszczyć aby wykonać zadanie,

Remaining – ilość celów, które pozostały jeszcze do zniszczenia,

F5, F11 – ekran uszkodzeń helikoptera:

T.Rotor – rotor,

Mounts – wyrzutnie rakiet,

Engine – silnik,

Cannnon – działko pokładowe,

TAS – system wizyjno–naprowadzający,

F6, F12 – ekran opisu klawiszy funkcyjnych,

. – powiększenie wycinka mapy (zbliżenie),

, – pomniejszenie wycinka mapy (oddalenie),

1 – widok z kokpitu do przodu,

2 – widok z kokpitu na lewo,

3 – widok z kokpitu na prawo,

4 – widok z kokpitu do tyłu,

5 – widok do przodu z zewnątrz helikoptera,

6 – widok z zewnątrz od tyłu helikoptera,

7 – widok „spod" helikoptera, z kamery usytuowanej na wysokości poziomu morza,

E, (–) – zwiększenie obrotów silnika,

D, (+) – zmniejszenie obrotów silnika,

Q, (A) – przesuwanie kolejnych ekranów lewego (prawego) wyświetlacza do tyłu,

W, (S) – przesuwanie kolejnych ekranów lewego (prawego) wyświetlacza do przodu,

P – pauza,

; – wystrzelenie pasków cynkfolii (zakłócania pocisków przeciwnika sterowanych drogą radiową),

' – wystrzelenie flar magnezowych (zakłócania pocisków przeciwnika sterowanych termicznie),

Tab lub Enter – uchwycenie lub zmiana celu,

Spacja – strzał z działka lub odpalenie rakiet,

Klawisze kierunkowe – sterowanie lotem helikoptera,

Z – uaktywnienie działka pokładowego (Cannon),

Cel musi być przez cały czas uchwycony w celowniku, naprowadzanie pocisków automatyczne za pomocą systemu TAS,

Skuteczne z bliskiej odległości, przeciwko helikopterom i samobieżnym wyrzutniom rakiet Gecko oraz zbiornikom z paliwem,

X – uaktywnienie rakiet (Rockets),

Nie podlegają działaniu systemu TAS; lecą w kierunku punktu uchwyconego przez celownik w momencie odpalenia,

Skuteczne przeciwko wszystkim celom naziemnym, jednak trudne w użyciu,

C – uaktywnienie pocisków samonaprowadzających typu Hellfire,

Automatycznie naprowadzane na cel za pomocą systemu TAS; obiekt musi być jednak przez cały czas „utrzymywany" w celowniku,

Bardzo wygodne w użyciu, skuteczne z dużej odległości przeciwko wszelkim celom naziemnym przeciwnika,

V – Uaktywnienie rakiet typu Stinger,

Rakiety tupu „Fire and Forget" („wystrzel i zapomnij") sterowane automatycznie przy użyciu systemu TAS; obiekt musi być uchwycony w celowni-



ku jedynie w chwili odpalenia pocisku,

Bardzo wygodne w użyciu, wysoce skuteczne przeciwko helikopterom przeciwnika, w znacznie mniejszym stopniu przeciwko celom naziemnym,

B – Użycie artylerii

Cel musi być uchwycony w celowniku jedynie w chwili wydawania rozkazu,

Broń wysoce skuteczna przy gęsto rozmieszczonych, silnie uzbrojonych celach przeciwnika; przydatna przy dużych odległościach od wykrytych obiektów,

N – Określenie celów dla wspomagającego Twoje działania partnera (Wingman),

Opcja skuteczna przeciwko wszelkim celom naziemnym, w mniejszym stopniu przeciwko helikopterom wroga,

M – Wystrzelenie jednocześnie dwóch pocisków „typu" Rocket,

{ – Wybór „do tyłu" kolejnych rodzajów broni,

} – Wybór „do przodu" kolejnych rodzajów broni.

OPIS MISJI

1. MISJE TRENINGOWE

1.1 **Oil Tank Holiday**

Nieprzyjaciel wyjechał na wakacje i pozostawił bez obrony swoje składy z paliwem o strategicznym znaczeniu. Twoim zadaniem jest zniszczyć wszystkie 20 zbiorników. Do dyspozycji masz pełny wybór broni, w tym pociski typu Hellfire oraz Stinger.

1.2 **DUI Enforcement**

(Rozwiązanie Siłowe)

Nigdy nie należy łączyć picia wódki i obsługi wysokiej klasy sprzętu wojskowego. Twoja misja polega na wykorzystaniu przewagi nad osłabionym (alkoholem) przeciwnikiem i całkowitym wyeliminowaniu z dalszych działań dwóch plutonów czołgów wroga. Być może pociski Hellfire nauczą Rosjan rozumu! Dzięki automatycznie uruchamianemu systemowi noktowizyjnemu Twojego helikoptera, nocne warunki zadania nie powinny być dla Ciebie żadną przeszkodą w jego wykonaniu.

Zniszcz wszystkie czołgi rozlokowane w korycie rzeki.

1.3 **Flying Werewolves**

(Latające Wilkołaki)

Linie zaopatrzenia nieprzyjaciela zostały kilka dni temu przerwane i jego zapasy amunicji najprawdopodobniej są już na wyczerpaniu. Odszukaj i zniszcz wszystkie pozostałe jeszcze w sektorze wrogie helikoptery. Najlepiej użyj do tego celu rakiet typu Stinger. Zapewne nie wystarczy Ci ich do wyeliminowania także czołgów, ale przeciwko Hokumom ilość posiadanych pocisków powinna być wystarczająca.

Zniszcz 3 czołgi i wszystkie napotkane helikoptery. Jest ich dosyć dużo, ale ponieważ nie mają amunicji możesz urządzić sobie małe polowanie.

1.4 **Wing Leader**

(Dowódca Eskadry)

Masz wreszcie szansę udowodnić, że jesteś także dobrym dowódcą. Duże zgrupowanie nieprzyjacielskich czołgów zostało wykryte na pustyni i Twoim zadaniem jest wszystkie je zniszczyć. Możesz, jak dotychczas, zrobić to samemu, ale tym razem powinieneś skorzystać z pomocy przydzielonego Ci partnera (opcja „Wingman" w uzbrojeniu). Pamiętaj jednak, że jest on jeszcze niedoświadczony i gdy tylko znajdzie się poza zasięgiem Twojej ochrony, możesz zostać łatwo zestrzelony. Postępuj więc bardzo rozważnie.

Zniszcz wszystkie zauważone czołgi, wyrzutnie rakiet i helikoptery wroga. Jest to o tyle łatwe, że wszystkie zgrupowane są w jednym miejscu.

1.5 **Deadman's Grotto** (Grota Trupów)

Kilka nieprzyjacielskich obozów zostało zlokalizowanych w pobliżu miejca zwanego Grotą Trupów. Twoja artyleria jest przygotowana na ich zniszczenie, potrzebuje jedynie danych o położeniu celów. Dostarcz im odpowiednich koordynat, uważaj jednak na bardzo dobrze uzbrojone samobieżne wyrzutnie rakiet wroga. O ile to możliwe, unikaj z nimi bliższego kontaktu.

Znajdź cel i przy pomocy opcji „Artilery" określ położenie wyrzutni. Zniszcz także patrolujące teren helikoptery. Pozostałe jeszcze zbiorniki z paliwem to już wówczas jedynie formalność.

1.6 **Mayan Malay**

Podczas lotów rozpoznawczych nad bujnie porośniętymi peruwiańskimi wzgórzami, wykryto kilka dobrze bronionych, strategicznych celów wroga. Twoja misja polega na zniszczeniu wszystkich naziemnych obiektów przeciwnika. Nie marnuj niepotrzebnie pocisków typu Hellfire na zbiorniki z paliwem. Twoje działko pokładowe będzie w tym wypadku lepszym rozwiązaniem. W trakcie wykonywania zadania czeka Cię wiele przykrych niespodzianek, trzymaj więc nerwy na wodzy i używaj mądrze posiadaną amunicję. Także pomoc wyposażonego w rakiety Hellfire partnera może okazać się bardzo przydatna.

Zniszcz wszystko co tylko dostrzeżesz na ziemi, zarówno czołgi jak i zbiorniki z paliwem.

1.7 **Night Strike** (Nocne Uderzenie)

Dzięki tej misji powinieneś móc dodać kilkanaście strąceń na drzwiczkach swojego Comancha. Duża liczba nieprzyjacielskich Hokumów została wykryta na ziemi. Działaj szybko i zniszcz je wszystkie zanim poderwą się do lotu. Najlepiej skorzystaj z pomocy artylerii – to najlepsze rozwiązanie.

Jeśli jednak kilka maszyn zdoła wznieść się w powietrze, wyłap je po kolei. Innymi helikopterami raczej się nie interesuj.

1.8 **Afghan Unrest**

(Niepokój „Afgańczyków")

Niewielka grupa weteranów wojny w Afganistanie, postanowiła przejąć władzę i wprowadzić własną dyktaturę. Ich obóz został wykryty dzięki jednemu z satelitów zwiadowczych. W posiadaniu rebeliantów znajduje się niewielka liczba helikopterów typu Hokum i czołgów T–80, które mają za zadanie ochraniać duży skład z paliwem. Twoje zadanie polega na wyeliminowaniu wszystkiego co na ziemi. Jest to misja nocna, a duża koncentracja przeciwnika w jednym punkcie sugeruje przeprowadzenie szybkiego i niespodziewanego ataku.

Od razu użyj artylerii, aby zniszczyć jak najwięcej celów rozmieszczonych w kotlinie. Potem dogoń i zniszcz niedobitki tak na ziemi jak i w powietrzu.

1.9 **Werewolf Jamboree** (Zlot Wilkołaków)

To tak, jakby ktoś bardzo biedny chciał sobie kupić najnowszy rosyjski sprzęt wojskowy, chociaż w rzeczywistości nie jest on tego wart. Straciliśmy już jednego człowieka, teraz więc wysyłamy z tą samą misją Ciebie. Pamiętaj o naszym wsparciu artyleryjskim i powodzenia!

Zniszcz głównie dwa zgrupowania czołgów rozlokowane w kotlinach i samobieżne wyrzutnie rakiet stacjonujące na wzgórzach.

1.10 **The Kilauea Encounter**

(Pojedynek pod Kilauea)

HLA (Hawajska Armia Wolności) zagroziła atakami terrorystycznymi, jeśli Hawaje nie uwolnią się spod amerykańskiej okupacji. Partyzańci zakupili od Rosjan wysokiej klasy sprzęt wojskowy i rozlokowali swój obóz w zdradliwym wulkanicznym terenie, po wschodniej stronie wulkanu Kilauea. Twój Comanch został zaprojektowany z myślą o walce na pustyni, tymczasem 200 stopniowa temperatura spowodowana wypływającą z wulkanu lawą to zupełnie inna sprawa. Twoje zadanie polega na odnalezieniu i całkowitym wyeliminowaniu wszystkich napotkanych obiektów przeciwnika. Jeśli Ci się to uda zasłużysz sobie na medal.

Szczególnie istotne jest zgrupowanie czołgów w kotlinie, przeciwko któremu najlepiej użyj artylerii.

2. MISJE BOJOWE

2.1 **Werewolves On Patrol**

(Patrol Wilkołaków)

Podziwiając otaczające Cię krajobrazy, niespodziewanie znalazłeś się na terytorium wroga. Na szczęście jest noc, a nieprzyjaciel do tej pory jeszcze się z Tobą nie zetknął. Wyeliminuj po kolei helikoptery wroga, przy okazji dając możliwość wykazania się Twojemu partnerowi.

Po zniszczeniu wszystkich helikopterów przeciwnika musisz jeszcze unieszkodliwić kilka zagonów czołgów, a szczególnie zgrupowania samobieżnych wyrzutni rakiet Gecko.

2.2 **The Last Sacrifice** (Ostatnia Ofiara)

Pilnie strzeżeni w starożytnej świątyni, renegaci KGB obmyślają swój ostatni plan: w jaki sposób Cię zabić! Celem Twojej misji jest wyeliminowanie z dalszej walki całego naziemnego wsparcia, jakim dysponują spis-

kowcy. Twój partner posiada duży zapas rakiet typu Hellfire, więc nie lekceważ jego ewentualnej pomocy. Uważaj na zlokalizowane w pobliżu świątyni Hokumy i spokojnie wykorzystaj duży zapas rakiet typu Stinger.

Zniszcz wszystkie cele znajdujące się w pobliżu piramidy oraz nadlatujące helikoptery.

2.3 **Tactical Run** (Taktyczna Ucieczka)

Wysłannicy KGB wrócili i umocnili się na pustyni. W ich posiadaniu znajdują się duże zapasy paliwa. Przerwij nieprzyjacielskie linie obrony i zniszcz wszystkie zbiorniki. To strategiczne zwycięstwo zakończy na zawsze panowanie nowego KGB.

Zniszcz wszystkie zbiorniki z paliwem, chociaż wykonanie tego zadania bez unieszkodliwienia kilku nieprzyjacielskich czołgów jest trudne. Tym razem jednak w zupełności to wystarczy.

2.4 **Rivers Run Deep** (Głęboki Bieg Rzek)

Nieprzyjacielskie czołgi T–80 i samobieżne wyrzutnie Gecko głęboko wdarły się na Twoje terytorium. Wraz z partnerem zostaliście wysłani na ich spotkanie. Podobna próba została niedawno udaremniona przez ochraniającą siły lądowe eskadrę Hokumów. Dlatego od ich wyeliminowania powinieneś zacząć to zadanie.

Zniszcz dwa zgrupowania czołgów i wszystkie eskortujące je helikoptery latające głównie wzdłuż wysuszonych kanionów rzek.

2.5 **Night Of Death** (Noc Śmierci)

Urok nocy został niespodziewanie przerwany przez przelatujące w powietrzu rakiety. Wywiad odkrył kilkanaście wrogich wyrzutni rakiet, które muszą zostać zniszczone. Twoi przełożeni są przekonani o powodzeniu powierzonego Ci zadania. Jeśli jednak zawiedziesz, zostaniesz cofnięty do poprzedniej misji.

Najważniejsze to zniszczyć wszystkie wyrzutnie rakiet rozlokowane na wzgórzach oraz w 4. kotlinach. Ważne helikoptery znajdują się tylko przy cysternie.

2.6 **Thirsty Werewolves**
(Spragnione Wilkołaki)

Twoje zadanie polega na zniszczeniu składów paliwa zanim stojące w pobliżu helikoptery zdążą się zatankować. Jeśli bowiem zdołają poderwać się do walki, Twoje życie będzie poważnie zagrożone. Na nieszczęście są one silnie chronione przez stacjonujące w pobliżu wyrzutnie Gecko oraz krążące wokół inne Hokumy. Powodzenia! Będziesz go bardzo potrzebował.

Nie zajmuj się broniącymi tankujące Hokumy wyrzutniami Gecko. Od razu, najlepiej przy użyciu artylerii, zniszcz stacjonujące w 3. kotlinach helikoptery. To wystarczy do ukończenia misji.

2.7 **Spiritual Reclamation**
(Wezwanie zza Światów)

KGB jednak powróciło, aby upomnieć się o swoją świątynię. Do zaskakującego nocnego ataku, członkowie tej organizacji wysłali doskonale uzbrojone czołgi T–80, wyrzutnie Gecko i helikoptery Hokum, wyposażone w kierowane rakiety typu powietrze–powietrze. Absolutnie zaskoczony i nieprzygotowany do starcia musisz samotnie stawić czoła przeważającym siłą wroga i to mając do dyspozycji minimalną ilość amunicji. Pamiętaj jednak, że za plecami masz gotowych do natychmiastowego działania artylerzystów.

Zniszcz 3 zgrupowania czołgów i samobieżnych wyrzutni Gecko (2 rozmieszczone są wokół piramidy i 1 na wschód od niej) oraz krążące wokół helikoptery.

2.8 **Volcanic Nightmare**
(Zmora Wulkanu)

Unoszące się w powietrzu gorące wulkaniczne pyły doskonale ukryły tajną nieprzyjacielską bazę. Przez lata żaden z krążących wokół Ziemi satelitów nie był w stanie jej wykryć. Gdyby nie niewielkie udoskonalenie w systemie, nikt nie dowiedziałby się nigdy o jej istnieniu. Udowodnij jednak wrogowi, że przeliczył się w swoich rachubach i zniszcz wszystko co napotkasz w pobliżu nieprzyjacielskiego obozu.

Zniszcz duże skupisko startujących helikopterów oraz zgrupowania czołgów i wyrzutni rozlokowane w 4. kotlinach.

2.9 **Valley Of Instant Death**
(Dolina Nagłej Śmierci)

Do tej misji zgłosiłeś się na ochotnika, chociaż nikt wcześniej nie odważył się podjąć tego zadania. Nieprzyjaciel umocnił się bowiem w małej dolinie i doskonale przygotował na ewentualne starcie. Jak doniósł wywiad, wróg zakupił kilka ciężarówek z kierowanymi rakietami wszelkiego typu.

To chyba najtrudniejsze zadanie w całej grze. Trudno doradzić w tym wypadku jakieś konkretne rozwiązanie. Najlepiej podejdź do doliny od zachodu zestrzeliwując wcześniej nadlatujący helikopter i jak najszybciej wskaż z możliwie dalekiej odległości 2–3 istotne cele dla artylerii (pojazdy opancerzone i zbiorniki z paliwem). Następnie, szybko oddal się z tego miejsca i od północy dokończ resztę zadania. Wszystkie naziemne obiekty przeciwnika znajdujące się w dolinie muszą zostać zlikwidowane. Helikoptery są nieistotne.

2.10 **Wolfpack** (Wilcze Stado)

Za Twoimi plecami stacjonuje 8 bardzo niebezpiecznych Hokumów. Masz tylko po jednej rakiecie typu Stinger dla każdego z nich, więc nie spudłuj! Jeśli przeżyjesz pierwszy atak, reszta zadania powinna być dla Ciebie dziecinną zabawą.

Natychmiast po starcie, obróć się o 180 stopni i zniszcz w dowolny sposób jak najwięcej stacjonujących w kotlince Hokumów. Nie uganiaj się za tymi, których nie dosięgną Twoje pociski. Same przylecą aby upomnieć się o swoje. Gdy będziesz miał je już wszystkie z głowy, zniszcz wozy bojowe które widzisz przed sobą (patrząc w kierunku zachodnim). Następnie obróć się na północny–wschód i lecąc w tym kierunku rozpraw się z pozostałymi pojazdami pancernymi przeciwnika. W sumie musisz zniszczyć około 16–18 czołgów i wyrzutni Gecko.

PODPOWIEDZI OGÓLNE

1. Jeśli nie masz pewności co do stopnia ważności napotkanych obiektów przeciwnika, niszcz po kolei wszystkie zauważone cele. Na ogół liczy się bowiem ich ilość, a nie położenie.



2. Nie marnuj niepotrzebnie posiadanego zapasu amunicji. Skoncentruj się przede wszystkim na likwidowaniu celów przechwyconych przez radar i automatycznie naniesionych na mapę:
– sprzymierzony helikopter należący do Twojego oddziału ma kolor zielony,
– helikoptery przeciwnika zaznaczone są na czerwono,
– czołgi i samobieżne wyrzutnie rakiet mają kolor żółty,
– białe punkty na mapie to zbiorniki z paliwem.

3. W miarę możliwości używaj minimalnego powiększenia wycinka mapy. Łatwiej wówczas odszukasz zaznaczone na niej cele i wcześniej dowiesz się o zbliżającym niebezpieczeństwie.

4. Przede wszystkim staraj się zapewnić sobie panowanie w powietrzu. Z trzech różnego typu zagrażających Ci obiektów przeciwnika, w pierwszej kolejności wyeliminuj z walki helikopter, potem czołg, a dopiero na końcu samobieżną wyrzutnię rakiet Gecko.

5. Jeśli tylko masz możliwość skorzystania z jego usług, dbaj o swego partnera. Nie zniszcz go przypadkowo w ferworze walki i zabezpieczaj w miarę możliwości jego tyły. Nie wydawaj mu również nieprzemyślanych poleceń. Najpierw uchwyć cel w opcji wsparcia (WINGMAN), poczekaj aż Twój partner znajdzie się w jego pobliżu i sam zamelduje Ci o swojej gotowości do ataku. Dopiero wówczas przekaż mu rozkaz odpalenia rakiet.

6. Do unieszkodliwienia zgrupowanych gęsto wozów bojowych wroga, używaj w początkowym okresie zwykłych rakiet (ROCKETS). Dopiero potem skorzystaj z pomocy partnera lub użyj pocisków typu Hellfire. Chyba, że od początku możesz liczyć na wsparcie artylerii. Wówczas jej usługi mogą okazać się nieocenione.

7. Nie pozostawaj zbyt długo na maksymalnej wysokości. Szczególnie po wykryciu Twojej pozycji przez nieprzyjaciela, umiejętność szybkiej zmiany pułapu lotu może być na wagę życia.

8. Jeżeli zaczniesz podejrzewać, że stopień sprawności Twojego helikoptera niebezpiecznie zbliżył się do zera, natychmiast przerwij misję (klawisze „ALT–Q"). Efektem zniszczenia maszyny może być bowiem cofnięcie Cię do poprzednio wykonywanego zadania.

opracowanie: Dariusz Zgliński
w oparciu o wersję na IBM PC

F-117A STEALTH FIGHTER



Program ten jest następcą legendarnego już „F–19 STEALTH FIGHTER", znanego miłośnikom symulatorów lotu i to bez względu jakim sprzętem dysponują (oczywiście za wyjątkiem „małego" ATARI). Po kilku latach szefowie firmy MicroProse zdecydowali się przypomnieć ten program, jednak zgodnie z wymogami obecnych odbiorców, musiał on przejść gruntowną przeróbkę. Tak też zrobiono i dzięki temu na rynku oprogramowania zagościł kolejny wspaniały symulator nowoczesnego myśliwca bojowego.

Podobnie jak poprzednik, ma on niezwykłe bogactwo opcji do wyboru. Można więc ustalać stopień wyszkolenia przeciwników, realizm lądowania, a także czy możliwe będzie rozbicie się przy lądowaniu. Są także trzy opcje wyboru rodzaju prowadzonej wojny: Zimna Wojna, Wojna Ograniczona i Wojna Konwencjonalna. Różnią się one od siebie aktywnością bojową przeciwnika. Ale najbardziej kontrowersyjną opcją jest tu możliwość wyboru typu samolotu pomiędzy oficjalną wersją Lockheed Stealth Fighter, a wersją firmy MicroProse. Różnica polega na tym, że rzeczywisty F–117A ma jedynie dwa luki z uzbrojeniem, gdy tymczasem wersja MicroProse ma cztery takie luki, co znacznie podnosi atrakcyjność gry przy wyborze tej ostatniej.

Znacznie rozszerzono tu wybór teatrów działań wojennych. Gracz może wybierać misje z dziewięciu różnych regionów (w tym wszystkie z gier F–19 i F–15 II). Ale tym razem same misje generowane są w sposób losowy. Nadaje to każdej z nich pewien urok niepowtarzalności. Teatry działań zawierają m.in. scenariusz oparty na niedawnej wojnie w Zatoce Perskiej, jak więc widać gra jest maksymalnie zaktualizowana.

Przy starcie do każdej misji, samolot jest już w pełni uzbrojony odpowiednio do zadań jakie będziesz wykonywał. Jeśli nie zgadzasz się z decyzją komputera, możesz dowolnie przezbroić swój samolot. Największy postęp, w stosunku do „F–19", widać w opracowaniu graficznym tej gry. Aby uzyskać płynną animację i osiągnąć realizm akcji, zastosowano tu najnowsze osiągnięcia w technice programowania grafiki 3D. Teren działań wygenerowany jest z uwzględnieniem dużej ilości szczegółów, co jak wiadomo, wpływa na spowolnienie akcji. W związku z tym zastosowano rozwiązanie stosowane już w innych programach symulacyjnych firmy MicroProse, a mianowicie wprowadzono, opcję pozwalającą wybrać jeden z czterech poziomów nasycenia obrazu szczegółami terenu. Poszczególne misje ukierunkowane są bardziej na zlokalizowanie celu naziemnego i zniszczenie go, niż na pojedynki powietrzne. Zgodne to jest z rzeczywistym przeznaczeniem „niewidzialnych samolotów" jakimi są F–117A. Jest to zbyt kosztowna maszyna, aby używać jej do starć powietrznych.

Najwyższy czas wyjaśnić rozbieżność w nazwie „F–19" i „F–117", ale musimy w tym celu sięgnąć jeszcze raz do historii. Gdy tworzono program „F–19", to wszelkie dane techniczne dotyczące prac konstruktorskich nad nowym samolotem bojowym firmy Lockheed były otoczone ścisłą tajemnicą. Na podstawie samych domysłów i plotek, specjaliści z MicroProse zaprojektowali swój własny samolot starając się odgadnąć zamysły twórców z Lockheeda. Nawet nazwa „F–19" została wymyślona przez MicroProse, gdyż założono, że Lockheed swoje produkty będzie numerował kolejno (poprzedni model oznaczony był jako F–18). Z nieznanych powodów, Lockheed nadał swojemu nowemu samolotowi nazwę F–117A. Jednak ukazanie się na rynku gry „F–19" spowodowało niemałą burzę w najwyższych kręgach Lotnictwa USA. Okazało się bowiem, że symulator firmy MicroProse ma bardzo zbliżone parametry techniczne oraz sylwetkę do utrzymywanego w ścisłej tajemnicy F–117A!

Od premiery programu „F–117A" minął już ponad rok, a jak dotychczas nie powstały wersje przeznaczone dla użytkowników Amigi lub Atari ST, nie wspominając już o komputerach 8–bitowych. Podobnie rzecz ma się z grą „GUNSHIP 2000". Potwierdzają się więc słowa Sida Meiera (patrz „CS" nr. /7/ 4/92) „przy PC czuję się najlepiej... ten typ komputera wciąż się rozwija i niebawem całkowicie zdominuje rynek... dlatego też nowe programy pisane są z myślą o użytkownikach PC". Jednak rok to w dziedzinie symulatorów bardzo długo. W tym czasie powstało wiele znakomitych programów symulacyjnych (oczywiście w wersji dla PC) w tym także autorstwa MicroProse. Spowodowało to osłabienie pozycji „F–117A" i przyćmiło jego blask. Nie mniej jednak jest to bardzo udany symulator lotu i zasługuje aby poświęcić mu chwilę uwagi. Jest także jeszcze coś, co skłoniło nas do zamieszczenia tego opisu, a mianowicie sposób rozpowszechniania tej gry. Otóż oprócz pełnej, licencjonowanej wersji programu, firma MicroProse wprowadziła na rynek poprawnie działającą lecz okrojoną, gdyż składającą się z jednej misji bojowej, grę rozpowszechnianą na zasadzie programów Shareware. Nie muszę chyba nikogo przekonywać o walorach tego pomysłu, a najlepszym argumentem jest cena takiego programu (ok. 25000 zł, która jest kilkakrotnie niższa od ceny oryginału (ok. 470000 zł) . Poniżej zamieszczono opis gry „F–117A" w oparciu o taki właśnie program Shareware udostępniony nam przez firmę SHARE–NET z Warszawy.

OPIS EKRANÓW

Po uruchomieniu programu, z listy pilotów (PILOT ROSTER) wybierz nazwisko, które chcesz usunąć i wpisz swoje dane osobowe (klawisz „DEL"). Jednocześnie będziesz mógł ustalić umiejętności przeciwników (Green, Regural, Veteran, Elite), warunki lądowania (bez możliwości rozbicia maszyny, łatwe lądowanie i realistyczne) oraz stopień odwzorowania rzeczywistości gry (z możliwością strzelania i bez). Główne Menu programu zawiera następujące opcje:

1. BRIEFING

Dzięki niemu możesz zapoznać się z mapą terenu działań, planowaną trasą przelotu, umiejscowieniem celów bieżącej misji oraz punktem startu i lądowania.

– Wybierając jedną z podopcji możesz także ustalić położenie stacji radarowych w rejonie („Radar Ranges"), wyrzutni rakiet („Missile Ranges") i wrogich oddziałów wojska („Enemy Troops"). Oczywiście, jeśli tylko są one rozpoznane przez wywiad.

– Wybór komendy „Select All" zaznacza na mapie zasięg jednego z opisanych powyżej parametrów, zaś „Clear All" wymazuje naniesione w ten sposób dane.

– Polecenie „Mission Brief" spowoduje wyświetlenie słownego opisu wybranej misji, położenie celów głównego i drugorzędnego, trasy przelotu, bieżącej sytuacji polityczno–militarnej oraz zalecanego typu uzbrojenia i ilości paliwa.

– Bezpośrednio po zapoznaniu się z zadaniem możesz przejść do opcji wyboru uzbrojenia („Select Weapon"). Automatyczne ustawienie zmieniasz za pomocą strzałek kierunkowych i klawisza „ENTER". „Najeżdżając" kursorem na dany pocisk możesz też zasięgnąć o nim bliższych informacji.

– Ostatnie polecenie „Decline Misssion" umożliwia Ci odrzucenie bieżącego zadania i otrzymanie nowego.

2. MAINT

Czyli po prostu potwierdzenie wybranej misji. Oczywiście skorzystanie z tej opcji przed dokładnym zaznajomieniem się z zadaniem jest niemożliwe.

3. HANGAR

Bez komentarza.

4. ROSTER

Powrót do opisanej na wstępie listy pilotów.

5. CD

Pod tym tajemniczym skrótem kryje się opcja wyboru terenu działań wraz z jego dokładnym opisem:

– **„KUBA" 1995 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy sprzymierzonych i lotniskowiec.

Przeciwnik: Kuba rządzona przez Fidela Castro.

– **„EUROPA ŚRODKOWA" 1986 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy NATO w Europie.

Przeciwnik: wojska państw Układu Warszawskiego (to już historia!).

– **„PÓŁNOCNY PRZYLĄDEK" 1985 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy w Norwegii.

Przeciwnik: cele powietrzne i lądowe w ZSRR.

– **„LIBIA" 1986 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy sprzymierzonych i lotniskowiec.

Przeciwnik: Libia rządzona przez Kadafiego.

– **„ŚRODKOWY WSCHÓD" 1989 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy na Mediterranean i lotniskowiec.

Przeciwnik: Syria – misje typu zwiadowczego.

– **„PUSTYNNA BURZA" 1991 r.**

Miejsce stacjonowania: lotniskowiec i bazy w krajach Zatoki Perskiej.

Przeciwnik: Irak rządzony przez Husseina.

– **„ZATOKA PERSKA" 1984 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy w Arabii Saudyjskiej.

Przeciwnik: Iran rządzony przez Homeiniego.

– **„WIETNAM" 1994 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy w Azji południowo–wschodniej i lotniskowiec.

Przeciwnik: Wietnam.

– **„KOREA" 1997 r.**

Miejsce stacjonowania: bazy w Korei Południowej i lotniskowiec.

Przeciwnik: Korea Północna, ZSRR i Chiny.

Oprócz rodzaju scenariusza możesz także określić:

1. Charakter działań wojennnych:

– **„Limited War"** – działania zbrojne mają charakter lokalny. Wrogie sobie obozy polityczne są w stanie pełnej gotowości bojowej, trwają jednak usilne zabiegi dyplomatyczne o utrzymanie pokoju na świecie.

– **„Cold War"** – stosunki dyplomatyczne są bardzo napięte, zaś poszczególne państwa są w stanie „Zimnej Wojny". Akcje terrorystyczne o dużym zasięgu podsycają temperaturę pomiędzy stronami. Siły zbrojne pozostają jednak w koszarach i w stanie takim, jak w czasie pokoju.

– **„Conventional War"** – Konflikt zbrojny na szeroką skalę z wykorzystaniem broni konwencjonalnej. Wszystkie wojska w pełnej gotowości bojowej, aktywne i przygotowane do walki.

2. Typ misji:

– walka powietrzna lub atak przeciwko celom naziemnym

– akcja treningowa (Twój samolot nie może zostać zniszczony przez przeciwnika) lub prawdziwe zadanie bojowe z wszystkimi tego konsekwencjami.

OPIS KLAWIATURY

(w opcji z wykorzystaniem joysticka)

F1 – Kokpit

F2 – Zmiana opcji HUD (Głównego Ekranu Wizyjnego): DO NAWIGACJI/WALKI POWIETRZE–POWIETRZE/WALKI POWIETRZE–ZIEMIA

F3 – Zmiana opcji mapy: MAPA OGÓLNA/MAPA SZCZEGÓŁOWA

F4 – Zmiana typu HUD: DZIENNY / NOCNY

F5 – Uruchomienie wyświetlacza ilości i rodzaju uzbrojenia

F6 – Włączenie/wyłączenie wizjera podczerwieni

F7 – Wyświetlenie odległości do kolejnych punktów kontrolnych („Waypoint") i czasu potrzebnego na ich osiągnięcie

F10 – Wyświetlenie danych o misji

Shift–F1 – Widok od tyłu samolotu

Shift–F2 – Widok „śledzący" samolotu

Shift–F3 – Widok z boku na samolot

Shift–F4 – Widok z kamery usytuowanej na odpalonej w kierunku celu rakiecie

Shift–F5 – Widok na samolot z zewnątrz na zasadzie „równoległej"

Shift–F6 – Zbliżony widok bieżącego celu (uchwyconego w Kamerze Śledzącej)

Shift–F10 – Katapultowanie pilota

1 – Pociski flar (zakłócanie toru lotu rakiet sterowanych termicznie)

2 – Ładunki cynkfolii (zakłócanie toru lotu rakiet sterowanych drogą radiową)

3 – Uaktywnienie systemu zakłócania systemów radiowych przeciwnika (IR)

4 – Uaktywnienie systemu zakłócania systemów radarowych przeciwnika (ECM)

5 – Wystrzelenie „wabika" dla rakiet wroga

6 – Schowanie/wysunięcie podwozia

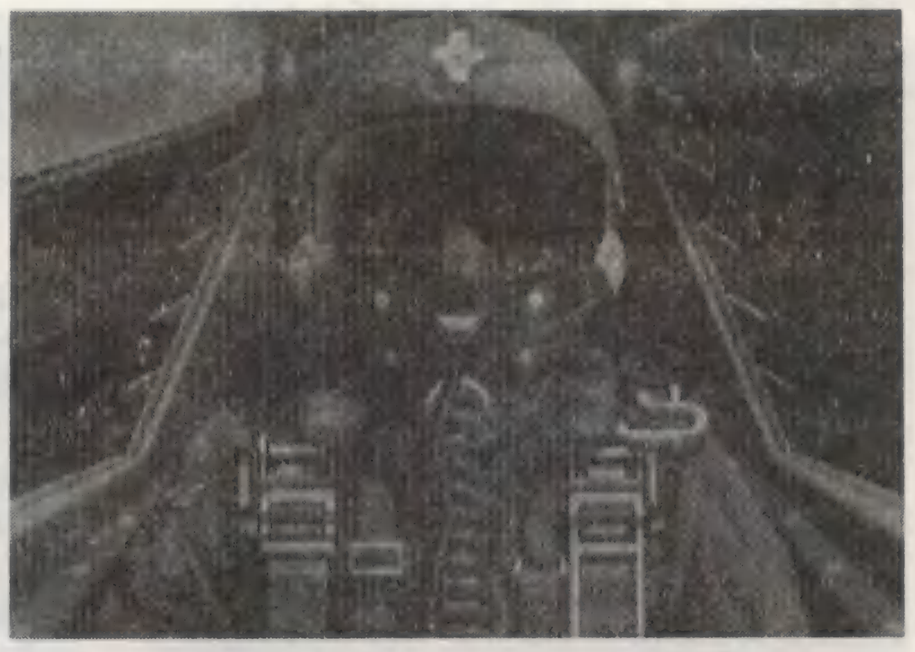
7 – Włączenie/wyłączenie autopilota

8 – Zmiana rodzaju broni: działko pokładowe/rakiety

9 – Wysunięcie/schowanie klap hamujących

– – Zwiększenie obrotów silnika

+ – Zmniejszenie obrotów silnika



Shift–– – Obroty silnika „0"

Shift–+ – Maksymalne obroty silnika

Z – Zbliżenie

X – Oddalenie

B – Wybór nowego celu

N – Wyświetlenie danych o wybranym celu

M – Widok z lewej Kamery Śledzącej

. – Widok z prawej Kamery Śledzącej

, – Widok z tylnej Kamery Śledzącej

/ – Widok z przedniej Kamery Śledzącej

C – Zmiana wyglądu HUD

V – Zmiana wyświetlaczy HUD

RETURN/ENTER – strzał

SPACE – Wybór rodzaju rakiet

INSERT – Zmiana czułości joysticka

Shift–Z – Przyspieszenie upływu

Shift–X – Normalny upływ czasu

Shift–M – Widok na lewą stronę z kabiny pilota

Shift–. – Widok na prawą stronę z kabiny pilota

Shift–, – Widok do tyłu z kabiny pilota

Shift–/ – Widok do przodu z kabiny pilota

ALT–B – Wygaszenie ekranu

ALT–D – Stopień uwzględnienia szczegółowości terenu

ALT–P – Pauza

ALT–Q – Wyjście z gry z możliwością powrotu do DOS–u

ALT–S – Ponowna kalibracja joysticka

ALT–V – Ustawianie poziomu głośności dźwięku

ALT–N – Przełącznik pory akcji: DZIEŃ/NOC

ALT–I – Szybkie przesunięcie na północ

ALT–L – Szybkie przesunięcie na wschód

ALT–K – Szybkie przesunięcie na południe

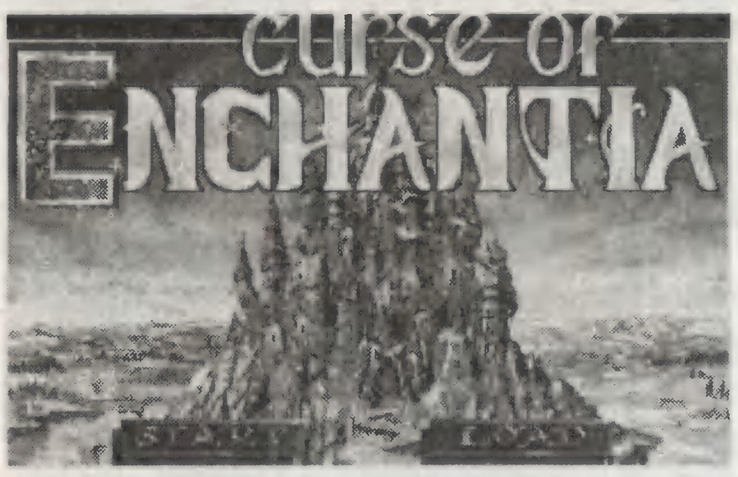
ALT–J – Szybkie przesunięcie na zachód

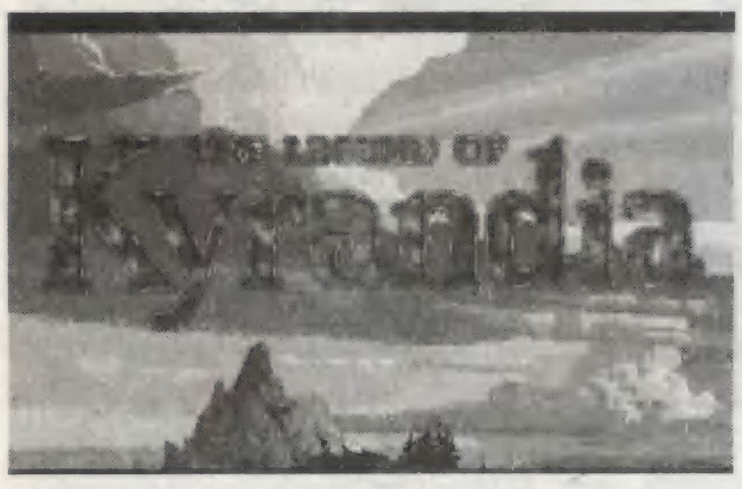
opracowanie: Dariusz Zgliński
w oparciu o wersję IBM PC



★ Przegląd Najlepszych Gier Przygodowych ★







Wielu z Was z pewnością pamięta, jakie były początki komputerowych gier przygodowych. Za typowego przedstawiciela gier adventure (przygodowych) z tamtego okresu, można uznać legendarny już dziś program „HOBBIT". Młodszym Czytelnikom chcielibyśmy jedynie przypomnieć, że gra w owym czasie polegała głównie na żmudnym wpisywaniu odpowiednich komend, zaś grafikę zastępował najczęściej długi opis sytuacji i otoczenia, które należało sobie po prostu wyobrazić. Owszem, grafika typu obrazkowego pojawiała się sporadycznie w wielu tego typu programach, ale stanowiła jedynie dodatek do długich opisów. O jakiejkolwiek animacji, nikt z graczy nie śmiał wówczas nawet marzyć. Od tej pory minęło już kilka lat. Powstały nowe komputery o znacznie większych możliwościach. Opracowano sprawniejsze techniki programowania, a na rynku zdążyły się utrwalić wyższe standardy, będące wypadkową wzrastających wymagań odbiorców. Jak wygląda dzisiaj świat gier przygodowych, możemy przekonać się na przykładzie kilku najnowszych programów z tego gatunku, które niedawno pojawiły się na rynku. Koniec 1992 r. obfitował bowiem w wiele doskonałych gier adventure: „MONKEY ISLAND II", „LURE OF THE TEMPTRESS", „INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS"... Wszystkie wymienione gry doczekały się już swoich opisów w poprzednich wydaniach „CS". Na nich jednak nie kończy się lista przygodowych bestsellerów powstałych w zeszłym roku. Z pewnością niejednego posiadacza Amigi zachwyciły „CURSE OF ENCHANTIA" i „THE LEGEND OF KYRANDIA", zaś właściciele PC, oprócz wymienionych, mogli nacieszyć się tak wspaniałymi programami jak „ALONE IN THE DARK", czy „SHERLOCK HOLMES". Dla tej klasy gier, zawsze musi się znaleźć miejsce w naszym magazynie. Dlatego też poniżej przedstawiamy opis i instrukcję ukończenia trzech z nich. Aby jednak, nie odbierać Wam szansy pokazania swoich wysokich (o czym niejednokrotnie zdążyliśmy się już przekonać) umiejętności, rozwiązanie gry „THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES" czynimy naszym kolejnym już zadaniem konkursowym (patrz „Konkursy"). A teraz usiądźcie wygodnie w fotelu i razem przenieśmy się w niesamowity i fascynujący świat ludzkich marzeń i fantazji..

ALONE IN THE DARK

rozwiązanie

Nasz przegląd rozpoczynamy znakomitą grą „ALONE IN THE DARK" (Samotny w ciemności). Jest to gra oparta na powieściowym cyklu grozy H.P. Lovercrafta (cykl powieści o Cthulu), a ściślej mówiąc na filmie „Hammer House of Horror", zrealizowanym na podstawie tego cyklu. Jego autor, choć w Polsce mało znany, jest w krajach anglosaskich, obok E. A. Poe klasykiem gatunku powieści niesamowitych.

Fabuła programu nie jest skomplikowana. Właściciel starego, mrocznego domu, malarz Jeremy Hartwood zginął w zagadkowy sposób. Policja uznała tę śmierć za samobójstwo, ale Emily Hartwood (siostrzenica denata) i Edward Carnby (prywatny detektyw wynajęty do sporządzenia spisu inwentarza w opuszczonej rezydencji) nie chcą uwierzyć w oficjalną wersję zdarzeń. Postanawiają przeprowadzić śledztwo na własną rękę.

Gracz, w zależności od swego wyboru, może wcielić się w rolę Emily lub Edwarda. Tym razem jednak wybór postaci nie jest zwykłą formalnością. Każda z nich, oprócz tego, że różni je wygląd zewnętrzny, reprezentuje odmienne umiejętności, a nawet porusza się po domu innymi drogami. O ile więc Emily jest szybsza, zwinniejsza i w dodatku dobrze zna dom wuja (mieszkała tu w dzieciństwie przez kilka lat), to Edward znacznie lepiej od

List od adwokata zaszokował mnie. Mój wujek Jeremy popełnił samobójstwo, raport policyjny nie pozostawiał co do tego żadnych wątpliwości: powiesił się na poddaszu. Teraz cała jego niezwykła posiadłość z sekretnymi drzwiami w bibliotece, starymi zapasami i wszystkimi książkami o okultyźmie jest moja. Pan Mac Carfey, rodzinny prawnik, sugerował aby sprzedać dom, ale sprzeciwiłem się temu. Najpierw muszę pojechać do Derceto, pochodzić po pokojach, poszukać: może znajdę jakiś list lub pamiętnik, który wyjaśni tę straszną tajemnicę. Bo dlaczego to przed popełnieniem samobójstwa mój wujek zablokował drzwi strychu starą szafą? A może lepiej nie robić tego samemu? Może zadzwonić do prywatnego detektywa i zlecić mu to zadanie?

Jeśli już podjąłeś decyzję, wybierz postać którą chcesz sterować i do roboty!

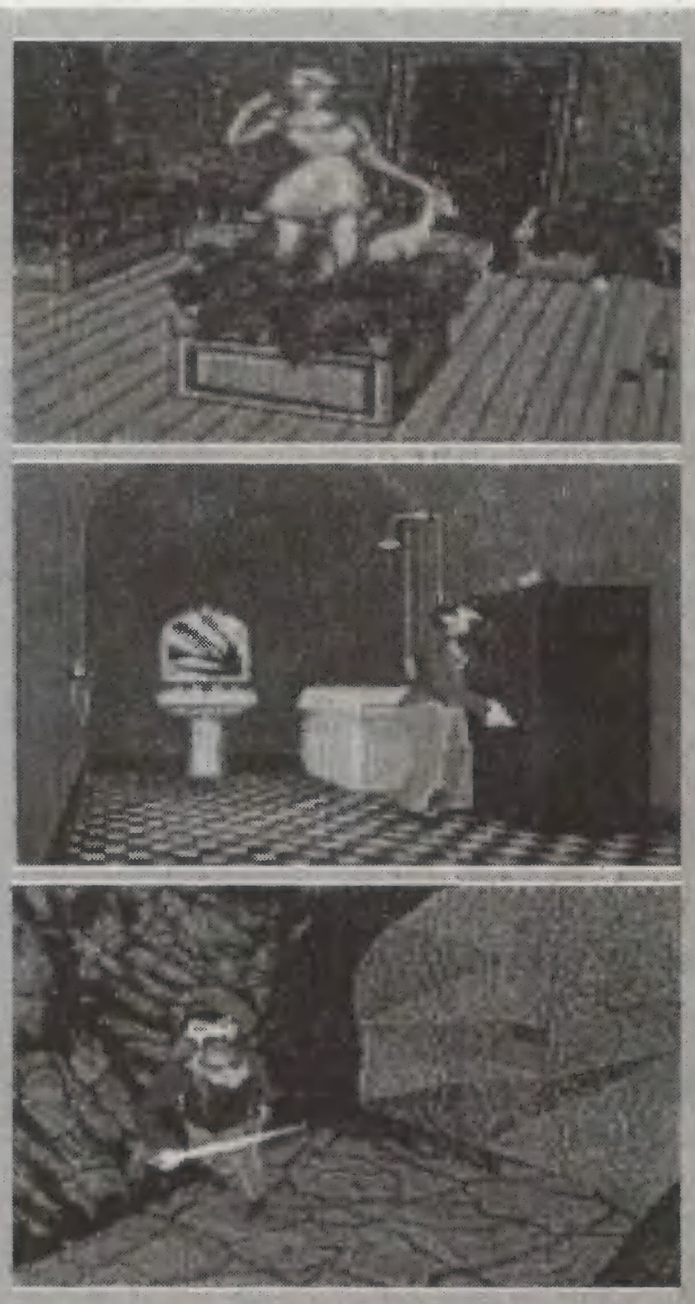
Na poddaszu podejdź do skrzyni. Otwórz ją i wyjmij z niej strzelbę. „Użyj jej" (opcja USE), aby móc się nią posługiwać. Poczekaj chwilę, a następnie zabij oba potwory, na każdego zużywając maksymalnie po dwa naboje. Staraj się oszczędzać amunicję. Często też zapisuj stan gry na dysk. Kiedy już pokonasz stworki weź lampę i ze znajdującej się pod oknem szafy zabierz stary, indiański koc (OLD INDIAN COVER). Zejdź teraz piętro niżej. Weź stojący przy drzwiach łuk (BOW) i bańkę oleju z szafki. Zużyj od razu olej, a pustą puszkę wyrzuć po drodze. Wyjdź na korytarz i wejdź do pomieszczenia po lewej stronie. Podejdź do sekretarzyka i wyjmij z niego klucz, którym otworzysz skrzynię. Wyjmij z niej szablę i użyj jej do pokonania stworka czającego się na zewnątrz. Szabli staraj się używać jak najrzadziej, gdyż jest już stara i może się szybko zniszczyć. Wejdź teraz do pokoju naprzeciwko i pokonaj wchodzącego Zombiego. Wejdź do sypialni obok i weź stojącą przy łóżku wazę. Pokonaj skoczka (jeśli Ci się złamie szabla walcz gołymi rękami lub rzucaj odłamkami szabli), a następnie rzuć wazą i z jej szczątków podnieś kluczyk. Otwórz nim sekretarzyk. Weź znajdujące się tam lusterka, a następnie pozbądź się zniszczonej wazy i wykorzystanych wcześniej kluczy. Nie używaj na razie szabli (przyda Ci się jeszcze do innych celów). Wyjdź na korytarz i wejdź do łazienki na wprost. Z szafki wyjmij apteczkę i wypij zawartość buteleczki, którą następnie wyrzuć tak, jak pustą apteczkę. Wyjdź z powrotem na korytarz i skorzystaj z ostatnich zamkniętych jeszcze drzwi. Znajdziesz się przy schodach prowadzących na dół. Podejdź do figurek stojących w rogach korytarza i najpierw do jednej, a potem do drugiej włóż małe lusterka. Zejdź na dół i wejdź w drzwi znajdujące się po prawej stronie. Z szafy weź naboje (od razu je „użyj"), ze stolika gramofon, a z

kominka zapałki (pogrzebacza nie zabieraj). Wyjdź z pomieszczenia i idź na drugą stronę schodów. Otwórz drzwi i wejdź w znajdujący się tam korytarzyk, a następnie w drzwi na wprost. Przyszykuj sobie karabin i weź leżące na kominku notatki. Zastrzel dwoma strzałami skoczka, a po przeczytaniu notatek wyrzuć je. Wyjdź z pokoju i otwórz drzwi do łazienki obok. Wbiegnij szybko, weź stojący na wprost wejścia dzbanek i równie szybko uciekaj. Jeśli starczy Ci odwagi, wejdź jeszcze raz i z szafy przy drzwiach weź apteczkę. Wypij znajdujące się w niej lekarstwo, a pozostałe rzeczy wyrzuć. Nie wchodź na razie w pierwsze ani w drugie drzwi. Stań natomiast przed trzecimi drzwiami i zapal zapałkami lampę. Wejdź z nią do pokoju i z szafki zabierz naboje. Możesz też przeczytać książkę, ale jej nie zabieraj. Nie bierz też statuetki.

Wyjdź teraz na korytarz i wejdź we wnękę za schodami na dół. Otwórz drzwi po prawej stronie i wejdź do kuchni. Następnie wejdź obok do schowka. Weź kluczyk i ciasteczka (te zjedz, a pudełko wyrzuć). Idź na koniec pomieszczenia i otwórz drzwi. Przygotuj sobie strzelbę. Wejdź do składziku, odwróć się i trzema strzałami zabij Zombiego. Weź bańkę oleju (użyj go od razu, a bańkę wyrzuć), pistolet z pudełka ukrytego w węglu, wyrzuć pudełko, załaduj pistolet (USE SOME BULLETS) i napełnij dzbanek wodą. Wejdź w korytarzyk obok i otwórz drzwi na wprost. Przygotuj sobie pistolet i wejdź do jadalni, gdzie czeka na wyeliminowanie kilku Zombi. Zrób z nimi porządek pamiętając o tym, że na każdego możesz przeznaczyć maksymalnie po dwa naboje. Otwórz teraz drzwi na wprost, wbiegnij, weź ze stołu zapalniczkę i wylej wodę z dzbanka do popielniczki. Wyrzuć już dzbanek, a sam udaj się na prawo, do schodów. Otwórz za pomocą klucza drzwi przy schodach i z piwnicy weź naboje do pistoletu. Załaduj pistolet i wyjdź z powrotem na zewnątrz. Otwórz drzwi obok, wejdź do oranżerii, otwórz znajdujące się tam szerokie drzwi, lecz na razie nie przechodź przez nie. Podejdź do posągu Artemidy i weź od niej strzały. Teraz szybko uciekaj w stronę schodów i wejdź piętro wyżej. Wejdź w korytarzyk, który już znasz i idź do samego końca. Znajdziesz się w galerii obrazów. Zasłoń obraz wojownika indiańskim kocem i idź w głąb korytarza. Stań na jego środku i strzel z łuku do obrazu Indianina znajdującego się na końcu korytarza. Wejdź do pokoju obok, weź książkę, obejrzyj ją, a następnie pchnij zegar. Za zegarem znajdziesz klucz. Weź go i wyjdź na korytarz. Na jego środku znajdują się drzwi do biblioteki. Przygotuj sobie lampę i wejdź do niej szybko. Teraz wszystko zależy od tego jak prędko zorientujesz sie w sytuacji. Po wejściu połóż na ziemi lampę, a sam pobiegnij do końca w lewo i potem w prawo. Powinieneś znaleźć ukryty mechanizm. Wstaw w niego fałszywą książkę i wejdź w otwarte w ten sposób przejście. Z ukrytego pomieszczenia weź talizman i sztylety z szafki. Jeśli chcesz czytać książki rób to lepiej wewnątrz pentagramu. Użyj teraz trzeciego sztyletu i pokonaj bibliotekarza. Zabierz lampę i wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Idź teraz do pomieszczenia z popielniczką. Po dotarciu na miejsce użyj klucza i wejdź do nowo otwartego pomieszczenia.

Z szafy zabierz płytę i idź do oranżerii. Po kilku próbach napewno uda Ci się wreszcie przejść pajączki. W sali balowej puść duchom płytę, a sam weź klucz znajdujący się na kominku. Wróć teraz do pomieszczenia z którego brałeś płytę. Umieść na tarczy kawaleryjską szablę i zejdź do podziemi. Przebiegnij przez mostek i idź ostrożnie tunelem. Gdy zobaczysz potwora zatrzymaj się na chwilę, przygotuj strzelbę i biegnij przed siebie. Za rogiem zatrzymaj się i dwoma strzałami zabij skoczka. Idź dalej, a gdy pojawi się potwór, zawróć i wejdź w nowo otwartą odnogę. Zeskocz w dół nad wodę. Biegnij naokoło i przeskakując kładkę przedostań się na drugą stronę jaskini. Teraz musisz wspiąć się na górę, a następnie przygotuj sobie pistolet i poczekaj, aż potwór zbliży się do Ciebie. Tuż przed atakiem ma on zwyczaj stawania na tylne łapy. Wykorzystaj nadarzającą się okazję i gdy to uczyni, celnym strzałem zabij gada. Idąc dalej dojdziesz do pomieszczenia z palami. Zestrzel latającego „kanarka" i skacząc po palach przedostań się na drugą stronę. Idź dalej tunelem, aż dostaniesz się do wielkiej jaskini. Jeśli wszedłeś przez przypadek do pomieszczenia z dziurą, z którego wychodzi „małe paskudztwo", nie przejmuj się. Wystarczy, że przejdziesz na drugą stronę, a czarny pajączek wróci tam skąd przyszedł. Jeśli jesteś już w jaskini z drabinami, przedostań się na drugą stronę i podejdź do skrzyni. Otwórz ją za pomocą klucza, weź leżący na dnie klejnot (GEM), a następnie przepchnij znajdujący się za nim kamień. Przygotuj sobie lampę i wejdź w ciemne korytarzyki. Musisz teraz sam odszukać przejście. W końcu powinieneś znaleźć drzwi, które otwiera się za pomocą klejnotu (GEM). Pamiętaj, że aby cokolwiek zrobić musisz na chwilę położyć lampę na ziemi. Nie zapomnij jej jednak zabrać ze sobą. Za drzwiami znajduje się komnata głównego ducha niepokojącego ten dom – JEDYNEGO. Stoi on na środku pomieszczenia, a przed nim umieszczony jest ołtarz ofiarny. Teraz omijając ogniste kule i wodnego stworka musisz dostać się do ołtarza i położyć na nim talizman. Weź hak. Kiedy to zrobisz JEDYNY będzie unieszkodliwiony, ale musisz go jeszcze zniszczyć. Zapal więc zapalniczką lampę i rzuć nią w JEDYNEGO, a następnie wybiegnij przez boczne drzwi, które otworzysz przy pomocy haka. Teraz pozostaje Ci jedynie ucieczka z nawiedzonego domu. Uciekasz tak jak przyszedłeś z tą tylko różnicą, że wychodzisz przez piwnicę z winem, tunelem, gdzie przedtem był potwór. Jeśli Ci się to uda, nie pozostanie Ci nic innego jak obejrzeć zakończenie programu.

opracowanie: Artur Sikora
w oparciu o wersję IBM PC



niej umie posługiwać się wszelką bronią. Akcja jest wartka, więc już po kilku minutach gracz na własne oczy może przekonać się, dlaczego okoliczni mieszkańcy nie lubią się nawet zbliżać do tej ponurej budowli. Dom roi się bowiem od różnych dziwacznych stworów. Jedne z nich można zabić zwykłym kopniakiem, inne przy pomocy odpowiedniej broni, a jeszcze inne poddają się jedynie magii.

Program charakteryzuje się bardzo dobrą, trójwymiarową grafiką w stylu „ANOTHER WORLD", jednak tym razem akcja gry toczy się rzeczywiście w trzech wymiarach, podczas gdy większość elementów w „ANOTHER WORLD" wykonana została w grafice dwuwymiarowej. Jednak najwięcej oryginalności grze, nadaje bardzo nietypowe wykorzystanie perspektywy i różnych kątów widzenia kamery dla przekazania obrazu akcji. Pozwala to uzyskać niepokojącą atmosferę napięcia i grozy.

Wysoka jakość programu stawia jednak duże wymagania sprzętowe. Konieczny jest więc komputer taktowany zegarem co najmniej 33 MHz (a więc PC 386 DX lub 486) i twardy dysk z ok. 6 MB wolnego miejsca.

Gra została wyprodukowana przez firmę Infogrames i jest pierwszą z planowanej serii Virtual Dreams (czyli Sny lub Marzenia Zastępcze). Niewiele na razie można powiedzieć o jakiś charakterystycznych cechach tego systemu, obecnie panuje taka moda, że każda przyzwoita przygodowa gra akcji (Action Adventure) musi powoływać się na słowo „Virtual".

LEGEND OF KYRANDIA

rozwiązanie

W zamierzchłej przeszłości mieszkańcy wyspy Kyrandia zawarli pakt z Przyrodą. Zobowiązali się chronić jej zasoby, a na znak przymierza otrzymali Kyragem, Wielki Klejnot, który wchłonął do swego wnętrza całą magię Królestwa. Pozostawał on w rękach rodziny panującej, gdyż stał się kluczem do sprawowania władzy w całym państwie.

Pewnego dnia szalony błazen królewski, Malcolm, podjął próbę przejęcia władzy. Zamordował króla i królową, skradł cudowny Klejnot i już miał zawładnąć Kyrandią, gdy na jego drodze stanął arcykapłan Kallak. Nie był co prawda w stanie pokonać uzurpatora, ale udało mu się stworzyć magiczne pole siłowe, które uwięziło Malcolma w zamku. Dzięki temu można było zapobiec nieszczęściu jakie zawisło nad tą piękną krainą. Od tej pory życie w Kyrandii toczyło się normalnie, zaś szalony Malcolm pozostawał w bezpiecznym zamknięciu.

Tak zaczyna się jedna z najnowszych gier przygodowych, będąca dziełem debiutującej pod szyldem Westwood grupy programistów, a firmowanej przez Virgin Games. Zabawę zaczynasz w momencie, gdy na skutek gwałtownego obniżenia się potencjału magicznego Królestwa, pole siłowe wokół zamku stało się zbyt słabe i Malcolm wyrwał się ze swego więzienia, aby wziąć odwet na mieszkańcach Kyrandii. Do walki z szaleńcem wybrany został wnuk Kallaka – Brandon i właśnie w jego postać wcielasz się w grze.

Najmocniejszą stroną „THE LEGEND OF KYRANDIA" jest niewątpliwie perfekcyjna grafika, a niektóre jej detale, jak np. ruchomy refleks płomienia pochodni na marmurowej kolumnie, są naprawdę godne zachwytu. Animacja wprawdzie nie dorównuje tej, którą pamiętamy z „PRINCE OF PERSIA", ale jest na przyzwoitym poziomie. Transformację bohatera w pegaza naprawdę warto zobaczyć. Dźwięk jest na wysokim poziomie, może bez fajerwerków, ale trafnie podkreśla przebieg akcji i sugestywnie buduje nastrój gry. Sterowanie bohaterem jest tradycyjne, tzn. umieszczamy kursor myszy na żądanym kierunku marszu i „klikamy" myszą. Cechą charakterystyczną gry jest brak (sprawą dyskusyjną jest czy to dobrze, czy też źle) menu z typowymi w tego typu programach opcjami: „use", „get", „operate" itd. Komunikacja z otoczeniem polega na użyciu ikon i kursora myszy. Jeżeli

Jak już wspomniałem, piękną krainą Kyrandia władał niegdyś król William Below, który wraz z małżonką został podstępnie zamordowany przez złego i żądny władzy błazna Malcolma. Zawładnął on Kamieniem Kyrandii, zmienił jego kolor co obróciło w zło wielką moc Kamienia. Mijały lata... Cudem ocalony przez dziadka Brandon, rósł nie wiedząc, że jest potomkiem królewskiego rodu i jedyną osobą, która może odwrócić nieszczęście od kraju i ludzi. Wreszcie jednak Malcolm odkrył dom – stare i wielkie drzewo, w którym mieszkał młody książę wraz z dziadkiem. Chcąc go zastraszyć zamienił dziadka w posąg. Po powrocie do domu, zrozpaczony Brandon na próżno usiłował przywrócić go do życia. I wtedy przemówiło drzewo – Enta. Ku swemu zaskoczeniu Brandon dowiedział się, że jest jedyną osobą, która może pokonać Malcolma i zdjąć czar rzucony przez niego na dziadka. Z domu Brandon zabrał jedynie starą piłę, jabłko, kulę z granatu oraz zwój papieru, który znalazł na stole. Brandon udał się do Brynn – kapłanki w świątyni. Brynn odczarowała wręczony jej przez Brandona zwój papieru i kazała mu przynieść lawendową różę, którą miał znaleźć w lesie. Szukając róży Brandon zabrał kroplę wody ze Źródła Smutku i odnalazł ołtarz. Zachwycony pięknością róż wziął nie jedną, ale dwie. Wrócił do Brynn, która zaczarowała jedną z róż, zamieniając na srebrną i kazała Brandonowi umieścić ją na ołtarzu. W drodze do ołtarza, w lesie obok świątyni, umieścił w jednym z drzew kroplę wody. Niebawem spotkał chłopca Meritha. W wyniku zabawy, dość nieoczekiwanie, Brandon stał się właścicielem marmurowej kulki. Była to brakująca część ołtarza. Po wstawieniu kulki we właściwe miejsce oraz położeniu srebrnej róży na ołtarzu otrzymał legendarny amulet Kyrandii. Jednakże kamienie w amulecie były matowe i nie rozświetlone. Należało zdobyć moce, które spowodują, że amulet zajaśnieje pełnym blaskiem. Gdzie ich szukać?! Wizyta u Brynn nic nie dała, ponieważ opuściła ona świątynię. Chodząc po lesie i zbierając szlachetne kamienie trafił wreszcie Brandon do przejścia w skałach, ale most wiodący na drugą stronę pieczary był zniszczony. Na szczęście po-



jawił się Herman, którego udało się namówić aby zreperował most. W tym celu wręczył mu piłę, a sam udał się na krótki spacer po lesie. Gdy wrócił mógł już przejść nad potokiem. Teraz udzielił odpowiedzi na pytanie o hasło (ciekawe, czy ktoś w RP ma oryginał gry w wersji dla A500?!) i wszedł do chaty czarownika Darm'a. Darm kazał mu przynieść pióro ptaka. Nieszczęsne stworzenie siedziało na gnieździe ze złamanym skrzydłem. Doszedł do wniosku, że gdyby udało mu się uzdrowić ptaka, to z wdzięczności podaruje on swoje pióro. Ba, ale jak to zrobić z pustymi rękami, nie licząc jabłka, róży i kilku szlachetnych kamieni? W zamyśleniu chodząc po lesie znalazł orzech, szyszkę i zerwał żołędź. Wrzucił je do znalezionego podczas spacerów otworu w ziemi i niebawem już mógł się udać pod gniazdo ptaka. Wyzwolił moc żółtego kamienia i po chwili piękne czerwone pióro spadło do jego stóp (patrz uwaga na końcu opisu). Uszczęśliwiony udał się do Darm'a i wręczył mu pióro. Darm napisał magiczny zwój i dał go Brandonowi, każąc mu jednocześnie umieścić w misie leżącej na marmurowym ołtarzu cztery szlachetne kamienie. Jednakże czasami pamięć zawodziła sędziwego Darm'a. Pamiętał jedynie, że jako pierwszy na misę należy położyć kamień słoneczny. Szukając słonecznego kamienia Brandon zerwał kwiat tulipana i zabrał go ze sobą. Odnalazł go wreszcie na dnie strumienia i śmiało udał się do drzewka, na którym rosną rubiny. Skutki ukąszenia przez węża zneutralizował mocą żółtego kamienia amuletu i zabrał trzy rubiny. Poszedł teraz do ołtarza z misą i użył czaru SAVE ukrytego pod olbrzymim szafirem z napisem OPTIONS. Dzięki temu ustalił, które kamienie i w jakiej kolejności należy wrzucać na misę (sunstone, garnet, sapphire, ruby). Misa



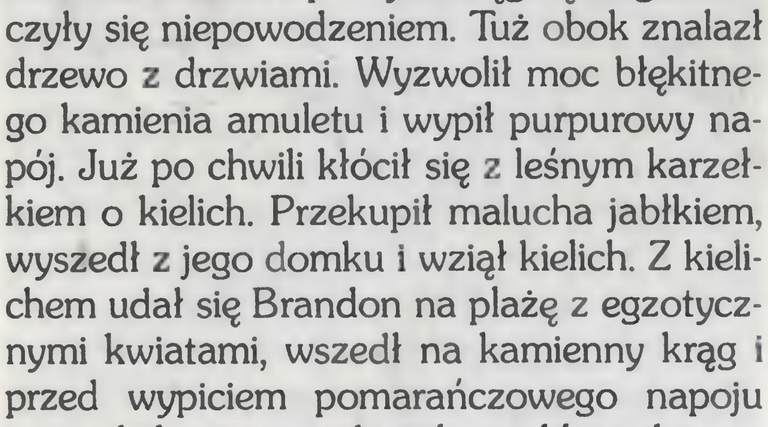
zamieniła się we flet, a Brandon poszedł do Darm'a pochwalić się sukcesem. Darm kazał mu odnaleźć w Lesie Strachu czarodziejkę Zanthię, informując jednocześnie, że przejście ukryte jest w Grocie Węży. Cóż było robić?! Przed wejściem do Groty Węży pozbył się zbędnych kamieni i kwiatów, pozostawiając jedynie zwój otrzymany od Darm'a. Śmiało wszedł Brandon do Groty Węży, ale rychło wycofał się na widok Malcolma. Rozmowa nie należała do najprzyjemniejszych. Pogróżki i noże latały w powietrzu. Malcolm widząc, że Brandon nie jest tchórzem i też świetnie włada nożem – wycofał się do groty, barykadując wejście do niej olbrzymim soplem lodu. Lód skruszyły dźwięki fletu i wejście do groty stanęło otworem. Z trudem, używając świetlnych jagód i czaru SAVE do sporządzenia mapy, poruszał się Brandon po ciemnym labiryncie. Znalazł pięć ciężkich kamieni i przy ich pomocy otworzył kratę, która zamknęła mu się za plecami. Zabrał też złotą monetę, ale zostawił dwa znalezione szmaragdy. Przekonał się też, że są w labiryncie pomieszczenia do których wejście powoduje tragiczne w skutkach spotkanie z demonami ciemności. Długo myślał Brandon jak przedostać się do Lasu Strachu i odszukać Zanthię, gdyż wszelkie próby spełzały na niczym. Równie bezskutecznie, w ciemnych zakamarkach labiryntu, poszukiwał brakującego fragmentu Panteonu Światła Księżycowego. Zdesperowany postanowił wracać do domu i zapomnieć o wszystkim. Głodny i zły zjadł jabłko i przechodząc koło studni chciał wrzucić do niej ogryzek, ale przez pomyłkę wrzucił złotą monetę znalezioną w labiryncie! Ta pomyłka okazała się zbawienna w skutkach. Z odnalezionym Kamieniem Księżycowym wrócił Brandon do labiryntu, zabierając pozostawione uprzednio dwa rubiny, szmaragd, topaz, lawendową różę oraz tulipana. Dzięki pozostawionym tam wcześniej świetlnym jagodom bez trudu dotarł do Panteonu. Po rozmowie z duchami drugi kamień w jego amulecie zmienił barwę i jaśniał piękną purpurą. Użył więc Brandon czaru SAVE i wyzwolił moc purpurowego kamienia. Mógł teraz pod postacią świecącej fioletowej kuli poruszać się po labiryncie. Bez problemu wszedł do niedostępnych dotychczas pomieszczeń. Magicznym zwojem Darm'a zamroził rzekę lawy, zabrał żelazny klucz, ponownie wyzwolił moc fioletowego kamienia amuletu i przejściem w pobliżu podniesionej kraty przedostał się wreszcie do Lasu Strachu. Znalazł jabłko, lecz tym razem nie zjadł go i idąc lasem w dość dziwny sposób znalazł się w domu Zanthii. Zanthia kazała mu przynieść trochę magicznej wody z Czarodziejskiej Fontanny. Poszedł więc do lasu i spotkał Malcolma przy Czarodziejskiej Fontannie. Niegodziwiec nie miał zamiaru ułatwiać Brandonowi sytuacji. Zabrał jedną z lamp i spowodował, że wszystka woda zniknęła. Chodząc po lesie znalazł Brandon plac w ogniu. Ponownie użył magicznego zwoju Darm'a i zabrał znalezioną lampę. Teraz udał się do Czarodziejskiej Fontanny, postawił lampę na swoim miejscu i spragniony napił się wody. Po chwili trzeci kamień amuletu mienił się pięknym błękitem. Napełnił flaszkę wodą i przyniósł ją Zanthii. Przekonało to Zanthię, że jest on w stanie stawić czoła Malcolmowi i opowiedziała mu tragiczną historię jego rodziców. Wysłała go teraz po jagody. Brandon znalazł je bez trudu, ale Zanthia kazała mu przynieść świeższe. Ponownie zebrał jagody i wrócił do Zanthii, która gdzieś wyszła. Czekał, czekał ale czarodziejka nie wracała. Wrzucił więc do kotła jagody i szafir, a niebieskim napojem napełnił butelkę. To samo zrobił z tulipanem i topazem. Znudzony dalszym czekaniem rozglądał się po domu Zanthii i zauważył, że dywan nie leży jak poprzednio. Podszedł i sprawdził czy to nie przypadek. Otworzyło się sekretne przejście w które wszedł. Po długim błądzeniu odkrył w lesie dwa stojące koło siebie szmaragdowe kryształy i piękną plażę. Na plaży zerwał dwa czerwone egzotyczne kwiaty i wrócił do domu Zanthii. Mimo, że czarodziejki nadal nie było, już wiedział co ma robić. Do kotła wrzucił rubin, czerwony kwiat i napełnił butelkę wody. Po chwili trzeci kamień amuletu mienił się pięknym błękitem. Napełnił flaszkę wodą i przyniósł ją Zanthii. Przekonało to Zanthię, że jest on w stanie stawić czoła Malcolmowi i opowiedziała mu tragiczną historię jego rodziców. Wysłała go teraz po jagody. Brandon znalazł je bez trudu, ale Zanthia kazała mu przynieść świeższe. Ponownie zebrał jagody i wrócił do Zanthii, która gdzieś wyszła. Czekał, czekał ale czarodziejka nie wracała. Wrzucił więc do kotła jagody i szafir, a niebieskim napojem napełnił butelkę. To samo zrobił z tulipanem i topazem. Znudzony dalszym czekaniem rozglądał się po domu Zanthii i zauważył, że dywan nie leży jak poprzednio. Podszedł i sprawdził czy to nie przypadek. Otworzyło się sekretne przejście w które wszedł. Po długim błądzeniu odkrył w lesie dwa stojące koło siebie szmaragdowe kryształy i piękną plażę. Na plaży zerwał dwa czerwone egzotyczne kwiaty i wrócił do domu Zanthii. Mimo, że czarodziejki nadal nie było, już wiedział co ma robić. Do kotła wrzucił rubin, czerwony kwiat i napełnił bu-

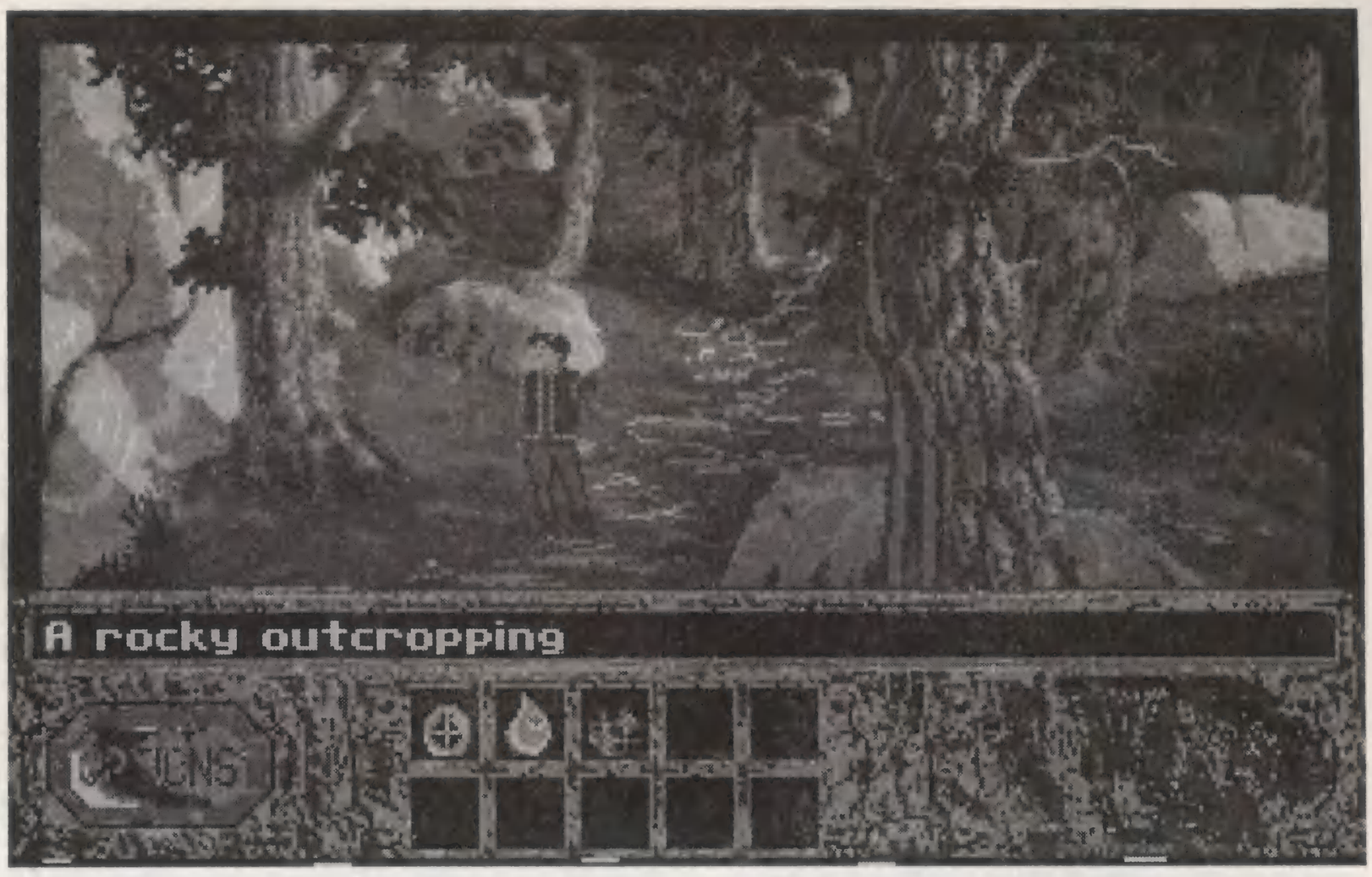


chcemy np. zjeść jabłko, to ikonę jabłka ustawiamy na postaci bohatera i „klikamy" myszą. W podobny sposób możemy otrzymać tekstową informację o interesujących nas przedmiotach. Podstawowa znajomość angielskiego z pewnością będzie więc potrzebna... Znalezione podczas gry magiczne przedmioty zabieramy lub zostawiamy po „kliknięciu" na nich kursorem myszy. Jednocześnie możemy nieść 11 przedmiotów: 10 w kieszeni i 1 w ręce – jako kursor myszy! Podczas gry trzeba umieć ocenić co jeszcze z naszego bagażu może się przydać, a co już nie. Nawiasem mówiąc, dobrze jest zgromadzić w jakimś miejscu te przedmioty, których chwilowo niepotrzebujemy i zapamiętać miejsce ich porzucenia. Wówczas, w razie potrzeby, zawsze będziemy mogli powrócić. Wśród opcji ułatwiających grę szczególne znaczenie mają opcje „SAVE" i „LOAD". I tu ciekawostka: jako „SAVE-dysku" używamy dyskietki #9, na której znajduje się również finał gry. Jeśli podczas rozgrywki zabraknie nam miejsca na kolejne zapisy, to istnieje możliwość nagrania nowszego fragmentu gry w miejsce dowolnie wybranego, starszego zapisu. Ponadto można wyłączyć muzykę, dźwięki, ustawić żądaną prędkość poruszania się bohatera oraz sposób pojawiania się napisów na ekranie. Wszystkim graczom, którzy słabo znają język angielski polecam opcję „clickable" – kolejny napis pojawia się wówczas dopiero po „kliknięciu" myszą. Nie dotyczy to jednak sytuacji, gdy akcja rozwija się bez naszego udziału. Gra zajmuje 9 dyskietek (wers. Amiga) i może współpracować z zewnętrznymi stacjami dysków. Szczęśliwi posiadacze twardego dysku instalują na nim grę spod Workbench'a, zaczynając od dyskietki nr #1.

Dla mnie „THE LEGEND OF KYRANDIA" jest grą niesamowicie wciągającą i dni w które nie mogłem w nią grać z powodu braku czasu lub niewiedzy jak to robić (proszę bardzo, kto bez podpowiedzi znajdzie sposób na dotarcie do Zanthii ?!), były jednymi z najgorszych, jakie pamiętam w mojej karierze gracza. Miałem już nawet koncepcję POKE'a na labirynt, ale olśnienie przyszło którejś nocy o 3:36... Wszystkich mniej wytrwałych, ale lubiących gry tego typu, zapraszam do skorzystania z części lub całości zamieszczonego poniżej rozwiązania. Zapewniam jednak, że rasowemu graczowi największą przyjemność daje samodzielne ukończenie zabawy.

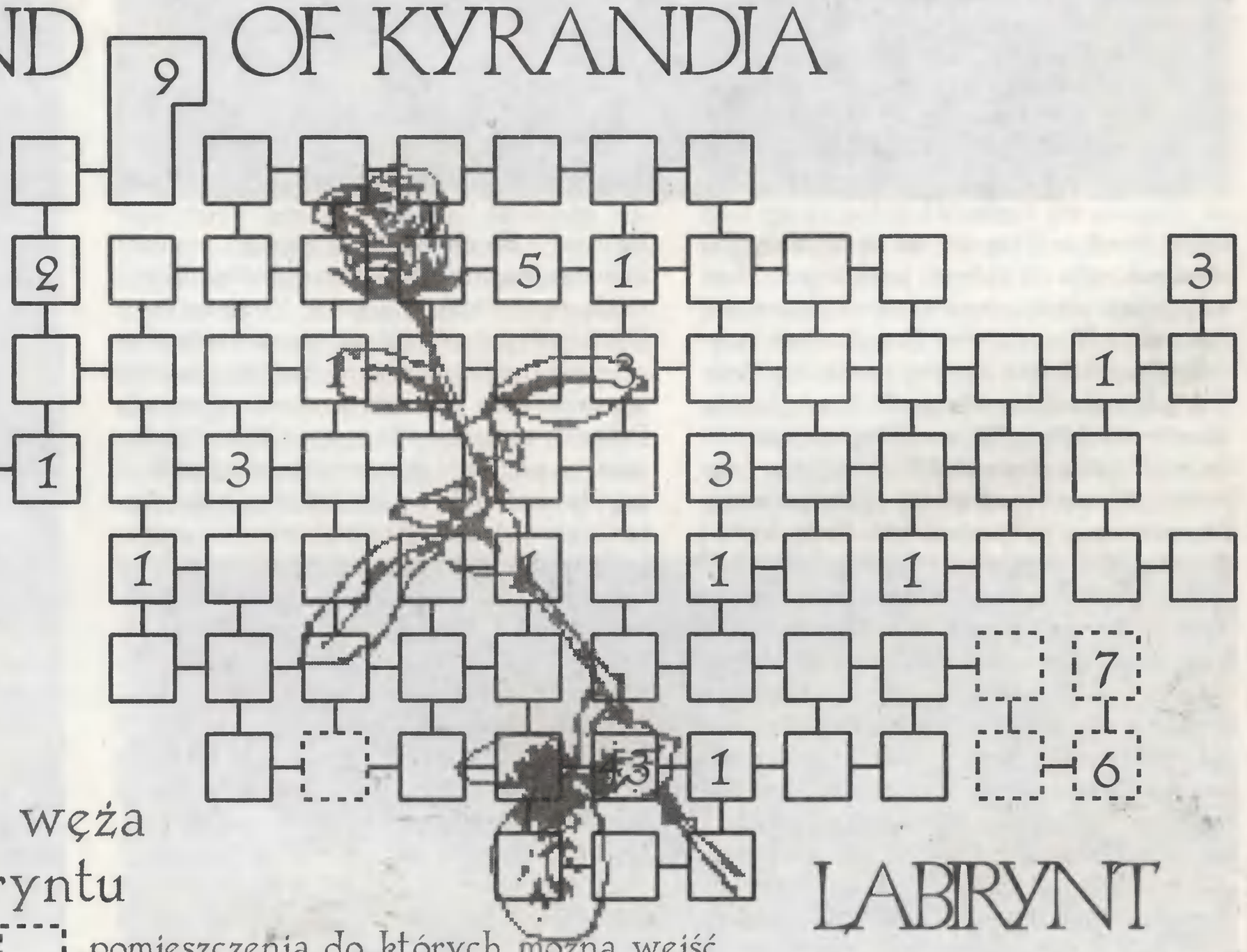
telkę. Powtórzył czynności i napełnił czerwonym płynem drugą butelkę. Zabrał dwie butelki czerwonego płynu, jedną niebieskiego, jedną żółtego i udał się pod szmaragdowe kryształy. Umieścił w zagłębieniach butelki z niebieskim i czerwonym płynem. Po chwili otrzymał magiczny purpurowy napój. Z pozostałą parą butelek postąpił identycznie i otrzymał magiczny pomarańczowy napój. Sekretnym przejściem wrócił do domu Zanthii, ale czarodziejki nadal nie było. Poszedł więc Brandon na spacer po lesie i w pobliżu fontanny znalazł kielich unoszący się w powietrzu. Wszelkie próby dosięgnięcia go kończyły się niepowodzeniem. Tuż obok znalazł drzewo z drzwiami. Wyzwolił moc błękitnego kamienia amuletu i wypił purpurowy napój. Już po chwili kłócił się z leśnym karzełkiem o kielich. Przekupił malucha jabłkiem, wyszedł z jego domku i wziął kielich. Z kielichem udał się Brandon na plażę z egzotycznymi kwiatami, wszedł na kamienny krąg i przed wypiciem pomarańczowego napoju sprawdził czy posiada żelazny klucz, lawendową różę i kielich. Po wylądowaniu na czarnej wyspie odnalazł grób matki i położył na nim lawendową różę. Po rozmowie ostatni kamień amuletu rozjarzył się czerwienią. Brandon łatwo odnalazł drogę do zamku. Przed bramą użył czaru SAVE, wyzwolił





moc czerwonego kamienia amuletu i kluczem otworzył bramę. U podnóża schodów powitał go Malcolm, który obiecał urocze spotkanie z przyjacielem Hermanem. Powoli zagłębiał się Brandon w nieznany sobie labirynt pałacowych korytarzy, aż tu nagle mignęła mu znajoma postać. Hej, Herman! Niestety, pozostało jedynie szybko wyzwolić moc żółtego kamienia, bo wyraz twarzy przyjaciela mówił sam za siebie... Na znalezionym w jednej z komnat instrumencie muzycznym zagrał przy pomocy młoteczka melodię DO, FA, MI, RE (zielony, biały, złoty, niebieski dzwonek) i zabrał złoty klucz z otworzonego muzycznym hasłem sejfu. Chodząc po zamku trafił do kuchni i znalazł w niej berło, które zabrał. Zaraz potem Brandon wszedł do biblioteki i wyciągnął książki: O–pal, P–otions, E–nchantement, N–ature. Zabrał koronę, wyszedł na chwilę z biblioteki i zaraz wrócił, stając na ruchomym kręgu. Tym razem znalazł się w katakumbach. Po odszukaniu zielonego pola siłowego zneutralizował jego działanie mocą niebieskiego kamienia amuletu i teraz łatwo już znalazł ukryty pod kamieniem drugi złoty klucz. Wyszedł z katakumb z powrotem do biblioteki, a z niej prosto na olbrzymi dziedziniec pałacowy. Widoczne drzwi otworzył dwoma złotymi kluczami i wszedł w nie. Teraz użył czaru SAVE i położył insygnia władzy królewskiej na miejscach dla nich przeznaczo-

THE LEGEND OF KYRANDIA

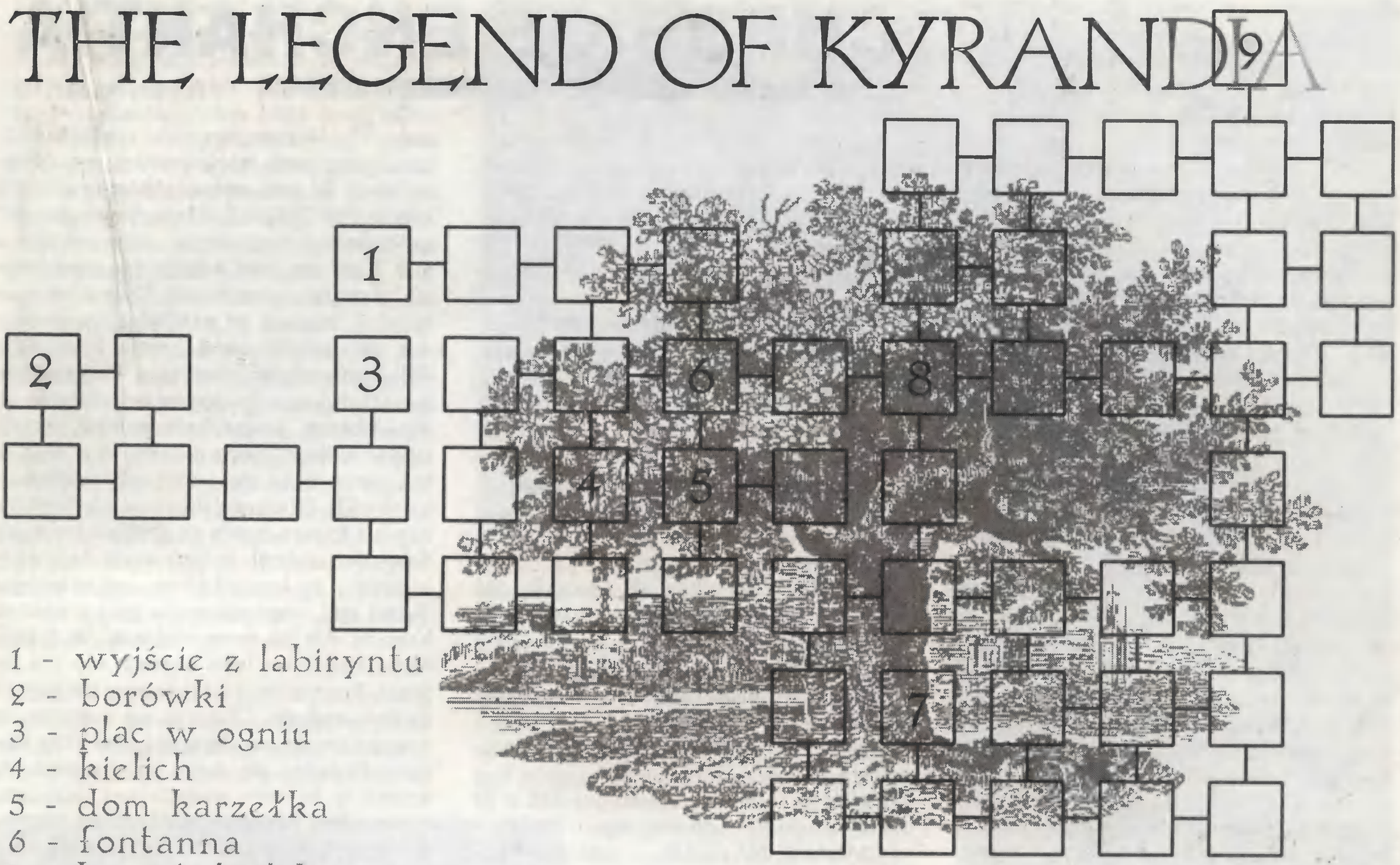


1 - świetlne jagody
2 - przejście
3 - kamień
4 - moneta
5 - świątynia
6 - rzeka lawy
7 - klucz
8 - wejście-głowa węża
9 - wyjscie z labiryntu
10 - krata

pomieszczenia do których można wejść tylko z purpurowym kamieniem amuletu

LABIRYNT

THE LEGEND OF KYRANDIA

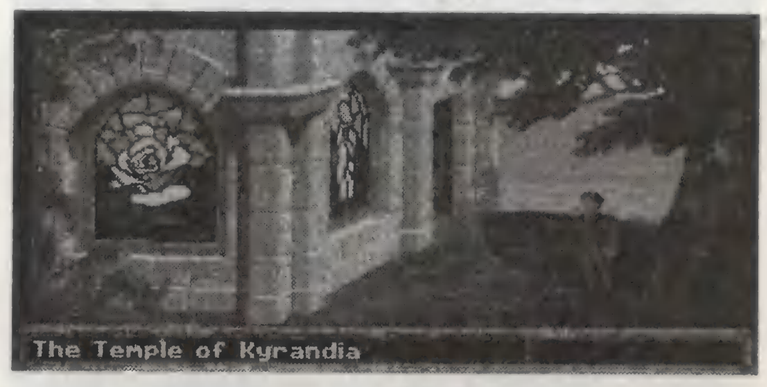


1 - wyjście z labiryntu
2 - borówki
3 - plac w ogniu
4 - kielich
5 - dom karzełka
6 - fontanna
7 - kryształ alchemii
8 - dom Zenthii
9 - egzotyczne kwiaty

Las strachu

nych: koronę w środku, kielich z prawej, a berło z lewej. W otwartych drzwiach pojawił się Malcolm, który tym razem nie ograniczył się do gróźb. Na próżno Brandon usiłował uniknąć rękoczynów. Wyprowadzony z równowagi agresywnością i zaczepkami błazna użył czaru hm... osobistego i pięknym sierpowym zwalił Malcolma z nóg, przechodząc do sąsiedniej komnaty. Znajdował się w niej Kamień Kyrandii – legendarne źródło mocy. Niestety – obecnie moc ta służyła Malcolmowi, który właśnie doszedł do siebie po klasycznym KO. Brandon nie miał wątpliwości, że tym razem dyskusji nie będzie. Mogła go uratować tylko zimna krew, amulet i łut szczęścia. Szybko stanął naprzeciwko lustra z prawej strony komnaty i gdy Malcolm uniósł w górę kulę paraliżującą, rozkoszując się pewną zemstą – wyzwolił moc czerwonego kamienia amuletu. To co stało się później niech stanowi ostrzeżenie dla wszelkich niegodziwców, którym wydaje się, że posiedli nieograniczoną moc i władzę. I tak, dzięki Brandonowi, na Kyrandię wróciła harmonia i spokój. A Ty mu w tym dopomogłeś.

Na zakończenie jedna uwaga. Gra w wersji na A500 dotarła do RP w „pirackiej", niestety uszkodzonej (zakłócenia transmisji modemowej lub niechlujny „crack" zabezpieczenia na dyskietce #4) wersji. Sprawa wyglądała



pozornie beznadziejnie, zwłaszcza dla tych z Was, którzy ledwie co lub wcale nie słyszeli o mapie pamięci i asemblerze, że o skorzystaniu z tej wiedzy nie wspomnę. A jednak... Nie będę się tu rozwodził nad teorią, ale wpadłem na pomysł intuicyjnie, po analizie „Guru" pojawiającego się od czasu do czasu podczas próby uzdrawiania czerwonego ptaka. Przed tą próbą należy zostawić na innym screenie wszystkie posiadane przedmioty i użyć SAVE lub (kto ma) – Action Replay'a. I teraz próbować (do skutku) używać żółtego kamienia amuletu. Za którymś tam n-tym razem (n › 50) POWINNO dać się wziąć czerwone pióro i Brandon POWINIEN móc odejść spod drzewa. Mnie się udało – to może i Wam też się powiedzie. Aha, jeszcze drobiazg. Do jednej z komnat na zamku nie da się wejść – tym razem „Guru" jest nieodwołalny! Na szczęście, fakt ten nie ma wpływu na możliwość ukończenia gry.



opracowanie: „URAN"
w oparciu o wersję na Amigę

CURSE OF ENCHANTIA

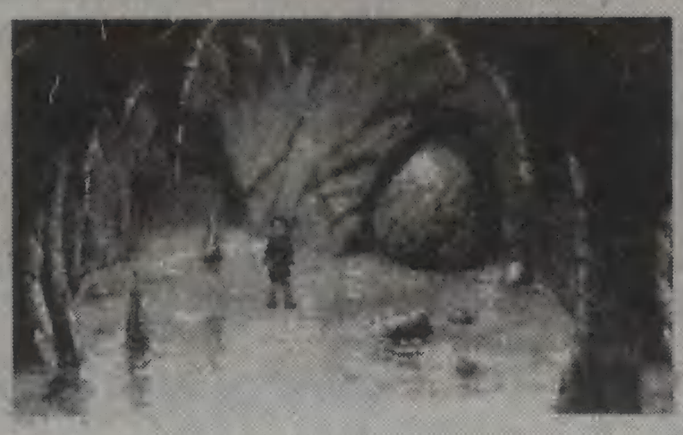
rozwiązanie

Kolejnym programem przygodowym, który ostatnio wyruszył na podbój rynku komputerowego jest „CURSE OF ENCHANTIA" firmy Core Design. Fabuła gry oparta jest na przeżyciach współcześnie żyjącego młodzieńca, który niespodziewanie zostaje przeniesiony do niesamowitego, innego świata rządzonego przez złą czarownicę. Gra ta jest przedstawicielem nieco innego, jednak zdobywającego coraz większą popularność nurtu programów przygodowych, a mianowicie Action Adventure, czyli przygodowych gier akcji. Zgodnie z formułą tego typu programów, prowadzony przez gracza bohater wykonuje wiele czynności, mających zdecydowanie zręcznościowy charakter (np. skoki lub atakowanie napotkanych postaci).

W oczach większości polskich graczy, wielką zaletą gry będzie z pewnością to, że prawie całkowicie wyeliminowano z niej porozumiewanie się za pomocą tekstu. Tę rolę doskonale spełniają ikony dzięki którym możesz wydawać polecenia bohaterowi.

Bohater może prowadzić proste dialogi z napotkanymi postaciami, ale częściowo odbywa się to w warstwie dźwiękowej, przy pomocy digitalizowanej mowy, a częściowo przy pomocy piktogramów.

System zastosowany do obsługi programu, jest tak prosty i przejrzysty, że nawet dziecko z łatwością może sterować poczynaniami bohatera. Ciekawostką natomiast może być fakt, że wszystkie tła występujące w grze, zostały „namalowane" w sposób tradycyjny, a dopiero potem zdigitalizowane i wyretuszowane. Daje to bardzo interesujący efekt artystyczny, ale równocześnie wprowadza pewną niedogodność, gdyż niektóre drobne szczegóły mogą być gorzej rozpoznawalne, tymczasem nieraz stanowią klucz do rozwiązania licznych zagadek. Twórcy gry z powodzeniem natomiast rozwiązali problem dużej ilości dysków, składających się na program w wersji na Amigę. To chyba pierwsza gra adventure o takiej objętości (6 dyskietek), która nie wymaga ciągłej zmiany dyskietek.



Sterowanie postacią i wykonywanie wszystkich czynności odbywa się przy pomocy myszki. Po naciśnięciu prawego klawisza, u dołu ekranu, ukazują się ikony. Licząc od lewej są to:

1. **TORBA** – pokazuje co mamy przy sobie.
2. **BRANIE** – możemy brać przedmioty, które widać po naciśnięciu lewego przycisku myszy (LPM).
3. **UŻYWANIE** – po naciśnięciu LPM, ukażą się następne ikony:

OTWIERANIE KLUCZEM – do otwierania drzwi za pomocą kluczy i wytrychów,

KARTA MAGNETYCZNA – działanie czymś co posiadamy, na coś co widzimy (np. włosami połaskotać stworka),

PCHANIE I CIĄGNIEŃCIE – możemy coś popchnąć, położyć (np. deskę) lub użyć czegoś (np. gaśnicy),

JEDZENIE – to chyba wiadomo,

UBIERANIE, PRZEBIERANIE – możemy ubrać się w coś (np. sukienkę),

RZUCANIE – możemy coś rzucić (np. monetę do studni),

DAWANIE – można coś komuś dać, o ile jest on w polu naszego widzenia,

DZIAŁANIE NA SIEBIE – można podziałać czymś co mamy, na coś co mamy lub widzimy,

4. **OKO** – oglądanie,
5. **CHMURKA** – wydawanie okrzyków HELP i HI,
6. **RYCERZ** – można się uzbroić (np. w wiatrak),
7. **SKOK** – wskakiwanie lub przeskakiwanie (np. muszli),
8. **DYSK** – zapis i odczyt stanu gry,
9. **GRAMOFON** – nie działa,
10. **KARTKA** – informacja o liczbie punktów zdobytych w grze i o autorach gry.

Teraz możemy już zacząć grać, ale przedtem o tym, jak zaczęła się ta niesamowita przygoda. W ostatnim dniu szkoły, wasza klasa rozgrywała właśnie ważny mecz z inną klasą. W tym samym czasie w odległej krainie ENCHANTII, zła królowa „bawiła" się czarami i nieopatrznie użyła jednego z nich. Czar ten miał właściwość przenoszenia w czasie i przestrzeni. Przypadek losu zrządził, że trafił on na Ciebie i spowodował, że znalazłeś się w krainie ENCHANTII. Tam zostałeś schwytany, skuty w kajdany i wtrącony do ciemnej celi. Wisząc do góry nogami, intensywnie myślisz jak się stąd wydostać. Może zawołać o pomoc, a być może zjawi się trener od baseballu i uwolni Cię. Otwierają się drzwi, ale niestety, zamiast trenera zjawia się strażnik i krzyczy żebyś się zamknął. Jednak wychodząc z celi, potknął się i zgubił klucz. Jest w zasięgu Twojej ręki, więc podnosisz go i otwierasz kajdany. Ale jak teraz wydostać się z celi? Może znajdziesz jakiś wytrych czy coś takiego. Przydałoby się także parę centów na drobne wydatki. Chodząc po ciemnicy, w rogu po prawej stronie, znajdujesz złotą monetę. Błąkając się dalej, spostrzegasz, że ściana w jednym miejscu jest przeżarta przez wilgoć i być może uda Ci się ją przesunąć. Tak jest!!! ściana rozsypuje się w rękach, lecz za nią jest silna krata, ale co to? Na podłodze leży spinacz biurowy, może przy jego pomocy uda Ci się otworzyć drzwi? Po kilku nieudanych próbach, drzwi stają otworem. Teraz jest szansa na powrót do domu i do kolegów z klasy. Jednak po wyjściu z celi widzisz jakieś skaczące straszydło, które blokuje Ci drogę do wolności. Jednak nie zrażony tym, podchodzisz do małego akwarium i bierzesz je (może walnąć go w łeb?), ale gdy przez dziurkę od klucza widzisz, że idzie drugi, taki sam, to rezygnujesz ze swoich zamiarów i ruszasz w dalszą drogę. Po drodze zbierasz diamenty i pieniądze. Dochodzisz do drzwi wyjściowych. I tutaj zaskoczenie, nie ma podłogi!!!



★ Przegląd Najlepszych Gier Przygodowych ★

Krzycząc z przerażenia spadasz w dół do fosy... Lądujesz w wodzie. Jest tylko jeden problem, skąd wziąć powietrze do oddychania? Masz przecież małe akwarium!!! Zakładasz je i przez jakiś czas, masz czym oddychać. Widzisz uwięzioną rybę, więc wypychasz ją przez kraty, a przy okazji znajdujesz złotą monetę. Tlenu wystarczy na krótko, a więc skąd go wziąć? Może od ryby? Tak! Tylko gdzie znaleźć robala dla niej, może pod tym patykiem? Tak!!! Jesteś uratowany. Wymiana poszła gładko i możesz iść dalej, ale co to za „rośliny", AUU!!!, zostajesz porażony prądem. Tymczasem podpływa ryba, którą uwolniłeś i daje Ci muszlę. Wystarczy, że dasz ją żółwiowi, a on przewiezie Cię na grzbiecie. Możesz iść dalej, o rane rekiny!!! Rozejrzyj się dokoła, a zobaczysz elektryczny harpun. Gdy przegnasz rekiny, to ujrzysz małżę, która kłapie „buzią". Aby ją obejść musisz skoczyć. A co to za dziwoląg, wyglądający jak korek od zlewu? Trzeba go podwarzyć harpunem, bo nic innego nie masz, no i jak było do przewidzenia... woda wciągnęła Ciebie do środka!!!



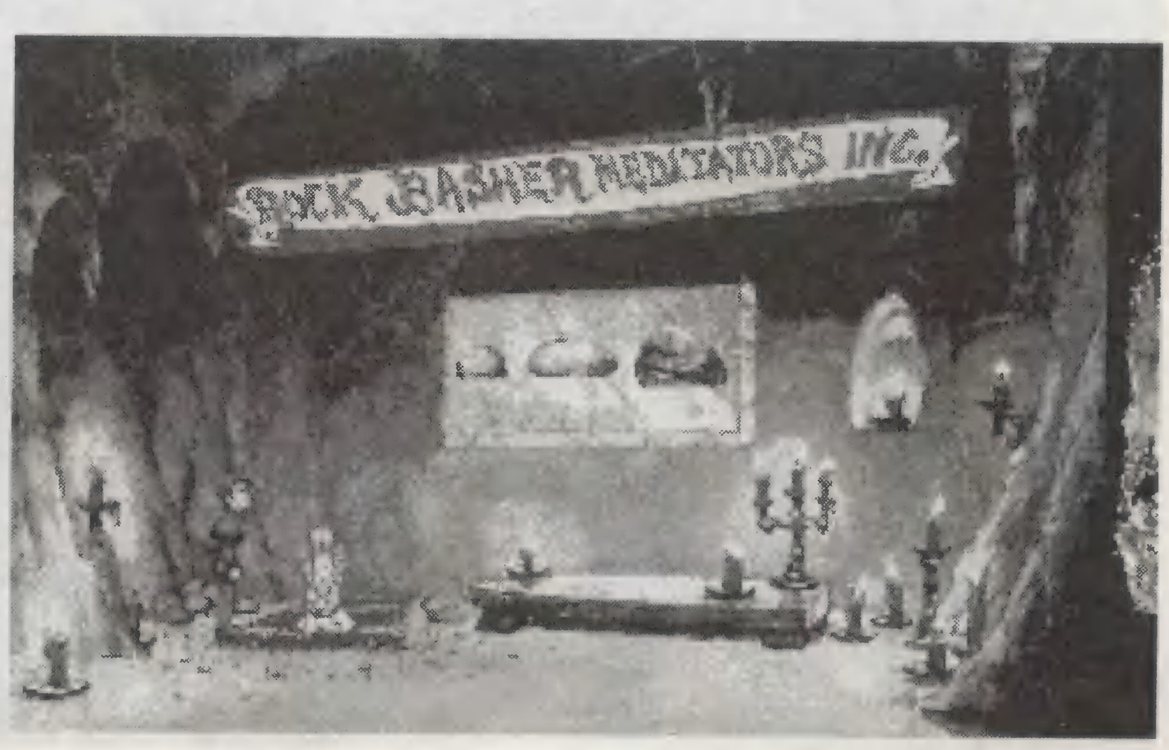
Znalazłeś się w jakiejś jaskini i zacząłeś ją zwiedzać. W jedym miejscu znalazłeś jakieś zielsko, a obok wielkiego głazu dźwignię. Należy ją pchnąć, a ściana uniesie się. Jesteś



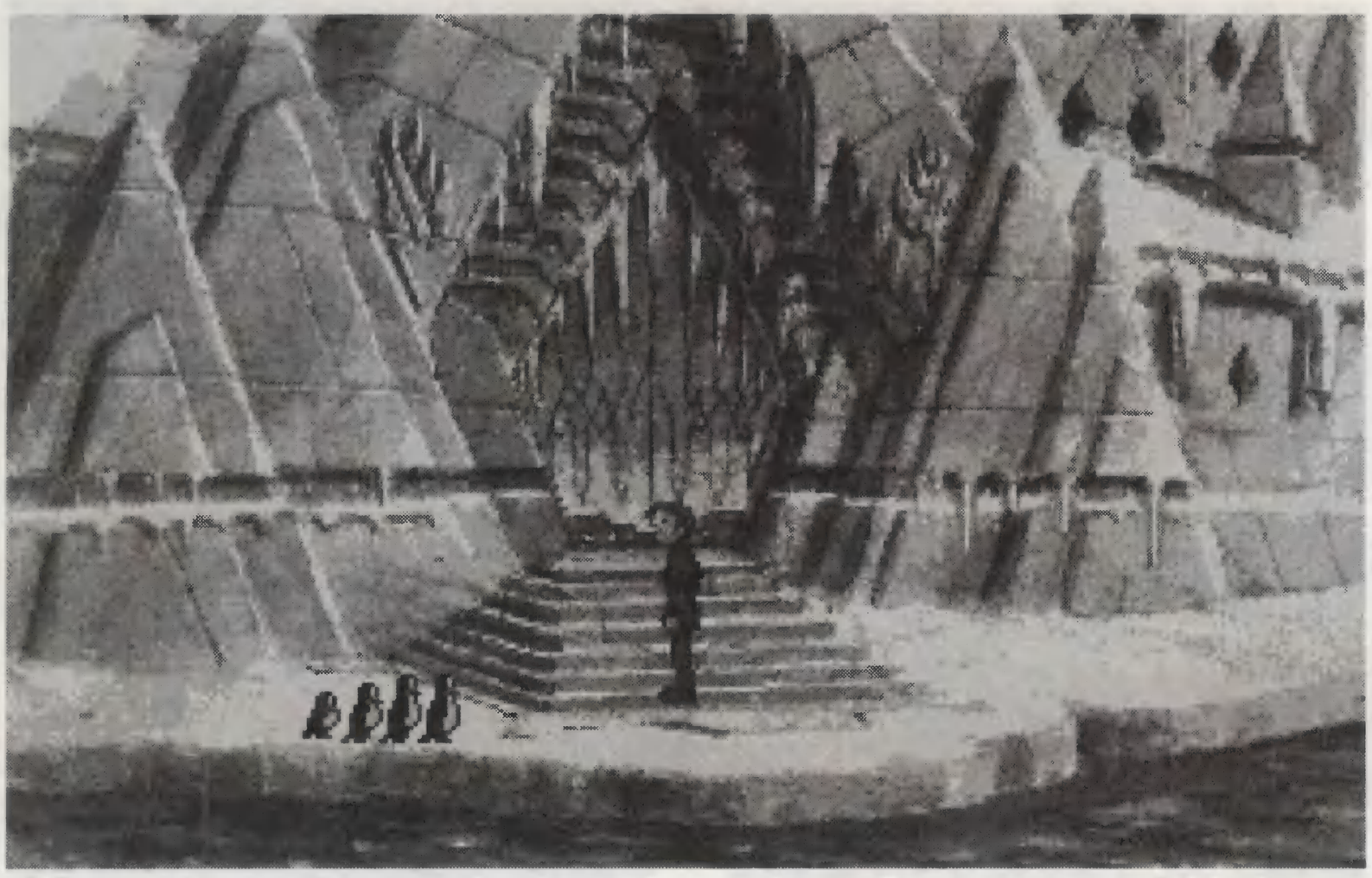
teraz w mrocznych korytarzach. W grocie po prawej stronie, znajdujesz studnię życzeń. Niestety jest ona zamknięta, więc ruszasz w dalszą drogę. W następnym korytarzu spotykasz błotne stwory, ale nie są one groźne. W następnej grocie znajduje się facet, który rozbija kamienie. Patrząc na tablicę nad nim domyślasz się, że on nie pomoże Ci jeżeli nie przyniesiesz mu kamieni do rozbijania. A więc zaczynasz je zbierać i nosić do tego dziwnego jegomościa. Gdy dasz mu po 4 kamienie z każdego rodzaju, to on ofiaruje Ci kawałek sznurka. Ruszasz w dalszą drogę. Wkrótce natrafiasz na następną jaskinię, gdzie znajdujesz deskę. Kładziesz ją na dużym głazie, a że nie masz pod ręką nic, czym można by rzucić na drugi koniec deski, idziesz dalej. Znajdujesz przejście prowadzące do następnych jaskiń. W jednej z nich znajdujesz zdezelowany komputer. Weź go. W ścianie znajduje się dziura, a w niej drut nawinięty na szpulkę. Idąc do następnej jaskini, w dziurze obok wyjścia znajdujesz złotą monetę. W następnej jaskini są, aż 4 dziury, a Ty w nadziei, że znajdziesz tam coś ciekawego, zaglądasz do nich i ku Twemu zdziwieniu, za każdym razem kiedy to robisz z następnej dziury wyskakuje jakiś zwierzak. W jednej z nich znajdujesz jakieś gałęzie. Używasz ich z zielskiem, które znalazłeś po wyjściu z wody. Teraz wracasz do jaskini gdzie zostawiłeś deskę. Stajesz na jej jednym końcu, a na drugi rzucasz komputer. W ten sposób dostajesz się na skarpę. Tam znajdujesz magnes. Przywiązujesz do niego sznurek i tym sposobem możesz wyciągnąć drut z dziury, a następnie pomimo groźnego wyglądu „błotniaków", rozciągasz drut pomiędzy palikami na ich drodze. Dzięki temu udaje Ci się zdobyć trochę błota. Idziesz do studni życzeń. Zaglądasz do niej, ale nic tam nie ma. Wrzucasz więc monetę, a oczom Twym ukazuje się jakiś facet, który ma 3 rzeczy do oddania. Ty jednak wybierasz tylko jedną z nich, a mianowicie kask ochronny. Idziesz do miejsca, gdzie z góry spadają kamienie. Tam zakładasz kask. Po przejściu na drugą stronę, ostatni ze spadających kamieni, niszczy Twój kask. Na szczęście nie uszkodził główki, co wybitnie wpływa na Twój optymizm i pozytywnie nastawia do dalszej gry. Teraz idziesz do ostatniej jaskini, gdzie znajdujesz ostatnie wiadro ratunku i jakiś rysunek, który okazuje się być instrukcją obsługi wiadra. Okazuje się, że przystojniaków nie wpuszczają, a wpuszczają brzydali. Żeby być „brzydkim kacząt-
kiem" mieszasz patyki z błotem i z pewną taką nieśmiałością ubierasz się w to ochydztwo, wskakujesz do wiadra. Ku Twojemu zaskoczeniu, ktoś wciąga Cię do góry...

Gratulacje, przeszedłeś do następnego etapu gry!!!

Coś wyrywa Cię z wiadra i obcałowuje śliniąc się przy tym okropnie. Wyznaje Ci miłość od pierwszego wejrzenia, jednak po zerwaniu z Cię przebrania ucieka do studni, z której Ciebie wyciągnął. Chyba nie spodobałeś mu się w swojej prawdziwej postaci. My tu gadu gadu, a „walizki na trzecim peronie" czas wziąć się do roboty. Zobaczymy dokąd prowadzi ta droga, może do jakiegoś miasta, gdzie można by zasięgnąć informacji, jak się stąd wydostać. O kurczę, znowu ktoś biegnie do Ciebie, ale tym razem chyba nie po to żeby wyznać Ci miłość. Pech chciał że potknął się i wyłożył się jak długi. Biedaczysko stracił przytomność, a z ręki wypadł mu scyzoryk. Trzeba uzbroić się przeciwko innym, takim jak on. Nagle intruz zniknął. A to co? Kupa szmalu. No, teraz można iść do miasta. W sklepie kupujesz coś do jedzenia. Teraz trzeba znaleźć kogoś, kto udzieli Ci niezbędnych informacji. Może spróbować w knajpie? Niestety, małolatów nie wpuszczają. Musisz spróbować gdzieś indziej. Przy fontannie skręcasz w lewo. Tutaj chyba przepowiadają przyszłość, wchodzisz do środka i widzisz fokę siedzącą przed szklaną kulą. Dajesz jej pieniądze, a ona mówi Ci gdzie masz iść. Wiesz już, że musisz znaleźć magika, ale gdzie go szukać? Może obok fontanny skręcić w lewo? Tak, to dobry pomysł. Widzisz już drzwi po lewej stronie, a ten co? No dobrze, ten też chce trochę szmalu, a niech maaaa... Gdzie on Cię przerzucił? Ostrożnie, żeby nie spaść w dół, idziesz naprzód. Zobacz co tu leży. To ładne, czerwone rękawice. Zabierasz je. Idziesz da-



★ Przegląd Najlepszych Gier Przygodowych ★



lej i napotykasz na kolejną przeszkodę. Popychasz ten głaz, o tak, a teraz przeskakujesz na drugą stronę. Teraz uważaj na głaz spadający z góry. Uff przeleciał obok. Wkrótce dochodzisz do przepaści. A co to za dźwignie? Popychasz wszystkie po kolei, a później jeszcze raz, drugą od prawej. Spowoduje to wysunięcie mostu. O lina, zabierasz ją, może się przydać. Idąc dalej, spychasz ze swej drogi, parującą mumię. Musisz mieć jednak wcześniej włożone rękawice, gdyż możesz się poparzyć, a tu chyba nie ma szpitali. I znowu spadające kamienie, jak przestaną lecieć, idziesz naprzód. Gdy zostaniesz trafiony w głowę, spadasz w dół, a nie jest to najmilsze. Wędrując dalej, znajdujesz czepek na głowę, weź go. Łapiesz kamyk spadający z góry. Jak? Nakładasz po prostu czepek i masz już kamyk. Teraz rzucasz go w ten głaz na górze, tak, i otwiera się przejście na drugą stronę. A tu niespodzianka, jakiś napis na ścianie: „SEZAMIE OTWÓRZ SIĘ", a więc będzie i sezam. Znów przepaść, trzeba rzucić linę na drugą stronę, następnie wskoczyć na nią i przejść. Krzyczysz „SEZAMIE OTWÓRZ SIĘ" i popatrz, otworzył się. Ale duża papuga, wypada chyba powiedzieć cześć, no tak, a ona Ci mówi żebyś znalazł gaśnicę i wiatrak. To niewdzięcznica, za dobre słowo zamieniła Cię w żabę! Uciekasz od niej jak najszybciej i jak najdalej...

Brawo skończyłeś drugi etap gry!!! Ponownie idź do wróżki po poradę. Ta foka mówi żebyś kupił sobie sukienkę. Przechodzisz koło fontanny i dalej prosto. Tak to ten sklep, o którym mówiła foka. Sprzedawca to Turek. Dajesz mu szmal i idziesz na zaplecze, aby się przebrać. Nawet ładnie Ci w tej sukience... Znowu otworzyły się drzwi, sprawdzasz co za nimi jest. Ale mróz, a Ty bez ciepłych ciuchów. Bierzesz dechę i schodzisz na dół do przerębli, gdzie skacze rybka. Rzucasz deskę, a rybka spada i masz jedzonko. Widzisz eskimosa łowiącego ryby, może dać mu tę rybę za wędkę. Zbliżasz się ostrożnie do niego, gdyż od zapachu, który wydzielasz można stracić przytomność. Wypada przywitać się, o tak. I wymiana poszła gładko. Idziesz dalej, a co to leży na ziemi? Wygląda jak dezodorant. Zabierasz go, ale nie używaj go teraz, bo może przydać się później. A to, wygląda na żabie udka w lodzie. Trzeba rozpalić ognisko, a więc uzbrój się w wędkę i sprawa załatwiona. To chyba jednak żaba w całości, a nie żabie udka. Weź ten kamień z ziemi, przyda się potem. Idziesz dalej, tym razem spotykasz morsa, cześć!, Że co, tamten pokaże Ci drogę? Fe, zjadł żabę bez popijania i co tu z takim gadać. Idziesz dalej, może sam znajdziesz drogę. Niestety trzeba wrócić do tego pasibrzucha i dowiedzieć się czegoś więcej. Śnieżki, może rzucić w niego bo inaczej się nie dogadasz. Tak jest, a teraz uciekaj! Ale heca, wywalił się i zgubił żabę. Chyba jednak sam musisz znaleźć właściwą drogę. Zaraz, zaraz to chyba ten mors, który wskazał pasibrzucha. A gdyby przejść po śpiącym morsie na drugą stronę. W porządku, ale co dalej. Sytuacja wydaje się być bez wyjścia. Krzyczysz rozpaczliwie „help", może ktoś usłyszy. Żaba, którą odmroziłeś, zaprasza Cię do środka. Jest łódka, ale bez wioseł. Ze złości rzucasz kamieniem i z wody wyłania się olbrzymi wąż morski. Wskakujesz na niego, a on przewozi Cię na drugi brzeg. Teraz musisz zagrać na soplach, od najmniejszego do największego i wówczas otworzą się drzwi do zamku. Wewnątrz, na stole, leżą kości do gry. Machinalnie rzucasz nimi i sprawdzasz wynik. Teraz bierzesz miotłę opartą o ścianę. Wychodzisz i patrzysz czy otworzyły się jakieś drzwi. Jeżeli tak, to wejdź do środka i weź to, co znajdziesz. W komnacie gdzie znajduje się pistolet, uzbrajasz się w miotłę i już go masz. Wkładasz go do kabury przy wadze. Następnie, z szalki po drugiej stronie korytarza, zabierasz olejek do opalania i kawałek szkła. Wracasz do pokoju z kośćmi i rzucasz nimi, dopóki nie otworzysz wszystkich drzwi, a w międzyczasie podchodzisz do drzwi na końcu korytarza i używasz dezodorantu (ubieranie). W ostatnich drzwiach, po prawej stronie, wisi sopel lodu. Strącasz go szczotką (musisz uzbroić się) i zabierasz. Gdy masz wszystkie przedmioty, wracasz do drzwi na końcu korytarza. Bierzesz „ustnik" od dezodorantu, a później używasz go z trąbką, którą znalazłeś w jednej z komnat. Musisz uzbroić się w nią i wtedy drzwi rozlecą się na kawałki. Znajdujesz się w komnacie z laserem. Aby go zniszczyć, musisz położyć w czterech miejscach następujące przedmioty: lupę, trójkątny kawałek szkła, sopel lodu i okrągłe szkło. Fajny fajerwerk, ale



teraz trzeba stąd wyjść, a jak, to zaraz Ci powiem. W zamkniętych drzwiach po prawej stronie widać otwór (chyba wygryzły go myszy), a więc żeby je otworzyć wystarczy użyć na nich podnośnika, który znalazłeś w jednej z komnat. To chyba ta czarownica dzięki, której jesteś tutaj. Uważaj żeby nie zrobiła z Ciebie mrożonki na święta, po prostu skacz do góry. O tak, a teraz idziesz naprzód. Wylej na siebie olejek do opalania i masz ją z głowy. Teraz musisz iść prosto i skręcać zawsze w lewo. Po drodze podnieś pudełko z zapałkami i idź aż do dużego zielonego stwora pilnującego gaśnicy. Gdy tam dotrzesz, schowaj się za słup lodu, który stoi na środku jaskini. Wówczas śpioch zaśnie, ale musisz chwilę odczekać zanim opuścisz kryjówkę. W przeciwnym razie nie będziesz mógł zrobić mu kawału z zapałkami. Polega on na tym, że musisz cicho podejść do jego lewej stopy i włożyć mu zapałkę pomiędzy palce, a następnie zapalić ją. Śpioch wyskoczy przez sufit, a Ty możesz już wziąć gaśnicę.

Gratulacje!!! Przeszedłeś do następnej części gry!!!

Idź do czarownika, po maskę zająca, dzięki której będziesz mógł przejść obok strażnika, stojącego przy wróżce. Kiepska kapela, ale jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się



ma. Idąc dalej powinieneś zobaczyć kosmyk włosów. Weź kilka z nich i idź dalej w lewo, aż zobaczysz kawałek blachy. Weź go i idź do muzykantów, a następnie w dół ekranu. Widzisz tego faceta z radiem? Pozdrów go, a on powie Ci co masz mu przynieść. Idź w prawo i połaskocz to różowe coś, które kichając, wyskoczy w górę i zniknie z pola widzenia. Weź długopis i znaczek. Idź do stosu niezbyt świeżych skarpet i weź jedną z nich. Teraz do schodów, a potem na dół. Tam weź pilota i idź do statku. Pójdź w prawo do stosu złotych monet i użyj jednej z nich ze skarpetą, a później podejdź do robota i zastosuj skarpetę jako broń. No to masz to z głowy, ale nie do końca, bo musisz wejść na statek i przejść na drugą stronę strumienia. Tam znajdziesz coś, co potem przyda się. Po wyjściu ze statku idź w lewo do sterty kaset magnetofonowych i podnieś jedną z nich. Teraz możesz wrócić do grajków. Podejdź do stosu listów. Leży tam jeden bez znaczka, a Ty masz znaczek, więc naklej go na list i wrzuć go do skrzynki. No, zrobiłeś dobry uczynek, a teraz włóż kasetę do tej skrzynki



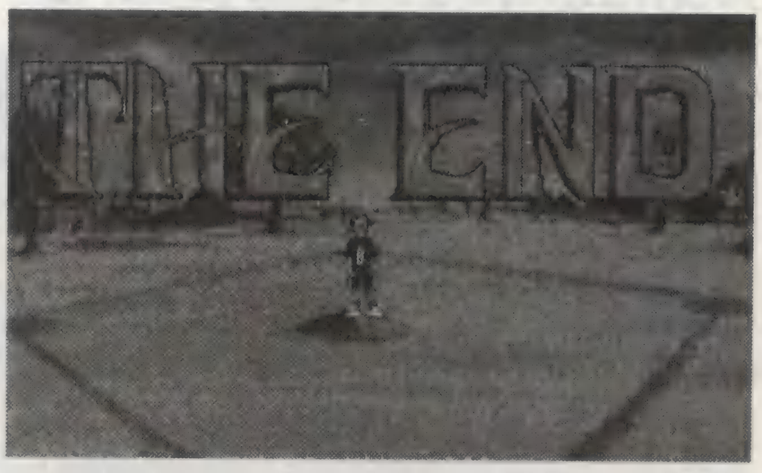
obok orkiestry i użyj pilota, to nagrasz kapelę i dasz kasetę facetowi z radiem. Otrzymasz od niego kartę magnetyczną do drzwi znajdujących się przy orkiestrze. Jednak zanim tam pójdziesz, wejdź najpierw do jaskini. Krzyknij, a wówczas kamienie rozpadną się i ujrzysz jakiś pojemnik. Weź go i idź do drzwi obok kapeli. Po pojawieniu się na chmurce, musisz tak iść, żeby przy pomocy wiatru dolecieć do woreczka i wziąć go. Teraz idź tam, gdzie stał różowy stworek. Po chwili z nieba spadną drzwi. Teraz trochę sobie porzucasz, a co, nie można? Na pierwszy ogień pójdzie pojemnik, który znalazłeś w jaskini, następnie popchnij ten pakiet, który był na statku. Teraz popchnij dźwignię, a otworzy się krata. I znów rzuty obowiązkowe. Rzuć woreczek zdjęty z chmurki, a następnie blachę. Teraz weź wiatrak i otwórz spinaczem drzwi.

Wspaniale!!! I znowu zwycięstwo!!! Jak tak dalej pójdzie, to wkrótce będziesz mógł policzyć się z „szefową". Ale teraz pójdź do czarownika. Daj mu szmal, a on przeniesie Cię w następne miejsce. A jakie, to lepiej nie mówić. Podoba Ci się tutaj? Nie? To uzbrój się w jakiś piszczel i uciekaj z tej trumny. Jaki ładny cmentarz, o chyba jakiś grabarz zapomniał łopaty w pośpiechu. A oto i sam KSIĄŻE CIEMNOŚCI DRACULA. Uciekaj przed nim na drugą stronę rozkopanego grobu. Teraz weź łopatę i idź naprzód. Stań za Draculą, użyj łopaty, popchnij nagrobek. Teraz weź złote talerze i wróć się do rozkopanego grobu. Tam znajdziesz chleb i czosnek. Przy wampirze, zjedz te smakołyki. Chyba nie lubi czosnku, bo znowu uciekł. Teraz musisz uzbroić się w złoty krzyż, a następnie wziąć lusterko. Idź naprzód, aż znajdziesz froterkę. Weź ją, a później zajdź Waldiego od tyłu i strzel go talerzami po uszach. Chyba go strasznie zdenerwowałeś bo w dużym pośpiechu wyprowadza się, a Ty biegnij za nim, bo jeszcze zamkną Ci bramę przed nosem. To już chyba ostatni etap gry przed Tobą.

Idź naprzód, pchnij bramę. Wejdź do zamku czarownicy. Pójdź w lewo. Znajdziesz obrączkę. Teraz wyjdź z tego pokoju po czym skieruj się w prawo do biblioteki. Tam znajdziesz książkę. Pchnij ją, a otworzy się przejście do sekretnego pokoju. Teraz musisz robić wszystko, co Ci powiem, najszybciej jak to tylko możliwe. Po wejściu do pokoju staniesz natychmiast na jego środku i popchniesz gaśnicę. Gdy czarownica rzuci czar, to zanim on do Ciebie doleci, weź wiatrak i użyj go. Podejdź do czarownicy i użyj na niej obrączki. I to by było na tyle.

WRÓCIŁEŚ DO DOMU I MOGŁEŚ ROZPOCZĄĆ ZASŁUŻONE WAKACJE!!!

opracowanie: Mariusz Czarnecki
w oparciu o wersję na Amigę



Jak widać na powyższych przykładach, współczesne gry przygodowe odbiegły daleko od swych pierwowzorów. Nie należy jednak zapominać, że jest to jednak w dużej mierze zasługa nowoczesnej techniki, która pozwoliła na wprowadzenie sekwencji animowanych, digitalizowanego dźwięku i wszystkiego, co składa się na przyjazność interfejsu wobec użytkownika

INDIANA JONES
and the Fate of Atlantis



druga odsłona

Taksówka zatrzymuje się przed kinem. Przeczytaj napis na neonie (LOOK AT MARQUE), a dowiesz się, że Twoja przyjaciółka Sophia Hapgood, ma właśnie wykład na temat zaginionej Atlantydy. Po krótkiej rozmowie z bileterem dowiadujesz się, że wszystkie bilety zostały wyprzedane. Skoro nie można wejść „normalnie", trzeba próbować inaczej. Weź gazetę (PICK UP NEWSPAPER) i udaj się do komnaty na prawo. Jest tam tylne wejście. Są dwa sposoby, aby dostać się do budynku:

a. Podejdź do drzwi i otwórz je (OPEN BACK DOOR). Ze środka wyjdzie „bramkarz". Możesz przekonywać go (1, 2, 1, 3, 3), a wpuści Cię do środka.

b. Musisz dostać się do wyjścia przeciwpożarowego. Aby tego dokonać, należy usunąć wszystkie paczki zagradzające drogę. Podchodząc do paczki, musisz ją popchnąć lub pociągnąć, aby nie zagradzała przejścia (PUSH CRATE), a następnie pójść drogą przeciwpożarową (WALK TO FIRE–ESCAPE). Niezależnie od tego, którą drogę wybierzesz, na górze spotkasz starego operatora. Spróbuj z nim porozmawiać (TALK TO STAGEHAND). Nic to jednak nie da i będziesz musiał obejrzeć część pokazu. Ale spróbuj ponownie. Znowu nic z tego nie wyjdzie. W końcu daj mu gazetę (GIVE NEWSPAPER TO STAGEHAND). Na jego pytanie odpowiedz – (1). Wtedy pójdzie sobie, a Ty aby przerwać wykład poprzestawiaj dźwignie (PUSH LEFT LEVER, PUSH RIGHT LEVER), a następnie naciśnij czerwony przycisk (USE BUTTON). Uruchomisz jakąś maszynę i na scenę wyleci duszek. Gdy spłonie, Sophia podejdzie do Ciebie i zaprosi do swojego pokoju. Gdy wejdziecie do środka, okaże się, że cały jest splądrowany. Domyślasz się, że to robota Kernera (tego samego, który wykonał Ci figurkę (demo, na początku gry). Wyjdziesz na ulicę myśląc że go jeszcze złapiesz, ale ulica jest pusta. Kerner jednak ukrył się za skrzynkami, a gdy Ty myśląc że uciekł wracasz na górę, on dzwoni do dr. Ubermanna, o którym Sophia pokazuje Ci artykuł w gazecie. W czasie rozmowy z Sophią używaj odpowiedzi (3, 4, 1, 2, 1, 1). Polecicie na Islandie, do dr. Heimdalla, ich byłego szefa. Będąc na miejscu wejdź do kopalni. Zobaczysz tam dr. Heimdalla. Porozmawiaj z nim (TALK TO Dr. BJORN HEIMDALL). Używaj odpowiedzi (3, 3, 1, 4). Dowiesz się, że do odnalezienia Atlantydy potrzebna jest książka pt. „Lost Dialogue" Platona i jest dwoje ludzi, którzy mogą posiadać o niej jakiekolwiek informacje. Są to: dr Stevnhovt przebywający na Tikal i dr Costa na Azorach. Wróć do auta i udaj się na lotnisko (USE TRUCK), a stamtąd leć na Tikal. Ruszaj w głąb dżunglii i naganiaj gryzonia batem (USE WHIP WITH JUNGLE RODENT) tak długo, aż wyjdzie na polankę z wężem na drzewie. Wtedy wąż rzuci się na niego i obaj spadną w przepaść, a Ty będziesz mógł po drzewie przejść na drugą stronę przepaści (WALK TO TREE). Porozmawiaj z Sophią (1, 2). Podejdź do stoiska i spróbuj wziąć lampę (PICK UP KEROSENE LAMP). Zjawi się jakiś facet. W rozmowie z nim używaj odpowiedzi pierwszej, a gdy spyta Cię o pierwszy tytuł „Zaginionego Dialogu" wybierz 4 odpowiedź. Stevnhovt odejdzie, a Ty podejdź do papugi siedzącej na drzewie i odezwij się do niej (TALK TO PARROT) i zadaj pytanie o tytuł (4). Poda Ci właściwą odpowiedź. Teraz ponownie idź do Stevenhovta i powtórz prośbę o zwiedzenie świątyni. Na jego pytanie odpowiedz, to co usłyszałeś od papugi. Stevnhovt wpuści was do środka. Będąc w świątyni, poproś Sophię, aby zagadnęła Stevnhovta (TALK TO SOPHIA) i (2), a sam wyjdź ze świątyni, podejdź do stoiska i weź lampę (PICK UP KEROSENE LAMP). Otwórz ją (OPEN KEROSENE LAMP WITH SPIRAL DESIGN), weź ornament (PICK UP SPIRAL DESIGN) i użyj go z głową zwierzęcia, znajdującego się po lewej stronie ekranu (USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD). Pociągnij powstałą w ten sposób trąbę słonia (PULL ELEPHANT'S NOSE), a otworzysz stary grobowiec. Stevnhovt porwie z niego kamienny dysk i ucieknie sekretnym przejściem. Zabierz ze szkieletu kulkę orichalcum (PICK UP SHINY BEAD), wyjdź ze świątyni, podejdź do samochodu i udaj się na Islandię. W kopalni znajdziesz zamrożone ciało dr Heindalla. Włóż kulkę orichalcum do otworu w figurze (USE ORICHALCUM IN EXPOSED EEL HEAD) i zabierz figurkę (PICK UP EEL FIGURINE). Wróć do samochodu i udaj się na Azory. Zapukaj do drzwi (OPEN DOOR). Porozmawiaj z Costą, który i tak nie będzie chciał Cię słuchać. Teraz pozwól wykazać się Sophii (TALK TO SOPHIA) i (2). Teraz kierujesz Sophią. Podejdź do drzwi i (OPEN DOOR). Porozmawiaj z Costą wybierając odpowiedzi (1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Po rozmowie, podejdź do Indiany i (TALK TO INDY) i (1). Znowu kierujesz Indianą. Podejdź do drzwi i (OPEN DOOR) i w rozmowie z Costą (1, 1), dasz mu figurkę Eel w zamian za informacje o „Dialogu". Teraz nastąpi sekwencja w laboratorium dr Ubermanna gdzieś w Niemczech. W tym czasie Indiana i Sophia dotarli do Collegu. W trakcie rozmowy, polecił Sophii udać się do biura i tam na niego poczekać (1, 2). „Zaginiony Dialog" może znajdować się w trzech miejscach. Najpierw zejdź po schodach na dół, do kotłowni. Tam weź brudny ręcznik (PICK UP DIRTY RAG). Wróć z powrotem i wyjdź po schodach na górę. Jesteś w bibliotece. Po linie wejdź na górę (USE ROPE). Podejdź do półki znajdującej się w prawej – górnej części ekranu, weź stamtąd grot strzały (PICK UP ARROWHEAD) i owiń go ręcznikiem (USE DIRTY RAG WITH ARROWHEAD). Teraz zejdź po linie do biblioteki i podejdź do przewróconej szafy. Grotem strzały owiniętym w ręcznik poodkręcaj wszystkie śrubki – jest ich 5 (wyglądają jak małe niebieskie punkciki) (USE WRAPPED ARROWHEAD WITH SCREW). Otwórz szafę (OPEN TIPPED–OVER BOOKSIZE). Jeśli nie ma tam „Zaginionego Dialogu" to nie martw się, jeszcze się znajdzie. Zejdź po schodach i idź do budynku po drugiej stronie ulicy. Otwórz drzwi (OPEN ICE BOX) i weź stamtąd słoik majonezu (PICK UP JAR). Teraz ponownie udaj się do Colleg'u. Wejdź po schodach na górę, a następnie jeszcze wyżej po linie. Teraz przesuń skrzynię (PUSH BIG CREATE). Niestety, nie masz klucza do skrzyni. Aby dostać się do pomieszczenia na górze musisz przesunąć totem pod otwór w dachu i po nim wspiąć się na górę. Jednak, aby móc przesunąć totem, musisz posmarować go majonezem (USE JAR OF MAYONNAISE WITH TOTEM POLE). Teraz przesuń totem pod otwór w dachu 2 x (PULL TOTEM POLE), wejdź po nim na górę (USE TOTEM

POLE). Tam otwórz urnę (OPEN URN) i zajrzyj do środka (LOOK AT URN). Zobaczysz prochy. Spróbuj je wziąć (PICK UP ASHES), a dostaniesz klucz (KEY). Wróć do pomieszczenia znajdującego się poniżej i otwórz skrzynię znalezionym kluczem (USE DUSTY KEY WITH DUSTY OLD CHEST). Jeśli nawet w skrzyni nie ma „Zaginionego Dialogu" to następnym razem na pewno się znajdzie. Zejdź do biblioteki i obejrzyj krzesło (LOOK AT SCHOOL DESK). Znajdziesz przyklejoną gumę do żucia (PICK UP GUM). Zejdź po schodach na dół do kotłowni. Aby wejść po rynnie do zsypu węglowego, musisz posmarować ją gumą (USE GUM WITH COAL CHUTE). Weź figurkę kota (PICK UP CAT FIGURE) i zejdź z powrotem do kotłowni. Otwórz drzwiczki od pieca (OPEN FURNANCE) i wrzuć kota do środka (USE WAX CAT WITH FURNANCE). Gdy kot się roztopi „Zaginiony Dialog" może być w środku. Mając „Lost Dialogue" Platona, wróć do swojego biura i Sophii. Musisz z nią porozmawiać i przekonać aby zgodziła się pojechać z Tobą do Algierii (4, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 3, 2, 2, 2, 1, 2). Jedź do Algierii. Na placu porozmawiaj z żebrakiem (TALK TO BEGGAR), w rozmowie z nim użyj odpowiedzi (2, 2, 3). Teraz porozmawiaj z człowiekiem żonglującym nożami (TALK TO KNIFE–THROWER) i (1, 1). Dowiesz się, że potrzebuje asystenta do pokazu. Porozmawiaj z Sophią, może się zgodzi (TALK TO SOPHIA) i (3, 1). Niestety odmówi. Wypchnij ją więc na środek placu, to nie będzie miała wyjścia (PUSH SOPHIA). Dostaniesz nóż. Porozmawiaj ze sprzedawcą żywności (TALK TO GROCER) i (2, 2, 1, 1, 2, 3). Idź w głąb alei (WALK TO BACK ALLEY). Dojdziesz do araba handlującego rupieciami. Porozmawiaj z nim (TALK TO SHOPKFEPER) i (1, 1, 2, 2), weź ze stoiska maskę (PICK UP MASK), znowu odezwij się do araba (2), a dostaniesz maskę za darmo. Wróć do ekranu z żebrakiem i obejrzyj kartkę na kamiennych schodach (LOOK AT SIGN). Wejdź na górę. Niestety, aby przelecieć się balonem trzeba mieć bilet. Zejdź na dół i idź na lotnisko. Udaj się do Monte Carlo. W rozmowie z Sophią (2, 2, 3, 1). Pójdzie ona do pokoju, a Ty musisz zaczepiać przechodniów, aż znajdziesz Mr. Trottera. Ubrany jest w brązowy garnitur i ma siwe włosy. Gdy zobaczysz takiego przechodnia, zaczep go (TALK TO STRANGER) i (1, 2, 1, 3) teraz zada Ci pytanie żeby się upewnić czy rzeczywiście jesteś dr Jonesem. Oto pytania i odpowiedzi:

P: *When were the „many freasks of nature" created?*

O: *When the celestial spheres were well aligned.*

P: *What was the Plato's great error?*

O: *Error of translation.*

P: *Why did the Atlanteans build their „huge colossus"?*

O: *To make themselves like gods.*

P: *Of what material did the Atlanteans carve devices to search for Ovichalcum?*

O: *Amber.*

Po prawidłowej odpowiedzi, Trotter uwierzy Ci. Kontynuuj rozmowę (2, 1). Wejdziecie razem do pokoju na górze, gdzie już czeka Sophia. Na pytanie Sophii odpowiedz (2). Gdy Sophia będzie rozmawiała z Trotterem, Ty weź z łóżka prześcieradło (PICK UP REDSPREAD). Następnie otwórz szafkę (OPEN CABINET) i weź stamtąd latarkę (PICK UP FLASHLIGHT). Teraz otwórz żelazną skrzynkę wiszącą na ścianie (OPEN FUSE BOX), wykręć bezpieczniki (USE CIRCUIT BREAKER). Gdy zgaśnie światło, szybko ubierz na siebie prześcieradło (USE BEDSPREAD), włącz latarkę (USE FLASHLIGHT) i załóż maskę (USE MASK). Tak wystraszysz Trottera, że szybko ucieknie zapominając zabrać kamień (STONEDISK). Masz już pierwszy z trzech kamieni, które potrzebne są do odkrycia Atlantydy. Wyjdź przed hotel i podejdź do taksówki (USE TAXI). Przybiegnie Sophia i razem udacie się z powrotem do Algieru. Udaj się do Araba, od którego dostałeś maskę. Porozmawiaj z nim (1, 3, 1, 3, 1, 1), a da Ci mapę pustyni i wypożyczy wielbłądy. Po paru godzinach jednak wrócicie z niczym. W czasie rozmowy z arabem (1, 1, 1). Weź piłkę do baseballa i idź do handlarza żywnością (TALK TO GROCER). Zaproponuj mu wymianę (1) i daj mu piłkę do baseballu. Jeśli mu się spodoba, to otrzymasz mięso na patyku, ale gdy piłka nie przypadnie mu do gustu, musisz wrócić z powrotem do rupieciarza i znowu się wymienić (1, 2). Ponownie wrócić do sprzedawcy i pokazać mu to, co dostałeś od Omara. Czasem będziesz musiał wykonać kilka rund, zanim uzyskasz coś, co zadowoli Araba. Gdy dostaniesz mięso, idź i daj je żebrakowi (GIVE SQUAB–ON–A–STICK TO BEGGAR). W zamian dostaniesz bilet na przelot balonem. Wyjdź po schodach do screenu z balonem i daj bilet Arabowi (GIVE BALLOON TICKET TO BALLOON MAN). Wejdź z Sophią do gondoli balonu i przetnij linę (USE BLOOD–STAINED KNIFE WITH ROPE). Lecąc balonem musisz tak manewrować, aby lądować w wioskach (NOMAD'ach). Gdy wylądujesz w jakiejś wioscę, podejdź do mieszkańca i porozmawiaj z nim (TALK TO NOMAD). Pytaj o mapę. W czasie lotu kieruj się tam, gdzie mówił Arab. Gdy będziesz lądował na „X" strzały z karabinu przebiją balon. Po wydostaniu się z balonu, musicie iść w kierunku wykopalisk. Sophia pójdzie dalej i wpadnie do dziury. Po krótkiej rozmowie, zejdź na dół po drabinie. Teraz po omacku odszukaj skrobak (spear?), kołek (wooden peg?), słoik (clay jao?) i gumowy wąż (sleeping snake?). Gdy wszystko znajdziesz, wejdź po drabinie, idź do ciężarówki. Spuść trochę paliwa do dzbanka. Najpierw otwórz bak (OPEN GAS TANK) i przyczep do niego gumowego węża (USE HOSE WITH GAS TANK) i podstaw słoik (USE CLAY JAR WITH END OF HOSE). Słoik napełni się benzyną. Weź wąż z powrotem IPICK UP HOSE) i wróć po drabinie na dół. Teraz odszukaj generator (PORTABLE GENERATOR) i otwórz go (OPEN PORTABLE GENERATOR). Następnie, korek wlewu paliwa (OPEN METAL CAP) i nalej tam benzyny (USE GAS–FILLER JAR WITH GAS FILLER PIPE). Naciśnij guzik (LITTLE METAL THING). Zrobi się... jasno. Idź do wschodniej strony komnaty i skrobakiem odsłoń koło (USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL). Teraz wetknij znaleziony kołek w dziurę (USE WOODEN PEG WITH MURAL), nałóż na niego kamienny dysk (USE SUNSTONE WITH PEG IN HOLE) i spójrz na to (LOOK AT STONE DISK). Teraz ustaw dysk tak, żeby u góry było pełne słońce (NOON SUN) i naciśnij kołek (PEG). Otworzą się drzwi i wyjdzie z nich Sophia. Dostaniesz od niej część do samochodu i rybę – detector. Weź kamienny dysk (PICK UP STONE DISK). Wyłącz generator (USE BUTTON), weź świecę (PICK UP SPARK PLUG), wyjdź na górę. Podejdź do ciężarówki i napraw ją (USE DISTRIBUTOR CAP WITH ENGINE), (USE SPARK PLUG WITH SPARK PLUG). Zamknij klapę (CLOSE HOOD) i wraz z Sophią jedź (USE TRUCK) do Algierii, a stamtąd na Kretę. Wyjdź na kamienny plac i idź w lewo i po ścieżce za wzgórze. Zobaczysz wykopaliska. Wejdź na wiszący mostek i idź w lewo, aż zobaczysz topograf. Weź go (PICK UP SURVEYOR'S INSTRUMENT) i wróć do mostka. Zejdź na dół i wejdź na tereny wykopalisk. W jednym z pomieszczeń na ścianie jest schemat położenia części byka: głowy, ogona i rogów. Musisz przeszukać kamienie (LOOK AT STONES), (PICK UP STONES). Znajdziesz głowę (BULL'S HEAD STATUE) i ogon (BULL'S TAIL STATUE). Ustaw teleskop na ogonie byka (USE SURVEYOR'S INSTRUMENT WITH BULL'S TAIL STATUE). Popatrz teraz przez topograf (USE TRANSIT ON STATUE), na prawy róg i „kliknij" myszką (Indy powie wtedy:„I see the right horn" i czarno–biała kreska przebiegnie od teleskopu przez róg). Weź topograf (PICK UP TRANSIT ON STATUE) i idź do głowy byka. Ustaw na niej topograf (UES SURVEYOR'S INSTRUMENT WITH BULL'S HEAD STATUE) i popatrz przez niego (USE TRANSIT ON STATUE).



Teraz tak pokieruj topografem, aby zobaczyć lewy róg byka (Indy powie: „I see the left horn" i znowu przebiegnie lina). W miejscu przecięcia linii będzie punkt „x". Podejdź do niego i pogrzeb tam skrobakiem (USE SHIP RIB WITH X MARKS THE SPOT). Znajdziesz drugi dysk. Udaj się teraz na plac z którego widać przystań. Znajdziesz tam szpic (STONE PEDESTAL), na który nałóż kamienie (USE SUNSTONE WITH STONE PEDESTAL) i (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE). Spójrz na to. Teraz ustaw kamienie. Ustawienie to jest w każdej grze inne, tak więc trzeba próbować. Naciśnij SPINGLE. Otworzy się sekretne przejście. Weź kamienie (PICK UP MOONSTONE) i (PICK UP STATUE HEAD) i wejdź do tunelu. Weź dwie głowy (PICK UP STATUE HEAD), (PICK UP STATUE HEAD) i wejdź do drzwi. Gdy już tam będziesz, strąć biczem trzecią głowę (USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM). Idź do wejścia u góry ekranu, następnie skręć w prawo i teraz wejdź w drzwi po lewej stronie. Zobaczysz przejście zamknięte kratą. Połóż wszystkie trzy głowy na półce (USE STATUE HEAD WITH SHELF), a krata podniesie się. Wejdź tam i idź cały czas w prawo, a dotrzesz do nieczynnej platformy obok której jest wielka kamienna twarz. Wróć teraz w lewo, idź do góry i w prawo. Zobaczysz złotą szkatułkę po drugiej stronie przepaści. Wyjdź stąd i wróć do półki gdzie kładłeś kamienne głowy. Wejdź w drzwi znajdujące się u góry ekranu po lewej stronie. Zobaczysz wielką kamienną rzeźbę minotaura i ruchomą platformę pod rzeźbą. Wejdź na platformę, strąć biczem głowę minotaura (USE WHIP WITH STATUE HEAD) i wejdź na platformę. Zjedziecie z Sophią na dół. Gdy zejdziecie z platformy, wyjedzie ona do góry, ale to nic. W komnacie zobaczysz ciało znajomego dr. Stevnhovta. Obok trupa leży laska i kamienny dysk. Weź to (PICK UP STAFF) i (PICK UP WORLDSTONE). Podejdź do wodospadu i przyjrzyj mu się (LOOK AT WATERFALL). Zobaczysz łańcuch (CHAIN). Po łańcuchu wejdź na górę (USE CHAIN). Przejdź obok platformy i idź do pomieszczenia ze złotą szkatułką. Kijem Stevnhovta, strąć kamień blokujący platformę (USE STAFF WITH CHOCK). Teraz zejdź na dół do komnaty z nieczynną platformą i wielką kamienną twarzą. Wejdź na platformę i kijem uruchom platformę (USE STAFF WITH STATUE MOUTH). Wyjedziesz na górę. Weź złotą skrzynkę (PICK UP GOLD BOX). Dostaniesz także 2 kulki orichelcum. Wróć do Sophii (Platforma spod minotaura). Spojrzyj na notatkę obok Stevnhovta. Teraz już wiesz, że Stevnhovt nie mógł wydostać się z labiryntu, ponieważ nie posiadał „ryby–detektora". Wejdziesz z Sophią do komnaty u góry ekranu. Jest tam krata i dziura. Nie da się otworzyć kraty, ale po drugiej stronie na pewno jest dźwignia. Namów Sophię, aby przeszła dziurą na drugą stronę (TALK TO SOPHIA) i (2, 4, 3). Sophia przeciśnie się przez dziurę i otworzy Ci kratę. Wejdź tam. W komnacie znajdują się jeszcze dwa inne wyjścia, oprócz tego którym ty przyszedłeś. Gdy wejdziesz do któregoś odkryjesz że jest to błędne koło. Użyj ryby–detektora (USE AMBER FISH ON A STRING). Ryba wskazała na Ciebie. Przyczyną tego były posiadane przez Ciebie kulki Orichalcum. Schowaj kulki do złotej skrzynki (OPEN GOLD BOX) i (USE ORICHALCUM IN OPENED GOLD BOX), zamknij skrzynkę (CLOSE GOLD BOX). Ponownie użyj ryby–detektora (USE AMBER FISH ON A STRING). Został jeszcze naszyjnik Sophii. Namów ją aby schowała go do skrzynki (TALK TO SOPHIA) i (3, 3, 1, 1, 1). Ponownie użyj ryby detektora. Przejdź do następnej komnaty (dolnym wejściem) i powtórz czynność. Przejdź za wodospadem do następnej komnaty i znowu użyj ryby. Wejdź do pomieszczenia u góry i użyj ryby. Ryba wskaże na ścianę. Poskrob ścianę skrobakiem (USE SHIP RIB WITH WALL). Za kamieniami znajdują się drzwi. Otwórz je (OPEN DOOR) i wejdź do komnaty. Tam Sophia odda Ci szkatułkę, a Ty weźmiesz kulkę Orichalcum. Idź w prawo, a dojdziesz do wielkiego kamiennego modelu Atlantydy. W środku modelu jest szpic na który nałożysz wszystkie 3 kamienne dyski (USE SUNSTONE WITH SPINDLE), (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE) i (USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE), patrz się na to. Teraz musisz ustawić kamienie i nacisnąć SPINGLE, tak żeby otworzyło się tajemne przejście. W każdej grze jest inne ustawienie kamieni, więc nie można podać ich ustawienia. Gdy otworzysz przejście, wejdź tam. Zawołaj Sophie, a wejdzie Kerner. Odpowiedz mu (3, 2, 1). Gdy Kerner wyjdzie, skrobakiem odwal kamienie po prawej stronie komnaty (USE SHIP RIG WITH ROCK WALL). Wyjdziesz na plac i zobaczysz niemiecką łódź podwodną zacumowaną w przystani. Idź do niej. Wejdź na mostek i w prawo do włazu. Otwórz go (OPEN HATCH). Ze środka wyjdzie kapitan. Odpowiedz mu (1). Chyba zostałeś kapitanem. Użyj interkomu (TALK TO INTERCOM) i (1). Kazałeś załodze iść do przedziału dziobowego. Zejdź po drabince niżej i idź w lewo. Weź chleb (PICK UP BRAD) i kiełbasę (PICK UP COLD CUTS), zrób z tego kanapkę (USE COLD CUTS WITH SLICES OF BREAD). Weź także czajnik (PICK UP PORCELAIN MUG). Otwórz właz (OPEN TRAP DOOR) i zejdź niżej. Weź trochę kwasu do czajnika (USE PORCELAIN MUG WITH BATTERY ACID). Wejdź z powrotem do kuchni, idź w prawo, aż zobaczysz Kernera z doktorem Ubermannem. Obok jego pokoju jest żelazna skrzynka. Otwórz właz (OPEN TRAP DOOR), zejdź niżej i polej skrzynkę kwasem (USE ACID–FILLED MUG WITH STRONG BOX). Zabierz stamtąd swoje kamienne dyski i jakiś klucz. Wróć do kuchni. Zejdź na dół i idź w prawo. Przez kratki w ścianie powiedz Sophii (TALK TO SOPHIA) i (1, 1, 2). Wejdź na górę i zejdź po drabince za strażnikiem. Obok Ciebie stoi wiadro. Weź z niego PLUNGER (PICK UP PLUNGER) i użyj tego na strażniku (USE PLUNGER WITH TEMPORARILY DISTRACTED GUARD). Na jego pytanie odpowiedz (2). Potem do Sophii (2). Kluczykiem otwórz koło sterownicze obok Sophii (USE TINY KEY EMERGENCY RUDDER CONTROL). Jedź do pomieszczenia za kuchnią, i zobacz do czego służą dźwignie (PUSH LEVER) i (PUSH SWICH). Idź na mostek kapitański i spróbuj poruszyć dźwignią (PUSH BIG LEVER). Ułamie się. W jej miejsce ustaw PLUNGER (USE PLUNGER WITH BROKEN LEVER) i pomanewruj nią (PUSH PLUNGIZED LEVER). Teraz idź do Sophii i zobacz jak działa koło (PUSH EMERGENCY RUDDER CONTROL). Musisz tak pokierować łodzią, aby wpłynęła do podwodnej jaskini (AIR LOCK). Po omacku poszukaj, drabiny (WOOD THING) (na dole ekranu) (TOUGH WOOD THING) i (PICK UP LADDER). Idź w prawo. Ktoś porwie Sophię. Podejdź do ROCKY INCLINE i przystaw drabinę (USE LADDER WITH ROCKY INCLINE) i wejdź po niej. Trochę się rozjaśniło. Otwórz kamienną skrzynię (OPEN STONE THING), i wyjmij z niej berło (PICK UP METAL ROD) i wsadź do niego kulkę Orichalcum (USE ORICHALCUM IN METAL ROD). Zrobi się jasno. Nałóż dyski na szpic w statule (USE SUNSTONE WITH SPINGLE), (USE MOONSTONE WITH SUNSTONE), (USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE). Ustaw kamienie tak jak poprzednio (ustawienie to jest w każdej grze inne, tak więc nie można podać ich ustawienia). Otworzą się usta kamiennej statuy. Wrzuć do nich kulkę Orichalcum (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE). Otworzą się drzwi. Weź dyski (PICK UP WORLDSTONE), (PICK UP MOONSTONE) i drabinę (PICK UP LADDER). Teraz chodząc po Atlantydzie musisz odnaleźć: głowę statuły, brązowe koło (część robota), kamienny puchar (aby go zdobyć trzeba położyć drabinę nad przepaścią, przejść po niej, zabrać puchar, przejść z powrotem po drabinie i zabrać drabinę), małe brązowe kółko (także część robota), figurkę „eel" (taką jak u Heimdalla) i kiełbasę od jednego z Niemców (musisz go sprowokować do walki, pokonać go i wziąść mu kiełbasę). Ze zdobyciem głowy statuły, małego kółka, kamiennego pucharu i kiełbasy nie powinieneś mieć kłopotu. Aby zdobyć figurkę „eel" i kółko z robota, musisz wchodzić do krat w pomieszczeniach (OPEN GATE) i (WALK TO CRATE). Gdy będziesz miał wszystkie przedmioty, skieruj się do LAVA ROOM. Na piedestale połóż kamienny kubek (USE EMOTY CUP WITH PEDESTAL) i wsadź głowę statuły do otworu nad nim (USE STATUE HEAD WITH PLAQUE). Kubek napełni się lawą. Udaj się teraz do MACHINE ROOM. W miejsce brakującego kółka, wsadź to które znalazłeś (USE BRONZE SPOKED WHEEL WITH PEG) i wyjdź po schodach na górę. Wlej lawę do kotła (USE LAVA–FILLED CUP WITH FUNNEL). Zejdź na dół, zabierz kulki (PICK UP BEADS IN DISH) i kółko (PICK UP SPOKED WHEEL). Idź do komnaty z której tunel prowadzi do górnego wentylatora (tam uwięziona jest Sophia). Wrzuć kulkę orichalcum do robota (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE). Zabije on strażnika. Pójdź do południowo–wschodniej części labiryntu i wejdź do pomieszczenia w obwodnicy. Weź stamtąd „klatkę" (PICK UP RIP CAGE). Do „klatki" włóż kiełbasę od żołnierza i kanapkę z okrętu podwodnego (USE BRATWURST WITH RIB CAGE), (USE SUBMARINE SANDWICH WITH BAITED RIB CAGE). Udaj się do CRAB ROOM, i postaw „klatkę" na baseniku z którego wychodzą kraby (USE BAITED RIB CAGE WITH POOL). Gdy krab złapie się w pułapkę, zabierz go (PICK UP CAGE WITH CRAB IN POOL). Pójdź do SENTRY ROOM. Włóż kulkę orichalcum do posągu ryby (USE ORICHALCUM IN FISH STATUE). Niestety, drzwi nie otworzą się, spad-



nie tylko głowa jednego z posągów. Teraz wsadź kulkę do posążka „eel" (USE ORICHALCUM IN EEL SCULPTURE). Posążek stanie się gorący i Indiana wrzuci go do basenu. Woda wyparuje. Wsadź znowu kulkę do posągu ryby (USE ORICHALCUM IN FISH STATUE). Drzwi otworzą się. Wejdź w nie, a znajdziesz się w komnacie w której została uwięziona Sophia. Podejdź do kraty i porozmawiaj z Sophią (TALK TO SOPHIA) i (2, 3). Spróbuj podnieść kratę (PICK UP CAGE). Na pytanie Sophii, podaj obojętnie którą odpowiedź, i tak nie zgodzi się przejść pod kratą. Podejdź do rozwalonego robota i podnieś jedną z jego części (PICK UP STATUE PART). Wyjdź z komnaty i wejdź do kanału. Rzuć ośmiornicy złapanego kraba (USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS). Teraz będziesz mógł bezpiecznie przedostać się na drugą stronę. Wejdź do wody i przepłyń na drugi brzeg. Wejdź na wielkiego kraba i wrzuć kulkę orichalcum w jego usta (USE ORICHALCUM IN CRAB MOUTH). Masz już czym pływać po kanałach. Popłyń w lewo. Zamknięte bramy otwieraj kamiennymi dyskami. Pierwszą bramę SUNSTONE'm, drugą MOONSTONE'm. Tutaj dopłyń do brzegu i wejdź po schodach na górę. Z półki zabierz półkolę (PICK UP CRESCENT–SHAPED GEAR), zamknij szafkę (CLOSE CUPBOARD) i przypatrz się wzorom na drzwiach do szafki (LOOK AT CUPBOARD). Wróć do pływającego kraba, popłyń do zamkniętej bramy i wejdź w drzwi. Przyczep łańcuch do całej ręki (USE CHAIN WITH STATUE ARM). Przystaw drabinę do posągu (USE LADDER WITH SENTRY STATUE), wejdź po niej. Otwórz klapę na robocie (OPEN CHEST PLATE) i zajrzyj do środka (LOOK AT CHEST PLATE). Teraz ustaw duże kółko na środkowej spince i nałóż na to część, zabraną z robota stojącego w komnacie gdzie była Sophia. Półokrąg przypnij do prawej-górnej i prawej–dolnej spinki, a małe kółeczko przyczep do lewej górnej spinki. Wrzuć kulkę orichalcum do dziurki (MOUTH). Ręka z łańcuszkiem opadnie na dół. Przywiąż poluzowany łańcuch do ręki na drzwiach (USE CHAIN WITH BRONZE LOOP). Teraz znowu wejdź na drabinę i zajrzyj do środka robota. Nałóż małe kółko na lewą-dolną spinkę i wrzuć kulkę do otworu. Ręka robota podniesie się do góry i drzwi zostaną wyrwane. Podnieś leżący na ziemi pręt (PICK UP HINGE PIN), wróć do kraba i popłyń z powrotem do Sophii. Podejdź do niej i daj jej pręt (GIVE HINGE PIN TO SOPHIA). Podnieś kratę (PICK UP CAGE), na pytanie Sophii odpowiedz (3), a potem (3). Po gorącym powitaniu, szarpnij kratę, aby wypadł pręt (PICK UP CAGE). Podnieś go (PICK UP HINGE PIN). Wróć z Sophią do komnaty, gdzie przed chwilą wyważyłeś drzwi i razem z nią wejdźcie w nie. Sophia przeczuwa, że w pobliżu znajduje się duch legendarnego króla Atlantydy. Na jej pytanie odpowiedz (2, 1). Idź za nią. Zaprowadzi Cię do pomieszczenia na środku którego był dół wypełniony lawą. Wejdź po schodkach na górę i weź stamtąd berło (PICK UP SCEPTER). Teraz zejdź na dół, stań obok dołu z lawą. Porozmawiaj z Sophią. Już kilka słów wystarczy, abyś zorientował się że jest nawiedzona. Popatrz na nią (LOOK AT SOPHIA) i wsadź w usta medalion (NEKLACE) jedną z kulek orichalcum (USE ORICHALCUM WITH MOUTH). Medalion rozgrzeje się i zmieni kształt. Sophia ściągnie go z szyi, a Ty szybko otwórz złotą skrzynkę (OPEN GOLD BOX), wyrwij jej z ręki medalion, wsadź go do skrzynki (USE NECKLACE WITH OPENED GOLD BOX) i wrzuć go do lawy. Wyjdźcie teraz na korytarz i idźcie w dół. Następnie, do komnaty po prawej stronie. W pomieszczeniu zobaczysz wielką kamienną maszynę. Wejdź na nią i wsadź berło w lewą dziurę (USE SCEPTER WITH LEFT SLOT), a pręt w prawą (USE HINGE PIN WITH RIGHT SLOT). Przełóż obie dźwignie do góry (PUSH LEFT LEVER), (PUSHRIGHT LEVER) i wsuń kulkę do ust płaskorzeźby (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Maszyna ruszy. W czasie jazdy, wyciągnij lewą dźwignię (PICK UP LEVER) i przestaw dźwignie tak, aby maszyna wpadła w poślizg. Przebije ścianę i wpadnie do jeziora lawy. W ostatniej chwili zdążycie z Sophią zeskoczyć z niej. Przejdźcie teraz po kładce na platformę, a następnie kładką poniżej przedostaniecie się do podziemi Atlantydy. Musisz teraz wchodzić w drzwi, tak abyś w końcu wyszedł drzwiami, które są pod tobą, a następnie po płytkach nad lawą przejdź do komnaty na dół. Tam ułóż kamienne dyski na szpicu, i poprzestawiaj je tak, żeby sprowadzić na dół transgenerator. Gdy Ci się to uda, pojawią się także Niemcy z Kernerem i dr. Ubermannem. W czasie rozmowy z Kernerem i dr. Ubermannem odpowiadaj (2, 4, 2, 2, 2, 1, 2, 1). Kerner nie zgodzi się żeby pierwszy eksperyment przeprowadzić na Indianie. Sam będzie chciał zostać Bogiem. Eksperyment się nie powiedzie i Kerner zamieni się w małego kozła i wpadnie do lawy. Nie ciesz się jednak, bo Ty masz być następną ofiarą dr. Ubermanna. Spróbuj go jednak przekonać żeby nie przeprowadzał na Tobie eksperymentu (1, 1, 3, 3, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 1, 3, 4, 2, 2, 1). Ubermann każe Ci zejść z platformy i sam na nią wejdzie. On także zamieni się w ducha, a Indiana i Sophia szybko uciekną z walącej się Atlantydy.

opr.: K. Płaczek i M. Sternak
w oparciu o wersję na IBM PC

★ *PRACA KONKURSOWA* ★

The Eye of 5 BEHOLDER

Przepraszamy miłośników gry „EYE OF THE BEHOLDER" za przerwę jaka nastąpiła w prezentacji tego cyklu. Teraz ponownie wracamy do tematu i zapraszamy do wspólnej zabawy.

Zanim zejdziesz na ósmy poziom możesz wykonać następujące czynności: – wrócić do pomieszczenia z portalami i położyć w niszach trzy kamienne przedmioty. Pojawią się wtedy pergaminy z dziwnymi podpowiedziami, – przejść przez portal uaktywniany wisiorkiem na poziom piąty, stamtąd zejść na siódmy i dotrzeć do miejsca, gdzie zamieniałeś kryształ na klucz. Podejść do napisu *„It is written, the key lies on the other side"* i strzelić weń strzałą. Po chwili otworzy się zaułek, za którym są trzy Orb of Power. Jeśli umieścisz jeden w wyroczni na czwartym poziomie, poznasz dokładną nazwę i moc niesionych przedmiotów.

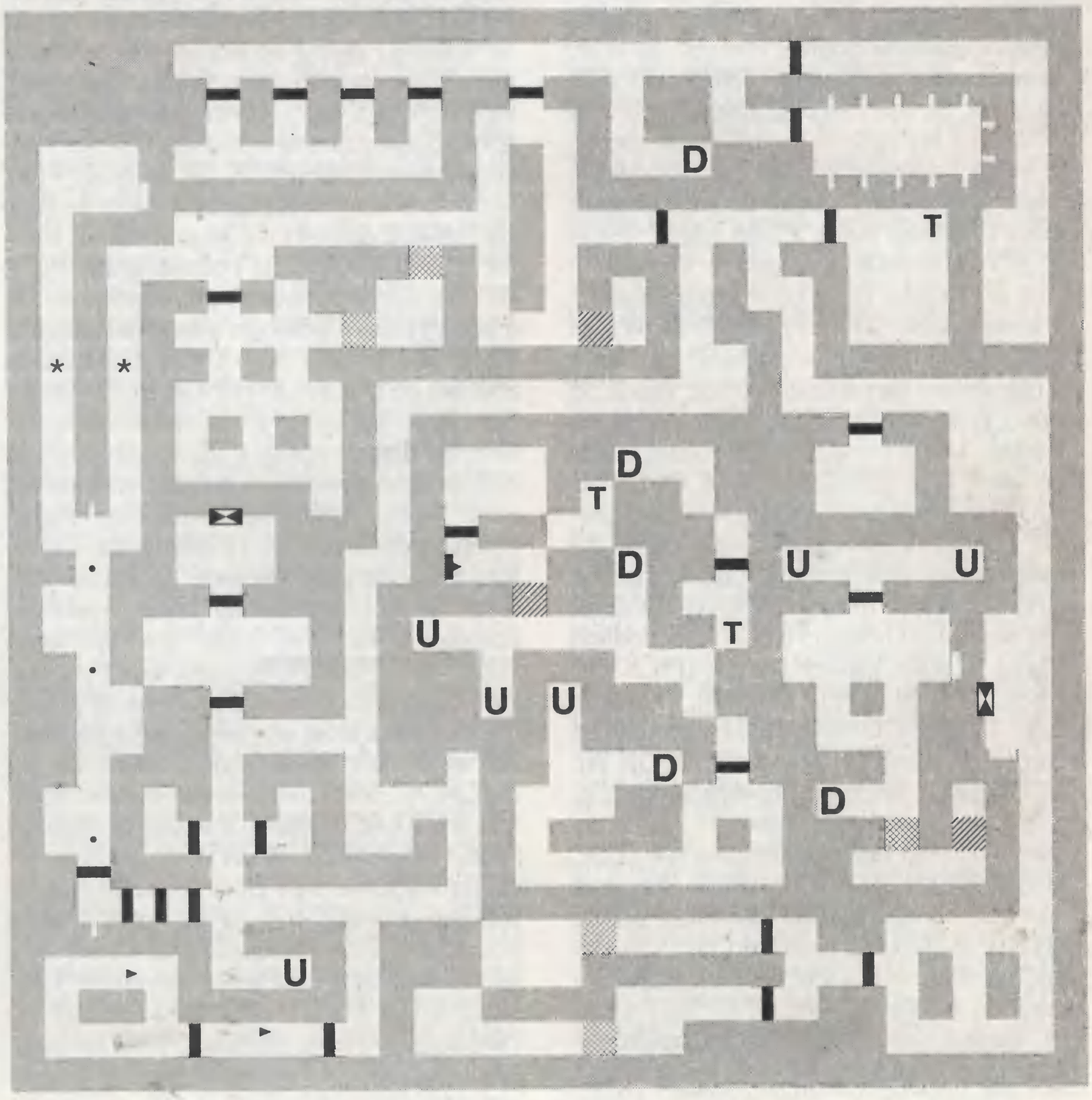
POZIOM 8

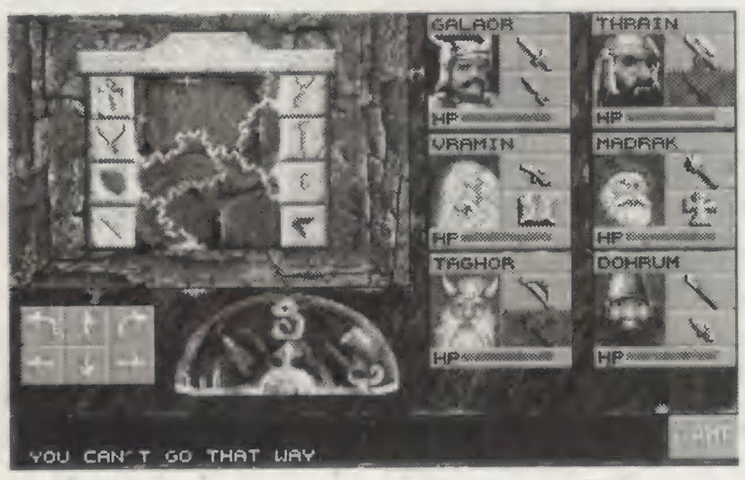
Po zejściu stoisz twarzą zwrócony na zachód. Najpierw udaj się na północ. Idąc zobaczysz drzwi do dwóch zaułków (w jednym jest cep, w drugim przeklęta zbroja – 3 Plate of Great Beauty). Możesz także napotkać Drider'a – bestię podobną do pająka, która rzuca włóczniami. Jest ona odporna na większość czarów z wyjątkiem Lighting Bolt, tak więc jeśli nie masz tego zaklęcia, pozostaje Ci konwencionalna walka. Po uporaniu się z potworem, idź dalej na północ. Otwórz drzwi i zabij dwa Drider'y, a potem przejdź przez następne drzwi. Za nimi są dwa potwory, portal uaktywniany kamiennym berłem przenoszący na poziom 11, pergamin i buty elfów. Weź buty i wróć na południe do rozgałęzienia korytarzy. Stamtąd idź na wschód i znowu na południe. Przejdź przez korytarz z obracającą się pułapką. Uważając na teleport powinieneś dojść do pn–zach. rogu pokoju. Znajdziesz togę i berło (Scepter of Kingly Might). Weź berło i wróć do miejsca z trzema drzwiami. Otwórz je (naciśnij guzik na zachodniej ścianie). Potem idź korytarzem na północ, jednak gdy staniesz na przycisku podłogowym (patrz mapa) natychmiast schowaj się z boku, ponieważ z północy lub z południa nadleci kula ognista. Gdy szczęśliwie dotrzesz do północnej wyrzutni, skręć w prawy korytarz. Po dojściu do punktu oznaczonego gwiazdką zostaniesz przeniesiony do lewego korytarza. Idź dalej na północ (w drodze spotkasz dwa pieski ziejące ogniem – Hell Hound), a w pomieszczeniu weź z niszy Ring of Sustenance. Potem idź na południe do gwiazdki (zostaniesz przeniesiony do prawego korytarza), a dalej na północ. Tam skręć w prawo i idź na wschód. Przeczytaj napis na ścianie (Turn around), a przeniesiesz się dwa pola w prawo. Z zaułka na południu weź miecz +3 Nightstalker, a potem idź na zachód do pomieszczenia z czterema zapadniami. Weź leżący przy wejściu świecący kamień. Potem idź na południe. Znajdziesz tam nieaktywny portal, prowadzący z poziomu jedenastego, do którego kluczem jest kamienne berło i Wand of Lighting Bolt (w niszy). Weź ją i idź dalej na południe, aż zobaczysz dwoje drzwi na zachodzie. Możesz otworzyć tylko jedne. Wybierz północne, zabij psa i weź z pokoju pergamin maga z czarem Ice Storm. Potem wróć do miejsca, gdzie brałeś miecz i przejdź przez drzwi na północ. Skręć na prawo (na zachodzie po pokonaniu stada psów znajdziesz biżuterię nie mającą właściwości magicznych), wejdź do pomieszczenia z płytą podłogową. Weź stamtąd dwa pergaminy duchownego i zejdź schodami na poziom dziewiąty.

POZIOM 9

Znajdujesz się w pomieszczeniu z czterema zamkniętymi drzwiami. Na początku wybierz te na północnym zachodzie. Idź korytarzem na południe do napisu *„Watch your head"* i dalej do zaułka. Weź dwa świecące kamienie, które wypadną ze ściany i włóż je w miejsca obok drzwi. W południowym pomieszczeniu znajdziesz pergamin maga z czarem Stoneskin , a w północnym niegroźnego psa (Displacer Beast) i klucz. Potem wróć do pomieszczenia ze schodami i wybierz południowo–wschodnie drzwi. Za nimi zobaczysz długi korytarz z pięcioma niszami i napisem na ścianie *„Hall of thieves"*. Przejdź przez korytarz i przeczytaj napis na po-

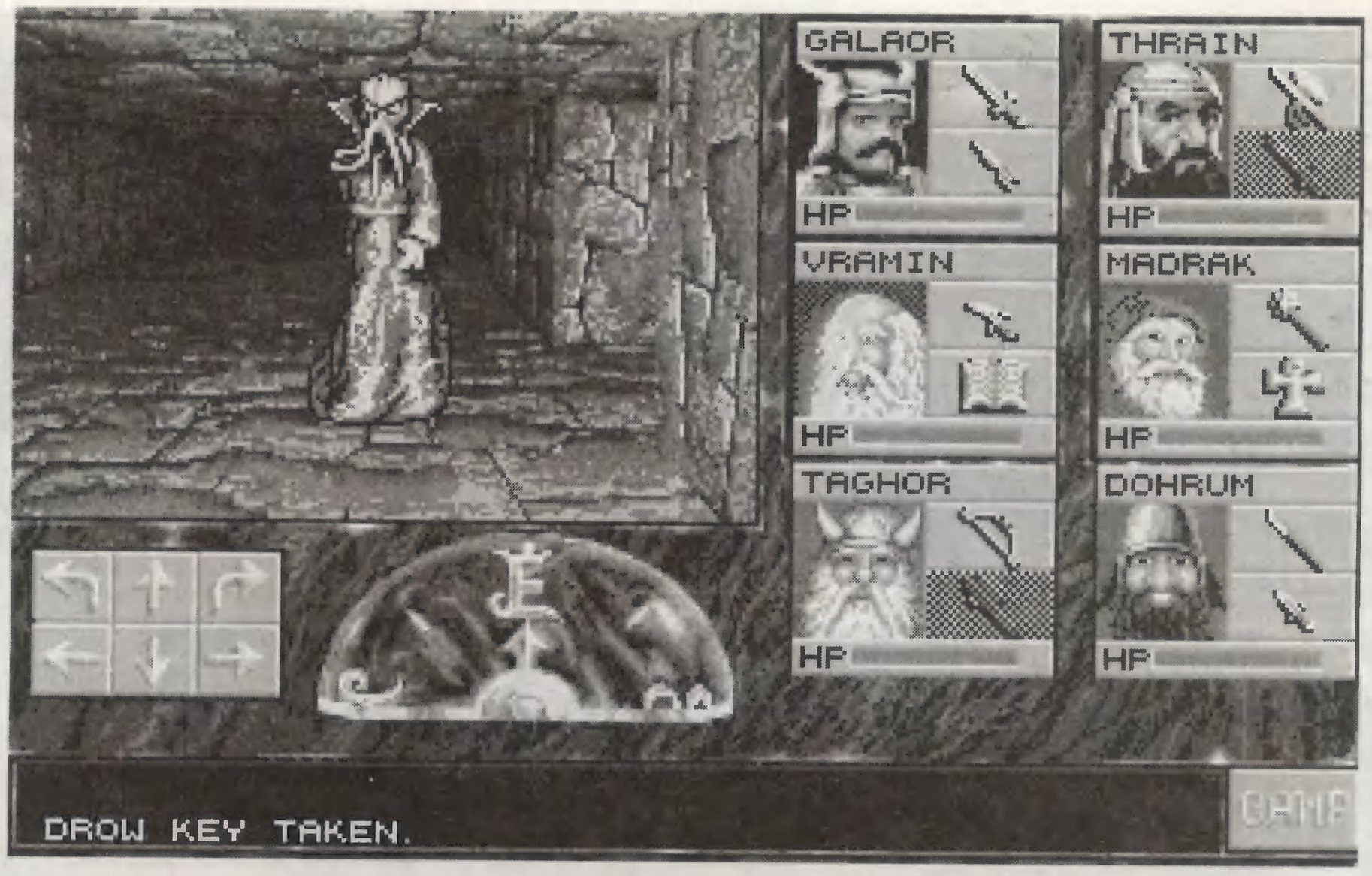
MAPA DO POZIOMU 8



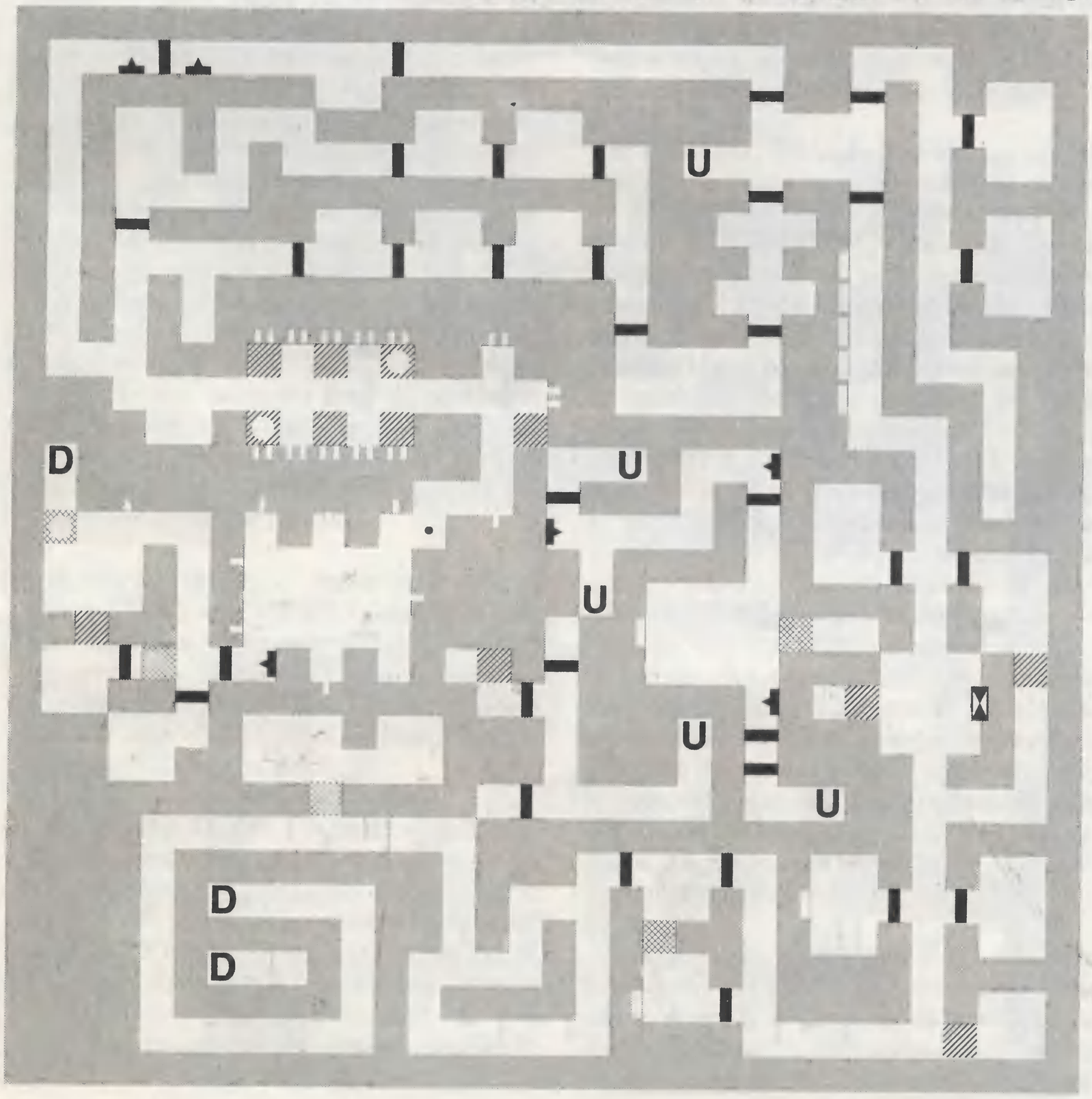


łudniowej ścianie. Jeśli będzie to *„Thank you"*, oznacza, że zostałeś okradziony. Musisz stanąć na płycie obok (wyłącza niewidzialnego złodzieja), a następnie zabrać swoje przedmioty. Jeśli to zrobisz, na południowej ścianie pojawi się napis *„You forgot something"*. Teraz możesz iść dalej na południe. Wejdź do pierwszych zachodnich drzwi jakie napotkasz i zabierz stamtąd trzy strzały (w środku są trzy Displacer Beast i płyta podłogowa, która zamyka drzwi). Potem udaj się do pomieszczenia z kamiennym portalem (prowadzi na siódmy poziom i uaktywniany jest sztyletem) i weź buty elfów oraz z ukrytego na zachodzie zaułka +3 tarczę elfów. Potem możesz iść dalej na południe. W następnych drzwiach na zachodzie, znajdziesz wyrocznię – Oracle of devouring. Działa tak samo jak ta na czwartym poziomie, jednak w tym przypadku, kładąc w niszy Black orb tracisz go bezpowrotnie. Lepiej jej nie używaj i idź dalej swoją drogą. Na końcu korytarza, za sekretną ścianą, jest pomieszczenie, w którym znajdziesz kolczugę. Możesz ją wziąć i dać komuś, kto ma jeszcze zbroję skórkową. Potem idź na zachód i otwórz pierwsze napotkane drzwi. W pomieszczeniu zobaczysz niszę i guzik. Połóż w niszy coś, co nie jest Ci potrzebne i naciśnij guzik. Na północy otworzy się ściana, za którą znajdziesz Wand of fireballs. Weź ją i przejdź przez zachodnie drzwi. Idąc korytarzem spotkasz nowego potwora. Jest to Rust monster, przypominający skorpiona który podobno je żelazo.

Najlepiej nie zbliżać się do niego, a próbować zabić go z dystansu. Po uporaniu się z potworem, idź do miejsca, w którym na południowej ścianie jest guzik (patrz mapa). Naciśnij go, a otworzy się przejście na północy. Za nim, w pomieszczeniu na prawo, jest pergamin z czarem Raise dead. Weź go, a potem wróć do pomieszczenia ze schodami prowadzącymi na poziom ósmy i wybierz północno–zachodnie drzwi. Po długiej wędrówce zobaczysz drzwi. Otwórz je, zabij kilka Displacer beast, idź do następnych drzwi, otwórz je znalezionym na początku kluczem i idź korytarzem na południe, aż do końca. Na rozwidleniach, wybierz prawy korytarz (w lewym są dwa Rust monster) i idź prosto do pierwszej płyty podłogowej. Gdy na niej staniesz, w Twoim kierunku polecą strzałki. Dalej zobaczysz szczątki paladyna Beorha i jego ekwipunek: święty symbol, tarczę, sztylet, hełm, zbroję płytową i najlepszy w tej grze miecz: magiczny +5 Sverious. Weź go, a następnie idź na południe do dużego pomieszczenia z guzikami i wyrzutniami magicznych pocisków. Niczego nie dotykaj, tak będzie bezpieczniej. Weź z jednego z zaułków klucz, otwórz południowe drzwi i wyjdź stąd. Teraz idź na północ i stań twarzą na północ przed dwoma zapadniami. Rzuć czymś (najlepiej kamieniem) w ścianę, a zniknie ściana na zachodzie i odsłoni płytę podłogową. Rzuć w nią, a zniknie następna ściana na południu blokująca dojście do drzwi. Przejdź przez te drzwi, potem przez iluzyjną ścianę na północy i stań na płycie obok. Zamkną się wówczas zapadnie. Weź leżące tam pergaminy i zejdź schodami na poziom dziesiąty.

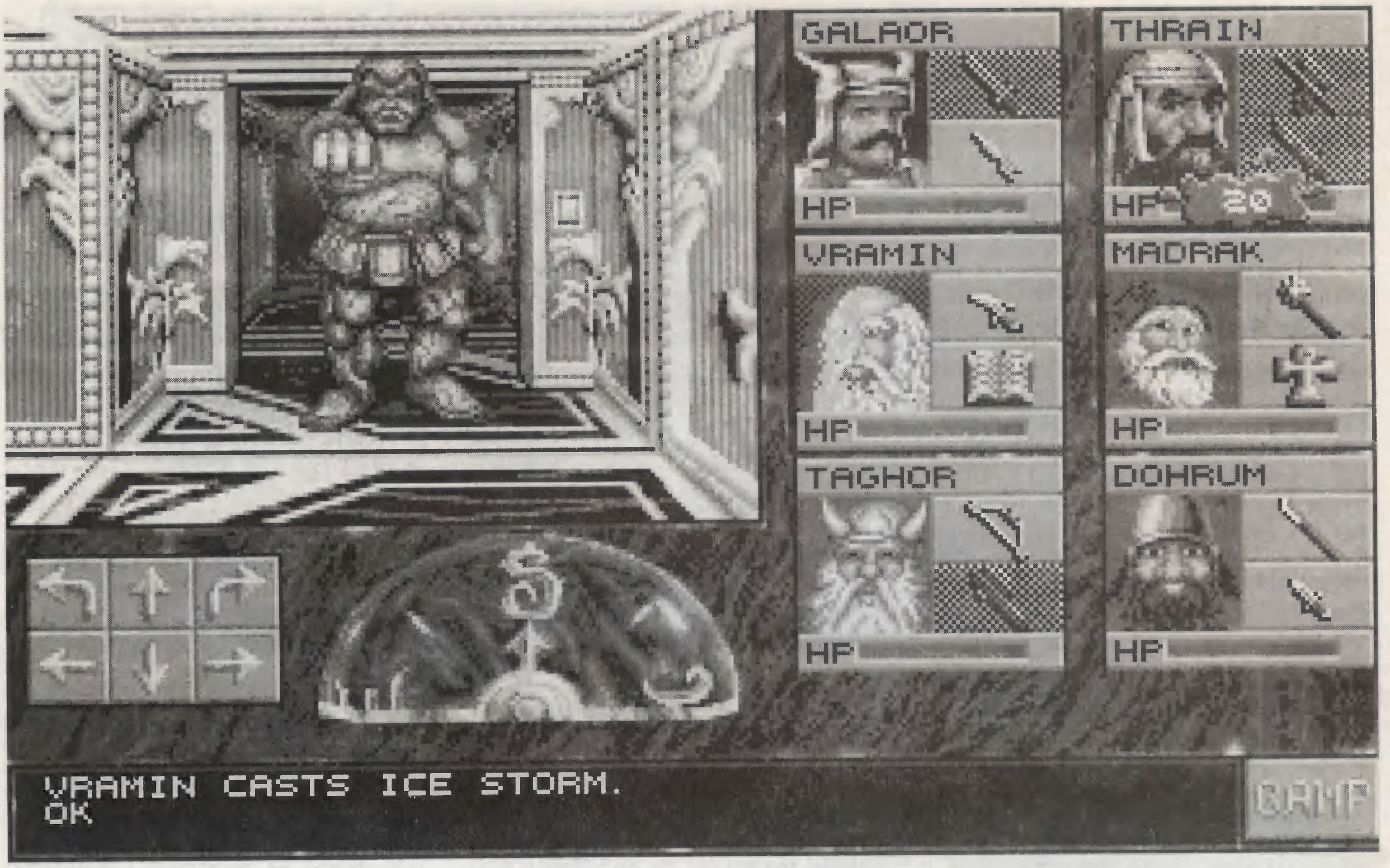


MAPA DO POZIOMU 9



POZIOM 10

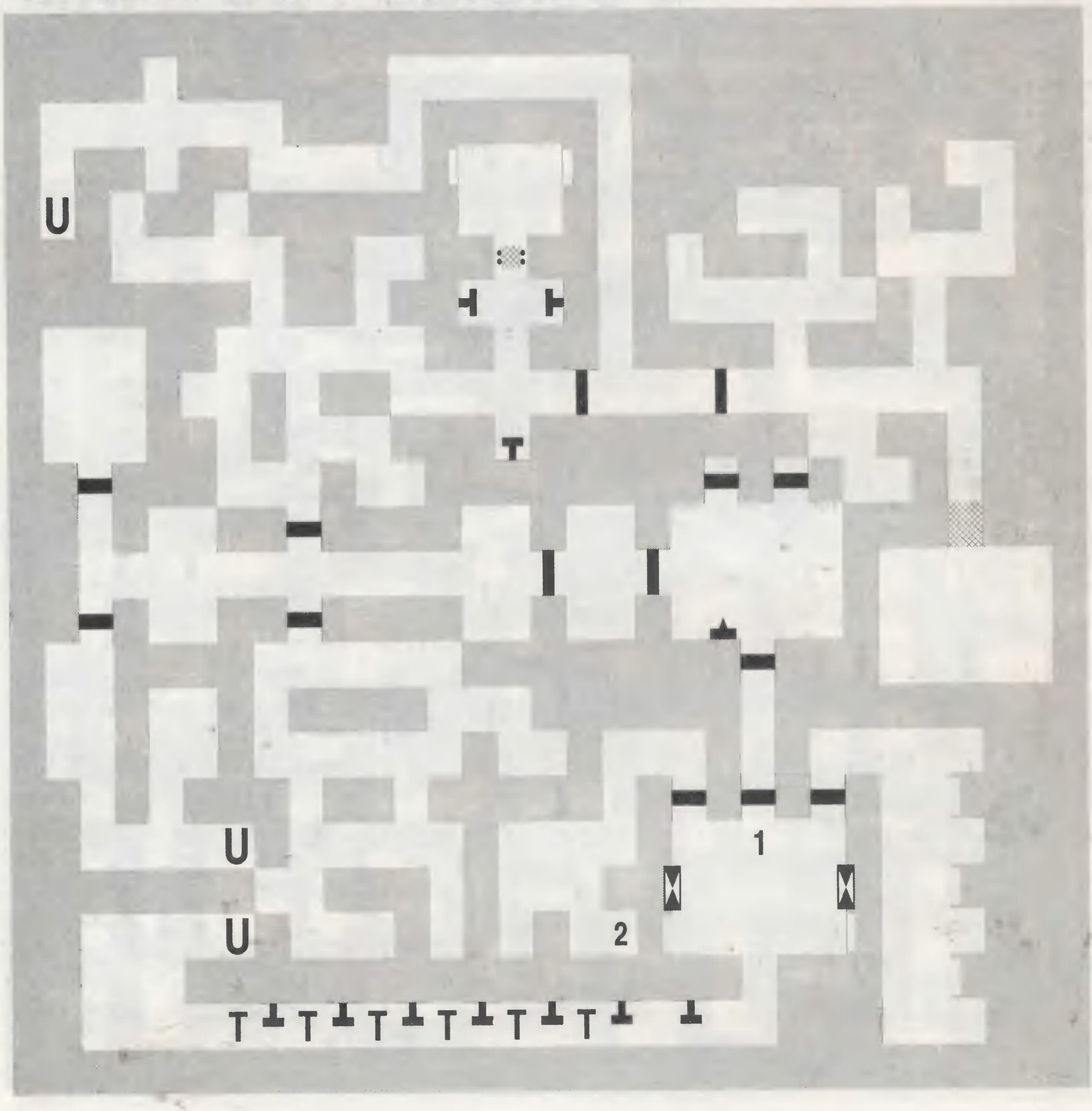
Znajdujesz się w północno–zachodniej części poziomu, przez nikogo nie atakowany. Przejdź niewielki odcinek drogi, weź strzałę z prawego zaułka i idź korytarzem do końca. Na rozgałęzieniu, skręć w prawo (na ścianie zobaczysz napis *„Hive"*), ale zanim otworzysz drzwi odpocznij i każ klerykowi pomodlić się o kilka zaklęć – Remove paralyse. Po krótkiej drzemce, przejdź przez wschodnie drzwi i idź do otwieranej ściany. Po drodze spotkasz potwory podobne do koników polnych (Mantis warrior), posiadają one zatrutą broń. Należy więc walczyć z nimi na odległość. Po uporaniu się z nimi, otwórz ścianę i



pomieszczenia znajdujące się za nią. Weź pergamin maga z ofensywnym czarem Cone of cold. Potem wróć do rozgałęzienia i idź na zachód. Zabijając potwory, które staną Ci na drodze, musisz przedostać się do najbardziej wysuniętego zaułka. Weź Skull key. Potem wyjdź stamtąd przez południowe drzwi i idź na wschód, aż dojdziesz do pomieszczenia z dwojgiem drzwi na północy i jednymi, zamkniętymi na południu. Nie ruszaj północnych, a otwórz te na południu za pomocą znalezionego klucza. Potem przejdź korytarzem (nie czytaj napisu – to pułapka), otwórz drzwi i stań przed punktem oznaczonym na mapie „1". Pojawi się Shindia – szpieg Xanathara. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się jak obudzić króla krasnoludów z jego snu. Potem weź z niszy dwa eliksiry i idź na południe. Nie naciskaj żadnej dźwigni. Wejdź na pierwszy teleport, a gdy zostaniesz przeniesiony, zrób krok do tyłu. Wszyskie teleporty znikną, a Ty znajdziesz się po drugiej stronie korytarza. Weź zbroję płytową i wejdź na poziom dziewiąty, aby wziąć pergamin Raise dead. Potem udaj się do punktu oznaczonego „2" i przyjmij do grupy księcia Keirgara. Następnie użyj portalu uaktywnianego pierścieniem, a po przeniesieniu na szósty poziom, weź z wylęgarni trzy Kenku egg. Potem idź na poziom piąty do krasnoludów. Podziekują Ci za przyprowadzenie księcia i dadzą informację o jakiejś sali tronowej pięć poziomów niżej (niestety pomimo usilnych starań nie udało mi się jej znaleźć). Po rozmowie wróć taką samą drogą na poziom dziesiąty i wejdź do pomieszczenia przez drzwi na pn–wsch. Zabij trzy potwory, weź przedmioty z nisz, a potem połóż w nich po jednym jajku. Jako premia pojawią się trzy potwory. Po zabiciu ich możesz znaleźć jakieś pierścienie. Następnie udaj się do miejsca, gdzie są trzy dźwignie. Podejdź do tej w pn–zach. zaułku i przełącz dwa razy. Weź z niszy pierścień chroniący przed upadkiem i wejdź do otworu w podłodze. Znajdziesz się na poziomie jedenastym.

opracowanie: Igor Kulkowski
w oparciu o wersję na Amigę

MAPA DO POZIOMU 10



NOWOŚCI
CIEKAWOSTKI ZAPOWIEDZI

■ **DARKSEED** – w kategorii gier przygodowych daje się zauważyć coraz większą konkurencję. Pojawiają się nowe programy z coraz lepszą grafiką, dźwiękiem i animacją. Wyścig trwa, a konkurencja rośnie z dnia na dzień. Programiści z nowo powstałej grupy Cyberdreams nie chcą być gorsi. Zadebiutowali bardzo udanie wprowadzając na rynek program o tematyce science–fiction „DARKSEED". Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Bohater, autor powieści fantastycznych, nabył niedawno piękny dom w stylu wiktoriańskim położony na przedmieściach Kalifornii. Wkrótce okazało się, że jest on bramą do tajemniczego świata Obcych. Sceneria to przeplatanka współczesnej metropolii i ciemnych korytarzy pełnych dziwnych czaszek i stworów. Większość z nich zaprojektował Szwajcar H. R. Giger, autor wielu ilustracji fantastycznych. Jego dzieła wykorzystano w licznych filmach science–fiction, m.in. „Alien" (Obcy). Oprawie graficznej nie można wiele zarzucić. Na uwagę zasługuje fakt, iż w wersji na Amigę grafika wyświetlana jest w trybie wysokiej rozdzielczości (Hi Res.). Wiąże się to niestety z widocznym drganiem obrazu co jest szczególnie zauważalne na fragmencie ekranu przeznaczonym na tekst. Sterowanie bohaterem jak i dostęp do wszelkich opcji jest rzeczą bardzo prostą. W grze zastosowano system „point and click" (stający się obecnie standardem) – w wolnym tłumaczeniu „wskaż i kliknij": obywamy się bez klawiatury, korzystając wyłącznie z myszy. Gra prezentuje się naprawdę dobrze i jest pozycją godną polecenia dla wszystkich miłośników gier przygodowych. Z całą pewnością program „DARKSEED" przyczyni się do umocnienia na rynku firmy Cyberdreams, która ogłosiła już swoje plany na najbliższą przyszłość. Zamierza wypuścić na rynek nową grę przygodową „NO MOUTH" opartą na powieści sci–fi Harlana Ellisona...

■ **VIVID IMAGE** – znana firma softwareowa („TIME MACHINE") odsprzedała szefom Psygnosis prawa autorskie i część kodu maszynowego do drugiej części wielkiego przeboju „FIRST SAMURAI". Ciekawe co wyniknie z tego eksperymentu. Z wielką niecierpliwością czekamy na efekty...

■ **COMMODORE I ATARI** – „odwieczni" konkurenci wprowadzają na rynek nowe typy komputerów. W przypadku ATARI ma być to „Falcon", natomiast najnowsze „dziecko" COMMODORE to Amiga 1200. Wiadomo, że o zadomowieniu się na rynku każdego nowego komputera w dużej mierze decyduje ilość i jakość oprogramowania. W konkurencji ATARI ST i AMIGA 500 w dziedzinie gier, prym wiedzie AMIGA, natomiast konkurencja wspecjalizowała się w bardziej profesjonalnych zastosowaniach swoich typów komputera takich jak: DTP oraz muzyka (MIDI). Wszystko wskazuje na to, że tendencje te będą kontynuowane w najnowszych modelach komputerów produkowanych przez poszczególne firmy. ATARI prowadzi w pierwszej kolejności rozmowy z firmami produkującymi oprogramowanie do zastosowań profesjonalnych i najprawdopodobniej wiele z nich zostanie zfinalizowanych. Natomiast w przypadku Amigi 1200 zapowiada się prawdziwy zalew gier przeznaczonych specjalnie dla niej. I tak, np. firma Gremlin Graphics pracuje właśnie nad rozszerzoną wersją dobrze znanego z „pięćsetki" „ZOOLA". Ale czy w pełni odzwierciedli on możliwości komputera?

■ **„X2"** to roboczy tytuł następcy „PROJEKT X" grupy Team 17. W pierwszej kolejności postrzelać do kosmitów będą mogli szczęśliwi posiadacze A1200, 500 i 600 poczekają trochę na wersję dla swych maszynek. Programiści obiecują, że wycisną z nowej „przyjaciółki" siódme poty: „grafika wstrzyma wam oddech, dźwięku nie odróżnicie od muzyki kompaktowej". No cóż, reklamy, jak to reklamy, a jak będzie naprawdę?

■ **DIGITAL IMAGE DESIGN** – współpracująca z firmą Ocean przygotowuje następce „EPICA". Ma być to połączenie „ELITE" i „WING COMMANDER". Gracz, tak jak poprzednio odpiera ataki natrętnych kosmitów, lecz „dusza" gry ma zmienić się nie do poznania. Będziemy mogli tworzyć własne scenariusze misji i latać bez żadnych ograniczeń po całej galaktyce. Kolejnym projektem tej samej grupy jest symulator lotu F–22 i F–117A o nazwie „TFX INFERNO". Programiści nawiązali współpracę ze specjalistami od aeronautyki by możliwie wiernie odtworzyć warunki lotu. Z założenia „TFX INFERNO" to dwie gry w jednej. Pierwsza – „szkoła pilotażu" i druga – walka w powietrzu z możliwością wyboru ponad 100 misji, które mogą wydawać się trochę nietypowe jak na program tego typu. Czy uda ci się Drogi Czytelniku uratować zakładników z uzbrojonej po brzegi twierdzy terrorystów? Takich i innych podobnych zadań możemy spodziewać się w niedalekiej przyszłości, o ile oczywiście kupimy Amigę 1200, bo jak na razie nic nie wiadomo o wersji dla A500 oraz innych typów komputerów.

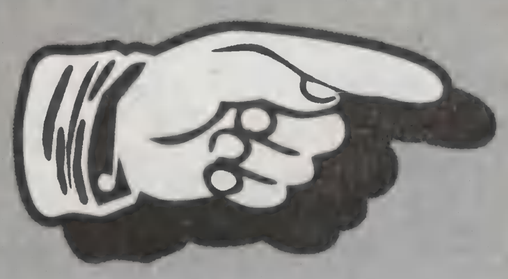
■ **CD** – jeśli już mówimy o nowinkach to technika CD na pewno do takich należy. Wiele firm podjęło temat z niezwykłą powagą np. w firmie Mindscape International wydzielono niedawno zupełnie nowy „oddział" programistów, tworzących programy wyłącznie dla systemu CD ROM. Jak sami twierdzą, dzieła te zapoczątkują „nową erę" w dziejach CD i otworzą przed użytkownikami nowe możliwości. W planach jest m.in. super–encyklopedia (oczywiście ilustrowana – digitalizowane zdjęcia), encyklopedia astronomii (wszystkie gwiazdy, itp.), poradnik dla grających w golfa, brydża, nauka chińskiej medytacji oraz „The Animals" – ilustrowany, animowany atlas zwierząt (scenki wyjęte z prawdziwego Tycia) zawierający film (!) przedstawiający narodziny żyrafy w afrykańskim stepie. Czyżby koniec kłopotów z biologią w szkole?!

■ **BATMAN** – powrócił już na ekrany kin w filmie „Batman Returns". Teraz firma Konami przenosi ponure Gotham City na ekrany Amigi i PC. Będzie to typowa platformówka z dodatkiem beatem–up. Każdy z pięciu poziomów przedstawia inną scenę z filmu, tak jak w grze „TERMINATOR 2". Najwięcej czasu autorzy poświęcają grafice. „Bez dobrej prezencji gra jest niczym" – twierdzą. Czy mają rację, przekonamy się niebawem.

■ **LOBO** – czy wiecie co to takiego? Nie, nie jest to odmiana jabłek! To bohater wielu zachodnich komiksów stworzonych przez Alana „Judge Dredd" Granta. Jest to obca forma życia (humanoid) z dziwnym przyzwyczajeniem: niszczy wszystko i zabija każdego kto stanie mu na drodze. Nie ocaleje nawet Święty Mikołaj. Firma Ocean postarała się o prawo do wykorzystania postaci tego szaleńca w swojej nowej grze platformowej. W tej chwili nie wiadomo nic o scenariuszu, nie wiadomo też czy to właśnie gracz będzie kierował poczynaniami dziwnego stwora. Zapowiada się kolejna „zabijanka"?

■ **BODY BLOWS** – ostatnio namnożyło się gier, w których możemy dać upust swojej energii i obić gęby typom spod ciemnej gwiazdy. Po głośnym „STREET FIGHTER 2" wydawało się, że nie może powstać nic doskonalszego. Grupa programistów z Team 17 stanowczo temu zaprzecza i ogłasza wszem i wobec: „BODY BLOWS" będzie technicznie niedościgłą grą z gatunku beatem–up. Koniec z nudną bijatyką i bezsensownym mordowaniem tych samych przeciwników, tak jest bywało to w niektórych grach. Postacie będą duże (wysokie na 120 pixeli) i bajecznie kolorowe. Naturalnie każda dysponuje własnym wachlarzem ciosów i taktyką walki. Podczas pojedynków na śmierć i życie będzie można posłuchać przyjemnej muzyki „rave" i digitalizowanej mowy. Gdy do tego dodamy płynną animację to... będzie kolejny hit?

NASZE PROPOZYCJE

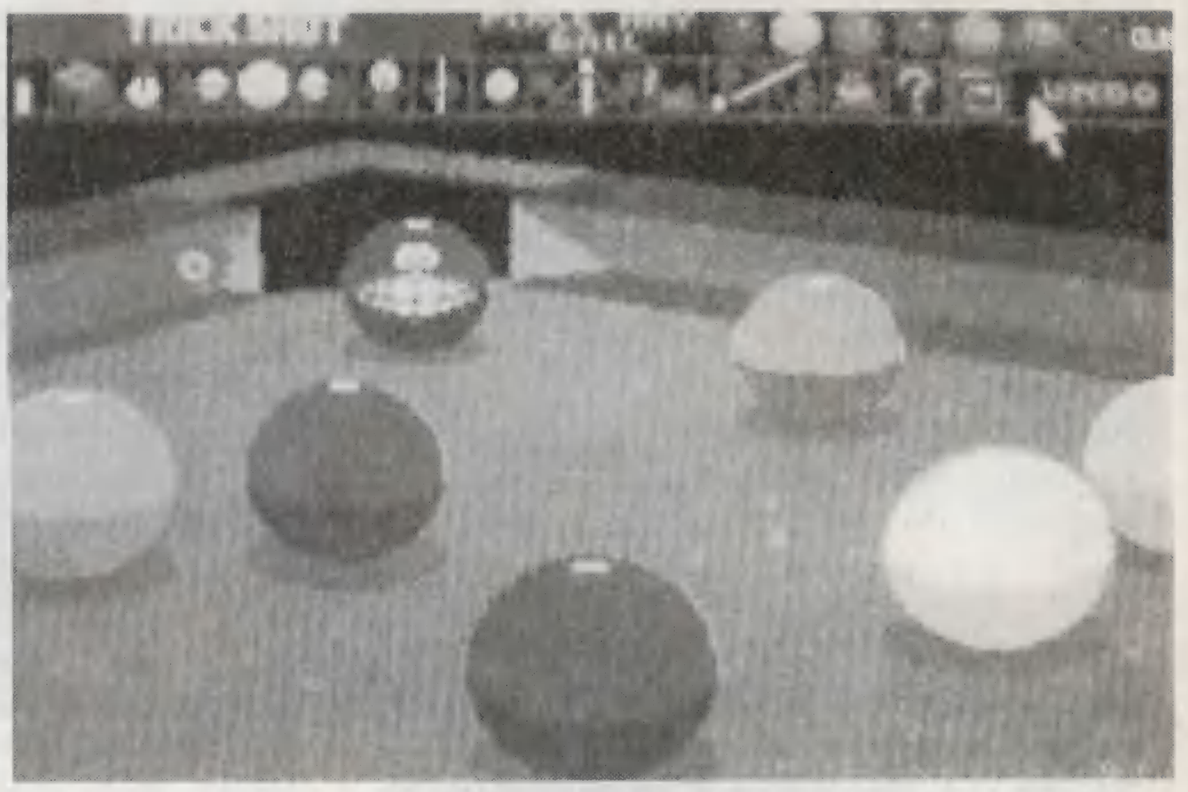


Są takie programy, w które najczęściej gramy, do których najchętniej wracamy. Gry bardzo różne, starsze i nowsze, ale dla nas zawsze najlepsze. Nie chcemy narzucać Wam własnego zdania, pragniemy Was tylko z nimi zapoznać. W tym miesiącu polecamy...

„WIZKID" – Twórcy z teamu Sensible Software wbrew swej nazwie (sensible znaczy rozsądny, sensowny) stworzyli grę określaną mianem szalona. Ale od razu trzeba dodać, że także wspaniała, chociaż pierwsze wrażenie jest niezbyt dobre, dopiero po jakimś czasie odnajdujemy sens gry. Wprawdzie program ten zyskał wielu zwolenników, ale dla niektórych jest to po prostu „lipa". Zadziwiające jest, że zawodowi krytycy gier komputerowych wychwalają ją pod niebiosa, a przydzielane jej oceny są wręcz absurdalne gdyż przekraczają 90%. Uważam, że w tym miejsu co poniektórzy znacznie przesadzili. Następca, a właściwie potomek „WIZBALLA", czyli „WIZKID", to trudna do zaszufladkowania mieszanka: jest po trosze platformówką, a trochę zręcznościówką z elementami gier logicznych i przygodowych w stylu „znajdź i wykorzystaj przedmiot". Jak to wszystko pogodzono w jednym programie? – najlepiej przekonać się samemu. Grafika tryska kolorami i humorem, a zagadki są dowcipne i oryginalne, o co dziś bodaj najtrudniej. Ponieważ „Cudowne Dziecko" ma do przejścia aż 9 różnych poziomów, aby uwolnić uwięzionych rodziców, może więc być dużo znakomitej zabawy na długie zimowe wieczory, oczywiście pod warunkiem, że gra ta przypadnie komuś do gustu, a nie jest to takie pewne...

CENTURION – DEFENDER OF ROME

Zadaniem gracza, w tej strategicznej grze akcji, jest uzyskanie jak największej ekspansji Imperium Rzymskiego przy równoczesnym zapewnieniu obrony samej Italii. Początkowo zadanie to wcale nie jest łatwe, gdyż gracz dysponuje zaledwie jednym legionem, a mieszkańcy Rzymu chętnie odzyskaliby wolność. Sama gra jest całkiem dobrze sporządzoną mieszanką gry strategicznej, przerywanej sekwencjami zręcznościowymi. Na przykład, dla zachowania spokoju w podległych prowincjach, gracz powinien od czasu do czasu brać udział w wyścigach rydwanów, czy walkach gladiatorów. W trakcie rozwoju gry, gracz może dysponować coraz większą liczbą, coraz silniejszych legionów, a także tworzyć flotylle okrętów do przemieszczania tych legionów na wybrzeża wrogich prowincji. Przy odrobinie szczęścia (i umiejętności) gracz może również uwieść królową Kleopatrę.



Gra jest bardzo dobrze opracowana pod względem graficznym, co znacznie podnosi atrakcyjność rozgrywki. W porównaniu do innych gier strategicznych, jest znacznie prostsza w obsłudze i mniej rozbudowana, co może nie zadowolić „rasowych" miłośników strategi, ale za to może przyczynić się do popularyzacji tego gatunku programów wśród szerszej rzeszy graczy. Na uwagę zasługuje również fakt, że jest to jedna z pierwszych gier licencjonowanych oficjalnie rozpowszechnianych w Polsce i już od kilku lat można nabyć ją w salonach komputerowych. Nie dość tego, do programu dołączana jest instrukcja w języku polskim, a także istnieje już spolszczona wersja programu



JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Wszelkie odmiany bilarda były jednymi z pierwszych gier komputerowych. Wystarczyło tu bowiem zaprojektować kilka kolorowych plam i ułożyć odpowiedni algorytm obliczający kąty odbicia. Nawet po uzupełnieniu takiej gry o elementy grafiki trójwymiarowej nie uzyskiwało się jednak znaczącego przybliżenia rzeczywistej gry w bilard. Ale tak było dotychczas. Zasłużony twórca gier komputerowych Archer Maclean (m.in. „INTERNATIONAL KARATE", „DROP ZONE") stworzył tym razem coś, co z powodzeniem można nazwać symulatorem bilarda. Stół jest tu widziany z pozycji obserwatora patrzącego na kulę, która ma zostać uderzona, a więc tak, jak widzi to grający w bilard. Widok ten można jednak obracać względem różnych osi, a także powiększać. Dzięki temu możemy uzyskać widok pod dowolnie wybranym kątem. Ruch bili jest bardzo precyzyjny. Nie ma tu żadnych niespodziewanych zatrzymań toczącej się kuli, czy odbić pod nieprawdopodobnymi kątami. Najlepiej, gdy w grze bieże udział dwóch graczy. Natomiast samotny gracz ma do wyboru czterech przeciwników komputerowych, z których każdy reprezentuje inny stopień wyszkolenia. Gra od momentu uruchomienia, robi niesamowite wrażenie. Na uwagę zasługuje rewelacyjna, trójwymiarowa grafika. Wprawdzie duża ilość opcji może w pierwszej chwili przerażać, ale szybko można opanować podstawowe funkcje poszczególnych ikon. Dodatkową atrakcją są elementy humorystyczne – bile spoczywające na blacie przez dłuższy czas zaczynają wyprawiać przeróżne harce. Warto to zobaczyć, ale przede wszystkim warto zagrać w Snookera.

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 CS:*

COMPUTER STUDIO Nr (6)3/92
Recenzje: – GUNSHIP 2000
– GRAND PRIX MICROPROSE
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

COMPUTER STUDIO Nr (7)4/92
Recenzje: – CIVILIZATION
Instrukcje:
– LURE OF TEMPTREES
– MONKEY ISLAND II cz. 2
– NARCO POLICE
– MIDWINTER II
– EYE OF THE BEHOLDER I cz. 4
– CHAOS STRIKE BACK
cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO Nr (8)5/92
Recenzje: – EPIC, LOTUS III,
Instrukcje: – BEAST III,
– KNIGHTS OF THE SKY,
– OBITIUS, ROBIN HOOD
– HOOK, GOBLIINS,
– MIDWINTER II (2),
– INDIANA JONES IV.
cena det. 10.000/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO
Wydanie Specjalne WS 1/92
Recenzje: – NIGHT HUNTER,
– ZOMBI.
Instrukcje: – M1–TANK PLUTOON,
– KICK OFF 2, KULT,
– POPULOUS 2
– LARRY II, F/A–18
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

Ta rubryka na stałe już zagościła na łamach naszego pisma. W poprzednim numerze, ogłosiliśmy konkurs na rozwiązania dwóch gier – „Maupiti Island" i „King's Quest VI". Właściwie nie liczyliśmy na to, że komukolwiek uda się ukończyć pierwszą z wymienionych gier, gdyż jest ona niesamowicie trudna. Zgodnie z naszymi przewidywaniami, dotychczas nie otrzymaliśmy prawidłowego rozwiązania. Korzystając z okazji dziękujemy **MARCINOWI NODZAKOWI** z Żor, za nadesłane materiały dotyczące „Maupiti Island". Wprawdzie nie udało mu się ukończyć gry i nadesłał recenzję opracowaną na podstawie amerykańskiego pisma, ale dziękujemy i za to. Gratulujemy wytrwałości i dociekliwości w rozwiązywaniu tej zagadki kryminalnej. Niestety nadesłany opis jest jeszcze zbyt skromny, aby go opublikować, jednak wierzymy, że na tym się nie skończy. Zachęcamy wszystkich, którzy próbowali grać w „Maupiti Island", aby podzielili się sukcesami, opisali swoje śledztwo, a być może z takich szczątkowych opisów uda się skompletować całość i zaprezentować na łamach „CS". W związku z zaistniałą sytuacją do tematu będziemy jeszcze wracali.

Konkurs na rozwiązanie programu „MAUPITI ISLAND" zostaje przedłużony do czasu wydania kolejnego numeru „CS".

Odnośnie opisu do „King's Quest VI", otrzymaliśmy dotychczas trzy bardzo dobre opisy i jeden z nich opublikujemy w następnym numerze. Jako, że termin nadsyłania prac konkursowych mija z chwilą ukazania się tego numeru w kioskach, a słowa te piszę kilkanaście dni wcześniej, zatem nie możemy dzisiaj wyłonić zwycięzcy, gdyż mogą jeszcze dotrzeć do nas inne opisy. Wszystko wskazuje na to, że tym razem zwycięzca zostanie wyłoniony w drodze losowania, ponieważ wszystkie opisy są doskonale opracowane. Czeka na niego nagroda pieniężna w wysokości **800.000 zł**. Wyniki i opis gry już w następnym wydaniu „CS".

NOWY KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Tematem nowego zadania konkursowego jest rozwikłanie zagadki kryminalnej. Przedstawiamy dzisiaj pierwszy program z planowanej przez Electronic Arts serii „Zaginione akta Sherlocka Holmesa". Gra nosi tytuł „Sprawa żłobionego skalpela" i łączy w sobie cechy dobrej gry dedukcyjnej i grafficznej gry przygodowej. Narracja prowadzona jest w stylu Connan-Doyle'a, chociaż taka sprawa nigdy nie została przez niego opisana. Ale właśnie urok gry dedukcyjnej polega na tym, że do końca nie znamy rozwiązania zagadki kryminalnej! Sherlock Holmes prowadzi tu śledztwo w sprawie zabójstwa młodej aktorki. Inspektor Lestrade ze Scotland Yardu podejrzewa, że sprawcą jest Kuba Rozpruwacz, ale Sherlock Holmes ma odmienne zdanie. Rozpoczyna więc śledztwo, w którym towarzyszy mu doktor Watson.

Techniczna strona gry najbardziej przypomina wczesne programy przygodowe z lat 80. Jest tu wiele istotnych dla przebiegu gry dialogów (ale jest to przecież gra dedukcyjna). Oryginalnym pomysłem jest natomiast możliwość wglądu w dziennik doktora Watsona. Notuje on tam wszystkie odwiedzane miejsca oraz wszystkie rozmowy jakie się dotychczas odbyły. Pozwala to graczowi w dowolnym momencie gry, przypomnieć sobie wszystkie wskazówki udzielone Sherlockowi. System sterowania grą jest przyjazny dla użytkownika. Naprowadzenie kursora na jakiś istotny dla sprawy obiekt, powoduje automatyczne wyświetlenie opisu tego obiektu oraz podświetlenie komendy, której użycie sugeruje komputer. Dialogi zostały zrealizowane w sposób analogiczny do gier firmowanych przez Lucasfilm, to znaczy, że graczowi zostaje zaproponowany zestaw kilku różnych wypowiedzi, a on musi jedynie wybrać tę, która według niego, najlepiej pasuje do sytuacji. W prowadzeniu śledztwa bardzo pomocna staje się mapa Londynu. Na początku gry możesz odwiedzić jedynie dwa miejsca: gabinet Sherlocka na 221b Baker Street i miejsce morderstwa. W miarę postępów śledztwa na mapie ukazują się miejsca, które aktualnie są możliwe do odwiedzenia. Kliknięcie na ikonie przedstawiającej to miejsce pozwala Sherlockowi pojechać tam dorożką. Gra nie pozwala Ci także pominąć tych informacji, które są naprawdę istotne dla przebiegu śledztwa, chociaż jeśli będziesz zbyt drobiazgowy w zbieraniu informacji, to możesz zostać skierowany w ślepy zaułek. Opracowano na podstawie wersji do IBM PC Czekamy na relację z przebiegu śledztwa prowadzonego przez Sherlocka Holmesa. Czy wśród Was jest śmiałek, który podejmie się tego zadania?

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (3)

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkich tych, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o ukończenie prezentowanej gry, wprowadzamy odrębny konkurs.

Poniżej zamieszczono pięć pytań, na które bez trudu powinni odpowiedzieć stali Czytelnicy naszego pisma. Jeśli któreś z pytań wydaje się Wam zbyt trudne, radzimy poszperać w poprzednich wydaniach naszego magazynu, a napewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

PYTANIA:

1. *Przez jaką firmę został opracowany program „Knight's of the Sky"?*
2. *W którym roku powstała firma Psygnosis?*
3. *Podaj imię i nazwisko badaczki zaginionych kultur występującej w grze „Indiana Jones IV"*
4. *Kto jest twórcą programu „Sim City"?*
5. *Jaką nazwę nosi kontynuacja gry „Another World" opracowana przez Delphine Software?*

Na odpowiedzi czekamy do dnia, w którym do kiosków trafi nr. 2/93 (10).

UWAGA! Oprócz odpowiedzi, koniecznie podaj typ swojego komputera.

Korespondencję należy kierować na adres

COMPUTER STUDIO
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW z nr. 4/92 (7)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Samolot Billego Stealeya, to myśliwiec „Miss MicroProse" F-28 Trojan.
2. Głównym bohaterem programu „Another World" jest LESTER.
3. Sprawcą zbrodni w „Cruise..." jest DICK.
4. Chłopiec imieniem Guybrush występuje w dwóch częściach „Secret of Monkey Island"
5. „Kick Off 2" został opracowany przez firmę ANCO.

Dziękujemy wszystkim, którzy wzięli udział w konkursie, zapraszamy do uczestnictwa w następnych.

Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania, otrzymują joysticki. **Gratulujemy!**

LISTA NAGRODZONYCH:

1. **MIROSŁAW MANDLA**, Bartkówka, Ustrobna 206,
2. **ROBERT PYCIAK**, Oś. Na Lotnisku 7/19 Kraków,
3. **PRZEMYSŁAW SUMELKA**, Oś. Rusa 90 m 10, Poznań
4. **MACIEJ RAKOWICZ**, ul. Herbowa 16/61, Lublin
5. **TOMASZ PRYZMONT**, ul. Berlinga 19/90, Białystok

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. od nr. .....

CS 9

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. od nr. .....

CS 9

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. od nr. .....

CS 9

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

COMpress s.c.

DH. „KAMIONEK"
WARSZAWA ul. KINOWA 19
stoisko ze sprzętem komputerowym lp.

Zapraszamy w godz. 11–19
w sob – niedz godz. 10–15

POLECAMY

KOMPUTERY IBM PC, AMIGA, COMMODORE,
GRY TELEWIZYJNE – NINTENDO
CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO
DYSKIETKI
JOYSTICKI
MYSZKI
SCANERY
OPROGRAMOWANIE
LITERATURĘ
CZASOPISMA

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.

HEGATAR COMPUTING

01–360 WARSZAWA, ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA "WOLA"
zapraszamy od pon. do piątku
w godz. 16 – 19 tel. 638–12–09

POLECAMY

- ★ GRY TELEWIZYJNE NINTENDO
- ★ CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO – SPRZEDAŻ, WYMIANA
- ★ JOYSTICKI ANGIELSKIE – 1 ROK GWARANCJI
- ★ NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA DOTYCZĄCE WSZYSTKICH TYPÓW KOMPUTERÓW ORAZ NINTENDO

Do każdego pisma dołączone są dyskietki z bezpłatnymiprogramami.
Wysyłka na cały kraj.

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
00–103 Warszawa
ul. Królewska 43/25

STUDIO KOMPUTEROWE

IBM PC
ATARI ST AMIGA
COMMODORE

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

tel. (0–22) 56–03–69 (wieczorem)
W–wa, ul. Targowa 18 pawilon 31

CO PIĄTY PROGRAM GRATIS!

Studio Komputerowe
"PROLAIN"
oferuje wysyłkowo

– oprogramowanie
– cartridge
– literaturę
– instrukcje

do komputerów:
AMIGA 500/2000 COMMODORE 64/128
Katalog gratis (koperta zwrotna + znaczek).

"PROPLAIN"
ul. Wyżyny 20/8
20–560 LUBLIN
Prosimy o podanie typu komputera!

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
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 LITERATURĘ KOMPUTEROWĄ

COMPUTER STUDIO

- Jak zamawiać archiwalne numery ?
- Jak reklamować się w Computer Studio ?

Scan Vangis 2011 for www.retroreaders.makii.pl



Można jeszcze nabyć następujące numery:

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

COMPUTER STUDIO Nr (7) 4/92
- CIVILIZATION –recenzja

Instrukcje:
- LURE OF TEMPTRESS
- MONKEY ISLAND cz. 2
- NARCO POLICE, MIDWINTER II
- CHAOS cz. 2
- BEHOLDER cz. 22

cena det. 10.000 zł/13.000 zł.

COMPUTER STUDIO Nr (8) 5/92
Recenzje:
- EPIC, Lotus III

Instrukcje:
- KNIGHTS OF THE SKY
- BEAST III, OBITIUS
- HOOK, GOBLINS
- MIDWINTER II cz. 2
- ROBIN HOOD
- INDIANA JONES IV

cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO Wydanie Specjalne 1/92
Recenzje:
- NIGHT HUNTER, ZOMBI

Instrukcje:
- M1-TANK PLUTOON
- KICK OFF 2, KULT
- POPULOUS II
- LARRY II, F/A-18

cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO Wydanie Specjalne 2/92
- SYMULATORY -przegląd

Instrukcje:
- FIGHTER BOMBER
- GUNSHIP, POWERMONGER
- INTRUDER, POPULOUS
- SIM CITY, LARRY III

cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO DODATEK SPECJALNY
Instrukcje:
- GUNBOAT, TIMES OF LORD
- WOLFPACK, DUCK TALES
- INDIANA JONES III, B.A.T.

cena det. 10.000/13.000 zł

JAK ZAMAWIAĆ POPRZEDNIE NUMERY:

Zamówienia należy kierować na adres:
COMPUTER STUDIO, 04–202 Warszawa al. Marsa 6.
Należność – kwotę będącą równowartością ceny det..+ koszty przesyłki – prosimy przesłać **tylko** przekazem pocztowym, a na odwrocie blankietu należy ponownie podać adres i czego dotyczy zamówienie. Cyfra po znaku "/" oznacza cenę z uwzględnieniem kosztów pocztowych.
Pytania i interwencje – tel. 15–42–20 w godz. 14–19 oprócz sob.– niedz.

REKLAMA W COMPUTER STUDIO:

Ceny ogłoszeń:
moduł reklamowy – 400.000 zł.
1/2 strony – 2.500.000 zł.
1 strona – 5.000.000 zł.

Powyższe ceny dotyczą reklam wewnątrz numeru. Do Państwa dyspozycji pozostawiamy okładki (wewnętrzne i ostatnią).
Zainteresowanych umieszczeniem reklamy na tych stronach prosimy o kontakt.