AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 2/93 (10)
INDEX 355127
CENA: 10.000



MEGALOMANIA

TASK FORCE 1942

FIRST SAMURAI

DARKSEED



ELVIRA II



Flashback

Cadaver

King's Quest VI

GREAT NAVAL BATTLES™

NORTH ATLANTIC 1939-1943

HUGO – III „Jungle of Doom" (1992 r.)
Wymagania: IBM-PC, EGA/VGA, twardy dysk
Sterowanie: klawiatura

Przez trzy ostatnie lata, firma Gray Design Associates, wypuszczała na rynek kolejne odcinki swojej słynnej trylogii „HUGO" , składającej się z trzech gier graficzno-tesktowych: cz. I – „Hugo's House of Horrors" (1990), cz. II – „Hugo, Whodunit?" (1991) oraz tytułową, „Jungle of Doom". Trzy różne scenariusze na trzech kontynentach łączy ze sobą tylko jedno: dwójka głównych bohaterów. Hugo i jego narzeczona Penelopa to żądni przygód młodzi Amerykanie, których poznajemy w cz. I–ej, kiedy to Penelopa podejmuje pracę opiekunki do dziecka i... zamiast forsy zaczynają się kłopoty. Jacyś dwaj maniacy – Profesor i Igor „ograniczają" – mówiąc delikatnie – jej wolność i biedny Hugo, aby ją stamtąd uwolnić, będzie zmuszony do poddawania się jakimś dziwnym, rodem z diabła samego eksperymentom bio-genetycznym. Od naszej inteligencji zależy jak szybko znów bedą razem... Po strasznych doświadczeniach w swoim rodzimym kraju, młoda para jedzie do Europy, a konkretnie do Anglii, gdzie w willi Wielkiego Wuja Horacego, marzą im się urocze wakacje... ale, zaraz po przyjeździe, Hugo gdzieś przepada a sama Penelopa staje się mimowolnym świadkiem morderstwa ! Teraz ona będzie naszym pierwszoplanowym bohaterem. Czy uda jej się rozwikłać zagadkę śmierci... Wuja Horacego ?. To już zależeć będzie tylko od naszego angielskiego, IQ i ochoty na długie wieczorne granie... W końcu wszystko dobrze się kończy, wakacje też, wracamy więc do domu.

Ale burza magnetyczna nad Atlantykiem odbiera Hugo-pilotowi lekkiej Cesny resztki wiedzy z nawigacji. Hugo dociera wreszcie nad kontynent, i na rezerwie paliwa ląduje gdzie się da... A „dało się" na małej polance, wśród amazońskiej dżungli. Tu – jak zawsze w tym serialu – już na początku dzieje się coś niedobrego. Penelopa zostaje ukąszona przez olbrzymiego pająka, ma 48 godzin życia i wg małej murzynki, jedyną szansą ne jej uratowanie w ciągu tego krótkiego czasu jest napój ze „źródła życia". To zaś jest daleko za wodospadami a po drodze: wiszące mosty z porwanych lian, nieprzyjazne plemiona tubylców „U wba wall um jumba...", zagadka kryształowej kuli i tajemnicza historia z papirusem Starego Człowieka. Hugo jednak dostaje się względnie łatwo do wioski małej murzynki; tu wszystko wygląda dobrze, chcą pomóc a nawet pohandlować! Co z tego, kiedy akurat jest pełnia Księżyca, „wioskowy" szaman zwariował i... uwięził Hugo zamiast mu pomóc ! A na dodatek ma wielki garnek, w którym dałoby się kogoś? nie tylko zmieścić, uwięzić ale i...? To już nie jest wesołe, czas upływa, szanse stają coraz mniejsze... Tyle na razie, żeby nie psuć zabawy.

Dodajmy tylko trochę „technologii": Hugo może chodzić także „po skosie"; w grę wbudowane są podpowiedzi – F1, jest też sporo różnych rzeczy do zbierania; mogą one „rzucić nieco światła" na nasze problemy. Przydatnymi opcjami obok „Boss key – F9", trybu Turbo przyśpieszającego akcję – F8, są także: możliwość przywołania ostatniego polecenia tekstowego – F3 i zapamiętania gry w dowolnym momencie – F4 (może być korzystne, gdy jutro klasówka...). Pomoc, podpowiedzi i instrukcje jak zwykle pod klawiszem F1.

DYSTRYBUTORZY:
Księgarnie „ELEKTRONIKA"
W-wa, ul. Mokotowska 5/53 (detal)
Łódź, ul. Piotrkowska 39
Wrocław, ul. Św. Mikołaja 56/57
W-wa, ul. Mińska 25 (hurt)

"SHARE-NET", zamówienia
03-982 Warszawa, ul. Meissnera 6/53
tel. (0-22) 15-94-65, w godz. 17-20

IBM PC
Shareware... Public Domain

Gry:

BATTLE FOR ATLANTIS ev	101
SECRET AGENT v	102
GAME OF ROBOT I/II	104
G.A.G.S	106
APPLES & ORANGES ev	108
KINGDOM OF KROZ	111
MAHJONGG	117
ARMY v	119
FORD SIMULATOR I cem ev	120
3D PSION CHESS	124
RETRUN TO KROZ	127
VAMPYR ev	132
RUSSIAN FRONT II ev	134
COMMANDER KEEN I ev	136
"Invasion of the Vorticons"	
HUGO'S HOUSE HORRORS e	137
POWER CHESS	138
FORD SIMULATOR II ev	141
ROBOMAZE II ecm ev	143
óADVENTURE GAMES TLKIT	144/5
ARK AGES I ev	146
"Prince of Destiny" EGA TREK ev	148
DUKE NUKEM ev	152
BIG THREE ev	153
LOST ADVENTURES OF KROZ	155
HUGO, WHODUNIT ? ev	158
CYRUS CHESS	161
QUESTMAKER ev	172
CAPTAIN COMIC e	176
SCRABBLE e	178
GO	195
VGA QUATRIS PRO v	197
COMMANDER KEEN IV	
"Good-bye Galaxy" ev	1099-100
PAGANITZU ev	1101
CRYSTAL CAVES e	1102
NAPOLEONIC BATTLES ev	1103
GROUND WAR ev	1107
CASINO HAZARD ev	1108
CONQUEST v	1109
COSMO'S COSMIC ADV. ev	1110
LHX ATTACK CHOPPER ev	1112
CAT ABYSS ev	1115
WEIRD ISLAND ev	1116
688 SUB ATTACK ev	1117
ROBOMAZE III " The Dome " ev	1118
COMMANDER KEEN III ev	1120
"Aliens ate my babysitter"	
DOMINATION v	1121
DRAGONS SHARD e	1123
ANCIENTS – 3D v	1124
WOLRD EMPIRE e	1125
WOLFENSTEIN EXTRA IIIv	1128
OPERATION BARBAROSSA	
"Russian Front I" ev	1131
GALACTIX v	1133
ARMADA ev	1134
DENARIUS AVARICIUS..ev	1135
MYTH MASTER ev	1136
DEFENDER OF BOSTON v	1137
LA GRANDE ARMEE ev	1138
F-117A STEALTH F. ev	1140
JILL OF THE JUNGLE ev	1142
CORNCOB-VGA 3D v	1143
MEGATRON v	1144
CASTLE OF THE WINDS ev	1145
BATFISH	1146
LLAMATRON v	1147
MEL ODIUS GOES SIX...v	1148
SAND STORM v	1149
KILOBLASTER I "Death of Starship" ev	1150
WORDTRIX e	1151
FORD SIMULATOR III	1180/81
"Story continues...	
THE REST (5) OF KROZ v	1183
"Shrine of Kroz", "Dungeons of Kroz"	
"Caverns of Kroz", "The Temple of Kroz"	
"Final Crusade of Kroz"	
ZZT – SUPER ZZT	1184
STRATEGY ev	1185
HUGO III "Jungle of Doom" e	1186
BOLO ADVENTURES II ev	1190
GOLDHUNT ev	1193
WOLFENSTEIN – 3D I v	1194
"Escape from Wolfenstein"	
BOLO ADVENTURES I ev	1197
WORD RESCUE ev	1198
WOLFENSTEIN – 3D II "Spear of Destiny v	1201
GLOBAL WARFARE ev	1207
KEEN DREAMS e	
PHYLOX v	1213

Edytory i procesory tekstu
(3 progr. na dysku 1.2Mb)

BREEZE v4.05	|
TECHWRITER v2.12	|
RUSS v4.0	| 500
KWIK WRITE v4.03	|
MIND READER	|
EINSTEIN WRITER v7.3	| 501
SAGE WORDS v4.0	|
QEDIT + TOOLS v2.1	|
ET & PEDIT v1.65	| 502
POPSAURUS v1.1	|
PC-WRITE 1	|
PC-WRITE 2 v3.3	| 503
TED v1.0, PLUS-7	|
ALCHEMY DTP, VDE	|
FREEWORD v2.0	| 504
WORD FUGUE 1	|
WORD FUGUE 2 v2.0	|
GALAXY v2.2	| 505
MULTIEDIT v5.0	|
GALAXY LITE v1.0	|
PC-TEXT v2.0	| 506
TEXT-PRO v2.0	|
PC-WORD, BGED	|
EDWIN, SCREEN	| 507
BLACK MAGIC 1	|
BLACK MAGIC 2	|
BLACK MAGIC 3 v1.5	| 508
GALAHAD 1	|
GALAHAD 2 v2.10a	|
BINGO v2.0	| 509
EASY EDIT II	|
MULTIWRITER, PETIT	|
PROJECT GUTENBERG T.	| 510
PC-TYPESETTER	|
PACE v1.0, FSTEXT v1	|
CAPTAIN BLACKBEARD	| 511
INTEX – MAIN PL/GB	|
INTEX – SP/IT/F/RUS	|
FREEMACS v16a	| 512
NEW YORK WORD v1.0	|
WED v4.0	|
BOXER v3.1	| 513
JOVE v4.3	|
PC-OUTLINE v3.34	|
SUPER WP	| 514

OD REDAKCJI

Pozdrawiamy serdecznie wszystkich Czytelników, dziękujemy za listy, liczny udział w konkursach, słowa otuchy i krytyki. Zachęcamy do częstszego pisania – podzielcie się z nami Waszymi osiągnięciami i to nie tylko w rozwiązywaniu najtrudniejszych gier. Mile widziane będą opisy programów użytkowych oraz wszelkie artykuły poświęcone publicystyce komputerowej.

Teraz kilka słów wyjaśnienia odnośnie treści tego numeru. Stali czytelnicy zauważą na pewno, że nie zamieściliśmy, tym razem, dwóch stałych pozycji „CS" – „Nasze Propozycje" i „Nowości – Ciekawostki – Zapowiedzi". Jest to sytuacja wyjątkowa i już w następnym numerze znajdą się w/w pozycje, a także na życzenie wielu czytelników, powróci jeszcze jeden stały dział, a mianowicie „The World Top Hits".

Wszystkie te rubryki ulegną pewnym modyfikacją, co mamy nadzieję przyczyni się do uatrakcyjnienia pisma.

Na zakończenie mniej miła wiadomość. Najprawdopodobniej od przyszłego numeru będziemy zmuszeni podnieść cenę „CS", co spowodowane jest stale wzrastającymi kosztami produkcji. Postaramy się zrekompensować to zwiększeniem objętość, a później, stopniowym wprowadzaniem kolorowej szaty graficznej.

Spis Treści



FLASHBACK 2

CADAVER 7

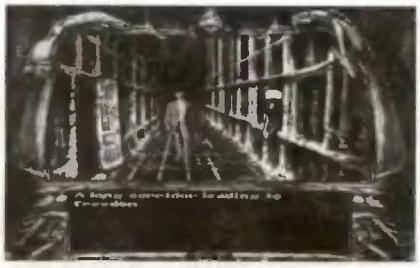


FIRST SAMURAI 10

ELVIRA 2 13

DARK SEED 16

MEGA-LO-MANIA 19





THE EYE OF BEHOLDER 22

GREAT NAVAL BATTLES 24

TASK FORCE 1942 27

KING QUEST 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

FLASHBACK

Po niewątpliwym sukcesie gry „ANOTHER WORLD", firma Delphine Software wprowadziła na rynek program „FLASHBACK", który jest kontynuacją rozwiązań zastosowanych w „Innym Świecie". Jest to program przygodowo–zręcznościowy, ale wymagający od grającego umlejętności logicznego rozumowania. Wszystko to powiązane z rewelacyjną grafiką i animacją powoduje, iż program należy do ścisłej czołówki gier w swoim gatunku. Wprawdzie sama postać jest nieco mniejsza niż w „ANOTHER WORLD", ale za to posiada większy zakres ruchów. Tematyka tych dwóch programów jest również zbliżona, gdyż akcja osadzona jest w scenerii science–fiction. Zanim przystąpisz do gry, możesz obejżeć animowaną scenkę, która wprowadzi Cię w okrutny i niesamowity świat przyszłości. Głównym bohaterem jest młody naukowiec Conrad B. Hart, który trafił na ślad spisku „obcych" przeciwko ziemianom. Ściąga mu to na kark służby specjalne „obcych", które chcą go zlikwidować. Sekwencję ucieczki Conrada, możesz obserwować na ekranie monitora. Kosmiczny motocykl prowadzony przez naukowca został trafiony promieniem działka laserowego „obcych" i rozbija się gdzieś na zalesonych terenach planety Titan. W tym momencie rozpoczynasz zabawę...



OGÓLNE ZASADY GRY

Cel gry jest bardzo prosty: należy uciec z tej cholernej planety...

A teraz kilka uwag ogólnych:

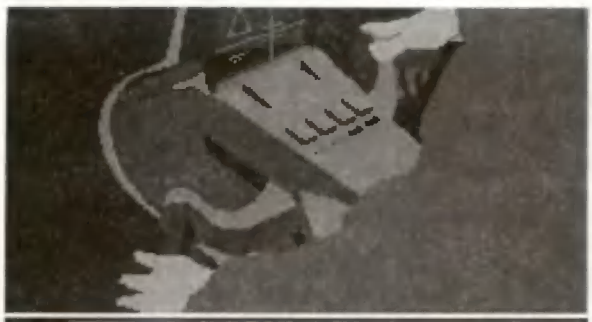
1. Wszystkie przedmioty, które możemy znaleźć, to małe pudełeczka z zieloną diodą (oprócz kamieni).
2. Każdy przedmiot nosi jakąś nazwę. Jeśli więc coś Ci się spodoba, a gdy do tego podejdziesz i nie pojawi się nazwa przedmiotu, oznacza to, iż masz do czynienia z elementem dekoracyjnym którego nie możesz wziąć.
3. Jeżeli musisz załatwić faceta znajdującego się o poziom niżej, to najlepiej wyciągnij spluwę i spadnij, a potem od razu strzelaj (chłopak nawet nie zipnie).
4. Każdą animowaną sekwencję w tym także demo wprowadzające, możesz pominąć wciskając klawisz ESC.
5. Roboty możesz zniszczyć tylko wtedy, gdy mają wyciągniętą wieżyczkę.
6. Gdy tylko możesz, uzupełniaj SHIELD (tzn. użyj). Jest to Twój licznik trafień (max. cztery). Uzupełnia się go w maszynach RECHARGE.
7. Często zapisuj aktualny stan gry.
8. Gra posiada trzy stopnie trudności – EASY, NORMAL, DIFICULTY. Kody do każdego z nich podane są na końcu instrukcji. Opis zgodny jest z poziomem NORMAL, a zmiany na pozostałych poziomach dotyczą tylko liczby wrogów np. na poziomie EASY nie ma robotów i zmniejszona jest liczba strażników, a na poziomie DIFICULTY pilnujących jest więcej.

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ?

POZIOM PIERWSZY

Na początku NIE idź w lewo, ale na dół do następnej planszy, najlepiej prawą stroną. Stań na „ćwierkającym" komputerku i weź HOLOCUBE (możesz go użyć w dowolnym momencie) i wróć na górę (wspinaj się). Teraz idź w prawo – górą lub dołem, jest to obojętne, z tym że na dole jest jeszcze jeden robocik do „skasowania". Stań na krawędzi na samej górze, wykonaj długi skok i przytrzymaj FIRE (mam nadzieję, iż przyszło Ci do głowy, że należy rozwalić tego po drugiej stronie). Idź w prawo. Spadnij o poziom niżej, rozwal przeciwnika, idź w lewo i spadnij niżej. Teraz idź w lewo, weź STONE. Wdrap się, weź CREDITS (na razie masz ich 0, ale to się zmieni). Wróć do faceta, a następnie załatw robota. Teraz masz dwie możliwości: wskoczyć do komputera na półeczce po prawej stronie (wtedy otworzą się drzwi), albo pójść dołem (jeszcze jeden robot którego możesz zlikwidować) i zajść faceta od tyłu. Jak go załatwisz, to zobaczysz, że w miejscu gdzie on stał, znajduje się CELL. Weź to, idź w prawo i spadnij do następnej planszy. Zejdź na dół, załatw faceta i idź w prawo. Teraz omijając (górą) zielony płomyczek, biegnij w prawo. Zatrzymaj się na komputerze. Wdrap się na windę, podejdź do RECHARGE (po prawej stronie) i użyj CELL, a potem BOULCLIER. Teraz z powrotem (uważaj na płomyczek) do końca w lewo, wdrap się i idź w lewo do następnej planszy. Podejdź do maszyny BRIDGE UNIT i użyj na niej CELL. Teraz nastąpi animowana scenka. Szybko wyciągnij spluwę z kabury i rozwal wstrętnego robota. Idź w lewo. Dobiegnij do windy i wjedź nią na górę (FIRE i GÓRA). Teraz biegnij w lewo do następnej planszy. Wdrap się do komputera i użyj STONE. Wejdź jeszcze wyżej (ale wysoko!) i wdrap się na windę. Zabierz stąd TELEPORTEUR i STONE z komputera (jak chcesz to weź sobie oba kamienie). Ostrożnie wróć do miejsca gdzie używałeś CELL i BOULCLIER. Jeśli już wlazłeś na windę, to pojedź do góry (lub się tam wdrap). Idź w lewo, najlepiej stań blisko kra-

wędzi ekranu, wyciągnij spluwę i przeturlaj się do następnej planszy, a tam strzelaj. Jeśli załatwisz faceta (o ile wcześniej tego nie zrobiłeś) to wdrap się na górę, najlepiej prawą stroną dziury. Winda uruchomi się. Teraz przeskocz dziurę i drugi komputer. Wykonaj dwa krótkie skoki (winda zjedzie na dół). Wdrap się o poziom wyżej, pobiegnij w prawo do komputera. Następnie wróć, a po





drodze omiń faceta, tego bliżej windy i jedź lub wspinaj się na górę. Idź w prawo, aż do faceta siedzącego pod drzewem. Gdy znajdziesz się obok niego, użyj TELEPORTEUR. Facet ucieszy się jak dziecko i z radości ofiaruje Ci ID CARD. Teraz wróć do miejsca, gdzie wziąłeś TELEPORTEUR. Już tam jesteś? To fajnie! Zejdź na sam dół, idź w prawo do windy. Zjedź na dół, a następnie spadnij na dół lewą stroną. Podejdź do automatu SAVE–POINT i naciśnij FIRE. Od tej pory, jeśli zginiesz, to nie będziesz zaczynał gry od początku, tylko od tego miejsca. Spadnij na dół do następnej planszy i idź w prawo do drzwi. Wdrap się na górę i biegnij w prawo (uwaga na żółte pola). Zejdź (jeśli nie spadłeś wcześniej) na dół, a potem jeszcze poziom niżej. Widzisz tych dwóch facetów po obu stronach? Zawiśnij na ich poziomie, a potem rozwal tego, który przeżyje. Uzupełnij energię (SHIELD) w automacie RECHARGE (na półce z lewej strony) i idź w prawo. Rozwal faceta w następnej planszy, wdrap się wyżej, podejdź do automatu SWITCH. Naciśnij FIRE, a zielony ognik zniknie. Jednak żeby przejść dalej, musisz przeskoczyć nad komputerem, jeżeli tego nie zrobisz, to ognik pojawi się ponownie. Idź w prawo do następnej planszy (UWAGA! Po drodze są różne przedmioty. Bierz wszystkie CREDITS, a STONE jeśli masz ochotę, gdyż nie będą już potrzebne na tym etapie. Rozwal robota i uważaj na zielone krople spadające z sufitu. Idź w prawo. Teraz musisz wspiąć się na wyższy poziom. Znajdują się tam klucze KEY, które należy zabrać. Idź dalej w prawo do następnej planszy. Wdrap się na półkę z automatem RECHARGE (po prawej stronie ekranu, możesz uzupełnić SHIELD). Wejdź jeszcze wyżej, a tam... znajdziesz niesamowite bogactwo – 500 kredytek (CREDITS), które trzeba zabrać zanim ktoś Cię uprzedzi. Powinieneś mieć już 660 kredytek. Nie przejmuj się jeśli masz mniej. Wróć do pomieszczenia, gdzie było tych dwóch drani i maszyna RECHARGE. Uważaj na wieżyczki, gdy zaczną strzelać, trzeba się pod nimi przeturlać. Wejdź o dwa poziomy wyżej i idź w lewo do następnej planszy. Podejdź do komputerka LOCK (przy drzwiach) i użyj KEY. Idź w lewo, załatw robota znajdującego się na niższym poziomie. Podejdź do komputera SECURITY LOCK i użyj ID CARD, a drzwi samoczynnie otworzą się. Wiesz co należy zrobić, gdy zobaczysz chłopców ze spluwami? W takim razie zrób to teraz. Zejdź na dół do następnej planszy. Przejdź na lewą stronę ekranu, zejdź niżej, wyciągij spluwę, spadnij w dół i rozwal obu facetów. Idź w prawo (uwaga na wieżyczkę strzelającą na poziomie głowy). Idź w prawo, uważając na spadające krople, wdrap się na górę i idź dalej w prawo. Będzie tam facet. Nie zabijaj go (i tak Ci się to nie uda). Użyj CREDITS, a otrzymasz CEINTURE ANTI–G. Teraz pojawi się wymowna strzałka, co należy teraz zrobić (jeszcze jedno. Przed skokiem wybierz sobie CEINTURE ANTI–G (F1.....F1)). Właśnie udało Ci się pomyślnie ukończyć pierwszy etap gry.

POZIOM DRUGI

Przejdź się do następnej planszy (w prawo) podejdź do krawędzi podłoża. Zawiśnij, a potem zeskocz na dół. Uzupełnij SHIELD w RECHARGE. Większość przedmiotów szlak trafił, ale nie ma co się tym przejmować. Windą wjedź na górę. Wdrap się o poziom wyżej, podejdź do ściany, wykonaj długi skok i ponownie wdrap się na górę. Pójdź w lewo, wdrap się, wyciągnij spluwę i idź w prawo. Rozwal dwóch facetów, a potem podejdź do IANA (tak nazywa się ten facet, który wstał) i porozmawiaj z nim (wciśnij FIRE). Podejdź do fotela (CHAIN) i naciśnij FIRE. Teraz możesz obejrzeć ładną, animowaną sekwencję. Następnie, porozmawiaj z IANEM. Dostaniesz od niego FORCE FIELD, jest to coś na wzór tarczy ochronnej z „ANOTHER WORLD" – broni przed strzałami, ale tylko na krótki okres. Jeżeli chcesz tego użyć, to F1.....F1 i ENTER, ENTER itd. Poza tym może służyć do otwierania drzwi. Idź w prawo do następnej planszy. Wykonaj skok, najlepiej z rozbiegu, a znajdziesz się w następnej planszy. Rozwal gościa na dole i zabierz stamtąd FUSE. Wejdź o poziom wyżej i wykonaj długi skok, a potem wdrap się na górę. Podejdź do SWITCH i użyj FUSE, a potem naciśnij FIRE. Winda zjedzie na dół. Wskocz na nią i pojedź na górę (bo w dół się nie da). Podejdź do SWITCH i naciśnij FIRE. Wjedź na górę i idź w lewo (możesz biec). Od tej pory jest trochę mniej strzelania, a więcej myślenia.

Podejdź do komputerka przy drzwiach i naciśnij FIRE – przywołujesz windę. Zjedź na dół. Okazuje się, że jest to metro, którym możesz podróżować do czterech stacji, a są to: AZJA, AMERYKA, AFRYKA i EUROPA. Jeśli chcesz sobie pojeździć, to musisz stanąć z prawej strony ekranu, a gdy nadjedzie wagonik, naciśnij FIRE. Metro kursuje co 3–5 sek. Na dobry początek pojedźmy sobie do Ameryki – bez wizy i za darmochę. Wjedź windami na samą górę (jak ich nie ma to je przywołaj). Teraz idź w lewo do baru, a tam pogadaj z barmanem. Po skończonej rozmowie, biegnij w prawo (dwie plansze), wejdź na górę. Podejdź do faceta i porozmawiaj z nim. Zjedź z powrotem do metra i pojedź do AFRYKI. Windami na samą górę, a stamtąd w lewo do centrum biurokracji. Porozmawiaj z osobą siedzącą za biurkiem. Wjedź na górę i porozmawiaj z sekretarzem gubernatora, a otworzy Ci on drzwi do gabinetu szefa. Podejdź do gubernatora i użyj ID CARD. W zamian za to otrzymasz WORK PERMIT. Wróć do metra i pojedź do EUROPY. Oczywiście musisz wjechać na samą górę i pójść w... lewo. Po drodze miniesz faceta (mało rozmowny) i automat do zdjęć (ale nie masz ani jednej kredytki). Idź do następnej planszy w lewo. Wjedź windą na górę i w lewo. Trzeba zarobić 1500 kredytek, a więc należy trochę popracować. Odszukaj komputery zatrudniające ludzi. Podejdź do ekranu, który jest czynny i wykonuj następujące czynności:

1. Naciśnij fire, a dowiesz się co to za praca i ile Ci płacą, a potem wykonasz opcję drugą (musisz dostarczyć paczkę z AZJI do AFRYKI).
2. Użyj WORK PERMIT i już możesz zacząć pracować.

Oto co musisz zrobić:

Wróć do metra i pojedź do AZJI. Wjedź na górę i biegnij do końca w lewo. Tuż przed zamkniętymi drzwiami jest panienka. Porozmawiaj z nią. Otrzymasz paczkę (PARCEL), którą musisz przetransportować do AFRYKI. No to do metra i do AFRYKI. Na samą górę (UWAGA! Jak będziesz wjeżdżał na ostatni poziom, to będzie tam niemiły facet, którego trzeba będzie zabić). Jeśli przeżyłeś, to gnaj do końca w prawo. Podejdź do faceta za ladą i użyj paczki. Właśnie zarobiłeś swoje pierwsze 100 CR. Dalej już będzie trochę gorzej, większa płaca, ale i trudniejsza praca. Metrem do EUROPY, a potem na górę i w lewo do komputerów. Schemat taki sam jak poprzednio, podejdź do czynnego komputera i wkonaj:

1. jw. Tym razem trzeba eskortować bardzo ważną osobistość (VIP) z poziomu RESTRICTED AREA 02 do CENTRE DE RECHERCHE)
2. jw.

Dometra, do AFRYKI, wjedź windą o jeden poziom. Drzwi będą już otwarte. Idź w prawo. Jest tu już VIP. Będzie się trzymał zaraz za Twoimi plecami (ok. 1 cm na ekranie). Gdy mu znikniesz z oczu, to zacznie wracać (ale to jest mało istotne). Spadnij, wjedź windą po VIPA, stań tak, żeby i on się zmieścił. Windą na dół, a następnie biegiem w prawo do następnej planszy. Wdrap się na półkę przy drzwiach, a potem jeszcze raz i spadnij na komputerek. Drzwi na dole otworzą się, ale zamkną się te na górze (nie przejmuj się). Idź w prawo, (przeskocz przez wieżyczkę) wejdź na półkę, zejdź z drugiej strony, zawiśnij, a potem spadnij. Drzwi na dole będą otwarte. Teraz dogoń VIPA i ciągnij go za sobą, aż do windy (tam



gdzie spadałeś, po prawej stronie ekranu). Zjedź na dół i wejdź na półkę (nie przejmuj się facetem, który się tak wścieka). Wejdź jeszcze wyżej, wyciągnij spluwę, spadnij na dół i załatw drania. Weź KEY, wdrap się, potem spadnij, użyj KEY na automacie. Idź w lewo, załatw następnego naiwniaka i w lewo do następnej planszy. Wdrap się na brzeg półki najbliżej lewej strony, wyciągnij spluwę i wal w robala aż do skutku. To samo zrób z innym na górze. Podejdź w lewo i weź drugie KEY. Zejdź na dół i w prawo do poprzedniej planszy. Idź dołem w prawo, aż do VIPA. Nie da się do niego dojść? A od czego masz drugi KEY? Użyj go na automacie przy drzwiach. Idź z VIPEM w lewo i stańcie OBAJ na windzie. Zjedźcie na dół i biegnijcie do końca w lewo. VIP pięknie Ci podziękuje, zapłaci i od razu przeniesie Cię do pomieszczenia z JOB DISPENSER.

Nad czym się jeszcze zastanawiasz? Zarabiaj pieniądze! Zawsze też uzupełniaj energię jeśli Cię trafili. Wybierz następny ekran i tak jak poprzednio:

1. jw. Jakiś paskudny android – cyborg urwał się z choinki i teraz szaleje. Musisz go odnaleźć i zlikwidować (potrafi się rozdwajać).

2) jw.

No to do roboty. Idź do metra. Pamiętaj, że wszystkie windy są na dole, gdyż teleportowałeś, a nie przyszedłeś, więc musisz je przywoływać. Możesz to zrobić tylko w EUROPIE. Teraz do AMERYKI, na samą górę i w lewo do baru. Porozmawiaj z facetem siedzącym przy barze. Coś Ci nagada o strażniku. Zjedź dwa poziomy niżej, porozmawiaj ze strażnikiem. Zwali on wszystko na tamtego w barze. Wróć do baru, ale tam nie zastaniesz gościa, więc pójdź dalej w lewo. Rozwal faceta za Twoimi plecami i porozmawiaj z gościem tak jak należy. Dowiesz się, że tamten strażnik ma klucz do przejścia w podłodze (to ten kawałek z lewej strony ekranu). Wróć do strażnika i rozwal go. Zabierz KEY, wróć do pomieszczenia za barem. Użyj KEY na komputerku i spadnij niżej. Przejście zamknie się, a Ty będziesz zdany tylko na własne siły. Pójdź górnym poziomem do następnej planszy w prawo i stań bardzo blisko wejścia. Wyciągnij spluwę, uklęknij i mierz w ścianę. Jak ktoś się pojawi to strzelaj. Gdy powtórzysz tę czynność kilka razy...zarobisz kolejne cztery setki kredytek. Po załatwieniu cyborga, ponownie zostaniesz przeniesiony do EUROPY, w celu podjęcia następnej pracy. Schemat taki sam, jak poprzednio.

1. jw. Tym razem musisz odnaleźć centrum reaktora i zamienć elektroniczne karty. Masz na to 90 sekund.

2. jw.

Centrum jest bardzo łatwo odnaleźć. Wystarczy podejść do teleportera (to taka niebieska lampa pod sufitem, która znajduje się pod JOB DISPENSER). Potem to już sama zręcznościowa (ok. 90 sek.). Aby wciągnąć windę na górę (tę ostatnią), trzeba wspiąć się na wyższy poziom i zejść spowrotem. Należy zjechać na dół, pójść w prawo i wymienić ostatnią kartę magnetyczną od lewej (pierwsza od prawej) i już zarobiliśmy 500 CR. Przenosimy się automatycznie do JOB DISPENSER (EUROPA) i wybieramy następną pracę:

1. Możemy dowiedzieć się, co to za praca. Musisz załatwić wszystkich przeciwników na poziomie RESTRICTED AREA 03.

2. Od razu musisz potwierdzić wykonanie pracy i wykonać ją. Użyj WORK PERMIT na komputerze:

Pójdź w lewo do windy zjedź (lub zejdź) na dół (tylko 1 plansza) i wejdź do RESTRICTED AREA 03 (nie zapomnij wcześniej uzupełnić energii (SHIELD). FIRE na SAVE–POINT–ie. Teraz musisz rozwalić facetów na dole. Przeskocz na drugą stronę dziury i zejdź, a potem skocz na dół i rozwal gościa. Załatw następnego o poziom niżej i weź klucz (KEY), który był obok niego. Teraz możesz spokojnie spaść na dół. Pamiętaj! Na tym etapie warto używać FORCE FIELD, gdyż uchroni Cię to przed strzałami przeciwników (UWAGA! Nie można używać jednocześnie broni i FORCE FIELD). Załatw facetów na dole i idź w lewo. Użyj KEY na LOCK i idź dalej w lewo. Podnieś STONE i rzuć od razu w komputer pod ścianą (użyj STONE). Wejdź na górę. Zostaniesz trafiony bombą, ale nie przejmuj się tym i załatw faceta. Teraz przygotuj broń i wturlaj się do następnego etapu, tak, żebyś wylądował dokładnie tuż przy brzegu ekranu i od razu strzelaj. Jeżeli wylądujesz za daleko, to wpadniesz na minę, spadniesz i zabijesz się. Jeżeli trafiłeś dobrze, to teraz zrób skok z chwytem (trzymaj FIRE), wdrap się na górę i rozwal drania. Spadnij z powrotem na dół. Tam po prawej jest komuterek, który uruchamia wieżyczkę, więc przeskocz go i idź w prawo. Rozwal faceta i zejdź na dół po klucz (KEY), a potem wróć. Jeżeli uruchomiłeś wieżyczkę, to musisz się wturlać. Znów wdrap się na górę i wejdź na najwyższą półkę po lewej stronie, a potem zejdź z niej. Teraz musisz skoczyć na poziom z wieżyczką (lub zejść ze zwisem) i spaść poniżej wieżyczki. Idź w prawo i spadnij. Rozwal gościa, zejdź na dół, użyj KEY na LOCK i rozwal latającą kulę. Jeśli to wszystko przeżyłeś, zarobiłeś właśnie 600CR i masz już 2000CR! Zostaniesz teraz przeniesiony spowrotem do JOB DISPENSRER. Uzupełnij energię, zapisz stan gry i leć do AMERYKI. Na samą górę i w prawo. Daj FORGEROWI CREDITS, a otrzymasz ID CARD (lewe papiery). Teraz do EUROPY i na samą górę. Podejdź do faceta przy drzwiach od DEATH TOWER SHOW i daj mu ID CARD.

Uff! To już koniec drugiego etapu przygód Konrada. Teraz musisz jeszcze wygrać wielki show telewizyjny. Musisz przeżyć i dotrzeć w jednym kawałku na samą górę.

POZIOM TRZECI

Na początku uzupełnij energię. Jeżeli kiedykolwiek Ci jej zabraknie na 8 poziomie, to zawsze wracaj i uzupełniaj (SHIELD). Teraz możesz pójść w lewo albo w prawo. Jest to obojętne, gdyż i tak później będziesz musiał wracać w przeciwnym kierunku. Gdy dojdziesz do końca, użyj SWITCH i idź w przeciwną stronę do końca. Po drodze jest trochę cyborgów i latających kul. Zjedź windą na siódmy poziom. Idź w lewo, rozwalając wszystko po drodze. Nagraj stan gry. Jeśli rozwaliłeś latające kule na końcu, to otworzą się drzwi do windy i możesz już jechać dalej, na szósty poziom. Biegnij w prawo (poziom wyżej) i użyj SWITCH. Idź w lewo, górą w lewo i uzupełnij energię. Później dalej w lewo uważając po drodze na zapadnie (przeskakuj je) i cyborgi (zabijaj je). Wjedź windą na piąty poziom. Idź w lewo, zrób SAVE–POINT i dalej w lewo. Z szerszej półki wykonaj długi skok (z chwytem) w lewo. Dalej idź w lewo, ponownie w lewo i do windy na czwarty poziom. Z windy idź w prawo, uzupełnij SHIELD i idź górą w prawo. Wdepnij na czujnik (otworzy on drzwi do windy), wróć i pójdź w prawo, ale tym razem dołem (uważaj na miny). Jesteś na trzecim poziomie. Od tej pory, aby unicestwić cyborga, musisz trafić go pięć razy.

Jak rozwalisz latające stwory, to otworzy się wejście do windy. Jedź na poziom drugi. Teraz historia powtarza się – winda otworzy się, gdy rozwalisz wszystkie latające straszydła i cyborga. Jedź na poziom pierwszy. Tutaj musisz załatwić cyborga (ok. ośmiu trafień, by zginął) i... to już koniec! HURRA!!! Wygrałeś i przeżyłeś niesamowity turniej DEATH TOWER SHOW. W nagrodę dostajesz bilet na Ziemię (REKLAMA: Bilet ufundowała firma TITANIC TRAVEL AGENCY, która jest największą na tej planecie agencją podróż. Mają bardzo bogaty zestaw ofert na całym układzie słonecznym, a także poza nim.

Tel AB–12490–C–45–009,

FAX AB–12490–F–010,

TELEP fale gamma kod 001AB. KONIEC REKLAMY). Możesz teraz dzielnie przejść do poziomu czwartego.



POZIOM CZWARTY

Na dobry początek, zjedź windą na dół i daj facetowi ID CARD. Idź w prawo, wjedź na górę, spokojnie wyciągnij broń i przyłóż draniowi w łeb (na tym poziomie bardzo się przydaje używanie FORCE FIELD). Idź w lewo. Jeden strażnik i dwa czołgi do „skasowania". Zjedź windą na dół. Tam do pokonania masz: jednego strażnika, dwie latające kule i jeden czołg. Gdy to zrobisz, to z tyłu (z prawej strony) przyjdzie niemiły Pan, którego również trzeba będzie uziemić. Idź w prawo górą i uzupełnij energię. Wróć i idź w prawo dołem. Teraz dwóch strażników i jeden czołg do likwidacji. Idź w prawo. Rozwal wszystko co się rusza i idź dalej w prawo (jak masz mało energii to wróć i uzupełnij). Przeskocz nad dziurą (ona tam jest i czyha w niej wredny stwór) i idź w prawo. Użyj TAXI... (FIRE) i wsiądź do środka (FIRE). Krótka animowana scenka. Wdrap się na półkę od lewej strony (trzymaj cały czas joystick w górę, a robot, nic Ci nie zrobi). Teraz zrób skok z chwytem (rozbieg!). Rozwal latającą kulę na górze (dolną możesz na razie oszczędzić). Zrób jeszcze jeden taki skok i idź w prawo (górą, przez rozbitą szybę). Rozwal cyborga, zjedź windą i rozwal kulę. Idź środkiem w prawo, rozwal cyborga i co tam jeszcze się pałęta. Wejdź na żyrandol (podjedź windą i wdrap się, albo wykonaj długi skok ze środkowego poziomu z chwytem – trzymaj fire). Rozwal szybę z lewej strony i kulę. Przeskocz tam i idź w lewo, weź klucz (NIE używaj go na automacie (LOCK), który jest obok!). Idź w prawo, wejdź na górę i idź w lewo. Załatw cyborga, idź w lewo, uważaj na czujnik, który uruchamia wieżyczkę. Załatw robota i użyj SWITCH (wyłączy płomyczek przy windzie) i wróć do czujnika. Wejdź na górę i idź w prawo. Uzupełnij energię i zejdź na sam dół. Użyj KEY na LOCK. Zjedź windą na dół. Rozwal wszystko. Wdrap się na żyrandol. Spadnij i poczekaj na windę. Zjedź na dół (może po drodze uda się trafić cyborga) i rozwal tam kulę. Wdrap się do zamkniętych drzwi i idź w prawo (otworzą się). Teraz trzeba niestety dać się trafić. Należy spaść na pełzającą minę. Przeskoczyć przez czujnik wieżyczki i użyć SWITCH (Otworzy sekretne przejście w prawo). Hop na górę, w lewo i wspiąć się wyżej. Pójść w prawo i wziąść KEY. Teraz masz dwie możliwości:

1. Wyturlać się przez drzwi po prawej stronie, wspiąć się na samą górę, przeskoczyć na prawo i użyć SWITCH.

2. Jak się to nie uda, trzeba rozwalić dwie kule (są w poprzedniej planszy nad zapadnią), wyjść przez lewe drzwi, wspiąć się na samą górę, pójść w prawo (nie wpaść na jeżdżącą minę), przeskoczyć na prawą stronę ekranu i użyć SWITCH.

Następnie należy wrócić, można dołem (w przypadku planu 1. trzeba będzie jeszcze załatwić kulę, chyba że się to zrobiło wcześniej) na sam dół i użyć KEY na LOCK. Rozwalić kulę i wjechać windą na górę.

Teraz idź w prawo, wdrap się i zrób JEDEN krok do przodu (w prawo). Teraz przeturlaj się w prawo. Użyj SWITCH (zlikwiduje płomyk), idź w prawo i zregeneruj SHIELD. Biegnij w lewo. Teraz są dwie możliwości:



1. Gdy spadniesz, to zejdź na dół (nie spadnij), przeskocz na drugą stronę dziury i idź dalej w prawo. Weź klucz i spadnij na dół. Idź w lewo wspinaj się na samą górę i podejdź do automatu LOCK. Użyj KEY na LOCK.

2. Jak spadniesz, to idź do windy (z prawej strony) i zjedź na dół. Idź w lewo, wdrap się nad wieżyczki i skocz na drugą stronę w prawo. Idź w prawo, weź klucz, spadnij na windę i jedź na górę. Użyj KEY na LOCK.

Teraz się wdrap się na półkę i idź w prawo. Rozwal cyborga i w prawo. To samo zrób z następnym cyborgiem i dwoma latającymi kulami. Zatrzymaj się przed miną. Teraz uważaj! Jak przeskoczysz przez nią, to z tyłu uaktywni się płomyczek, który będzie Cię gonił. Musisz biec w prawo (uwaga na dziury), w prawo, szybko rozwal kulę i z bronią w ręku przeturlaj się do dziury po prawej stronie i to już koniec czwartego poziomu.

POZIOM PIĄTY

Jak najszybciej biegnij w prawo do następnej planszy. Nie możesz strzelać do cyborgów, gdyż nie masz pistoletu. Poziom niżej, obok SAVE–POINT–a, znajduje się PISTOL. Weź go szybko i rozwal oba cyborgi. Jak je załatwiłeś, to weź KEY leżący przy lewym wyjściu z ekranu (jest zasłonięty murkiem). Idź w prawo. Użyj KEY na LOCK i idź w górę. Teraz musisz się wspiąć na samą górę, tak ażeby Cię nie dopadł ruchomy płomyk (zacznij się wspinać jak płomień będzie na środkowym poziomie). Jak już się wspiąłeś, to idź w lewo. Teraz możesz spaść na dół, aby uzupełnić energię lub od razu przystąpić do dzieła. Wejdź na wyższy poziom i przeturlaj się (z bronią w ręku) w chwili, gdy cyborg na górze uruchamia czujnik, który likwiduje płomień. Załatw cyborga, weź RECIEVER i TRANSMITTER. Wdrap się na górę i przejdź przez płomień. Gdy cyborg uruchomi czujnik, wdrap się na górę i rozwal faceta. Weź klucz (KEY). Idź z powrotem w prawo. Wejdź na samą górę (uważaj na ogień) i skocz z rozbiegu w prawo. Teraz sobie potrenuj, żebyś wiedział co jest grane. Masz w tej chwili do dyspozycji kieszonkowy teleporter. Jeżeli użyjesz RECIEVERA (tzn. go wyrzucisz), a potem użyjesz TRANSMITTERA, to przeniesiesz się tam, gdzie został RECIEVER. Jak już wiesz o co chodzi, to zejdź na dół. Użyj KEY na LOCK i rozwal robota. Teraz tak rzuć RECIEVEREM, aby wleciał do szybu, a potem użyj TRANSMITTERA. Rozwal dwie kule. Teraz masz dwa wyjścia: albo tutaj zostawisz RECIEVER, pobiegniesz w lewo i zatrzymasz się, a gdy ogień zbliży się, to teleportuj się na tyły płomyka, albo weź i wspinaj się na półkę obok czujnika. Pułapka jest jednorazowego użytku. Teraz spokojnie idź w lewo, a potem na dół. Widzisz tę zieloną glistę. To jest nowy rodzaj przeciwnika i wcale nie taki łatwy do zniszczenia. Gdy zejdziesz na dół, uruchomisz drzwi i wypuścisz glisdę na wolność. Musisz ją załatwić. Idź w prawo (chyba że nie lubisz robotów, to idź najpierw w lewo) i załatw kolejne pełzające paskudztwo. Spadnij na dół i rozwal następną (jak jej nie będzie tutaj, to będzie w następnej planszy w lewo). Idź w lewo dołem, dalej w lewo. Zapisz stan gry i idź w lewo. Szybko rzuć RECIEVEREM w lewo, a gdy ognie będą się zbliżać, użyj TRANSMITTERA. Weź RECIEVER i idź w lewo. Prawdopodobnie będą goniły Cię trzy kule, więc się pośpiesz! Szybko wspinaj się i zestrzel latające kule (chyba, że zrobiłeś to wcześniej). Chwila spokoju. Teraz zejdź na dół do tej dużej komnaty (najpierw zawiśnij, bo się zabijesz!). UWAŻAJ! Teraz musisz podejść do tej nibieskiej lampy i stanąć pod nią, a potem... zostaje tylko przejść do następnego poziomu.

POZIOM SZÓSTY

Idź w prawo. Rozwal glistę, wejdź na samą górę i idź w prawo. Pokonaj następnego stwora i użyj SWICHA (z prawej strony). Możesz pójść w prawo o dwie plansze i uzupełnić energię lub od razu przystąpić do

pracy. Idź w lewo, ponownie w lewo, jeszcze raz w lewo i na sam dół. Teraz idź w prawo, wejdź na windę i jedź na dół. Teraz unikając strzałów z działka, spadnij na dół i jak najprędzej wracaj do windy (TEMPO!!!). Wjedź



na górę i uzupełnij energię (polecamy korzystanie z teleportera – zostaw go przy RECHARGE i wjedź windą na górę, użyj TRANSMITTERA, co skróci czas wędrówki o połowę. Wróć do windy, zjedź na dół



(zjeżdżając wyciągnij spluwę i kucnij). Jak zjedziesz to strzelaj do glist. Potem windą na górę. Uzupełnij energię i Z powrotem na dół i tak, aż załatwisz wszystkie trzy glisty. Uzupełnij energię, zjedź windą na dół. Zejdź na dół do następnej planszy. Spadnij na sam dół. W prawym dolnym rogu jest kamień (STONE), który musisz podnieść (FIRE). Idź w lewo. Wejdź na samą górę, weź CLOCKWORK MOUSE. Teraz użyj STONE i zejdź na sam dół. Turlaj się w lewo. Uruchom lewy czujnik i zanim otworzą się drzwi, musisz wyturlać sięz powrotem. Drzwi powinny zostać otwarte. Idź na środkowy poziom i w lewo. Wspinaj się, a następnie użyj SWITCHA. Zejdź (nie spadnij) na sam dół i kopnij lub strzel w zamknięte drzwi (spluwa i FIRE). Drzwi otworzą się, ale wejdzie tam również glisda, która rozwali faceta stojącego za drzwiami, a potem zabierze się za Ciebie. Musisz być szybszy. Gdy się z nią rozprawisz, to radzę Ci abyś uzupełnił sobie energię (mam nadzieję, iż nie przyszło Ci do głowy zabieranie RECIEVERA, gdyż to znacznie wydłuży Ci czas podróży). Teraz weź go i użyj przy szybie windy, a potem TRANSMITTERA. Nie bierz go jednak, tylko podejdź do faceta. Dostaniesz od niego bombę atomową (ATOMIC BOMB). Może się przydać. Teraz nie będzie wesoło. Musisz się wturlać (najlepiej z bronią) w lewo. Załatw glistę, jeśli będzie Ci się kończyła energia, to teleportuj się do windy (musisz najpierw schować broń). Wjedź windą na górę i idź uzupełnić SHIELD. Wróć do windy, zjedź na dół, weź RECIEVER i biegnij do glisty. Zostaw RECIEVER na planszy, gdzie leży martwy facet. Załatw robala. Jak Ci się nie udało, to teleportuj się i biegnij uzupełnić energię. Wróć do windy, zjedź na dół i teleportuj się, a potem znów rozwal glistę i tak, aż do skutku. Wejdź na sama górę i uruchom czujnik po prawej stronie, a potem szybko przeskocz na lewą. Poczekaj, aż winda dojedzie i zjedź nią na dół. Uzupełnij energię. Rzuć RECIEVEREM w prawą stronę i użyj TRANSMITTERA. Weź RECIEVER i załatw szczura na dole. Podejdź do SWITCHA i użyj go. Otworzy się przejście na dół. Zejdź tam i uzupełnij sobie energię. Pójdź w lewo (nie biegnij) i szybko wróć. Załatw glistę (ewentualnie uzupełnij energię) i pobiegnij w prawo. Jak tylko zmieni się plansza, to wykonaj długi skok z chwytem. Wdrap się i pójdź w prawo do następnej planszy. Załatw robala i wróć z powrotem (długi skok z chwytem). Zjedź windą na dół i rozwal kolejnego pełzającego stwora. Zejdź na dół i zniszcz jeszcze jedną (i najlepiej szczura przy okazji). UWAGA! Jeżeli nie zabiłeś szczura i masz RECIEVER, to będziesz miał kłopoty z wejściem na górę z powrotem, ale jest to możliwe. Zejdź na dół i zrób SAVE–POINT. Idź w lewo, a potem dalej środkiem w lewo. Wturlaj się przez drzwi i zabij dwa robale. Pójdź dołem w prawo, weź KEY i podejdź do prawej ściany korytarza. Zostaniesz teleportowany o poziom wyżej. Idź w prawo, a potem na górę (UWAGA! szczur. Jeśli nie masz RECIEVER, to teleportuj się). Wejdź nad windę i skocz w prawo (tam gdzie była glista). Biegnij w prawo, znów w prawo i użyj KEY na LOCK. Właśnie udało Ci się skończyć szósty etap przygód dzielnego Konrada. Pora na etap siódmy i ostatni.

POZIOM SIÓDMY

Cofnij się i wykonaj długi skok z chwytem w prawo. Wjedź windą na górę i rozwal dwie glisty. Wejdź na półkę i uruchom czujnik. Idź na górę i wdrap się na sam szczyt. Teraz pobiegnij w prawo i skocz (bomby nie powinny Cię trafić). Pójdź w prawo do windy, obróć się i wyrzuć RECIEVER. Wjedź windą na górę i użyj SWITCH aby uciszyć działko. Idź w lewo. Przeskocz nad dziurą z robalem, a żeby uzupełnić energię idź w lewo, windą w dół i w prawo. Jeśli nie, to od razu zejdź na chwilę na poziom robala i szybko wejdź z powrotem. Glista powinna pójść za Tobą. Przeskocz na lewą stronę i załatw ją. Teraz możesz uzupełnić energię i użyć TRANSMITTERA. Rozwal dwa następne robale. Pójdź w lewo, weź KEY i użyj go na LOCK (użyj ten klucz, który ostatnio wziąłeś). Wdrap się do windy, jedź na górę, wejdź jeszcze wyżej i zapisz stan gry. Stań krok od wyjścia, wyciągnij spluwę i kucnij. Przeturlaj się w prawo i stój. Musisz uważać na ognie. Możesz przechodzić tylko gdy się nie palą. Gasną po kolei: prawy – środkowy – lewy – lewy – środkowy – prawy itd.). Przeturlaj się do windy. Zjedź na dół i użyj KEY na LOCK. Skocz na szczura i załatw go. Zejdź na windę i wjedź na górę (nie stój zbyt blisko prawej krawędzi windy). Wrzuć RECIEVER do dziury i teleportuj się (TRANSMITTER). W pozycji kucznej załatw robala. Teraz wstań, ale nie na włazie od dziury, strzel i kucnij, tak trzy razy. Właz powinien się otworzyć (jeśli nie, to strzelaj do skutku). Przeskocz przez dziurę i pójdź w lewo do samego końca. Obróć się i rzuć RECIEVEREM do dziury (powinien trafić, a jak nie stań przy SAMYM BRZEGU LEWEJ STRONY EKRANU!) i użyj TRANSMITTERA. Pójdź w prawo, aż do zamkniętych drzwi i wyrzuć tam RECIEVER (już Ci się nie przyda). Potem idź trzy razy w lewo. Czy ta plansza coś Ci przypomina? Jeśli chcesz, to zapisz stan gry. Idź w lewo, aż do planszy z RECHARGE. Uzupełnij energię i idź w lewo. Jeśli poprzednio zapomniałeś uzupełnić SHIELD, to zrób to teraz. Zjedź windą na dół. Po animowanej sekwencji, zapisz stan gry. Wejdź na samą górę do czujnika, a potem zejdź na dół. Idź w prawo. Teraz będzie FAJNIE! Musisz wspiąć się na lewy środkowy poziom i strzelić w prawo, a potem wspiąć się na lewy środkowy poziom i strzelić w lewo. Musisz powtórzyć to trzy razy (po 6 trafień). Na szczęście glisty, które wychodzą są mało odporne i wystarczy trafić je tylko raz. Idź w prawo i nadepnij na czujnik. Teraz możesz się wrócić w celu uzupełnienia energii (windą na górę). Potem na dół i do końca w lewo (możesz biec). Użyj SWITCH i wjedź na górę. Idź w prawo, spadnij na sam dół i wjedź windą na górę. Nadepnij na czujnik (możesz wziąć EXPLODING MOUSE, która oczywiście do niczego Ci się nie przyda) i zjedź windą na dół. Teraz rozwal robala i weź KEY (przy windzie). Użyj KEY na LOCK i zjedź windą na dół. Pójdź w prawo do następnej planszy i rozwal dwie glisty. Nie musisz już wracać po energię, gdyż jest to już końcówka. Pójdź w prawo (nie biegnij) i stań przed ogniami. Przeturlaj się przez nie. Żyjesz? To dobrze. Podejdź do bardziej płaskiego kawałka podłoża i zostaw na nim ATOMIC BOMB. Teraz użyj SWITCH. Od tej pory masz 90 sekund na dotarcie do lądowiska statków kosmicznych (jest to tam, gdzie zostawiłeś RECIEVER). Czy już się domyślasz co trzeba zrobić? Oczywiście teleportować się (użyj TRANSMITTERA). Podejdź od prawej strony do nogi statku i wjedź windą na górę. HURRA!!! Właśnie ukończyłeś grę! Możesz obejrzeć teraz wspaniałe zakończenie.

opracowanie: Krzysztof Korwin–Mikke i Maciej Stasiak w oparciu o wersję na Amigę

KODY DO POSZCZEGÓLNYCH POZIOMÓW (wersja na AMIGĘ)

EASY	*NORMAL*	*DIFFICULT*
BACK	PLAY	CLOP
LOUP	TOIT	CARA
CINE	ZAPP	CALE
GOOD	LYNX	FONT
SPIZ	SCSI	HASH
BIOS	GARY	FIBO
HALL	PONT	TIPS

Jest jedną z najlepszych gier typu arcade – adventure. Wyróżnia się znakomitą, trójwymiarową grafiką i ciekawą fabułą. Karadoc, znany podróżnik i poszukiwacz skarbów musi rozwiązać setki problemów i zagadek, poznać wielu ludzi, walczyć z różnymi potworami. W ten ponury i straszny klimat akcji, wprowadza nas już sama czołówka. Przenosimy się mianowicie przed posępne i odstraszające zamczysko, który został wybudowany w głębi baśniowej krainy. W dawnych czasach zamek ten był zamieszkały przez dynastię Wulfów. Ostatni właściciel zamku Lord Corolus i jego rycerze zostali wytępieni przez obłąkanego DIANOSA. Twoim zadaniem jest zabić go, pomścić śmierć Lorda i jego podwładnych.





CADAVER

Sterowanie bohaterem jest bardzo łatwe. W tym celu wykorzystujesz joystick oraz ikony pojawiające się na ekranie w momencie dojścia do jakiegoś przedmiotu, który może być wykorzystany w grze. Ikony to nic innego, jak symbole graficzne dzięki którym możesz zamykać, otwierać, jeść, podnosić przedmioty lub je wyrzucać, czytać, oglądać, używać różnego rodzaju czarów itp. Umiejętności Karadoca pozwalają mu chodzić, skakać, wchodzić po schodach, walczyć z potworami itp.

Gra składa się z pięciu niezwykle rozbudowanych poziomów, przez które kolejno musi przebrnąć nasz bohater. Jeśli jesteś gotowy do podjęcia się niebezpiecznej misji i chcesz wyruszyć w odchłań nieznanych, pełnych niebezpieczeństw labiryntów lochów i komnat zamkowych, to nadarza się nie lada okazja...

OPIS OPCJI

Sakwa – możesz nieść jednocześnie 20 przedmiotów. Zawartość inwentarza wywołujesz wciskając klawisz „Return".

Status – przeglądając książkę, którą znalazłeś w pierwszym pomieszczeniu możesz zasięgnąć bliższych informacji o Twoim stanie osobowym (DIARY).

Mapa – jest ona automatycznie rysowana w miarę postępów w grze. Możesz ją zobaczyć wciskając klawisz „F1".

Czary i trucizny – zanim weźmiesz lub wypijesz zawartość znalezionej flaszki, najpierw dokładnie ją obejrzyj. Niektóre napoje zwiększają bowiem Twoją energię, podczas gdy inne mogą Cię uśmiercić.

Bardzo istotne w grze jest zapisywanie aktualnego stanu na dysk:

S – nagrywanie,

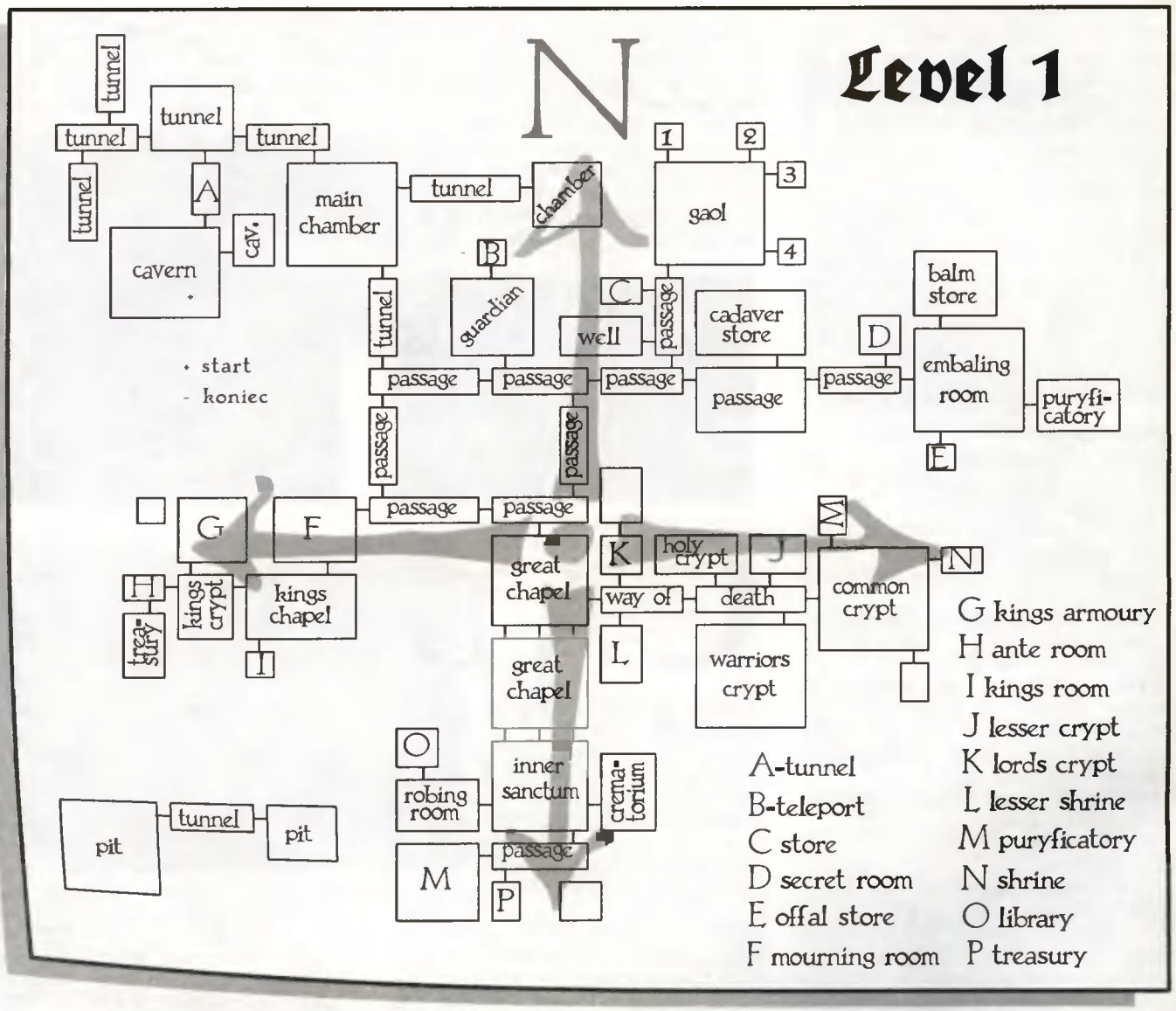
L – wgrywanie.

Musisz jednak pamiętać Szanowny Graczu, że za każdorazowe zapisanie stanu gry musisz odpowiednio „zapłacić". Weź więc to pod uwagę i korzystaj z tej opcji jedynie w sytuacjach wyjątkowych gdyż może się zdarzyć, że w prawdziwej potrzebie po prostu zabraknie Ci pieniędzy! (np. na 3 poziomie).

JAK UKOŃCZYĆ GRĘ

POZIOM 1

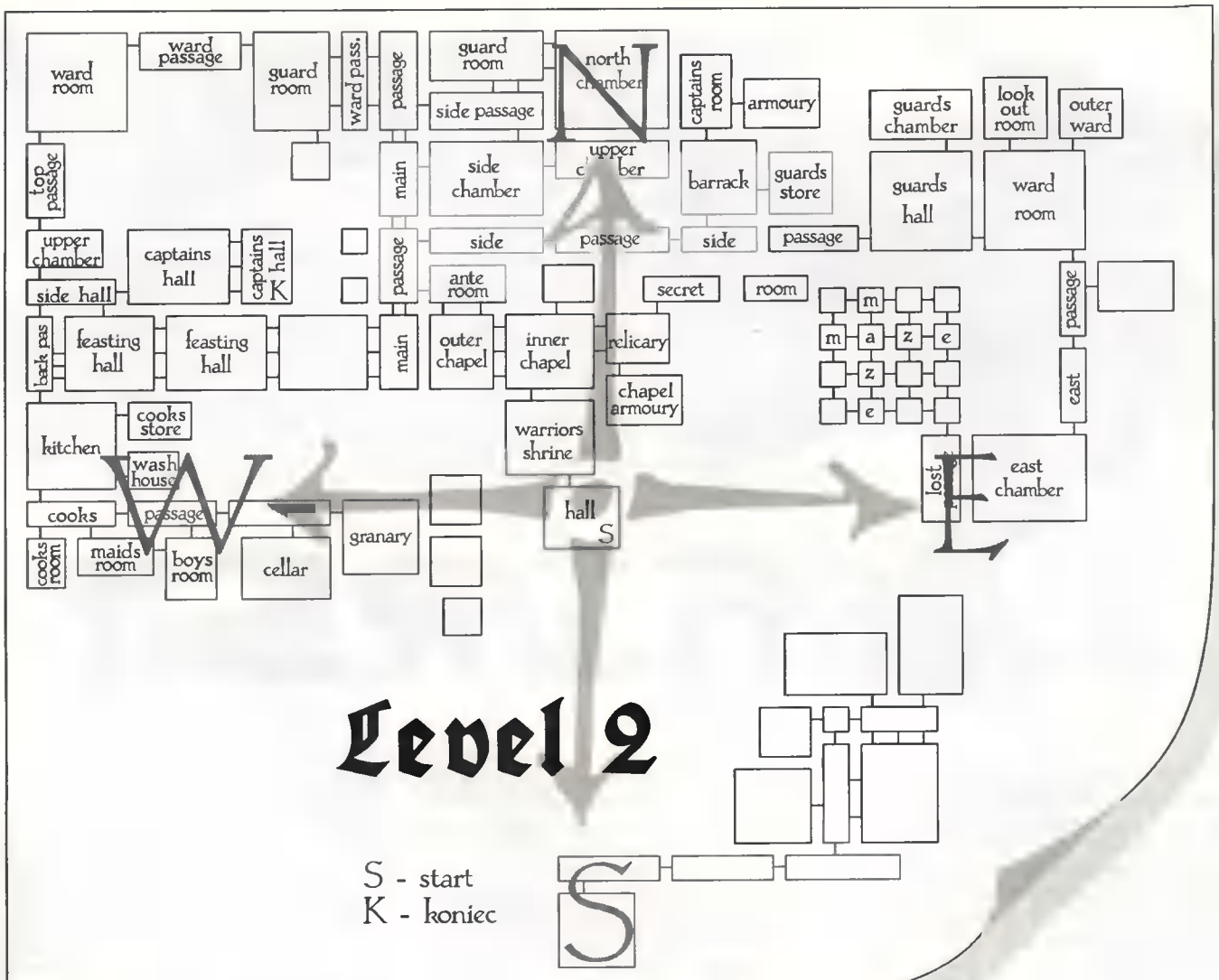
Zabawę rozpoczynasz w pomieszczeniu zwanym CAVERN. Weź monetę, kilof i biblię. Teraz idź do centralnego tunelu i weź sakiewkę z kamieniami. Idź przez MAIN CHAMBER do CHAMBER, weź klucz i Loaf. Wróć do CAVERN. Możesz teraz wejść do sąsiedniego pomieszczenia. Otwórz skrzynię i przeczytaj znaleziony pergamin. Dowiesz się z niego, że za sakwą ukryty jest klejnot. Zostaw pergamin, pociągnij za dźwignię i wyjdź. Idź przez MAIN CHAMBER do nowo otwartego tunelu. Ścianę możesz rozwalić rzucając w nią kilofem, a gdy on upadnie na ziemię, popychaj go kilkakrotnie w kierunku ściany. W PASSAGE leży szkielet, możesz go obejrzeć, znajdziesz pamiętnik. Pójdź do WELL i weź klucz (jest pod kościami) i czaszkę. Następnie, idź do STORE i weź rzeczy ze skrzyni. Wejdź do GAOL i zabierz monetę. Użyj klucza w zamku i wejdź do celi nr 2. Więźniowi przykutemu do ściany daj kurczaka i Loaf. Więzień podpowie Ci, że jest jakiś klucz ukryty w martwym ciele. Udaj się do celi nr 4 i weź klucz. Wróć do tunelu przy CAVERN i wejdź do tunelu na górę. Tam za sakwą ukryty jest klejnot. Zabierz go i idź do „kolczastego", zabij go kamieniami. Podstaw beczkę pod ścianą, wejdź na nią i weź CHARM. Idź do dużego pomieszczenia w PASSAGE, w którym znajduje się klejnot. Weź go, przeczytaj pergamin – trzeba wrzucić 6 klejnotów do sadzawki. Naciśnij dwa razy przycisk, a otworzy się przejście w CADAVER STORE. Wrzuć do dziury linę, którą powinieneś zabrać z pomieszczenia z beczkami i Staminą. Opuść się na dół, a znajdziesz się w pomieszczeniu zwanym PIT. Z pergaminu dowiesz się, że nieszczęśnikowi leżącemu obok zaginął jeden klucz. Poszukaj go. Obejrzyj szczura i weź klucz. Otwórz skrzynię i weź umę z prochami. Idź do drugiego PITa i weź 4 klejnoty. Teraz masz już 6 potrzebnych Ci klejnotów. Wrzuć je wszystkie (pojedyńczo) do sadzawki. Po wrzuceniu ostatniego, zostaniesz teleportowany do LORDS CRYPT. Wejdź do EMBALING ROOM, znajdziesz tu trupa i Cadavera. Przeszukaj ciała, weź klucz i pójdź do BALM STORE. Tam weź klucz i włóż go do zamka. Spadną miłe pajączki, ale nic się nie bój. Weź pierwszą butelkę stojącą z prawej, następnie ostatnią oraz Phial. Idź teraz do PURIFICATORY, weź flaszkę z nieznanym napojem oraz Scroll. Jest to Leam Potion, który nauczy Cię rozpoznawać napoje w butelkach (wystarczy go rzucić na interesującą nas butelkę). Idź teraz do OFFAL STORE i weź dwie monety. Wróć do tunelu gdzie sprawdzałeś trupa, przygotuj sobie worek z kamieniami i tak uzbrojony wejdź do PASSAGE. Zabij „Skaczącego" użyj klucza w zamku i wejdź do MOURNING ROOM. Teraz szybko weź dwie flaszki ze święconą wodą (tak żeby nie obudził się „Skaczący"). Wejdź do KINGS CRYPT. Weź koronę, przejdź do TREASURE i przeczytaj pergamin. Jest tam napisane, że aby uwolnić duszę Kazaka musisz posiadać złotą monetę. Idź do ANTE ROOM i wciśnij guzik, niestety tylko król może dostać się do skarbca. Idź więc do KINGS ARMOURY i zabierz wszystkie zbroje. Wróć do ANTE ROOM, teraz wyglądasz jak król i śmiało możesz nacisnąć przycisk. Ze skarbca weź monety, koronę i CHARM. Pociągnij za dźwignię i ponownie znajdziesz się w normalnym świecie. Teraz ostrożnie idź do GREAT CHAPEL i przez INNER SANCTUM przejdź do CREMATORIUM. Znajdziesz tu cztery urny i dwa wolne miejsca. Znalezioną urnę umieść naprzeciw drzwi. Weź flaszkę, która spadła, wyrzuć niepotrzebną już zbroję i wejdź do INNER SANCTUM. Połóż flaszkę z krwią na ołtarzu. Dzięki tej ofierze, dostaniesz klucz i Scroll pozwalający czytać magię. Teraz pójdź przez PASSAGE do drugiego PURIFICATORY. Tam weź flaszkę ze święconą wodą i wrzuć ją do Bowl, a następnie wypij tę wodę. Dzięki temu znajdziesz się w skarbcu. Gdy jeden raz pociągniesz dźwignię, znajdziesz PHIAL. Powtórne jej pociągnięcie spowoduje, że znajdziesz się w TREASURY obok PURIFICATORY. Wejdź tam, powtórz dwukrotnie manewr ze święconą, a wejdziesz w posiadanie MIND BLAST i MAGIC MISSILE. Możesz teraz iść do INNER SANCTUM i użyć MIND BLAST. Otwórz drzwi kluczem, ale nie wchodź do środka tylko pójdź do GREAT CHAPEL. Tam używając Magic Missile, zabij wszystkie stwory. Zgaś znicze i wyjdź na WAY OF DEATH. Wejdź do HOLY CRYPT i ostrożnie podnieś Conoptic Urn, znajdziesz jeszcze jeden CHARM. Pająki zabij Mind Blastem i wejdź do LESSER CRYPT, możesz znaleźć BLESS WEAPON. Idź do COMMON CRYPT, rozbij umę i zabierz klucz z ołtarza. Zrzuć kamienie na ziemię, a dostaniesz buteleczkę. Zrzuć pozostałe urny na ziemię, weź Scroll, otwórz słoik. Wejdź do SHRINE, zbierz wszystkie monety (nie dotykaj szczura). Otwórz drzwi w COMMON CRYPT i wejdź do WARRIORS CRYPT. Wrzuć do umy złotą monetę, a w zamian otrzymasz jeszcze jedną buteleczkę – osłona od ognia. Idź do LESSER SHRINE, weź klucz i idź do LORDS CRYPT, obok jest pomieszczenie ze skarbem. Podejdź do skrzyni i użyj czaru DISPEL TRAP – neutralizuje on pułapki. Otwórz skrzynię, weź urnę i jeszcze jeden CHARM. Idź do GREAT CHAPEL i połóż umę na ołtarzu Lorda Carolusa. Kolejna dusza zostanie



uwolniona i staniesz się właścicielem następnego czaru – użyj na nim czaru READ MAGIC – będzie to czar MASACRE. Idź teraz do miejsca gdzie zabiłeś „Skaczącego", wchodź i wychodź z tego pomieszczenia około 6 razy, aż na środku pokaże się CHARM. Weź go i wróć do ołtarza Lorda. Pergaminem przyduś ogień znicza. Pójdź do ROBING ROOM. Tam zabierz urnę, podejdź do skrzyni i użyj na niej Dispel Trap. Weź z niej czar READ LANGUAGE. Możesz wejść do biblioteki i poczytać sobie trochę. Wróć do CREMATORIUM i umieść ostatnią urnę na swoim miejscu, znowu spadnie kilka pająków, ale jak poprzednio nie musisz się ich obawiać. Następnie możesz spokojnie udać się do MAIN CHAMBER, gdzie podleczysz swoje zdrowie i opatrzysz rany. W beczce znajdziesz życiodajną Staminę. Teraz pójdź do PASSAGE, gdzie leży trup, przygotuj czar MASACRE i śmiało wejdź do GUARDIAN. Wewnątrz ujrzysz Strażnika – Smoka ziejącego ogniem. Szybko użyj przygotowanego wcześniej czaru. Uwaga! Drzwi do smoka możesz również otworzyć przy pomocy guzików, znajdujących się w tunelu.Kiedy uporasz się z nim dotknij go, zbierz Charmy i monety, a następnie wciśnij guzik. Wejdź do ostatniego pomieszczenia na tym etapie. Pociągnij dźwignię i w ten sposób przejdziesz do drugiego, jeszcze trudniejszego poziomu tej wspaniałej gry.

POZIOM 2

Znalazłeś się w pomieszczeniach kapitańskich. Jesteś w holu Najpierw uzupełnij trochę energii (Cure i Stamina). Idź do WARRIORS SHRINE, podejdź do skrzyni i weź butelkę. Otwórz mniejszą skrzynię i weź różdżkę (Wand). Podejdź do drzwi, wypij napój Shot Shield i wchodź do INNER SCHAPEL. Weź szybko z ołtarza butelkę, książki i wejdź do RELICARY. Stąd weź czarę, urnę i prochy (Asches – leżą na ziemi) – są to prochy Kapitana Axela. Włóż prochy do znalezionej urny i idź do CHAPEL ARMOURY, aby przeczytać sobie kilka książek. Następnie weź kawałek zbroi, idź do RELICARY i wskocz na ołtarz. Pociągnij czaszkę, a otworzy się tajne przejście. W SECRET ROOM rzuć Bowl tak, aby wpadł między dwie ściany. Jeśli się zatrzyma na murku rzuć w nią kawałkiem zbroi aby miska wpadła do środka. Kiedy to zrobisz, pociągnij dźwignię, idź obok i również pociągnij dźwignię. Niestety drzwi są zamknięte z obu stron. Wróć więc do RELICARY, wejdź szybko do INNER CHAPEL i weź Teleporter. Przeniesie Cię on do ANTE ROOM. Wejdź obok do OUTER CHAPEL i zabierz stamtąd monetę. Jeśli zatrzyma Cię „pełzająca", użyj Cure Poison. Wróć teraz do ANTE ROOM i pociągnij najpierw za środkową dźwignię, później za lewą, potem za prawą, znowu za środkową i naciśnij guzik. Wejdź do MAIN PASSAGE idź ostrożnie w lewo, wejdź do środkowych drzwi i szybko przejdź przez to pomieszczenie. W FEASTING HALL weź monetę (podejdź z lewej strony) i różdżkę (weź ją od góry wchodząc od trzeciej płytki). Idź obok, naciśnij guzik i obejrzyj fotel. Kiedy znajdziesz tam ukrytą dźwignię, pociągnij ją i wciśnij drugi guzik. Weź książkę, którą możesz przeczytać. Idź do BACK PASSAGE, przejdź przez KITCHEN i weź butelkę do COOKS STORE. Napij się z beczki Staminy, idź obok i weź butelkę. Udaj się teraz do COOKS ROOM i weź klucz ze skrzyni (użyj PAN). Weź latające wiadro, PAN i pójdź na dół. Przy oczach, użyj czaru SLEEP. Otwórz drzwi przy pomocy klucza w sąsiednim pomieszczeniu. Wejdź do GRANARY. Spod schodów weź klucz i użyj go w zamku. Pociągnij za łańcuch i wskocz na dół. Na dole użyj czaru Turn Monster, weź klucz i pociągnij za dźwignię. Wejdź na górę i idź do BOYS ROOM. Ze skrzyni weź sakiewkę i podstaw kufer pod poroże. Jest tam ukryta dźwignia. Pójdź do MAIDS ROOM, naciśnij guzik i weź teleporter ze skrzyni. W CELLAR zbij butelki i weź klucz. Wyjdź na COOKS PASSAGE i czarem Masacure, zabij napotkanego żółwia – znajdziesz w nim sakiewkę ze złotem. Użyj klucza w zamku, idź do BACK PASSAGE i pociągnij za dźwignię. Pójdź dookoła na górę. Bądź ostrożny. Przeskocz dziurę, weź kluczyk



i wskocz do środka. Ze skrzyni weź sakiewkę i teleportuj się.

UWAGA: jeśli jesteś pazerny na pieniądze, możesz tutaj uzyskać ich ile dusza zapragnie (nie będziesz miał później żadnych problemów z nagrywaniem stanu gry na wyższych, coraz trudniejszych poziomach gry).

Znajdziesz się w UPPER CHAMBER. Wejdź do TOP PASSAGE, użyj klucza w zamku, wskocz na Scroll i przeskocz dalej (uważaj na dużą płytę). Weź monetę i wejdź do WARD ROOM. Ostrożnie naciśnij lewy, a potem prawy guzik, otwórz skrzynię i weź Teleporter. Idź do MAIN PASSAGE i użyj czaru SLEEP na oczach. Idź dalej, weź cztery monety i wrzuć je do szczeliny. Dalej do SIDE PASSAGE. Pociągnij za dźwignię. Wejdź do GUARD ROOM. Musisz zwabić „pełzającą", po to aby ta zrzuciła Ci z góry skrzynię. Użyj czaru Dispel Trap i otwórz skrzynię. Idź na górę do MAIN CHAMBER, pociągnij za dźwignię i wróć na dół. Wejdź do drugiego SIDE PASSAGE, pociągnij za dźwignię, przesuń dechę nad dziurę i pociągnij za drugą dźwignię. Wejdź do GUARD ROOM i weź klucz. Idź do NORTH CHAMBER i użyj czaru SLEEP. Weź klejnoty i idź przez SIDE CHAMBER do UPPER CHAMBER. Weź Scroll i otwórz nim średnią skrzynię. Teraz wróć do SIDE CHAMBER, użyj PAN i otwórz kluczem drzwi. Idź do środkowego pomieszczenia w MAIN PASSAGE i włóż Gemy do otworu (kształt Gemu musi być identyczny jak otworu), idź do SIDE PASSAGE i weź klucz. Znowu użyj PAN jako windy i wejdź do CAPTAINS ROOM. Z kufra weź rękawice i idź do ARMOURY. Tutaj weź SPIKE, klucze i worek ze skrzyni. Przesuń Rack, włóż kluczyk do zamka, pociągnij łańcuch i wróć do CAPTAIN ROOM. Naciśnij guzik, włóż SPIKE do dziury i idź do SIDE PASSAGE. Użyj wiadra jako windy i weź Teleporter. Włóż klucz do zamka, idź do GUARD HALL i pociągnij za dźwignię. Teraz przesuń kośćmi GEM (nie możesz go dotknąć), podejdź do niego od dołu i weź go. Udaj się do GUARD CHAMBER, weź truciznę i rzuć nią o ścianę. Zbierz skarby i wróć do WARD ROOM. Przesuń dechę nad dźwignię. Pociągnij dźwignię 3 razy. Następnie idź do LOOK OUT ROOM i ułóż piramidę z różnych rzeczy, które masz przy sobie. Przeskocz ogrodzenie, weź sakiewkę, mapę i pociągnij za dźwignię. Teraz idź do OUTER WARD, wypij napój FIRE SHIELD i weź GEM. Idź do EAST CHAMBER, naciśnij guzik i weź GEM i Scroll. Wciśnij drugi guzik i idź do LORDS CHAMBER. Włóż Gemy do Scroll i idź do SECRET TUNEL. Wciśnij guzik, weź klucz i użyj go w zamku. Idź do LORDS ARMOURY, załóż rękawice, weź sakiewkę ze skrzyni i idź do SIDE TUNEL. Wypij napój SHOT SHIELD, wejdź do GREAT CHAPEL, weź stąd klucz i włóż do zamka w SIDE TUNEL. Wejdź do AXELS CHAMBER, otwórz skrzynię i weź klucz. Naciśnij czaszkę – to uruchomi teleportery. Weź najpierw górny Teleport i idź do LOST PASSAGE. Czarem UNLOCK DOOR otwórz drugie drzwi na wprost, potem idź 3 razy w lewo i na górę. Włóż klucz do zamka i pociągnij za dźwignię. Idź do dolnego pomieszczenia po lewej stronie. Pociągnij dźwignię, weź butelkę, sakwę i wejdź do SECRET ROOM. Tam weź Szmaragd i idź do pomieszczenia na górze po prawej stronie, pociągnij dźwignię i wracaj do AXELS CHAMBER. Znajdziesz tam ostatni Teleport. Następnie udaj się do CAPTAINS HALL. W tym pomieszczeniu należy umieścić urnę z prochami Kapitana Axela na wolnym miejscu, a następnie położyć tam Szmaragd. Do otworu na środku, wrzuć wszystkie Teleporty, które dotychczas znalazłeś (musisz mieć ich 6). Teraz przejdź do pomieszczenia obok i pociągnij dźwignię. Twoje zadanie na tym poziomie jest zakończone, ale żeby uzyskać status D E M I G O D, musisz poświęcić na to jeszcze dużo czasu. Teraz wystarczy wejść do kręgu na środku i przechodzisz do najtrudniejszego i najdłuższego poziomu 3, ale o tym już w następnym nr. „CS".

opracowanie: Jan Doroszkiewicz w oparciu o wersję na Amigę.



Dawno temu, w średniowiecznej Japonii mieszkał młody samuraj i jego Mistrz, kształcący swego ucznia w sztuce walki i medytacji. Lecz ich spokojny bieg życia został gwałtownie przerwany pewnego nieszczęsnego dnia, gdy zazdrosny Diabelski Magnat opuścił swą posiadłość w górach i zakradł się do mieszkania Mistrza. Zdradziecki plan powiódł się. Zaskoczony Mistrz niezdołał przeciwstawić się napaści i po krótkiej walce legł na podłodze brocząc krwią. W ostatniej chwili swojego życia zdążył jeszcze przywołać Czarodziejską Moc, aby z jej pomocą młody samuraj mógł pomścić śmierć swego nauczyciela...

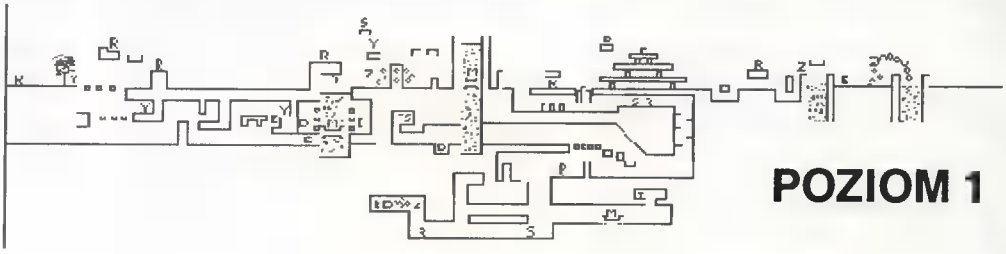
FIRST

W prestiżowym piśmie Amiga Action, program ten otrzymał fantastyczną ocenę 94%, zajmując wówczas pierwsze miejsce wśród gier typu Beat'em up – bijatyk, czy jak kto woli, gier prezentujących sztukę walki. Nie dajcie się jednak zwieść tej klasyfikacji, gdyż „FIRST SAMURAI" tak naprawdę jest klasyczną platformówką, a od innych programów tego gatunku różni się głównie rekwizytami, co pozwala także zaliczyć go do grupy gier arcade – adventure. Oczywiście klasyfikacja jest niezwykle trudna i w jednym i drugim przypadku prawidłowa. Daje to pogląd na ewolucję jaką w ostatnich latach przeszły gry, prezentujące walki wschodu. Pojedynki jeden na jednego już dawno przestały być interesujące, dziś liczą się przygody, wędrówki po labiryntach, a przy tym możliwość wyboru własnej drogi prowadzącej do celu. Podczas gry możesz znaleźć dodatkową broń, żywność pozwalająca podreperować stan zdrowia, różne przedmioty dające punkty i energię. Zastosowano nawet teleporty. Wprowadzono także elementy magii, co jest rzeczą oryginalną w tego typu grach. Kiedy walczysz mieczem, jego moc rośnie w miarę zabijania kolejnych przeciwników, co wygląda jakby broń „uczyła się" swojej roli w trakcie walki. Grę zaczynasz bez żadnej broni, miecz sam do Ciebie przybędzie, gdy walcząc wręcz zabijesz wystarczająco wielu wrogów. Innym elementem magii są dzwonki pozwalające przywołać Czarodziejską Moc pozwalającą pokonać niektóre przeszkody. Także sposób teleportacji jest w pewnym sensie magiczny: każdy dzban energii, jaki napotkasz, może zostać wyznaczony miejscem, do którego powróci nasz wojownik , gdy wypije specjalny eliksir lub gdy utraci życie. Z niezwykłą starannością przedstawione są elementy walki które prowadzone z zachowaniem kanonów sztuki walki wschodu. Od strony graficznej „FIRST SAMURAI" jest programem absolutnie perfekcyjnym, zarówno jeśli chodzi o tło, jak i animację głównego bohatera. Postać samuraja porusza się bardzo płynnie i jest posłuszna ruchom joysticka, może tylko trochę za wolno chodzi, co powoduje u gracza odruch mocniejszego ściskania drążka. Podczas starć nasz samuraj musi przeciwstawić wrogom zręczność w operowaniu mieczem, choć do dyspozycji są tu zaledwie cztery rodzaje ciosów. Takie uproszczenie sterowania ma jednak ogromną zaletę, gdyż już po krótkim treningu pozwala prowadzić walkę w sposób przemyślany, w każdej sytuacji odruchowo wybierając właściwe uderzenie. Dotąd autorzy programów karate często popełniali ten sam błąd, usiłując przenieść na joystick możliwie najwięcej ciosów i nie bacząc, że w tym bogactwie gracz prędzej się pogubi, niż z niego skorzysta. Programiści z zespołu Vivid Image wyciągnęli odpowiednie wnioski i stąd ogromne i w pełni zasłużone powodzenie „FIRST SAMURAI". Tak więc życzymy Wam przyjemnej zabawy i powodzenia w wykonywaniu wyznaczonych misji.

LEVEL 1

Twoim zadaniem na tym etapie gry jest odnalezienie czterch balików z drewna. Należy podejść do miejsca oznaczonego na mapie trzema kwadratami. Następnie zabijaj nietoperze do czasu, aż po prawej stronie licznika pojawi się w całości symbol miecza. Rozbij cienką warstwę ziemi (kucnij i naciśnij fire). Spadniesz w dół. Przesuń się w prawo i rozbij kolejną warstwę ziemi. Teraz pójdź do miejsca oznaczonego na mapie literą „D". Po drodze uważaj na dwa potwory (jeżeli chcesz je zawrócić, użyj swojego miecza). Po zabraniu drzewka (wystarczy je dotknąć, aby je zabrać) wyjdź na powierzchnię. Wróć tą samą drogą, którą przyszedłeś lub udaj się do miejsca, gdzie znajduje się eliksir (na mapie litera „E"). Wypij go. Skieruj się do wodospadu, zabierając po drodze dzwon i uzupełniając energię poprzez zjadanie owoców z koszyka (kosz należy najpierw rozbić). Kiedy już dotrzesz do miejsca przeznaczenia, podejdź do skały wyrzucającej ogień i użyj dzwona (naciskając spację). Cofnij się i zejdź na dno wodospadu, rozbij ścianę po lewej stronie i weź drzewko. Uważaj na smoka ziejącego ogniem. Następnie musisz zdobyć dzwon i pójść w stronę drugiego wodospadu.

Można pokonać go w dwojaki sposób: dołem przez most (trudniejsza droga), górą przeskakując wodospad. Zabij żabę, a następnie zejdź na dół. Teraz idź w prawo. W miejscu oznaczonym na mapie literą „R" kucnij, a ukaże się wyraz „ACTIVE". Wtedy rozbij ścianę i zeskocz na dół. Podejdź do



POZIOM 1

Rekwizyty:

– nóż,
– siekierka,
– gwiazdki (aby je użyć przytrzymaj fire),
– granaty,
– lampa (aby ją uruchomić przytrzymaj fire, służy do wykrywania ukrytych rekwizytów).

Naciśnięcie klawisza „B" spowoduje ukazanie się tablicy informacyjnej na której wyświetlane są: czas trwania gry, ilość potrzebnych elementów (drzewka, pioruny, ...) do ukończenia levelu, ilość już zebranych elementów przez gracza, punkty zdobyte za bonusy.

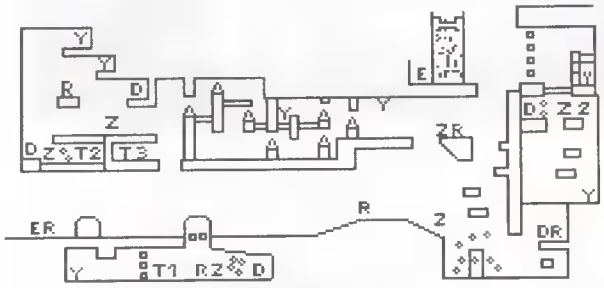
Legenda do map:

R – narodziny nowego wojownika,
E – eliksir (przenosi do miejsca narodzin),
D – elementy potrzebne do ukończenia levelu,
T – teleporter (T1, T2, ...),
1, 2, 3, ... – miejsca do których przenosi teleporter,
S – skarb (bonus),
M – most,
Y – dzwon,
Z – miejsce gdzie należy użyć dzwonu,
[] [] [] – ściana którą można rozbić.



SAMURAI

kamieni i wejdź po nich na górę. Idź w lewo. Dojdź do drzewka, które jest w palenisku. Wróć do kamieni po których wszedłeś, rozbij podłoże. Znajdujesz się na pniu drzewa nad ogniskiem. Jednym skokiem przeskocz ognisko po lewej stronie. Zeskocz na dół tak, aby znaleźć się na półce skalnej. Dojdź do drzewka lecz przedtem użyj dzwonu przy spadających kamieniach. Wypij eliksir i znajdziesz się w miejscu uaktywnienia. Drugim sposobem wyjścia spod ziemi jest dojście do teleportera oznaczonego na mapie „T1". Znajdziesz się na powierzchni, dojdź do piramidki po której chodzą pająki. Wejdź na sam szczyt i wskocz na wysepkę po lewej stronie z której weź drzewko. Zejdź na dół i dojdź do wodospadu (idź w prawą stronę). Użyj dzwonu i drzewka. Utworzą one most, po którym przejdziesz na drugą stronę. Idź w prawo, aż dojdziesz do smoka. Należy go zabić.





POZIOM 2

LEVEL 2

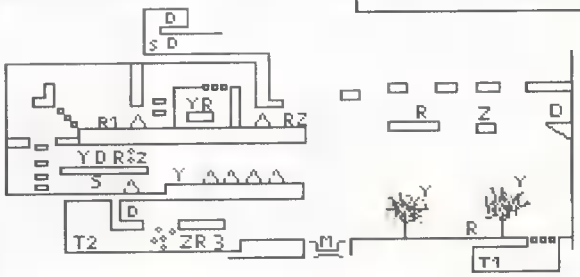
W tym etapie gry powinieneś zdobyć cztery cebry z wodą. Idź w prawą stronę, dojdź do drugiego bunkra, rozbij podłoże i zejdź na dół. Teraz skieruj się w lewo, weź dzwon (uważaj na potwora), a następnie pójdź po ceber oznaczony na mapie literą „D" (uruchom dzwon przed spadającymi kamieniami). Cofnij się do miejsca z którego brałeś dzwon, weź go ponownie i wyjdź na powierzchnię. Idź w prawo, aż dojdziesz do spadających ogni, zostaw tu dzwon. Przeszkoda została już usunięta, więc możesz zejść na dół. Weź ceber i dzwon. Wróć do miejsca gdzie ostatnio uaktywniłeś dzwon. Następnie wskocz na półkę skalną, po kilku skokach i po krótkiej wspinaczce znajdziesz się na dużej półce skalnej nad drzewem. Zostaw tam dzwon i w tym momencie ukaże się most, który pozwoli Ci przejść na drugą stronę. Omijając przeszkody, dojdź do końca skalnej półki i przeskocz na drugą półkę i idź nadal w lewą stronę. Aby dostać się do cebra umieszczonego na półce skalnej, należy użyć dzwonu. Idź dalej w tym samym kierunku, co szedłeś, a dojdziesz do następnego cebra. Dojdź do miejsca oznaczonego na mapie literą „R". Przykucnij i poczekaj, aż pokaże się wyraz „ACTIVE". Następnie idź do teleportera 2 (przytrzmaj „fire"). Przeniesiesz się do miejsca oznaczonego na mapie cyfrą „2". Weź ceber i dzwon, a następnie wyjdź górą i pójdź do eliksiru oznaczonego na mapie literą „E". Wypij go. Znajduiesz się w miejscu gdzie ostatnio się uaktywniłeś. Dojdź do teleportera 3 i przenieś się. Znajdujesz się w miejscu oznaczonym cyfrą „3". Uaktywnij dzwonek, a ogień który uniemożliwiał Ci przejście, zostanie zgaszony. Wejdź na górę i pokonaj robota.

LEVEL 3

„Rodzisz" się w miejscu oznaczonym na mapie cyfrą „1". Idź w prawo, omiń przeszkodę, wejdź na górę. Uważaj na smoka ziejącego ogniem. Dojdziesz do miejsca w którym możesz rozbić podłoże. Zejdź na dół, weź dzwon i wyjdź na górę. Teraz idź w prawo, zejdź na dół, omiń przeszkodę, użyj dzwonu w miejscu oznaczonym na mapie literą „Z". Powinien powstać most. Zeskocz na niższą półkę i idź w lewo. Omiń przeszkody, weź dzwon, wejdź do góry. Uruchom dzwon przy spadających kamieniach. Weź głaz oznaczony na mapie literą „D". Następnie zabierz dzwon i po schodkach wejdź na górę. Rozbij ścianę, znajdujesz sie w miejscu gdzie się narodziłeś. Dojdź do miejsca gdzie powstał most (miejsce gdzie użyłeś pierwszego dzwonu), wskocz na górę i idąc w lewo, uruchom dzwon przy spadających kamieniach. Weź dwa głazy (jeden jest ukryty w ziemi).

POZIOM 3





Wróć do mostu, wejdź na półki skalne po prawej stronie i zeskocz tak abyś spadł na drzewo. Weź dzwon, zejdź z drzewa i idź w lewo. Wejdź na górną półkę i przeskocz na drugą, gdzie znajduje się głaz. Przed zejściem na dół użyj dzwonu, aby zniszczyć tryskające ognie. Teraz idź do teleportera 1 (T1) i przenieś się. Znajdziesz się w komnacie w której rozpoczynałeś grę. Pójdź jak poprzednio do mostu. Wejdź na jedną z półek skalnych i skocz tak, abyś znalazł się na drugim drzewie. Znajdziesz tam kolejny dzwon. Weź go i ruszaj w lewo. Przy pomocy teleportera 2 (T2) przenieś się do miejsca oznaczonego cyfrą „2". Przeskocz na drugą półkę skalną i uruchom dzwon. Głazy które zbierałeś zniszczą przeszkody. Wejdź na górę. Idź do miejsca w którym ukazują się duchy. Teraz musisz zniszczyć wszystkie duchy wychodzące z podziemi.



POZIOM 4













POZIOM 5

LEVEL 4

Musisz odszukać cztery pioruny. Na początku powinieneś przenieść się teleporterem 2 do miejsca oznaczonego na mapie cyfrą „2". Idź w lewo, weź dzwon i cofnij się do teleportera 4. Przenieś się do miejsca „4". Rozbij podłoże i zejdź na dół. Zostaw dzwon przed spadającymi kamieniami i idź w prawo. Kiedy dotrzesz do pioruna oznaczonego na mapie literą „D", weź go i cofnij się do teleporterów. Przenieś się znowu teleporterem 2. Idź do drugiego dzwona, zabierz go i weź piorun. Następnie, cofnij się do teleportera 5 i przenieś się. Uruchom dzwon i przejdź górą nad ogniem. Zabierz z tej komnaty dzwon oraz dwa pioruny. Cofnij się do teleportera 4 i przenieś się. Następnie dojdź do teleportera 1 i teleportuj się do miejsca oznaczonego na mapie liczbą „1". Zostaw tam dzwon i dojdź do pioruna, a następnie wruć się do teleportera 4 i przenieś się (uwaga: w tym levelu jest za mało dzwonów, więc należy zabrać tylko cztery pioruny, ponieważ wzięcie piątego nie pozwoli Ci ukończyć tego poziomu). Teraz wejdź na górę do teleportera 3 i ostatni raz teleportuj się. Następnie dojdź do rycerza i uruchom dzwon. W tym momencie rycerz ożyje, a Ty będziesz musiał pokonać go.







LEVEL 5

Rozpoczynasz na dachu pociągu. Twoim zadaniem jest dotarcie do lokomotywy. Pociąg posiada 9 wagonów, a lokomotywa jest dziesiąta. Pociąg ma dwa poziomy po których można się przemieszczać: górny (po dachu), dolny (wewnątrz wagonu). Aby przedostać się z dachu do wnętrza wagonu i odwrotnie, należy w odpowiednim miejscu przebić dach. Tego manewru nie musisz wykonywać w wagonach oznaczonych numerami: 3, 4, 6, 9 gdzie wystarczy iść po dachu. Kiedy już dojdziesz do lokomotywy, przejdź po jej dachu i zejdź po korpusie. Jest to najprostszy level.

c.d.n

opracowanie: Marek Węglowski i Michał Bakuliński w oparciu o wersję na Amigę

ELVIRA



The Jaws of Cerberus

Jedną z najsłynniejszych gier 1991 r. była bez wątpienia „ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK", sygnowana przez mało wówczas znaną spółkę Horrorsoft. Program należy zaliczyć do gatunku adventure, choć oparty jest na ogólnych założeniach gier typu role–playing. Charakteryzuje się doskonałą grafiką i dźwiękiem. Cieszy się wśród odbiorców ogromną popularnością, zdobywając nawet kilkanaście nagród przyznawanych corocznie przez renomowane firmy zachodnie. Nic więc dziwnego, że gdy w prasie fachowej pojawiła się zapowiedź nowych, komputerowych przygód amerykańskiej seks–gwiazdy filmów grozy, na twarzach wielu graczy wystąpiły rumieńce emocji i podniecenia (słabsze u amatorów gier przygodowych, silniejsze zaś u wielbicieli wątpliwego talentu głównej bohaterki programu). Na szczęście wszyscy znów ze spokojem mogą patrzeć w lustro – czerwone plamy na policzkach powinny zacząć blednąć. Druga część niesamowitych perypetii Elviry, zatytułowana „The Jaws of Cerberus", oparta jest na podobnych założeniach, jak jej słynna poprzedniczka. Zasadniczej zmianie uległa jednak fabuła gry. Tym razem obiekt naszego pożądania pochłonięty był bezgranicznie zdjęciami do swego najnowszego filmu spędzając długie godziny we własnym studio filmowym o dźwięcznie brzmiącej nazwie „Black Widow Productions". Zajęta do późna w nocy Elvira, nie zwracała uwagi na rozmarzony wzrok tysięcy młodych koneserów jej niektórych walorów (czy ktoś powiedział umiejętności?!). Tymczasem wśród wielu ludzkich oczu, znalazła się para (i to nie jedna) niebezpiecznych, władczych i oszalałych z namiętności żółtych źrenic. Cerberus, choć zamieszkiwał zupełnie inny wymiar, od dawna obserwował hollywoodzką piękność. Bowiem w tej branży, gdzie jawa przeplata się z wyobraźnią, nietrudno otrzeć się o nieznany świat fantazji i grozy...

Nie był on może piękny, jednak mając zaledwie 2 metry wysokości i co najwyżej 3 smocze, włochate głowy, mógł w niektórych kręgach swojej cywilizacji uchodzić za przystojniaka. Cóż, był Demonem, ale któż z nas mężczyzn nim nie jest, gdy w grę wchodzi atrakcyjna kobieta! Miał za to (kiedyś) dobre serce i wielką ochotę na spędzenie kilku godzin pełnych wrażeń i uniesień z panią swego życia, a następnie wspólną (do czasu) kolację. Ponieważ był zbyt nieśmiały, aby osobiście przedstawić swoje plany Elvirze, a poza tym, jak słusznie przypuszczał, nie podzieliłaby ona jego entuzjazmu, więc postanowił ją porwać. Sądził, że ten „romantyczny" gest, zrobi na brance odpowiednio silne wrażenie i już na wstępie przekona ją, że wszelki opór jest bezsensowny. Jak pomyślał, tak też uczynił. Pewnego wieczoru przeniósł się do naszego wymiaru i uprowadził ze studia Elvirę, a przy okazji zabił wszystkich jej współpracowników. Ponieważ nie mógł wraz z nią powrócić tam, skąd przybył, uwięził nieszczęsną kobietę w katakumbach, znajdujących się gdzieś głęboko pod ziemią. Był przewidujący i praktyczny, ponadto nie lubił, żeby ktokolwiek przeszkadzał mu w czasie małego sam na sam. Dlatego ukrył swą oblubienicę, zaś





drogę do niej zabezpieczył licznymi pułapkami, tajnymi przejściami i różnego typu niespodziankami. Na szczęście zajęło mu to trochę czasu, co pozwoliło Elvirze zawiadomić Cię o grożącym jej niebezpieczeństwie (nie będę ujawniał, w jaki sposób to uczyniła – wszyscy mają jakieś sekrety). Kiedyś uratowałeś ją z podobnej opresji, zamek Killbragaut i Emelda to jednak nie to samo, co Cerberus – nie tyle znawca kobiet, co mistrz magii i iluzji, spec od śmiertelnych pułapek, bezlitosny twórca obrzydliwych, krwiożerczych potworów. Jeśli jednak porazi Cię groza przeciwnika, a oczekiwane (zupełnie zresztą słusznie) niebezpieczeństwa zmrożą krew w żyłach, kto wówczas odszuka i uwolni bezbronną niewiastę, pokona czające się wszędzie zło, zniszczy oprawcę i mordercę (w dodatku obcego). Co stanie się wtedy z Elvirą? Przecież on... Zrób coś, jeśli nie z powodu łączącej was przyjaźni, to przynajmniej z zazdrości! Ratuj honor Ziemian!

Na początku, po uruchomieniu programu, musisz wybrać i wcielić się w jedną z czterech postaci:

1. **STUNTMAN** – „Kaskader" – ma on najwyższe wskaźniki siły, ale jest najmniej inteligentny.
2. **PRIVATE EYE** – „Prywatny Detektyw" – ma mały zasób siły i inteligencji.
3. **PROGRAMMER**– „Programista" – posiada bardzo mało siły, ale jest bardzo inteligentny.
4. **KNIFE THROWER** – „Nożownik" – jest silny i inteligentny.

Po wybraniu postaci na ekranie, pojawi się Elvira – skąd my ją znamy – oczywiście z pierwszej części: Elvira Mistress of the Dark! Będzie Cię Ona prosiła o pomoc – i to jest właśnie główny cel gry: – musisz uwolnić Elvirę ze szponów okrutnego trójgłowego CERBERUSA.

PODZIAŁ EKRANU

W lewym górnym rogu ekranu jest umieszczone Twoje serce, które pracuje tak jak u człowieka. Gdy rytm serca jest przyspieszony oznacza to, że ogarnął Cię niepokój, inaczej mówiąc – panika, natomiast gdy serce przestanie pracować – to już po Tobie. Pod wizerunkiem serca umieszczona jest Twoja postać. Na początku gry, postać wygląda jak szkielet, ale w miarę zdobywania doświadczenia kości zapełniają się tkanką mięśniową. Przy postaci są również umieszczone wskaźniki liczbowe, które określają stan poszczególnych części ciała. Najważniejsza jest głowa i korpus. Jeżeli przy nich pojawi się wskaźnik „0" – oznacza to śmierć, natomiast



gdy „0" pojawi się przy kończynach górnych lub dolnych, oznacza to, że aktualnie nie możemy ich używać. Należy jak najszybciej je wyleczyć przy pomocy czarów.

Pod postacią człowieka znajduje się okienko ukazujące działanie określonego czaru – nie wszystkich.

W prawym górnym rogu umieszczone są następujące ikony:

1. **Walizka** – „klikając" na tę ikonę kursorem możemy obejrzeć, co aktualnie mamy w kieszeni, sprawdzić całe swoje inventory,
2. **Oświetlony pokój** – możesz ujrzeć odkryte przedmioty w danym pomieszczeniu oraz wziąć je do swojej kieszeni,
3. **Ręka podświetlona** – „klikając" na nią masz możliwość rzucania czarów, pod oknem akcji wyświetlą się wszystkie czary które posiadasz
4. **Księga czarów** – „klikając" na tę ikonę możesz przejrzeć wszystkie czary, oraz dowiedzieć się, jakie składniki są potrzebne do ich zrobienia i w którym levelu można dany czar stworzyć,
5. **Miecz** – kiedy „klikniesz" na tę ikonę, wybierasz rodzaj ataku:

NORMAL – kursor zmienia się w miecz,
DEFENSIVE – kursor zmienia się w tarczę,
FIERCE– kursor zmienia się w piorun,
BERSERK – kursor zmienia się w hełm, jest to najbardziej efektywny rodzaj walki.

UWAGA: nie musisz zawsze wybierać poszczególnych rodzajów walki, ponieważ w każdym przypadku podczas spotkania przeciwnika, kursor automatycznie zamienia się w hełm. Oznacza to, że jesteśmy gotowi do stoczenia walki.

6. **Usta** – kiedy „klikniemy" na tej ikonie, możemy porozmawiać z Indianinem, Czarnoksiężnikiem lub naukowcem.

W prawym dolnym rogu ekranu umieszczone są strzałki, przy pomocy których możemy poruszać się w 4 podstawowych kierunkach świata. W środku jest umieszczona strzałka, umożliwiająca obrót o 180 stopni. Obok nich umieszczone są dwie strzałki, które umożliwiają wchodzenie po schodach do góry i schodzenie na dół.

Pod oknem akcji, znajduje się okno inventory. Możemy w nim przejrzeć, co w danej chwili posiadamy ze sobą. Inventory przewijamy strzałkami po lewej stronie okna.

Obok okna inventory, po lewej stronie, umieszczone jest okienko, coś w rodzaju echo sondy. Informuje ono nas, że coś lub ktoś porusza się w niewielkiej odległości.

Nad strzałkami kierunków znajduje się ikona z postacią człowieka. „Klikając" na nią wskaźnikiem, możemy uzyskać dane o naszym stanie psychiczno–fizycznym.

Ikona obok, ta z dyskietką, służy do: nagrywania stanu gry, ładowania, zrobienia przerwy w grze oraz kończenia gry.

Bezpośrednio pod oknem akcji jest umieszczona belka, na której widnieją:

LEV – jest to poziom zaawansowania w grze. Wzrasta w zależności od zdobytych punktów doświadczenia. Od numeru levelu zależy, jakie czary możesz utworzyć.

PP– punkty mocy magicznej. Są one niezbędne do rzucania czarów.

HP– wskaźnik określający maksymalną odporność na ciosy przeciwnika.

EXP – są to punkty doświadczenia. Wzrastają one zarówno przy poznawaniu coraz to nowych miejsc, jak również przy tworzeniu czarów.

W czasie gry często będziesz musiał używać czarów. Przedstawiam wykaz wszystkich czarów oraz składników niezbędnych do ich utworzenia.

Aby zrobić jakikolwiek czar, musisz mieć w swoim inventory następujące przedmioty:

– **Księgę Czarów**, którą dostałeś na początku gry od Elviry,

– **Czerwony klejnot** również od Elviry,

– **Składniki** potrzebne do danego czaru.

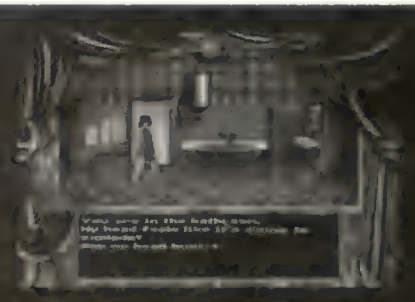
Kiedy masz te akcesoria, najedź kursorem na ikonę w prawym górnym rogu ekranu i „kliknij" na niej przyciskiem myszy. Pojawi się lista czarów z Księgi. Teraz wybierz z niej ten, który Cię interesuje i „kliknij" na ikonę w lewym górnym rogu. Na dole ekranu pojawią się czarne kratki. Są to właśnie miejsca, w które powinieneś włożyć odpowiednie składniki – zgodnie z tabelą. Kiedy ułożysz te składniki, ponownie „kliknij" na tę samą ikonę. W ten sposób masz już gotowy czar, który automatycznie zostaje wrzucony do Twojego inventory. Czary, do tworzenia których nie potrzeba żadnych składników, możemy tworzyć w nieskończoność.

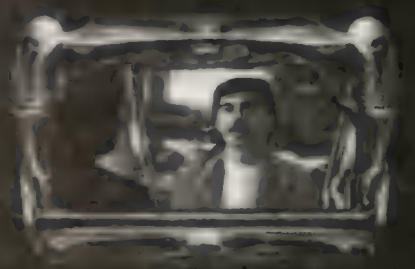
To na razie tyle. W następnym odcinku zamieszczę szczegółowy opis przejścia wraz z mapami.

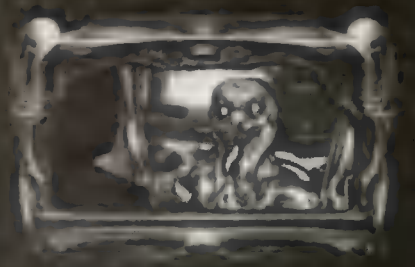
opracowanie: Jan Doroszkiewicz
w oparciu o wersję na Amigę

TABELA Z CZARAMI

NAZWA CZARU	SKŁADNIKI	ILOŚĆ	LEVEL	DZIAŁANIE
ICE DART	lodowate żądło	4	1	Lodowate żądło, powoduje małe uszkodzenia
UNSEEN SHIELD	–	3	1	Wokół rzucającego powstaje magiczna tarcza, która w nieznacznym stopniu chroni przed atakiem przeciwnika
HEALING HANDS	–	3	1	Uzdrawia powierzchnię ciała, na którą go użyjemy
BLESS	krucyfiks, święcona woda	1	1	Pobłogosławiona broń wyrządza przeciwnikowi duże szkody
PROTECTION	wiadro, rondel, puszka Coli	6	2	Rzucający okrywa się magicznym polem, które zmniejsza uszkodzenia
BREATHE UNDERWATER	żywność: chleb, ciastko, itp.	4	2	Umożliwia oddychanie pod wodą oraz w gazie trującym
GLUE	klej z kuchni	4	2	Czar powoduje przylepienie przeciwnika w miejscu na krótki okres czasu
LUCK	podkowa, koniczynka	4	2	Zostaje spełniona wola rzucającego czar
ENCHANT WEAPON	szmaragd, karioteka	6	3	Zaczarowana broń wyrządza extra uszkodzeniaprzeciwnikowi
UNHOLY BARRIER	modlitewnik	5	3	Przy rzucającym czarem powstaje bariera chroniąca przed ciosami przeciwnika
TURN UNDEAD	mózg z laboratorium	12	3	Używa się na Zombie przy wyjściu z kuchni
ANTIDOTE	flaszka z czerwoną substancją	4	3	Usuwa truciznę z zatrutej powierzchni ciała
DETECT TRAP	popielniczka, słoik, syfon	5	3	Pozwala wykrywać pułapki
BRAINBOOST	dyskietka	6	3	Po użyciu wzrasta poziom inteligencji
COURAGE	butelka alkoholu	8	3	Czar powoduje, że stajesz się odważny i całkowicie zapominasz o strachu
FIREBALL	kartka papieru, substancja łatwopalna	8	4	Powstaje ognista kula wyrządzająca przeciwnikowi duże uszkodzenia
REVIVE	ser, pudełko z piwnicy	6	4	Po jego użyciu, automatycznie powracasz do zdrowia
BUOYANCY	szkielet ryby	6	4	Możesz przebywać na wodzie i pod wodą
TELEKINESIS	radiomagnetofon	7	4	Umożliwia "przywołanie" do siebie jednego przedmiotu
HOLY BLAST	przedmiot kultu religijnego	8	5	Powstają święte ogniste strzały powodujące duże zniszczenia
RESIST FIRE	gaśnica	7	5	Osłona przed ogniem – można przebywać w ogniu
HERBAL HEALING	grzyby jadalne	8	5	Uzdrawia chorą powierzchnię ciała, na której ich użyjemy
MAGIC MUSCLES	metalowe przedmioty	7	5	Po użyciu powstają magiczne mięśnie i posiadasz potężną siłę
FEAR	oko czarownicy	7	6	Powoduje u przeciwnika strach i bezsilność
MINDLOCK	kłódka i książka	8	6	Chroni czary posiadane przed zniszczeniem przez magią wroga
DETECT MAGICK	kwarc	5	6	Pozwala wykryć moc magiczną
LIGHTNING BOLT	ametyst i widelec	11	7	Powstaje strumień światła powodujący serię uszkodzeń u wroga
MAGICAL ARMOUR	przedmioty ze szlachetnego kruszcu	12	7	Magiczny pancerz – jest to silniejsza wersja czaru ochronnego kruszcu
SUMMON STORM	barometr	9	7	Czar wzywający burzę
FREEZING BLADE	zamrożony długopis	8	8	Zamrożone ostrze powoduje duże uszkodzenia u przeciwnika
ABSORB MAGICK	granat i absorbująca substancja	8	8	Łagodzi i tłumi na chwilę magię przeciwnika
TRUEFLIGHT	poduszka	9	8	Magia powoduje serię uszkodzeń u przeciwnika
ILLUSION	zwierciadło	11	8	Odbija magię przeciwnika
NOVA	puszki lakieru do włosów	15	9	Powstaje strumień ognia, który niszczy wszystkie stwory w zasięgu wzroku
BIND DEMON	lina i oprawiony scroll	15	9	Obezwładnia i zatrzymuje Cerberusa w miejscu
CURE WOUNDS	probówka ze święconą wodą	12	9	Przywraca zdrowie psychiczne na powierzchni, na którą się użyje
RESURRECT	mózg – srece – skalp Frankie, z kuchni i modlitewnik	20	10	Wskrzesza do życia duchownego z kaplicy







DARKSEED

Firma Cyberdreams to powstała stosunkowo niedawno grupa softwareowa mająca swoją siedzibę w Los Angeles. Dotychczas stworzyła kilka programów na PC i Amigę, lecz nie odniosły one większego sukcesu komercyjnego. Pasją większości programistów z Cyberdreams są filmy i literatura z gatunku science-fiction. Zainteresowania te zaważyły na produktach firmy. W trakcie prac nad projektem graficznym programu, jego twórcy korzystają często z pomocy producentów i scenarzystów filmów science-fiction. Tak było w przypadku gry „CYBER RACE", w przygotowaniu której aktywnie uczestniczył Syd Mead, znany dzięki takim dziełom filmowym jak: „Blade Runner", „Star Trek". Podobnie było z innym programem Cyberdreams – „THE EVOLVER", w powstawaniu którego uczestniczył John Rosentgrant, zatrudniony wcześniej przy produkcji wielkich szlagierów filmowych – „Terminator" i „Predator". Nie inaczej było w przypadku najnowszej gry „DARKSEED" opracowanej przez grupę Cyberdreams. Do współpracy zaproszono grafika o światowej sławie H. R. Gigera a. Sądząc po efektach, wspólne dzieło ma duże szanse, aby stać się wielkim hitem. Dzięki niesamowitej scenerii, doskonałej oprawie graficznej i frapującej akcji, „DARKSEED" zdobył już uznanie szerokiej rzeszy miłośników gier adventure. Dotychczas powstały wersje działające na komputerach Amiga i IBM PC. W wersji na PC program wykorzystuje kartę SVGA. W przypadku Amigi zastosowano również niecodzienne rozwiązanie, otóż grafika wyświetlana jest w trybie wysokiej rozdzielczości (Hi Res.), co ma swoje dobre i złe strony. Wprawdzie widziany obraz zawiera więcej szczegółów, lecz niestety, niemiłosierne drganie obrazu skutecznie zniechęciło wielu amatorów gry. Jest to chyba jedyny poważniejszy zarzut, jaki można postawić temu znakomitemu programowi.

Jeszcze kilka słów o współtwórcy sukcesu, H. R. Giger ma obecnie 52 lata. Ten surrealistyczny malarz wywarł prawdopodobnie większy wpływ na obraz współczesnych filmów grozy z gatunku science-fiction, niż którykolwiek z jego kolegów. Wykreowana przez niego ponura wizja narodzin ohydnego potwora, utrzymana wyłącznie w odcieniach czerni i szarości, została wykorzystana w słynnym filmie Ridley a Scotta „Obcy". Scena ta była inspiracją do późniejszych pomysłów hollywoodzkich scenarzystów.

H. R. Giger urodził się w Szwajcarii, a swoją pracę zawodową rozpoczął jako kreślarz w niewielkiej firmie architektonicznej. Wkrótce przeniósł się do Zurychu, gdzie ukończył studia i zdobył specjalność projektania wnętrz. W Zurychu mieszka do dziś. Jest samotnikiem i jak twierdzą niektórzy, dziwakiem. Mieszka samotnie, jeśli nie liczyć dwóch ulubionych kotów: Muggi i Noneli. Jego dwupiętrowy apartament zdobią prace z albumu „Necronomicon" (Book of Death), serii dzieł opartych na powieściach grozy HP Lovercraft. One też, były dla malarza inspiracją w czasie tworzenia prac do znanego także i u nas głośnego filmu Ridleya Scotta „Obcy – 8 pasażer Nostromo". Przygoda H. R. Gigera z kinem zaczęła się znacznie wcześniej. Pod koniec lat 70-tych współpracował z Davidem Lynchem podczas ekranizacji książki Franka Herberta „Dune". Dopiero zbiór mrocznych i przerażających opracowań do „Obcego" rozsławił niebywały talent malarza, jednak nie wykorzystany w kolejnych odcinkach tej serii.

Ponadto opracował zbiór obrazów do albumu „Frankenchrist", punkowej formacji Dead Kennedy's. Te niezwykłe prace wywołały wiele kontrowersji i wzbudziły wiele emocji, co nie pozostało bez wpływu na wciąż rosnącą popularność artysty.

Pozostaje mieć nadzieję, że jego niezwykły talent zaowocuje w przyszłości nowymi, wspaniałymi dziełami.

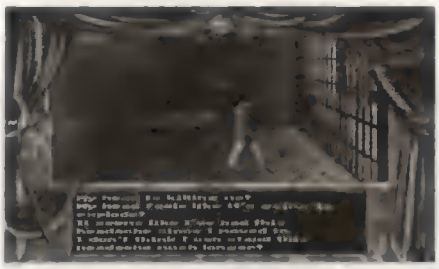
Nazywam się Mike Dawson, jestem początkującym pisarzem. Jakiś czas temu rozpocząłem poszukiwania niedrogiej posiadłości w spokojnej okolicy, którą mógłbym kupić lub wynająć. Chciałem się tam zaszyć i z dala od zgiełku współczesnego świata napisać powieść swojego życia. Szczęście mi sprzyjało. Wkrótce znalazłem stary, ale piękny dom, który kupiłem dosłownie za bezcen. Pierwsze trzy dni po przeprowadzce zapamiętam chyba na całe życie. Poniżej przedstawiam odpowiedni urywek z mojego pamiętnika:

DZIEŃ 1

Noc była koszmarna, a poranek jeszcze gorszy. Miałem niezwykły i przerażający sen, a do tego bardzo realistyczny. Umieszczono mnie w jakiejś dziwacznej maszynie, gdzie porzeprowadzono mi coś w rodzaju operacji czaszki... Po tych nocnych koszmarach pozostał straszliwy ból głowy. Poszedłem do łazienki i musiałem zażyć tabletki wyciągnięte z szafki wiszącej na ścianie. Wziąłem prysznic i rozpocząłem zwiedzanie domu. Najpierw wszedłem do pokoju sąsiadującego z łazienką. W szafie zauważyłem stary płaszcz. W jednej z kieszeni znalazłem kartę biblioteczną. Następnie po drabince wspiąłem się na strych. Odsunąłem dużą skrzynię stojącą po prawej stronie. Znalazłem leżący tam zegarek, a później odblokowałem drzwi wiodące na balkon. Następnie przyszła kolej na parter. Wszedłem do salonu. Przeczytałem przylepioną do lustra kartkę – robotnicy czuwający nad przeprowadzką twierdzą, że to nie oni odłamali róg lustra. W pokoju zainteresował mnie jeszcze duży zegar. We wnętrzu dostrzegłem jakąś tabliczkę, ale nie mogłem jej odczytać. Przeniosłem się do gabinetu. Na biurku leżał plan posiadłości. Przestudiowałem go dokładnie i wyszło mi, że w jednej ze ścian gabinetu muszą być ukryte drzwi. Kiedy je zlokalizowałem, wszedłem do sekretnego pomieszczenia. W środku była tylko drabinka. Wspiąłem się po niej na wyższy poziom. Podniosłem linę leżącą na podłodze i wyszedłem przez drugie z ukrytych drzwi

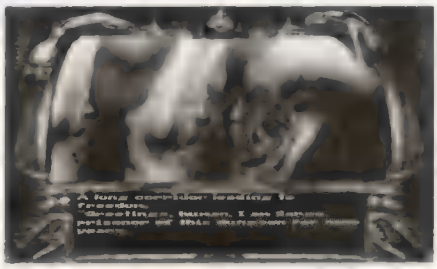
wprost do mojej sypialni. Około godziny 10 usłyszałem dzwonek do drzwi. Był to listonosz, który przyniósł mi paczkę ze śliczną lalką. Kiedy się jej przyglądałem, nagle doznałem jakiejś dziwnej halucynacji – lalka przemieniła się w obrzydliwe monstrum. Trwało to chwilę, potem wszystko wróciło do normy. Roztrzęsiony, zatrzasnąłem drzwi za listonoszem. Równo o 11 zadzwonił telefon. To bibliotekarka informowała, że ma zamówioną przeze mnie książkę. Wyszedłem przed dom. Na chodniku leżała miejscowa gazeta. Na pierwszej stronie policja ostrzegała przed późnym wychodzeniem na dwór. Poszedłem za dom, aby obejrzeć garaż. Stojące w nim stare auto robiło wrażenie jeszcze zdatnego do jazdy. Wsiadłem do środka, nacisnąłem klakson – akumulator wciąż był naładowany. W skrytce znalazłem rękawiczki, natomiast nigdzie nie zaważyłem kluczyków. Dodatkowo w bagażniku odkryłem łom. Popędziłem na strych i łomem udało mi się otworzyć skrzynię – tę, którą wcześniej przesuwałem. Na dnie leżał pamiętnik, prawdopodobnie należący do ostatniego właściciela domu. Przeczytałem go. Mimo, że brakowało wielu kartek, dowiedziałem się, że jego autor również cierpiał na bóle głowy i miał dziwne halucynacje. Była także krótka wzmianka o „Drugiej Stronie" i „Starożytnych". Co to wszystko znaczy? Zamyślony wyszedłem na balkon i przywiązałem linę do figurki zdobiącej balustradę. Udałem się do pobliskiego miasteczka. Wstąpiłem do sklepu i kupiłem butelkę whisky (scotch). Chwilę później poznałem mojego sąsiada – prawnika Delberta. Umówił się ze mną na spotkanie jutro o 18. oraz wręczył mi swoją wizytówkę. Kiedy wyszedł, ruszyłem do miejskiej biblioteki. W środku, zaraz przy wejściu, zauważyłem spinkę do włosów. Podniosłem ją i zagadnąłem bibliotekarkę. Dała mi zamówiony tomik poezji. Przeglądając go, ponownie doznałem halucynacji. Kiedy się uspokoiłem, wręczyłem bibliotekarce odnalezioną kartę biblioteczną. Skierowała mnie do regału oznaczonego literą „C". Podszedłem do niego i znalazłem odpowiednią książkę, a w niej kartkę wyrwaną z pamiętnika. Z niej dowiedziałem się o kluczu połkniętym przez starego Tuttle'a i sposobie otwarcia grobowca. Po raz drugi autor wspominał o jakiejś zagadce. Ponieważ do zmroku było jeszcze daleko, postanowiłem udać się na cmentarz. Grobowiec rodziny Tuttle, jako że był najokazalszy, odnalazłem bez trudu. Zgodnie ze wskazówkami zawartymi w pamiętniku, nacisnąłem kolejno: kamień po lewej, nad drzwiami i po ich prawej stronie. Drzwi otworzyły się z chrzęstem. W komnacie grobowca, gdzie stały urny z prochami, otworzyłem urnę Joego Tuttle'a. W środku znalazłem klucz od zegara. Przypomniałem sobie zegar z salonu i szybko wróciłem do mieszkania. Klucz pasował i wreszcie mogłem odczytać tabliczkę. Była to dedykacja: Dla Johna McKeegana za lojalną służbę. Hmm.. Więc tak nazywał się poprzedni właściciel domu i autor tajemniczego pamiętnika.. Ponieważ było już późno, udałem się do sypialni i zapadłem w sen...





DZIEŃ 2

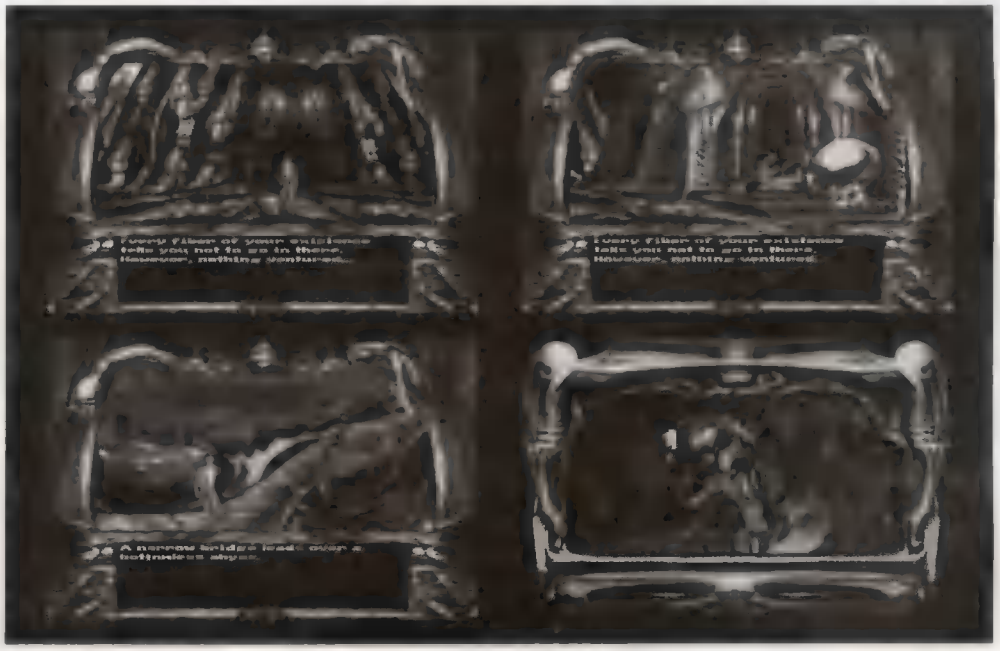
Nocne koszmary i bóle głowy były chyba jeszcze gorsze niż wczoraj. Znowu musiałem ratować się lekami i odświeżającym prysznicem. Tak jak uprzednio listonosz przyszedł o 10. W paczce był odłamany róg lustra. Chcąc się przekonać czy pasuje, przyłożyłem go do odpowiedniego miejsca i wtedy stała się przedziwna rzecz. Odłamany fragment zrósł się z pozostałą częścią i po sekundzie lustro było całe, można było wyczuć potężną moc promieniującą z jego tafli. Nieco wystraszony opuściłem dom i przeszedłem do garażu. Aby się uspokoić, włączyłem radio w samochodzie. Zamiast muzyki usłyszałem kobiecy głos na tle szumów i zakłóceń informujący o tym, że to co się robi w świetle, jest odbijane w mrok. Usłyszałem także radę, abym pozostawił część drzwi otwartych. Zastosowałem się do niej. Oboje drzwi prowadzących do sekretnych pomieszczeń zostawiłem otwarte na oścież. Po czym, pełen niepokoju przeszedłem przez lustro na Drugą Stronę. Wszystko było obce i przerażające, chociaż w ogólnych zarysach przypominało mój dom z Prawdziwego Świata. Skierowałem się do pomieszczenia, które było odbiciem gabinetu. Znalazłem tam hologram przedstawiający przebieg jakiegoś strasznego eksperymentu przeprowadzanego na ludziach. Bardzo przypominało to mój koszmar z pierwszej nocy. Wszedłem teraz do odpowiednika sekretnej komnaty. Znajdowała się tam dziwaczna maszyna. Stanąłem w jej wnętrzu i po chwili zauważyłem, że jestem w podobnej maszynie, ale w innej komnacie. Wyszedłem z pomieszczenia i trafiłem wprost na platformę widokową. Podniosłem leżącą



Po drugiej stronie lustra znajduje się przerażający świat ciemności...

Tę krainę jak z koszmarnego snu wykreował szwajcarski grafik H. R. Giger współtwórca sukcesu filmu pt. ALIEN

na podłodze lornetkę i spojrzałem przez nią na odległy łańcuch górski. Po pewnym czasie moją uwagę przyciągnęła wystająca ze ściany dźwignia. Ostrożnie, przez rękawiczkę nacisnąłem ją. Nic zauważalnego się nie stało. Pokręciłem się jeszcze trochę po górnym piętrze i za pomocą teleportera wróciłem na dół. Przechodząc przez odbicie holu stwierdziłem, że drzwi wiodące na zewnątrz są teraz szeroko otwarte. Natychmiast skorzystałem z okazji i wyszedłem na zewnątrz. Tu również dało się uchwycić pewne podobieństwa do mojego prawdziwego domu. Dość istotną różnicą był opuszczony statek kosmiczny, stojący w miejscu mego garażu. Zaciekawiło mnie, jak też może wyglądać odbicie cmentarza. Zamiast grobów ujrzałem olbrzymią i złowrogo wyglądającą budowlę. Chwyciłem leżącą łopatę i uciekłem do Prawdziwego Świata. Zaraz po tym, udałem się na cmentarz. Odnalazłem mogiłę Johna McKeegana i rozkopałem ją używając do tego znalezionej łopaty. W trumnie znalazłem kolejną kartkę z pamiętnika. Wyczytałem z niej, że lustro można zniszczyć przedmiotem znajdującym się już w domu, że unieruchomiony samochód powoduje unieruchomienie statku kosmicznego „Starożytnych", a policja jest silnie związana z „Drugą Stroną". Powoli wracałem do domu rozmyślając o tym wszystkim. Kiedy doszedłem do mieszkania, zostałem aresztowany i osadzony w więzieniu. Nie wiedząc co będzie dalej, schowałem pod poduszkę leżącą na pryczy następujące rzeczy: pieniądze, zegarek, plan domu, rękawiczki, spinkę i kluczyk. Następnie wziąłem do ręki kubek i starym więźniarskim zwyczajem tłukłem nim o kraty tak długo, aż posterunkowy przyszedł dowiedzieć się czego chcę. Wręczyłem mu wizytówkę otrzymaną od sąsiada, a ten... o dziwo, natychmiast wypuścił mnie z celi i oddalił się z komisariatu. Na jednej ze ścian zauważyłem pistolet i ośmielony brakiem posterunkowego przywłaszczyłem go sobie. Opuściłem komisariat i udałem się do ogrodu na umówione spotkanie. Punktualnie o 18. Dawson zaprosił mnie do swojego ogrodu. Poczęstowałem go whisky, a gdy sobie poszedł, podniosłem patyk upuszczony przez jego psa. Wszedłem do domu i ponownie przeszedłem na „Drugą Stronę". Tym razem ruszyłem w kierunku odbicia miasteczka. Po kilkunastu krokach natknąłem się na wstrętną bestię warującą na jedynym moście przerzuconym przez bezdenną przepaść. Przypomniał mi się olbrzymi pies sąsiada. Doszedłem do wniosku, że bestia jest jego odbiciem. Aby się go pozbyć rzuciłem patyk w głąb przepaści. Podstęp się udał i potwór zeskoczył za nim z mostu.



Przeszedłem przez most i wkrótce doszedłem do dużego budynku. Wiedziony ciekawością wszedłem do środka. Natychmiast okazało się, że popełniłem błąd, gdyż był to odpowiednik komisariatu, a miejscowy policjant również odczuł kradzież broni. Za swój postępek zostałem wtrącony do więzienia. W celi zauważyłem poduszkę i gdy pełen nadziei sięgnąłem pod nią, znalazłem wszystkie schowane w Prawdziwym Świecie przedmioty. Spinką udało mi się otworzyć drzwi celi. Stojąc na korytarzu spostrzegłem innego więźnia. Był to sargo. Poprosił mnie o uwolnienie. Mając litościwe serce uwolniłem go, a on w zamian podarował mi bransoletę zapewniającą niewidzialność. Bez dalszych przeszkód wyszedłem z komisariatu i ruszyłem dalej w prawą stronę. W końcu doszedłem pod silnie strzeżony budynek Archiwum Miejskiego. Nałożyłem na rękę bransoletę i niezauważony prześlizgnąłem się do środka budynku. Podszedłem do olbrzymiego komputera i uruchomiłem go. Na ekranie ściennym pojawił się wizerunek Głównej Archiwistki. Wpatrywałem się w ekran słuchając jednocześnie przekazywanych mi informacji: o istocie wszczepionej mi do wnętrza czaszki, ostrzeżenie przed policją w Prawdziwym Świecie oraz polecenie zniszczenia Starożytnych. Na zakończenie otrzymałem rolkę z mikrofilmem i szybko, zanim bransoleta przestała działać, opuściłem Archiwum. Wróciłem do swego prawdziwego domu i wyczerpany przeżyciami poszedłem spać.

DZIEŃ 3

Męczące mnie zmory, koszmary i migrena były dzisiaj wprost nie do wytrzymania. Prysznic i leki były niezbędne. Zaraz potem ruszyłem do biblioteki. Po drodze wstąpiłem do sklepu i kupiłem butelkę whisky. Kiedy doszedłem do biblioteki, wszedłem do pomieszczenia z przeglądarką do mikrofilmów. Uruchomiłem ją i włożyłem do środka mikrofilm. Zawierał artykuł dotyczący robienia skrytek pod podłogą w piwnicy. Aby to sprawdzić, wróciłem do mieszkania i zszedłem do piwnicy. Po krótkich poszukiwaniach zlokalizowałem cegłę, pod którą znajdowała się wygrzebana w ziemi jamka. Znalazłem w niej pęk kluczy, w tym kluczyki od samochodu. Jak co dzień listonosz przyszedł o 10. W paczce był trzonek od siekiery. Kiedy zamykałem drzwi za listonoszem, na ulicy mignął mi policjant. Pomny udzielanych mi ostrzeżeń, postanowiłem nie wychodzić już przed dom. Około 11. zadzwonił telefon. Przemawiający przezeń głos przypominał mi Archiwistkę. Powiedziała mi, że najistotniejsze jest zniszczenie lustra. Po krótkim namyśle ułożyłem sobie plan dalszego działania. Najpierw poszedłem na strych, stamtąd na balkon i po linie opuściłem się do ogrodu. Wszedłem do garażu i wsiadłem do auta. Przekręciłem kluczyk w stacyjce, ale to nic nie dało. Silnik nie uruchomił się, a było to spowodowane brakiem paliwa. Wysiadłem więc z auta i poprzez wlew mieszczący się w tylnej części nadwozia, wlałem do baku whisky. Ponownie przekręciłem kluczyk i tym razem silnik zaskoczył. Szybko wspiąłem się po linie, poprzez strych wróciłem do salonu i przeszedłem na „Drugą Stronę". Zdecydowałem iść do końca w lewo – do odbicia cmentarza. Po drodze minąłem salę, gdzie uśpieni w hibernatorach znajdowali się „Starożytni". W końcu doszedłem do komputera przypominającego swym wyglądem ludzki mózg. W jego dolnej części znajdował się otwór. Dla próby wrzuciłem do niego cegłę. Po chwili cegła została naładowana dziwną energią i zaczęła świecić. Umocowałem ją na trzonku i w ten sposób otrzymałem młot, który, byłem tego pewien, jest w stanie zniszczyć lustro. Wycofałem się z sanktuarium „Starożytnych". Podszedłem pod odbicie mego domu i wszedłem do statku kosmicznego. Ręką w rękawiczce pociągnąłem za dźwignię. Usłyszałem narastający szum silników i błyskawicznie wybiegłem na zewnątrz. Ledwo opuściłem pokład, drzwi zatrzasnęły się, a statek odleciał w stronę odległych gór. Kiedy pozbawiłem „Starożytnych" środka transportu, pozostała mi jeszcze jedna rzecz do zrobienia. Przeszedłem do Prawdziwego Świata i z rozmachu uderzyłem młotem w lustro. Jego powierzchnia popękała i ściemniała – zostało doszczętnie zniszczone Chwilę później usłyszałem dzwonek do drzwi. Przyszła bibliotekarka (strasznie mi kogoś przypominała) i przyniosła pigułki mogące uśmierzyć uporczywy ból mojej głowy. Jak się przekonałem – były bardzo skuteczne...

opracowanie: Patrycja Wardzała
w oparciu o wersję na Amigę

MEGA lo MANIA



Trzeba przyznać, że legenda zawarta w czołówce programu brzmi bardzo sugestywnie. A jak prezentuje się sama gra? „MEGA–LO–MANIA" należy do nurtu gier strategicznych, tworzonych na podobieństwo słynnego „POPULOUSA", stąd nieuchronne skojarzenia z dziełem Petera Molyneuxa. Najważniejszą cechą wspólną tych programów jest graficzne wykreowanie przestrzennego świata, w którym rozgrywa się walka bogów oraz zastąpienie abstrakcyjnych symboli, obiektami rzeczywistymi: drzewami, budynkami i animowanymi ludzikami, toczącymi pomiędzy sobą wojny. Krainy, które podbijamy w „MEGA–LO–MANII", są wyspami podzielonymi na sektory, podobne do pól szachownicy – od dwóch do kilkunastu sektorów na każdej z wysp. Nie jest to więc obszar zbyt rozległy, lecz w tym wypadku akcja rozgrywa się bardziej w czasie niż przestrzeni, stąd końcowy sukces zależy przede wszystkim od osiągniętego stopnia w rozwoju cywilizacji. Scenariusz „MEGA–LO–MANII" korzysta z pomysłów sprawdzonych w innych grach strategicznych. Zaczynając od pojedyńczego zabudowania, najprymitywniejszego w danej epoce, musimy tak pokierować poczynaniami swoich poddanych, żeby w jak najkrótszym czasie dojść do potęgi cywilizacyjnej i militarnej oraz pokonać wrogów dążących do tego samego celu co my czyli do zapanowania nad światem.

Centralną część ekranu zajmuje obraz wyspy, a dokładniej, jej fragment zaznaczony na mapie białą ramką. Menu służące do sterowania grą, umieszczone jest z lewej strony, zaś początkowa data: 9500 BC, nie wyznacza jakichś konkretnych realiów historycznych, lecz informuje, jaki poziom cywilizacyjny reprezentuje aktualnie Twoje państwo. Powyżej daty znajduje się pełna mapa wyspy z zaznaczonymi twierdzami i ewentualnie, miejscem pobytu armii. Tupnięcie na wybrany sektor mapy, pozwala uzyskać jego pełny obraz na centralnym ekranie. Ponadto mała figurka z prawej strony, umożliwia przyśpieszenie lub zwolnienie upływu czasu. Miniaturowe, barwne tarcze służą do zawierania (i zrywania) sojuszy, jeżeli o wyspę rywalizuje więcej niż dwóch przeciwników.

Spośród ikon głównego menu, właściwie tylko dwie wymagają specjalnego opisu: błękitna skrzynka zawiera „dokumentację" wynalezionych przedmiotów, informując, których surowców i w jakich ilościach potrzeba do wyprodukowania jednego egzemplarza. Opcja ta pozwala także likwidować przestarzałe technologie. Ikona z białą tarczą podaje informacje na temat stanu budowli, możesz również naprawiać uszkodzone budynki, o ile posiadasz obronną tarczę (shield). Pozostałe opcje służą przydzielaniu poddanych do różnych prac, takich jak produkcja, wydobywanie surowców, formowanie armii i tym podobne. Każda opcja jest dokładnie opisana w trakcie gry przez sam program, nie będziesz zatem miał problemów z ich zrozumieniem i wykorzystaniem. W sumie dobra taktyka polega na umiejętnym rozdzielaniu zadań pomiędzy poddanych, przy czym nie wszyscy muszą równocześnie zajmować się obowiązkami na rzecz swojego władcy. Zauważ, że poddani pozostawieni bezczynnie, ni mniej ni więcej tylko... rozmnażają się (no, w jakimś sensie to też obowiązek). Nie zmienia to faktu, że większa liczba ludzików zapędzona, powiedzmy, do wytworzenia łuków, sprawi, iż łuki znajdą się w Twoim arsenale dużo szybciej.

Jak z pewnością zdążyłeś się już zorientować, w „MEGA–LO–MANII" wszystkie przedmioty powstają w wyniku odkrycia i zastosowania odpowiedniej technologii. „Kliknij" na ikonę z żarówką (na wyższych poziomach zastąpi ją laboratoryjna retorta), a otworzy się menu projektowania, gdzie obrazowo przedstawione są w kolumnach trzy rodzaje broni:

– *tarcze* (shield) pozwalają, o czym już wspomniałem, umocnić nadwątlone atakami mury twierdzy. W tym celu nakieruj tarczę na środek uszkodzonej budowli i przytrzymaj lewy przycisk myszy.

– *bronie defensywne* (building weapon) służą obrońcom umieszczonym na wieżach strzelniczych, do rażenia wrogów oblegających twierdzę. Wieżami strzelniczymi są otwory w dachu twierdzy lub dachach innych budynków i tam umieszczaj kolejno obrońców.

– *bronie ofensywne* (army weapon) stanowią wyposażenie armii, którą możesz wysłać na podbój terenów przeciwnika. Najpierw wybierz ikonę z mieczem, a następnie przydziel poddanych do armii. Zauważ przy tym, że armia nie musi składać się wyłącznie z uzbrojonych ludzików, a jeśli wyślesz ją na nie zamieszkane tereny, to po pewnym czasie (zależnym od liczebności armii), powstanie tam Twoja nowa siedziba.

Każdy rodzaj broni może mieć różne stopnie zaawansowania technicznego; w pierwszej epoce wielkim osiągnięciem są włócznie i łuki, później przychodzi pora na bombardy i armaty, a wreszcie na lotnictwo wszelkiego rodzaju i broń atomową. Wynalezienie nowych rodzajów broni nie tylko zwiększa Twoją obronność, lecz równocześnie podnosi poziom cywilizacyjny: w momencie awansu, budowle zmieniają swój wygląd na bardziej nowoczesny, zmienia się też data, na bliższą naszej współczesności. Pamiętaj jednak, że wynalazek często jest dopiero pierwszym krokiem i naprawdę zaawansowane technologie można wdrożyć do produkcji dopiero po zbudowaniu fabryki i zatrudnieniu w niej pracowników. Broń, która wymaga takiego właśnie trybu wytwarzania, oznaczona jest wstępnie literką „W". Jeśli poprzestaniesz na tworzeniu samych tylko projektów, to wprawdzie nadal będziesz podnosił swoją cywilizację na wyższe stopnie, ale faktycznie pozostaniesz bezbronny wobec przeciwników. Nie zdziw się też, kiedy nagle zabraknie Ci surowca, który wydobywasz, bowiem każde złoże może się kiedyś wyczerpać.

Gra toczy się na przestrzeni ośmiu epok (plus Wielki Finał), a każda następna, do jakiej przejdziesz, zaczyna się od wyższego pułapu cywilizacyjnego, bardziej wymagający stają się też Twoi przeciwnicy (może ich być dwóch lub nawet trzech, walczących nie tylko przeciwko Tobie, lecz także między sobą). Z chwilą ukończenia każdej epoki, program przydziela Ci 100 ludzików, którzy muszą wystarczyć do opanowania trzech wysp. Jeśli

Gdzieś na krańcach wszechświata jest ogromny szklany glob, gdzie rodzą się nowe planety, a boskie istoty zostają poczęte, a później są kształcone i przygotowywane do wyruszenia w czarną odchłań kosmosu. Dla kilku nieszczęsnych planet nastała właśnie ostatnia chwila ich embrionalnej ewolucji. Bliski jest tam początek inteligentnego życia i termin spotkania z suwerenem, który będzie rządził, nieświadomymi ludźmi. Oto boskie panowanie toczy się zawzięta rywalizacja pomiędzy kosmicznymi mocami i półbogami, z których każdy pragnie zdobyć samodzielną władzę nad nowym światem.

Z wolna wielki glob zostaje otoczony przez rozmaite stwory. Większość z nich przebyła wiele lat świetlnych, aby stać się świadkami tej boskiej rywalizacji, toczącej się w formie starożytnej gry. Gry ewolucji, zniszczenia i mocy gry w „MEGA–LO–MANIĘ".

siłami tymi będziesz zarządzał rozsądnie, to okaże się, że po ukończeniu kampanii zostanie Ci pewien, nawet dość spory zapas ludzi, do wykorzystania w następnych epokach. To dodatkowy element taktyki: wygrywać należy jak najmniejszym kosztem.

Podobnie jak w przypadku „POPULOUSA", zwycięstwo w „MEGA–LO–MANII" następuje, kiedy zabijemy wszystkich poddanych wroga i zniszczymy jego budowle. Ciekawostką jest, że w tym programie zapisywanie stanu gry odbywa się bez pośrednictwa dyskietki. „Kliknięcie" na SAVE spowoduje wyświetlenie na ekranie literowego kodu, który możemy później wpisać opcją LOAD i kontynuować grę od epoki, w jakiej ją skończyliśmy. O dość niezwykłych konsekwencjach takiego rozwiązania możesz przeczytać osobno, w dalszej części numeru (Mega Tip). Tyle szczegółów, pora na kilka uwag ogólnych.

Pierwsze wrażenie

– w „MEGA–LO–MANIĘ" gra się łatwo i przyjemnie. Już po pierwszej godzinie obcowania z programem możemy rozpocząć podbijanie wysp, mając w pełni opanowane zasady rozgrywki. Brak elementów finansowo–handlowych upraszcza zabawę, która i tak jest wystarczająco urozmaicona, a dojście na wyższe poziomy wymaga od gracza stosowania naprawdę inteligentnej taktyki. Grafika jest znakomita, ale nie oszałamiająca. Ten ostatni przymiotnik zostawmy dla takich gier, jak „POWERMONGER". Jeśli chodzi o stronę dźwiękową, to i pod tym względem „MEGA–LO–MANIA" prezentuje się bardzo dobrze. Wprawdzie efekty są dość oszczędne, lecz w pełni zadowalające. Natomiast samplingowane fragmenty mowy ludzkiej zaskakują niezwykłą czystością brzmienia oraz doskonałą intonacją (autorzy gry skorzystali tu z usług prawdziwych aktorów!). Szkoda tylko, że nie można ich słuchać równolegle z pozostałymi efektami dźwiękowymi. Mimo tych drobnych niedogodności „MEGA–LO–MANIA" w pełni zasługuje na bardzo wysokie oceny. Fakt, że gra znalazła się w rankingu magazynu Amiga Action na trzecim miejscu, o oczko wyżej niż sam „POPULOUS II", najlepiej świadczy o wielkiej klasie programu. Można ją gorąco polecić nie tylko fanom gier strategicznych, ale wszystkim, którzy lubią komputerową rozrywkę.

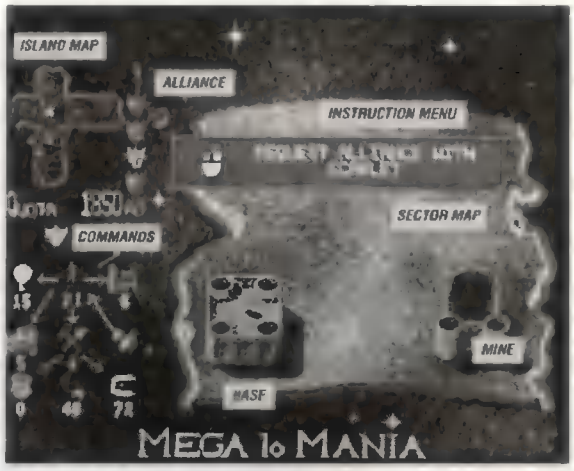
I na zakończenie opisu, jako postscriptum, jeszcze garść praktycznych wskazówek dotyczących gry. Podane w formie pytań i odpowiedzi, powinny wyjaśnić kilka wątpliwości, które mogą się pojawić podczas zabawy.

1. Jakie zasady rządzą przemieszczaniem wojsk?

– Kontrolę nad armią przejmujesz, wciskając prawy przycisk myszy. W tym momencie kursor przybiera kształt miecza, którym wskazujesz na mapie miejsce, gdzie ma się udać armia. Jeżeli wskażesz własną twierdzę, wojsko powróci do niej i złoży broń. W późniejszych epokach spotkasz światy–archipelagi, składające się z dwóch lub więcej małych wysepek, oddzielonych morzem. Taką drogę mogą przebyć tylko oddziały powietrzne, złożone z samolotów, statków kosmicznych oraz pociski nuklearne.

2. Dlaczego moi żołnierze doprowadzeni pod twierdzę wroga nie rozpoczynają szturmu?

– Prawdopodobnie z władcą tej twierdzy zawarłeś wcześniej pakt o nieagresji, który jest wciąż aktualny. „Kliknij" na czarną miniaturkę tarczy, aby zerwać rozejm i wszystko wróci do normy (to znaczy, zacznie się wojna!).



3. Dlaczego wysłani przeze mnie poddani nie zakładają w wolnym sektorze nowej siedziby? Objawem jest brak zegara odmierzającego czas na wzniesienie nowej budowli.

– Z powodów, jak w punkcie poprzednim. Podczas trwania rozejmu nie możesz prowadzić ekspansji terytorialnej na wyspie, którą zamieszkuje także Twój sojusznik. Jeśli w jednym sektorze spotkają się dwie armie należące do sprzymierzonych stron, nie dojdzie między nimi do bitwy, natomiast mogą one prowadzić wspólną wojnę przeciwko trzeciemu władcy.

4. Jak sprawić, by moi poddani „rozmnażali się" szybciej?

– Jak wiesz, mnożą się jedynie poddani nie przydzieleni do żadnych zajęć. Ale wzrost ich liczby nie jest jednostajny. W praktyce im więcej ludzików pozostawisz bezczynnie, tym wyższe będzie tempo przyrostu naturalnego.

5. Jeżeli przerwę projektowanie jakiejś broni, a później wrócę do niej, to czy praca zostanie podjęta od miejsca, w którym ją odłożyłem?

– Raczej nie. Przerwanie pracy nad nową bronią w połowie drogi spowoduje, że będziesz musiał zaczynać projekt od początku, co naturalnie jest sporą stratą czasu.

6. Rodzaje surowców wymyślone przez autorów gry nie mają wiele wspólnego z rzeczywistymi minerałami. Jak więc określić ich przydatność do produkcji określonych typów broni?

– Na razie doświadczalnie, bo w tym numerze „CS" nie ma już miejsca na tak szczegółowe podpowiedzi. Po pewnym czasie sam zauważysz, że np. Valium i Parasite najlepiej nadają się do produkcji łuków, strzał i karabinów maszynowych, zaś chcąc produkować bronie nuklearne, należy rozejrzeć się za Marmite, Aquarium lub Paladium. Z tego względu niektóre sektory lepiej nadają się do rozwijania cywilizacji, niż inne. Odkrywanie tych niuansów jest naprawdę wciągającym zajęciem.

7. Co znaczy okrzyk „ergonomy!", jaki rozbrzmiewa czasem na zakończenie projektowania broni?

– Składniki, z których została zaprojektowana ta broń były wyjątkowo dobrze dobrane i dzięki temu prace nad nią trwały o połowę krócej niż zwykle. W takim wypadku najlepiej zapisz sobie na kartce zestaw minerałów, składających się na technologię tej broni, to ważna część doświadczenia, jakie zbierasz podczas gry w „MEGA–LO–MANIĘ" i w przyszłości postaraj się wykorzystywać je dla szybszego rozwoju własnej cywilizacji.

8. Dlaczego zainstalowanie w mojej twierdzy, obronnych pocisków nuklearnych nie uchroniło jej przed atakiem atomowym?

– Takie pociski są bronią odstraszającą, która umożliwia wykonanie jedynie uderzenia odwetowego. Prawdziwą obronę przed zagrożeniem nuklearnym zapewnia laserowy system SDI.

JAK GRAĆ

I. Po obejrzeniu plansz początkowych mamy do wyboru cztery rodzaje graczy:

a) **Scarlet** – Ognista i agresywna bogini plejad. Władczyni ludzi czerwonych.

b) **Oberon** – Zdradliwy i bezlitosny król Algoli. Władca ludzi żółtych.

c) **Caesar** – Mściwy szef trapezjańskiej mafii. Władca ludzi zielonych.

d) **Madcap** – Chytry i śmiercionośny andromed, najemnik doskonały. Władca ludzi niebieskich.

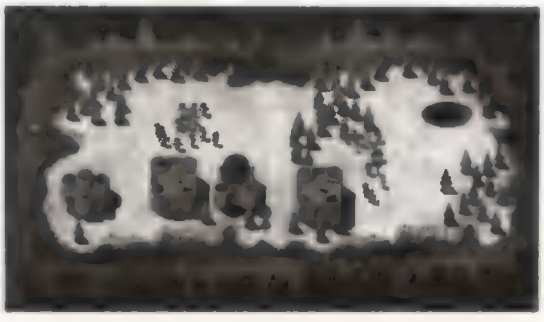
Oczywiście niezależnie od wyboru, każdy z graczy ma równe szanse (ja za optymalnego uznałem Caesar'a).

II. W „MEGA–LO–MANII" chodzi o to aby jak najszybciej zniszczyć wroga(ów). Cel ten można osiągnąć stosując jedną z dwóch strategii:

a) „Szybki atak" jest jedną z nich. Polega on na jak najszybszym zgromadzeniu środków potrzebnych do pokonania wrogów. Jak wiadomo im więcej ludzi tym krócej trwa czas nauki obsługiwania nowych broni, na początek należy więc „rozmnożyć" poddanych do zadawalającej ilości (np. 40), a następnie nauczyć ich produkować najnowocześniejsze rodzaje broni ofensywnej i od razu zaatakować wroga(ów). Należy tu zapamiętać:

Oszczędzanie czasu przy rozmnażaniu odbije się później przy nauce nad produkcją nowych broni, budowie itp. Tak więc liczba ludzi musi być na tyle wysoka, żeby czas nauki nie był zbyt długi.

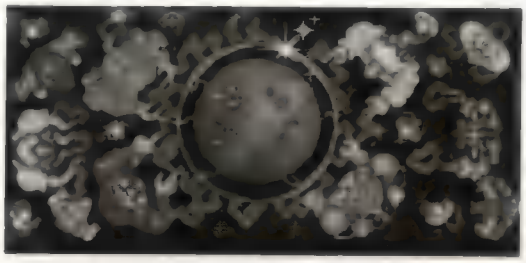
W początkowych epokach, metoda ta jest bardzo skuteczna i pozwala na dużą oszczędność ludzi. W metodzie tej ważna jest odpowiednia umiejętność operowania czasem. Podczas nauki, wydobywania surowców, tworzenia nowych budowli i rozmnażania się, należy przyspieszyć upływ czasu, lecz zaraz po zakończeniu danej czynności czas trzeba zwolnić. Podczas wydobycia surowców najlepiej jest zapamiętać lub zapisać które, z nich składają się na daną broń lub tarczę,



gdyż często się powtarzają i następnym razem wiadomo, co należy wydobywać aby uzyskać żądane efekty. Wydaje mi się też, że przyspieszenie upływu czasu podczas ataku, zwiększa jego skuteczność. Do walki radziłbym rzucić wszystkich żołnierzy bo jeśli przegramy pierwszą bitwę, wróg zniszczy nas nie dając żadnych szans.

Metoda ta sprawdza się głównie na wyspach niewielkich rozmiarów, gdzie liczy się przede wszystkim czas i postęp techniczny.

b) Druga metoda jest skrajnie odmienna od poprzedniej i dotyczy wysp o dużych wymiarach lub oddzielonych od siebie wodą. Metoda ta polega na stopniowym rozbudowywaniu się i dochodzeniu do władzy. Liczy się tu zarówno siła liczebna jak i ilość zabudowań, a także postęp techniczny. Na początku należy



rozmnożyć swoich ludzi do rozmiarów trochę większych niż poprzednio, a następnie wybudować wszystkie możliwe obiekty i rozpocząć wydobycie surowców. Gdy zaistnieje taka możliwość, uczmy się wszystkiego, podniesie to nasz poziom tech. i umożliwi tworzenie nowych budowli. Od czasu do czasu rozmnóżmy trochę ludzi i nie dziwmy się, jeśli po niedługim czasie z 15 ludzi uzyskamy 150 lub więcej (w jednym sektorze mieści się max. 750 ludzi, 500 w zabudowaniach i 250 na „dworze"). Ważna jest nie tylko nauka broni ofensywnej lecz również defensywnej, tarcz obronnych też. Każda broń ofensywna ma swój odpowiednik w broni defensywnej, więc produkując daną broń zabezpieczmy się przed jej użyciem przez naszego przeciwnika. Wskazane jest też zajmowanie sąsiednich sektorów w celu ich rozbudowy. Może być to przydatne gdy np. w naszym sektorze zabrakło surowców. Pamiętaj, że niemożliwe jest przenoszenie surowców z jednego sektora do drugiego. Jeśli więc chcemy wykorzystać surowce z innego sektora, musimy go rozwinąć od podstaw (co nie jest takie proste). Gdy osiągniemy poziom techniczny oraz siłę, która nas zadowala możemy rozpocząć walkę. Atakujemy po kolei, stosując przyspieszony czas, co pomaga. Do walki proponowałbym rzucić na początek tylko część swoich wojsk sprawdzając ich skuteczność, jeśli się nie powiodło musimy podwyższyć swój poziom techniczny, a jeśli jest to niemożliwe to zwiększmy liczebność armii (czasami i to nie pomoże, wtedy zaczynamy od początku).

III. 1. Niezależnie od strategii jaką stosujemy zawsze radzę:

– na początku rozgrywki zaprzyjaźnić się z jednym lub dwoma sąsiadami. Przyjaźń ta nie tylko wzmocni Twoją pozycję lecz sprawi, iż Twój partner w krytycznej sytuacji powinien Ci pomóc. Będziesz też mógł bezkonfliktowo przejść przez jego terytorium i vice versa.

– jeśli przyczyną twojej klęski jest „pechowy" sektor, następnym razem jako bazę obierz inny (sektory nie zmieniają swoich właściwości pomiędzy kolejnymi rozgrywkami).

– nie zawsze do danej wyspy nadaje się odpowiednia strategia, jeśli zdarzy Ci się taka sytuacja zastosuj drugą strategię, a jeśli i ta zawiedzie, to zawsze możesz spróbować wymyśleć coś samemu.

2. Odpowiednie operowanie poddanymi jest bardzo pomocne. Stwierdziłem, że przy niewielkiej liczbie posiadanych ludzi, kierowanie wszystkich do wykonywania innych czynności, zajmie mniej czasu niż rozdzielenie ich na mniejsze grupki z których każda zajmować się będzie czym innym. To samo dotyczy budowania i walki.

3. Moim zdaniem, największe kłopoty może sprawić zamrażanie żołnierzy, którzy później wezmą udział w finałowej bitwie. Chyba najdogodniejszym momentem do przeprowadzenia zamrożenia jest epoka VII, ale jeśli ktoś ma wyższe ambicje może tego dokonać w epoce VIII. Na początek należy do danej epoki przeprowadzić większą liczbę ludzi zgromadzonych w poprzednich bojach, lecz nie za dużo. Trzeba pamiętać, że ostatnie dwie epoki są BARDZO TRUDNE i na ich przejście potrzeba sporo wojska. Drogą prób i błędów wybierzmy sektor, w którym szybko dojdziemy do wysokiego poziomu technicznego. Sektor ten musimy przygotować raczej na obronę, użyjmy działek laserowych które unicestwiają pociski nuklearne. W sektorze tym pozostawmy przynajmniej 250 ludzi, a następnie prędko zajmijmy drugi sektor który (jeśli chcemy zamrozić ludzi) musimy doprowadzić do najwyższego poziomu technicznego, przygotowując go na atak w celu zniszczenia wrogów. Teraz przejdźmy do sektora poprzedniego, „klikamy" na ikonie tarczy, jeśli wśród wskaźników odnajdziemy ikonę z rysunkiem nagiego człowieczka, „kliknijmy" na nim, a następnie ikoną tą „klikamy" na wszystkich zabudowaniach. Sektor ten zostanie zamrożony i nic go nie może zniszczyć, nawet pociski nukleame. Teraz możemy użyć drugiego sektora, aby wykończyć pozostałych wrogów. (Nie wszyscy zamrożeni ludzie wychodzą z tego eksperymentu cało, np. gdy zamroziłem ok. 350 ludzi, z życiem uszło tylko 25).

4. Ogólna ocena.

„MEGA–LO–MANIA" jest grą dla ludzi cierpliwych i myślących logicznie. Gry nie sposób ukończyć ją przez jeden dzień, czasami jedną wyspę trzeba zdobywać po kilka razy. Ponadto czasami występują nieoczekiwane sytuacje np. gdy zdobywałem wyspę, a było to w VIII epoce, moi przeciwnicy tak zażarcie ze sobą walczyli, że sami się unicestwili nie pozostawiając mi pola do popisu.

Może to zbieg okoliczności, lecz wydaje mi się, że nalepszym sojusznikiem jest Oberon. Nie należy wiązać się ze Scarlet, gdyż opuści Cię w namniej dogodnym momencie.

SUPLEMENT

W opisie gry, że „bezdyskowy" sposób podawania stanu gry, za pomocą kodu do zapisania na kartce, może przynieść niezwykłe następstwa. Pora wyjaśnić, na czym owe niezwykłości miałyby polegać. Załóżmy, że używając opcji LOAD wpiszemy otrzymany wcześniej kod XATCWCHCXAE. W ten sposób znajdziemy się w drugiej epoce, mając do



dyspozycji 120 poddanych (przy czym 20 z nich to „zapas" z poprzedniej epoki). Taka metoda udzielania dostępu na kolejne poziomy jest bardzo powszechna w niemal wszystkich grach wieloetapowych, ale część osób z pewnością szybko zorientuje się, że tym razem coś jest nie tak. W jaki sposób program pamięta, z iloma poddanymi zakończyliśmy poprzedni etap gry? Odpowiedź jest oczywista: ponieważ podając nam powyższy kod, któreś z jego liter uczynił nośnikami informacji na temat liczby ludzików. Wystarczy tylko odkryć te litery lub przynajmniej jedną z nich, a wtedy... Niestety, nie jest to takie proste zadanie, autorzy programu najwyraźniej zdawali sobie sprawę z ryzyka i skutecznie zabezpieczyli kod przed ciekawskimi. W każdym razie moje starania, aby znaleźć w nim jakieś prawidłowości, spełzły na niczym, zaś analiza programu na poziomie asemblera nie wchodziła w rachubę. Pozostała więc tylko metoda prób, czyli zamiana pojedyńczych liter znanego kodu, w nadziei uzyskania przypadkowych korzyści. I tu początkowe wyniki były wyjątkowo zniechęcające, tym niemniej po dwudziestu minutach pracowitego stukania w klawisze udało mi się ustalić, co następuje:

– wymiana pierwszej litery w kodzie QROCMDQVJNS na S, przenosi nas z trzeciej epoki do siódmej przydziela 272 ludzików.

– FVJBKGCPFTG, to jeden z kodów do czwartej epoki. Wstaw literę V na miejsce J, a zostaniesz... cofnięty do pierwszej epoki, za to otrzymasz aż 953 ludzików – z taką armią będziesz mógł zaszaleć!

– kod DZOCGBHLYGK przeniesie Cię do szóstej epoki, z 221 poddanymi.

Eksperymenty te przeprowadzałem na komputerze Atari ST i nie zaręczę, że takie same efekty uzyskają posiadacze Amigi, czy PC. Jednak każdy z Was może spróbować na własną rękę przechytrzyć „MEGA–LO–MANIĘ", wpisując kod zmodyfikowany o jedną z liter. Jeśli uda Wam się w ten sposób „wyczarować" bardzo dużą liczbę ludzików lub dostęp do wysokich poziomów, napiszcie do nas. Najlepsze rezultaty zostaną opublikowane w „Computer Studio".

opracowanie: L. Zaciura i M. Linden
w oparciu o wersję Atari ST i Amigę

Kody (gracz zielony), które udało mi się odkryć na Amigę:

II	– CKPCHDQGIHJ
III	– XFFBBEITVHF
IV	– FTLDXHMTKOJ
V	– WOBCHNWEVCZ
VI	– FABCTHHUEDT
VII	– YQWBJIQNRPH
VIII	– UFKDBJVLUOL

Jeśli komuś uda się zamrozić ludzi w VIII epoce, niech wpisze następujący kod: XCYCNQMFZPF

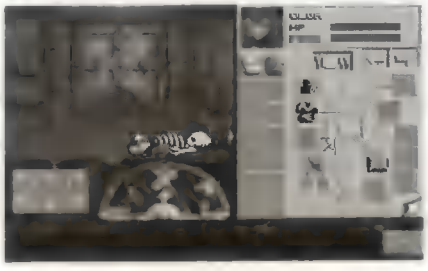
The Eye of BEHOLDER

część 6

POZIOM 11

Po zejściu przez zapadnię na poziomie dziesiątym, znajdziesz się przed kamiennym portalem w centrum poziomu jedenastego. Jeśli spojrzysz na mapę, to zobaczysz trzy współśrodkowe, kwadratowe korytarze (Ty jesteś w wewnętrznym). W każdym z nich na ścianie jest jakiś napis, przycisk i dziwna gwiazda. Po przyciśnięciu guzika w tym miejscu, otworzy się przejście, a rzeczy na ścianach zmienią swoje położenie. Żeby wydostać się z korytarzy do jednej z czterech części poziomu należy tak wciskać guziki, aby gwiazdy w każdym były na tej samej ścianie (np. jeśli chcesz iść na zachód, gwiazdy muszą być na wschodnich ścianach).

Na początku, wybierz drogę na zachód. W jednym pomieszczeniu znajdziesz pierścień nie mający właściwości magicznych, a w drugim zbroję (+3) Banded Armour i magiczny miecz (+4) „Slasher". Weź broń i udaj się do północnej części poziomu. Wejdź do pomieszczenia drugiego na lewo, zabij trzy Xorny i weź, jeśli masz procę, kamień pokryty mchem (+2) i pergamin kleryka z czarem Raise dead (pamiętaj, że czar nie działa na Elfa). Następnie wejdź do pomieszczeń na południe. Zobaczysz tam wiele dźwigni. Spróbuj przełączyć wszystkie do góry, a w niszy pojawi się różdżka z czarem Cone of Cold. Jest tam też czar leczący i eliksir krasnoludów (potrzebny do obudzenia króla na piątym poziomie). Po wzięciu przedmiotów idź na wschód. Zobaczysz tam dużo Xornów. Większość z nich musisz zabić, żeby przejść dalej. Na szczęście, jeśli będziesz musiał odpocząć wystarczy, że odejdziesz kilka kroków (potwory będą Cię gonić tylko do pewnego miejsca). Po uporaniu się z nimi, idź do pomieszczenia na południe z napisem „Room of keys". Naciśnij guzik na zachodniej ścianie i z zaułka weź Drow Key i Stone Orb (klucz do bramy na poziom dwunasty). Teraz wybierz wschodnią część poziomu. UWAGA: w miejscach oznaczonych gwiazdką znajdują Mind Flayer'sy – potwory odporne na magię i jednym spojrzeniem mogące sparaliżować całą drużynę. Po wejściu do tej części poziomu zabij jednego potwora (w pomieszczeniu na lewo), a potem idź do drzwi. Za nimi zobaczysz napis „Chwat". Idź dalej na wschód, a potem przez drzwi na południe. Zabij potwora i naciśnij guzik. Zza otwartej ściany, weź Orb of power. Teraz wróć do pomieszczenia na zachód i naciśnij ukryty przycisk. Przejdź przez nowo otwarte przejście i skręć w prawo. Otwórz drzwi i po zabiciu bestii, weź Drow key. Następnie udaj się na południe i w prawo. Zabij kolejnego Mind Flayer'sa i weź Stone Holy Symbol, (+2) Bracers, (+2) Ring of Protection, (+5) sztylet „Flicka" i (+5) Robe. Wszystkie przedmioty daj magowi (zwiększy to jego odporność). Teraz możesz wrócić do miejsca, gdzie wylądowałeś z dziesiątego poziomu. Użyj na bramie świętego symbolu z kamienia. Po podróży, użyj wisiorek na odpowiedniej bramie, a znajdziesz się na piątym poziomie. Idź do krasnoludów. W zamian za eliksir, dostaniesz różdżkę (tę, o której wspominał mag na szóstym poziomie), która powoduje odepchnięcie od Ciebie wroga o jedno pole. Teraz używając bram, wróć na poziom jedenasty i idź do południowej części lochów. Po otwarciu kluczem drzwi, skieruj się na północ. Wejdziesz do kwadratowego pomieszczenia, w którym są niewidzialne teleporty. W sumie są cztery takie pomieszczenia. W pierwszym od góry jest Luckstone Medalion, w trzecim różdżka z czarem Lighting Bolt, a w dolnym pergamin z czarem maga Hold Monster. Po przeszukaniu tych pomieszczeń, najkrótszą drogą udaj się na południe do zaułka z kamienną bramą. Portal prowadzi na poziom dwunasty i jest uaktywniany przez Stone Orb.



POZIOM 12

Po przejściu przez kamienne wrota pojawisz się w sanktuarium Xanathara, twarzą obrócony na zachód. Przed sobą masz portal, którym przybyłeś i którym możesz wrócić na poziom 11 (jeśli czegoś zapomniałeś zabrać). Jeśli masz wszystko co trzeba możesz rozpocząć dalszą wędrów-

MAPA DO POZIOMU 11



kę. Na początku podejdź do zachodniej ściany i naciśnij lampę (Uwaga: przełącznik na północnej ścianie uaktywnia pułapkę). Przejdź przez nowo otwarte przejście, a następnie przez drzwi. Tam naciśnij guzik na wschodniej ścianie i idź korytarzem na zachód. Jeśli Twoje postacie są w pełni sił, otwórz południowe drzwi i zabij cztery golemy. Podnieś SKULL KEY upuszczony przez jednego z przeciwników. Następnie wejdź do pierwszego pomieszczenia na lewo. Na ścianie zobaczysz trzy przyciski. Północny otwiera ścianę na wschód, a dwa południowe powodują przeniesienie do podobnych pomieszczeń w innej części poziomu. Naciśnij ten oznaczony na mapie cyfrą „3", a znajdziesz się przy przycisku „9". Teraz wyjdź z tego pomieszczenia i idź na północ do komnaty z czterema płytami podłogowymi. Tam odpocznij, a następnie rzuć czar Invisibility 10 Radius, daj magowi różdżkę, którą dostałeś od krasnoludów i wejdź do pomieszczenia na wschód. W miejscu oznaczonym „X" spotkasz XANATHARA – Wielkiego Beholdera. Masz do wyboru poddać się, albo zaatakować go. Najlepiej wybrać opcję Attack (w przeciwnym wypadku zostaniesz rozbrojony).

Teraz masz dwie możliwości:

1. Zabić bestię mieczem (czary nie działają), zadać cios, potem w bok i znowu uderzenie.

2. Użyć różdżki, którą dostałeś od krasnoludów (powoduje odepchnięcie potwora o jedno pole w tył) i zmusić go do wejścia w zaułek na południu.

Po ciężkiej walce z potworem nastąpi długo oczekiwany koniec.



Wskazówki do innych pomieszczeń na poziomie dwunastym:

– Komnata w pn.–zach. rogu poziomu. Tu można tworzyć golemy. Na podestach należy położyć kamień, Potion of Vitality i Black Orb. Po naciśnięciu guzika w miejscu oznaczonym gwiazdką pojawi się golem.

– Pokój z napisem „Room of the spheres". Żeby otworzyć drzwi należy na lewym i prawym cokole położyć Orb of Power. Kiedy oko zniknie połuż Orb... na środkowym.

– Pomieszczenie najdalej wysunięte na południe. Znajdziesz tam dwoje oczu, eliksiry żywotności i niewidzialności oraz trzy golemy. Żeby wziąć butelki, trzeba użyć czaru na niewidzialność. Wtedy golemy pozostaną nieruchome.

– Pomieszczenie obok powyższego. Nie należy brać nic z północnego i południowego cokołu. Są tam bezwartościowe przedmioty, gdy je weźmiesz, stracisz inne rzeczy z Twojego ekwipunku.

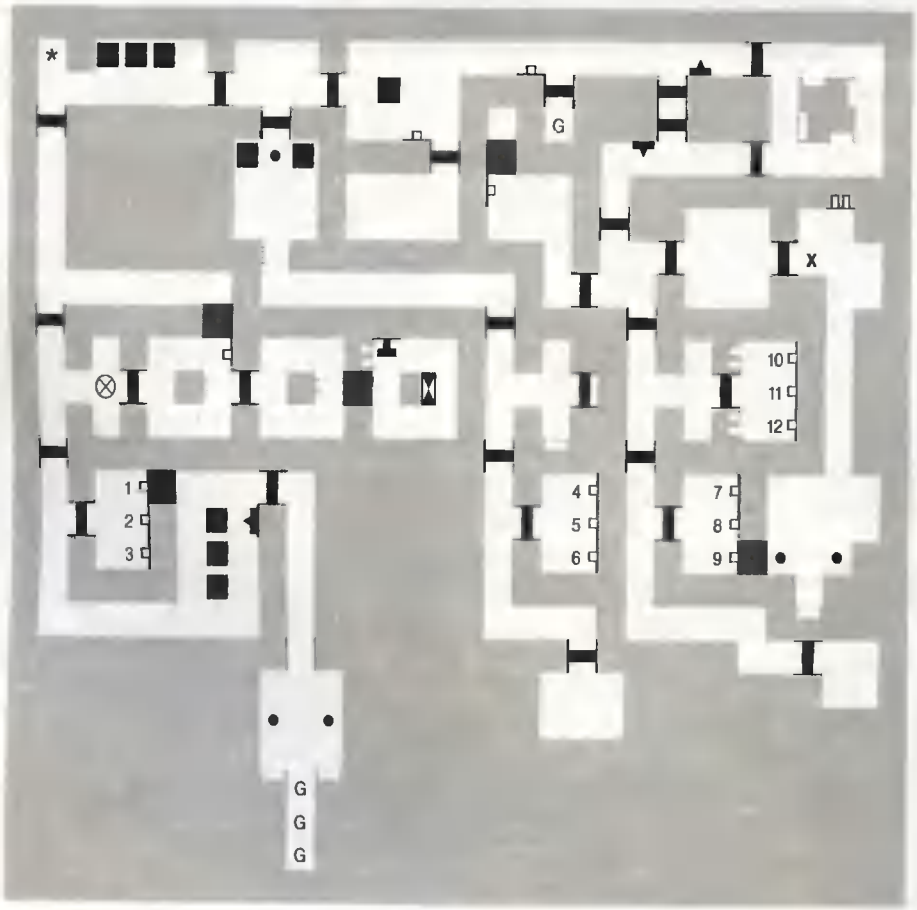
– Pomieszczenia z trzema przyciskami:

1 – otwiera ścianę na wschód,
2 – przenosi do 5,
3 – przenosi do 9,
4 – przenosi do 1,
5 – otwiera ścianę na wschód,
6 – przenosi do 9,
7 – przenosi do 1,
8 – przenosi do 5,
9 – otwiera ścianę na wschód, jednak przejście blokuje oko,
10 – tworzy niszę z eliksirem szybkości,
11 – ognista pułapka,
12 – tworzy niszę z Orb of Power.

Na tym kończymy cykl artykułów poświęconych tej znakomitej grze. Najprawdopodobniej już wkrótce przedstawimy rozwiązanie drugiej części programu „EYE OF THE BEHOLDER", a więc do następnego spotkania!

opracowanie: Igor Kulkowski
w oparciu o wersję na Amigę.

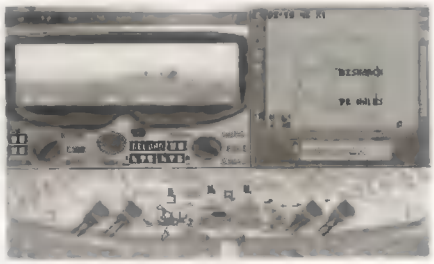
MAPA DO POZIOMU 12







GREAT NAVAL BATTLES







Jeszcze do niedawna, miłośnicy strategiczno–symulacyjnych gier „morskich" mogli czuć się pokrzywdzeni. Przeglądając pojawiające się na giełdzie nowości (niestety, pisanie w naszych warunkach o sklepowych witrynach byłoby zwykłą obłudą), czy też rubryki zapowiedzi w renomowanych pismach zachodnich, w wielu oczach pojawiał się wyraz zwątpienia i rozczarowania. Rzeczywiście, jeszcze do niedawna softwareowe firmy komputerowe nie rozpieszczały swoich klientów ani ilością, ani jakością tego typu oprogramowania. „HARPOON" Electronic Arts, „SILENT SERVICE I i II" MicroProse, może jeszcze „WOLFPACK" Novalogic Inc. – to raczej skromna oferta, szczególnie w porównaniu z bogactwem i różnorodnością innych symulatorów. Jednak pod koniec 1992 r. na rynku pojawiło się kilka programów, które zdecydowanie odmieniły dotychczasowy stan rzeczy. I nawet to, że praktycznie wszystkie nowe pozycje dostępne są obecnie tylko w wersji na PC, nie zmienia znaczenia tego faktu (choć jest on bardzo wymowny!). Pierwszy był Dr Peter Turcan z grą „DREADNOUGHTS", następnie strategiczny „CARRIER STRIKE" sygnowany przez SSI, tuż za nim zaś bardzo udany „CARRIERS AT WAR" firmy SSG. Ale dopiero ostatnie dwie pozycje są moim zdaniem, warte szczególnego podkreślenia. Pierwszą z nich jest doskonała gra strategiczna z licznymi elementami symulacji, dobrze znanej z tego typu programów firmy SSI: „GREAT NAVAL BATTLES – NORTH ATLANTIC 1939–1943". Druga, „TASK FORCE 1942", „wyszła spod pióra" niemniej renomowanego potentata – firmy MicroProse. Jest to w pewnym sensie kontynuacja opowieści o zmaganiach amerykańskiej marynarki wojennej w czasie II Wojny Światowej z japońską flotą na Pacyfiku. I chociaż tym razem z kapitana małego okrętu podwodnego, przeistaczasz się w głównodowodzącego nawodną flotą Stanów Zjednoczonych (lub Cesarstwa Japonii w zależności od wyboru), schemat gry znany z serii „SILENT SERVICE" pozostaje nie zmieniony. Tyle tylko, że zarówno grafika jak i dźwięk są na nieporównywalnie wyższym poziomie. Ponieważ grze tej poświęcamy w naszym magazynie osobny artykuł, powróćmy do produktu SSI. „GREAT NAVAL BATTLES" jest symulacją najważniejszych bitew morskich jakie miały miejsce na Północnym Atlantyku w czasie pierwszych czterech lat II Wojny Światowej. W tym decydującym okresie dla losów wojny, niemiecka marynarka wojenna starała się początkowo przejąć kontrolę, a następnie zapewnić sobie panowanie na głównych szlakach komunikacyjnych, którymi Stany Zjednoczone zaopatrywały Wielką Brytanię w żywność, surowce dla przemysłu, broń i amunicję. Przeciwko podążającym tą drogą

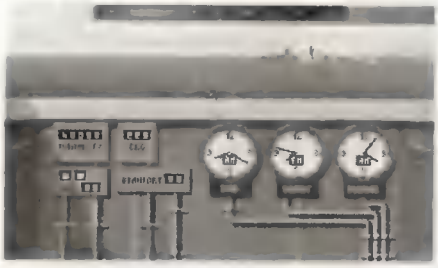
konwojom, najbardziej efektywną i niebezpieczną bronią były okręty podwodne – U-booty. Pomimo tego, autorzy programu skoncentrowali się na „nawodnym" obliczu zmagań – niemniej krwawym, dramatycznym i jak się ostatecznie okazało, rozstrzygającym. W grze możesz wcielić się w postać głównodowodzącego niemiecką Kriegsmarine lub też zostać dowódcą nawodnej floty Royal Navy. W pierwszym przypadku, Twoim głównym zadaniem będzie zatapianie konwojów i odcięcie tym samym walczącej Brytanii od jedynej w tym czasie linii zaopatrzenia. Nie oznacza to oczywiście, abyś w przypadku nadarzającej się okazji, nie próbował w inny sposób zmniejszyć stan posiadania królewskiej marynarki wojennej. W drugim przypadku, musisz ochraniać własne statki handlowe przed atakami przeciwnika, jak najwcześniej wykrywać najgroźniejsze dla Twoich jednostek niemieckie okręty wojenne i zatapiać je lub blokować w portach, uniemożliwiając tym samym ich wypłynięcie. Bez względu na to, nad którą z walczących stron obejmiesz dowództwo, Twoim strategicznym celem jest maksymalne osłabienie siły przeciwnika i tym samym zdobycie panowania na morzu. „GREAT NAVAL BATTLE" może być rozgrywana na trzech poziomach, które różnią się między sobą nie tyle stopniem trudności, co czasem trwania zabawy i jej historycznymi uwarunkowaniami. Poziom pojedyńczej bitwy jest najłatwiejszy i zarazem najkrótszy. Symuluje on potyczkę pomiędzy dwoma okrętami bądź zespołami okrętów opartą na autentycznych wydarzeniach. Możesz więc wybrać jeden z 4 historycznych scenariuszy (m.in. bitwę u ujścia River Plate pomiędzy niemieckim pancernikiem kieszonkowym „Graf Spee" i trzema brytyjskimi krążownikami, zmagania „Bismarcka" z „Hoodem" i „Prince of Wales" czy też potyczkę krążowników liniowych „Sharnhorst" i „Gneisenau" z lotniskowcem HMS „Glorious"), jeden scenariusz typowo treningowy (Gunnery Practice: The „Bismarck" Toe to Toe with the „Prince of Wales") oraz 7 scenariuszy hipotetycznych ze szczególnie intrygującym „Jutland II: The Clash of Battle Lines". Na tym poziomie, walczące strony nawiązują ze sobą automatycznie bezpośredni kontakt, zaś bitwa może trwać od kilku minut do kilku godzin. Na poziomie operacji zostajesz głównodowodzącym zespołu okrętów, odpowiedzialnym za powierzone Ci przez admiralicję zadanie. Podległe Ci jednostki nawodne, mogą być kontrolowane przez dłuższy okres czasu (dni a nawet miesiące), a ich misja nie kończy się na pojedyńczej bitwie czy też potyczce z przeciwnikiem. Możliwości takiej rozgrywki są oczywiście nieporównywalnie większe, zaś zasięg działania obejmuje określony założeniami scenariusza, obszar Atlantyku. Do wyboru masz jedną z następujących możliwości:

1. Operacja Rheinubung, symulująca piracki rajdy dwóch niemieckich okrętów: „Bismarck" i „Prinz Eugen" w 1942 roku.

2. Zimowe wypady najsłynniejszych okrętów liniowych, pancerników i krążowników Kriegsmarine pomiędzy lutym i marcem 1941 roku.

3. Bitwa na Morzu Barentsa, będąca rekonstrukcją akcji silnie uzbrojonych jednostek nawodnych III Rzeszy, przeciwko brytyjskim konwojom na przełomie 1942 i 1943 roku.

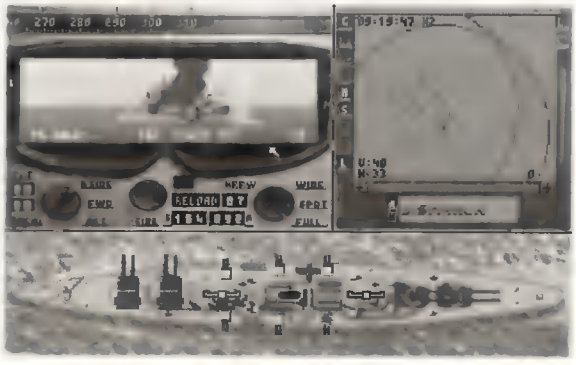






Najwyższym jest poziom całej kampanii, będący prawdziwym wyzwaniem dla komputerowych wilków morskich, pragnących zmienić bieg historii. Przyjmując wyzwanie rzucone przez autorów programu, stajesz się głównodowodzącym brytyjską bądź niemiecką marynarką wojenną w czasie pierwszych lat II Wojny Światowej. Akcja rozpoczyna się w październiku 1939 i trwa do września 1943 roku. Pod Twoją kontrolą znajduje się większość autentycznych okrętów nawodnych biorących udział w wojnie na Atlantyku. Dowodząc królewską marynarką wojenną, organizujesz konwoje i wyznaczasz wybrane przez Ciebie jednostki do ich ochrony, wysyłasz patrole, przeprowadzasz zakrojone na szeroką skalę obławy i akcje pościgowe. Stając po stronie hitlerowskich Niemiec, decydujesz o błyskawicznych rajdach swoich najsilniejszych jednostek przeciwko konwojom Sił Sprzymierzonych, organizujesz długotrwałe wyprawy morskie, polujesz na niedostatecznie osłaniane silne okręty wroga. W zależności od rozwoju sytuacji i tego, na którą stronę przechyla się szala zwycięstwa, dzień lądowania wojsk alianckich w Normandii może być przyspieszony, odsunięty w czasie, a w krytycznych okolicznościach nawet zawieszony. Sterowanie grą jest trzy stopniowe, zależne od wybranego poziomu i roli, jaką odgrywasz w programie. W opcji CAMPAIGN, przede wszystkim pełnisz rolę dowódcy całej dostępnej w danym momencie floty. Stąd większość rozkazów wydajesz z pokoju admiralicji, stojąc przed strategiczną mapą terenu działań i przyjmując nadchodzące komunikaty. Na niej obserwujesz zmieniającą się sytuację militarną, ruchy swoich okrętów i wykrytych przez lotnictwo oraz statki patrolowe jednostek przeciwnika. To stąd możesz określić, a następnie zmienić marszrutę dla wszystkich tworzonych przez Ciebie eskadr, łączyć je w większe lub dzielić na mniejsze zespoły bojowe. Przeglądając podległe Ci porty możesz zapoznać się ze stanem cumujących w nich okrętów: przekonać się o ich sile, gotowości do wypłynięcia w

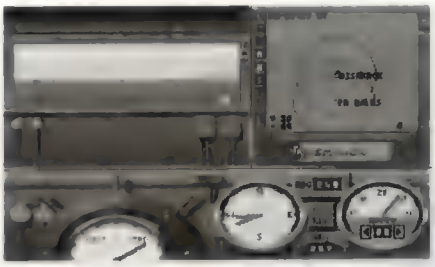


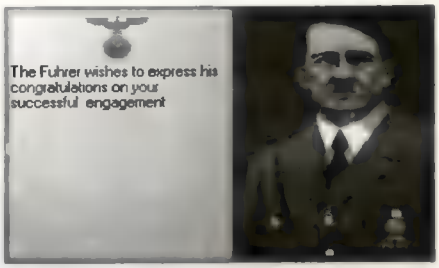


morze, efektywności, aktualnym statusie i przydziale grupowym, a także czasie potrzebnym do naprawy jednostek uszkodzonych bądź uzbrojenia i zatankowania powracających z akcji statków. Jeśli trwa właśnie budowa jakiegoś okrętu, informacja o tym zostanie Ci również przekazana. W razie potrzeby możesz także wysłać do akcji stacjonujące w bazie samoloty rozpoznawcze i szturmowe lub zapoznać się ze zmieniającymi się na danym obszarze warunkami pogodowymi. Jeśli któraś z Twoich jednostek nawiąże kontakt z przeciwnikiem możesz spróbować uniknąć walki wybierając opcję „Shadow" lub przygotować do boju podległe Ci okręty. Wówczas zmienia się zakres Twoich kompetencji i z Wielkigo Admirała stajesz się dowódcą pojedyńczej eskadry lub po wybraniu odpowiedniej opcji „zaledwie" kapitanem konkretnego statku. W tej samej sytuacji znajdziesz się też, gdy na początku gry określisz poziom rozgrywki na SCENARIO. Jako dowódcy eskadry zostanie Ci wówczas przedstawiona taktyczna mapa terenu działania z zaznaczonymi pozycjami okrętów biorących udział w walce oraz m.in. takie informacje jak: zakres widoczności, zasięg radaru, zasięg torped, dział dużego i małego kalibru dla każdej z jednostek. Tylko od Ciebie zależy, czy część lub wszystkie swoje statki pozostawisz do „dyspozycji" komputera, który na podstawie ogólnych rozkazów zajmie się automatycznie ich sterowaniem, czy też przejdziesz do opcji „Manual", dzięki której będziesz mógł sam wydawać polecenia jednemu lub kilku wybranym okrętom. Twoje decyzje dotyczyć mogą sposobu prowadzenia ostrzału przeciwnika, nawigacji, kontroli uszkodzeń i przebiegu bieżących napraw, obserwacji sytuacji z mostku, wysyłania samolotu obserwacyjnego lub polecenia uderzeń torpedowych. Na szczególne podkreślenie zasługuje fakt, że w każdej chwili możesz określić, które z powyższych decyzji pozostawiasz w gestii komputera (opcja „Auto"), a nad którymi chcesz czuwać osobiście.

Ogromnym atutem programu jest wysokiej klasy grafika, chociaż po obejrzeniu sekwencji początkowej trochę żal, że wciąż jeszcze różnice pomiędzy tzw. „intro", a grą zasadniczą są tak duże. Dźwięk jest na przyzwoitym poziomie (oczywiście w wersji na kartę Soundblaster), szkoda tylko, że różnorodność symulowanych efektów jest więcej niż skromna (bardzo dobre odgłosy salw, znacznie słabiej oddane są: szum silników i wystrzeliwanych torped oraz plusk wody po niecelnych pociskach; zupełny brak odgłosów eksplozji). Za to duże słowa uznania należą się za opcję „BRIEFIENG", dzięki której możesz szczegółowo, zapoznać się z informacją na temat typów okrętów biorących udział w walkach na morzu w czasie II Wojny Światowej, charakterystyką ich uzbrojenia i wyposażenia, stosowaną techniką i stategią







walki, znaczeniem dowództwa, wywiadu, lotnictwa i tym podobnymi ciekawostkami. A wszystko to wzbogacone czarno–białymi zdjęciami prezentowanymi w wysokiej rozdzielczości. Także fakt uwzględnienia historycznych realiów symulowanych wydarzeń, podkreślony dodatkowo wykorzystaniem rzeczywistego nazewnictwa występujących w grze okrętów oraz ich autentyczną charakterystyką sprawia, że prosta z pozoru zabawa zmienia się w lekcję historii, którą ponadto sami możemy tworzyć. Należy jednak pamiętać, że „GREAT NAVAL BATTLE" to przede wszystkim świetnie pomyślana i zrealizowana gra strategiczna, w której nasze ewentualne umiejętności zręcznościowe mają takie samo znaczenie, co wątek miłosny w filmach z Arnoldem Schwarzenegerem. O zwycięstwie w danej bitwie decyduje wiele czynników: odpowiednia taktyka, wzajemne ustawienie okrętów, wykorzystanie posiadanej przewagi liczebnej lub jakościowej, wybór odpowiedniego celu, wyszkolenie i sprawność załogi, efektywność okrętu, pogoda, pora dnia, dobór najlepszego w danych warunkach systemu kierowania ogniem, czasem zaś, zwyczajne szczęście! Dlatego tak ważne jest odpowiednie wykorzystanie opcji zatrzymującej grę, dzięki której spokojnie możemy zastanowić się nad aktualną sytuacją i wydać odpowiednie rozkazy. Komputer bowiem, na podstawie wszystkich wymienionych powyżej czynników, losowo decyduje o efekcie każdej salwy, a także o skutkach i miejscu ewentualnego trafienia. Oczywiście, nie ma róży bez kolców. Zachowanie historycznych realiów nie oznacza, że każdy z występujących w grze okrętów jest zgodny ze swoim pierwowzorem. Autorzy poszli tu na daleko idące uproszczenia, spłaszczając występujące pomiędzy okrętami tej samej klasy różnice i wprowadzając tylko jeden standardowy typ statku w danej klasie np. wszystkie lotniskowce mają tę samą długość i liczbę samolotów na pokładzie (12). Poważną wadą programu jest także brak możliwości wyboru różnych stopni trudności gry oraz zbyt słaby, moim zdaniem, przeciwnik symulowany przez komputer (przynajmniej w początkowym okresie wojny). Równie denerwujący jest brak możliwości płynnnego „przemieszczania" się pomiędzy poszczególnymi jednostkami, bez konieczności odwoływania się za każdym razem do opcji „Ships" i wyboru z wyświetlonej listy żądanego statku. Wszystkie powyższe zastrzeżenia są jednak moimi subiektywnymi odczuciami i nie zmieniają ogólnie bardzo wysokiej oceny, na jaką ten program z pewnością zasługuje. Tym bardziej, że firma SSI przygotowuje już dodatkowe dyski scenariuszowe, rozszerzające możliwości „GREAT NAVAL BATTLE". Na rynku jest już dostępny „SUPER SHIPS OF ATLANTIC", wprowadzający do gry kilkanaście niemieckich i brytyjskich jednostek, których budowy nie zdołano ukończyć przed zakończeniem II Wojny Światowej (np. „Frederick der Grosse" – super „Bismarck"). W lutym 1993 r. wprowadzono na rynek dysk symulujący możliwość uczestnictwa niektórych okrętów US Navy w wojnie na Atlantyku:„ AMERICA IN THE ATLANTIC". Wreszcie, na koniec kwietnia zapowiadane jest ukazanie się „SCENARIO BUILDER", dyskietki wprowadzającej zupełnie nowe zasady prowadzonej kampanii, uzależniające Twój awans np. z kapitana niewielkiego niszczyciela na dowódcę całej eskadry od postępów w grze.

Na zakończenie kilka uwag technicznych, o które niejednokrotnie dopominają się w listach nasi Czytelnicy. Program w wersji na IBM PC potrzebuje około 9 MB wolnego miejsca na dysku, zaś zalecaną płytą główną jest przynajmniej 386DX z 585 kB pamięci RAM (plus 700 kB pamięci EMS dla wykorzystania kart Ad Lib, Roland i Sundblaster). Wymaganą kartą graficzną jest oczywiście VGA, także mysz jest w tym przypadku niezbędnym narzędziem „walki".

W następnym numerze „CS" postaramy się przybliżyć sposób obsługi tego doskonałego programu, bo chociaż dla wielu z Was jest to z pewnością sprawa oczywista, to jednak ciągle dostajemy listy z prośbami o jeszcze dokładniejsze opisywanie niektórych gier. Staramy się więc nie mierzyć wszystkich naszych Czytelników jednakową miarą i w uzasadnionych według nas przypadkach spieszymy z pomocą wszystkim tym, którzy wciąż jeszcze nie czują się tak pewnie i swobodnie jak większość z Was. Dumni ze swoich osiągnięć, nie zapominajmy bowiem o innych i o własnej przeszłości.

opracowanie: Dariusz Zgliński
w oparciu o wersję na IBM PC

UWAGA!!!

Jeśli napisałeś program edukacyjny lub inny i masz trudności z jego rozpowszechnieniem, zgłoś się do firmy "P.K.T.S", a postaramy się go wydać.

Jeżeli chciałbyś się zająć rozprowadzaniem naszych programów edukacyjnych i przy okazji nieźle zarobić, koniecznie skontaktuj się z nami:

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

TASK FORCE 1942



9 sierpnia 1942 roku ok. godziny 1.40 w nocy ponad spokojnymi wodami opływającymi wyspę Savo przetoczył się grom wybuchu armatniego. W chwilę później, na alianckie okręty dozorujące ten akwen wodny spadła lawina ognia i stali. W ciągu niespełna 30 minut zatopione zostały cztery ciężkie krążowniki, a jeden poważnie uszkodzony. Zginęło lub zostało rannych prawie dwa tysiące oficerów i marynarzy. Jęki rannych i konających rozbitków jeszcze przez długie godziny rozdzierały ciszę upalnej nocy...

Tak rozpoczęła się bitwa o Guadalcanal pomiędzy Połączoną Flotą Cesarstwa Japoni a Flotą Pacyfiku Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Była to jedna z najkrwawszych i najbardziej gwałtownych w dziejach II Wojny Światowej kampanii morskich. Obfitowała ona w wiele niespotykanych przedtem ani potem wydarzeń, które przez długi czas spędzały sen z powiek teoretyków wojennych. To właśnie tutaj krążowniki wygrywały pojedynki artyleryjskie z pancernikami ulegając jednocześnie o wiele słabszym niszczycielom. To tu wrogie sobie formacje okrętów zamiast prowadzić walkę z dużych odległości, wpadały niemal na siebie i zamiast używać potężnych dział, ostrzeliwały się nawzajem z broni maszynowej. Najnowsza gra strategiczno–symulacyjna TASK FORCE 1942 firmy MicroProse przenosi nas bezpośrednio w tamte czasy. Pozwala grającemu odtworzyć te niezwykłe wydarzenia, a nawet zmienić bieg historii. Po „DREADNOUGHTS" i „GREAT NAVAL BATTLE" otrzymujemy kolejną grę odtwarzającą zmagania okrętów nawodnych z czasów II Wojny Światowej. Czy jest to próba udana? I czy wyróżnia się spośród istniejącej na rynku konkurencji? Program został stworzony przez ten sam zespół programistów, który w 1989 r. wprowadził na rynek legendarny już wśród wszelkich symulatorów wojennych – „SILENT SERVICE II". Gra ma wiele wspólnego z pierwowzorem, co widać wyraźnie już od samego początku. Czytelnicy znający „SILENT SERVICE II" z pewnością przyjmą tę informację z radością zwłaszcza, że „klawiszologia" „TASK FORCE 1942" jest w dużym stopniu zbliżona. Pierwsza, najbardziej rzucająca się w oczy różnica, to sposób dowodzenia okrętem. Odbywa się ono bezpośrednio z mostku kapitańskiego odtworzonego z najdrobniejszymi szczegółami, z którego dodatkowo, poprzez okna możemy obserować najbliższą okolicę w 3–wymiarowej perspektywie. Samo sterowanie jest bardzo proste, wystarczy najechać kursorem myszy na odpowiednie urządzenie i „kliknąć" (lub jak kto woli „tupnąć"). W ten sposób można zmieniać takie parametry jak: kierunek i predkość, podejrzeć uszkodzenia okrętu lub też wejść w opcję mapy (której za chwilę poświęcę trochę więcej uwagi). Przechodząc na lewo od mostka znajdziemy się w części okrętu umożliwiającej obsługę wyrzutni torpedowej, odważni mogą dodatkowo wykonać skok za burtę (dosłownie!) i obejrzeć okręt zewnętrzną kamerą. Na prawo natomiast pierwszym rzucającym się w oczy urządzeniem są dobrze znane z „SILENT SERVICE II" „okulary" czyli lorneta obserwacyjna o 5–krotnym powiększeniu i wreszcie „last but not least" centrala artyleryjska sterująca wszystkimi działami znajdującymi się na okręcie. Tradycjonaliści, którym takie „bieganie" po mostku kapitańskim z lewa na prawo może wydać się zbyt męczące, mają możliwość dowodzić okrętem w standardowy sposób wykorzystując klawisze funkcyjne.

Nowe rozwiązanie zastosowane w „TASK FORCE 1942" to niewątpliwie „skok za burtę". Opcja ta pozwala na dokładne obejrzenie okrętu kamerą umieszczoną na pewnej (zawsze tej samej) wysokości. Posługując się myszą lub kursorami możemy w pewnych granicach przybliżyć, oddalić sylwetę okrętu, jak również obrócić się wokół niego o pełne 360 stopni. W zamierzeniach autorów miał to być zapewne element podnoszący „felling" toczonych bitew morskich. I do pewnego stopnia niewątpliwie tak jest. Szczególnie spektakularnie wyglądają nocne pojedynki artyleryjskie. W powietrzu widać nadlatujące hen zza horyzontu wrogie pociski (w formie różnokolorowych punktów) wywołujące w miejscu upadku gejzery wodne oraz własne pociski znikające w mrocznej dali.

SUPERPANCERNIK YAMATO

Sklasyfikowany jako pancernik, bardzo często z racji swoich rozmiarów i posiadanego uzbrojenia określany był przez aliantów mianem superpancernika. Był on w pewnym sencie pokłosiem bitwy morskiej pod Cuszimą rozegranej w 1905 r., w której flota Japońska rozgromiła eskadrę Carskiej Rosji. Od tego momentu w dowództwie Japońskim pokutował pogląd o jednej decydującej biwie morskiej rozstrzygającej o losach całej wojny. Stąd też pod koniec lat 30. rozpoczęto budowę 4 superpancerników klasy Yamato, które w założeniach miały pokonać każdy napotkany okręt przeciwnika... Do chwili wybuchu konfliktu na Pacyfiku wybudowano dwa takie okręty: Yamato i Musashi. Trzeci, Shinano przebudowany na lotniskowiec, został zatopiony przez amerykański okręt podwodny (scenariusz DEATH OF THE SHINANO w „SILENT SERVICE II"). Były to jednostki rzeczywiście ogromne. Yamato miał 65.000 ton wyporności, a więc ponad połowę więcej niż chluba Kriegsmarine; pancernik Bismark (42.000 ton). Liczył 256 m długości i 36,9 m szerokości. Miał 9 dział kalibru 456 mm potrafiącymi strzelać 1750 kilogramowymi pociskami na odległość ponad 40 km. Grubość pancerza w newralgicznych częściach okrętu była tak duża, że nie był go w stanie przebić żaden stosowany ówcześnie pocisk przeciwpancerny. Amerykańscy fachowcy obliczali, że w bezpośrednim starciu artyleryjskim, Yamato mógł wyeliminować z walki każdy amerykański pancernik kilkoma celnymi salwami.

Nowa opcja wzbudza moje pierwsze uwagi krytyczne. Po imponującym „intro", zastosowana grafika przywodzi na myśl czasy, gdy na rynku gier panowały niepodzielnie komputery 8-bitowe takie jak ZX Sectrum czy Commodore 64. Początkowe zainteresowanie mija więc szybko zwłaszcza, że jest to fragment całkowicie „nie do grania". Co więcej, funkcje informacyjne jakie mogłaby ta opcja spełniać również zostały zaprzepaszczone (trafione okręty zawsze palą się w ten sam). Moim zdaniem dużo ciekawiej wyglądałyby krótkie sekwencje animacyjne, obrazujące tylko najważniejsze „etapy" walki morskiej (np. wystrzały z dział, moment uderzenia torpedy lub jej wyminięcie, trafienie pociskiem artyleryjskim, zatonięcie okrętu itp.)

Powróćmy jednak na mostek kapitański. Znajdziemy tutaj wspomnianą wcześniej mapę, obsługa której jest bardzo zbliżona do obsługi mapy z „SILENT SERVICE II". Informuje ona o położeniu własnych i wrogich jednostek, ich kierunku i prędkości. Możemy śledzić wystrzelone torpedy oraz miejsca upadku pocisków. Pięciokrotne powiększenie interesującego nas wycinka mapy jest przydatne gdy kierujemy większą liczbą okrętów. Zabawa w „TASK FORCE 1942" to przede wszystkim umiejętność konstruowania i kierowania dużymi zespołami (czy też ugrupowaniami) okrętów. Powiedziawszy to należałoby wrócić niejako na początek, gry tzn. do głównego menu pojawiającego się zaraz po jej uruchomieniu. Dwie pierwsze opcje pozwalają na taką właśnie zabawę z tym, że robią to w różny sposób. HISTORICAL ENGAGEMENT to jakby przedstawiony w fotograficznym skrócie przegląd najważniejszych potyczek obu flot na wodach Guadulacanal odbytych w czasie trwania całej kampanii. Do przećwiczenia mamy 8 scenariuszy. Każdy bardzo dokładnie osadzony w realiach historycznych, zarówno co do czasu, miejsca, jak i rodzajów okrętów biorących w nim udział. Grający może obrać jedną ze stron konfliktu i spróbować swoich sił w zmaganiach nawodnych. GUADUALCANAL CAMPAIN to z kolei nic innego, jak możliwość pokierowania całą kampanią obejmującą swym zasięgiem okres od początku sierpnia 1942 r. do lutego 1943 r. W jej ramach należy ustalać patrole lotnicze, konstruować zespoły okrętów (uderzeniowe bądź zaopatrzeniowe), i tak nimi dowodzić, aby osiągnąć strategiczną przewagę nad przeciwnikiem na morzu. To w konsekwencji spowoduje wyparcie jego wojsk lądowych z wyspy.

Istnieją trzy rodaje misji: misja patrolowa (Patrol Mission) podczas, której należy dozorować określony akwen wodny.

Misja polegająca na ostrzale za pomocą dział okrętowych pozycji wojsk lądowych przeciwnika (Bombard Mission).

Misja zaopatrzeniowa (Supply Mission).

Skład zespołu oraz wybór misji powinno dobierać się w zależności od informacji napływających z kilku różnych źródeł (zwiadu lotniczego, garnizonu umieszczonego na wyspie oraz zaleceń dowództwa). Skompletowanie dużego zespołu uderzeniowego może zająć trochę czasu, ponieważ należy wybrać nie tylko okręty dostępne w bazie danego dnia, lecz także pogrupować je w odpowiednie formcje oraz określić ich miejsce w szyku całego zespołu. Następnie wybieramy głównodowodzącego, definiujemy czas trwania misji i na zakończenie wytyczamy trasę. Teraz już tylko od nas zależy czy ograniczymy się do roli obserwatora wydarzeń, czy też przejmiemy stery w swoje ręce, gdy wysłana flota napotka przeciwnika.

Bitwy morskie w „TASK FORCE 1942" w przypadku starć dużych grup okrętów, mogą być rozgrywane na kilku poziomach. Pierwszy i najłatwiejszy sprowadza się do wyboru jednego okrętu nad którym przejmujemy dowództwo. Na tym poziomie można m.in. strzelać z dział lub odpalać torpedy. Niestety, te fragmenty gry nie sprawiają już takiej satysfakcji jak w przypadku „SILENT SERVICE II". Do pewnego stopnia zaważyła na tym zapewne specyfika walki okrętów nawodnych. Odległości z jakich prowadzono wzajemny ostrzał były bardzo duże. W przypadku pancerników, a nawet ciężkich krążowników, przekraczały one często dystans 20 kilometrów. Na taką odległość, nawet przez dobre przyrządy optyczne, niewiele było widać. Stąd też dowódcy dużych okrętów, w starciach dziennych, korzystali często z samolotów obserwacyjnych, które korygowały ogień głównych dział. Autorzy programu bardzo dokładnie odtworzyli realia i w rezultacie przy zastosowanej rozdzielczości (320X200 pikseli) ręczne strzelanie na dystans przekraczający 10 km to czysta loteria. Sylwety okrętów przypominają kartonowe pudełka nawet przy największym powiększeniu, perspektywa traci na głębi co powoduje, że okręty bliższe i dalsze zlewają się z sobą. Konia z rzędem temu kto potrafi w takich warunkach określić do kogo strzela i czy celnie. Jak na ironię pojedynki na wodach Guadualcanal wyłamywały się w większości z podanej wyżej reguły i rozgrywane były na wyjątkowo krótkich dystansach. Myślę, że gdyby programiści uwzględnili ten fakt, gra zyskałaby na atrakcyjności.

Na szczęście rozgrywkę prowadzić możemy jeszcze na inne sposoby. Porzucając jeden okręt na rzecz np. eskadry niszczycieli będziemy mogli wykonywać niezależne działania taktyczne kilkoma okrętami naraz. Gdyby i tego było nam mało, pozostaje jeszcze skok na głęboką wodę, czyli fotel głównodowodzącego całym zespołem uderzeniowym. Na tych poziomach grę prowadzimy w oparciu o mapę. Jednostki wchodzące w skład zespołu zobrazowane są na niej w postaci kropek, którym wydaje się rozkazy z okna dialogowego, pojawiającego się na ekranie po najechaniu kursorem na daną jednostkę (lub formację). Przy czym istnieje tutaj pewna hierarchiczność. Jeżeli dany okręt wchodzi w skład określonej formacji, najpierw pojawia się menu dotyczące formacji, a dopiero po ponownym „kliknięciu" myszą, lista rozkazów dla tej właśnie jednostki. Jest to trochę skomplikowane i w ferworze walki może się zdarzyć, że wydamy rozkazy pojedynczemu okrętowi zamiast całej grupie lub też wyślemy np. dywizjon pancerników (zamiast niszczycieli) do wykonania ataku torpedowego. Lista rozkazów jest bagata i pozwala na dużą różnorodność wykonywanych manewrów. Możemy ustalać prędkość i kierunek, decydować o otwarciu ognia, odpaleniu torped, przydzielać cele dla całych formacji lub pojedyńczych okrętów, oświetlać nieprzyjacielskie jednostki specjalnymi pociskami lub reflektorami (bardzo przydatne w starciach nocnych), a gdy przeciwnik „wstrzeli" się na bardzo w nasze pozycje postawić zasłonę dymną.

Pozostały jeszcze do omówienia dwie pozycje z głównego menu.

SIMULATED ENCOUNTER to opcja która pozwala na skompletowanie zespołów uderzeniowych obu flot w dowolnych praktycznie konfiguracjach. Można w ten sposób stworzyć kilka hipotetycznych scenariuszy bitew, które w rzeczywistości nigdy się nie odbyły, jak np. starcie superpancernika Yamato z którymś z pancerników amerykańskich. Dla leniwych, autorzy programu spreparowali nawet kilka gotowych senariuszy zgrupowanych w opcji RESUME SAVED GAME. Możemy więc sprawdzić np. swoje umiejętności strzeleckie (senariusz Yamato Rules) lub poeksperymentować z atakami torpedowymi (Torpedo Alley). Z tego miejsca można też wczytać z dysku przerwaną wcześniej rozgrywkę.

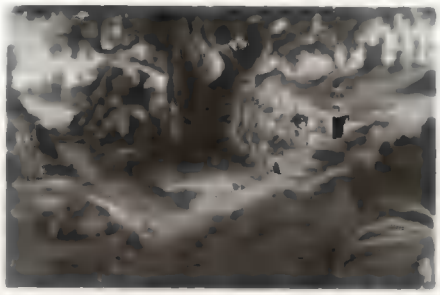
„TASK FORCE 1942" to próba powielenia schematu „SILENT SERVICE II" rozbudowanego o kilka dodatkowych wątków. W porównaniu z pierwowzorem, gra zajmuje blisko 9 MB pamięci więcej i czasami zastanawiam się gdzie „podziały" się te dodatkowe megabajty. Nie chciałbym być jednak źle zrozumiany. „TASK FORCE 1942" nie jest grą złą. Jest to program pod wieloma względami bardzo starannie dopracowany i jak przystało na MicroProse, napisany ze znajomością rzeczy. Komputerowy przeciwnik jest w każdej bitwie wymagającym partnerem, a rozbudowane możliwości wydawania rozkazów poszczególnym okrętom i całym formacjom sprawiają, że gra jest interesująca w swej warstwie strategicznej. Pomimo niewątpliwych mocnych stron, gra pozostawia jednak uczucie niedosytu, tym większe, że złożona została praktycznie z tych samych „klocków" co „SILENT SERVICE II". Zabrakło jednak owego magicznego składnika, który w przypadku „SILENT..." stworzył program zaliczany do klasyki gatunku. „TASK FORCE 1942" to produkt wyrastający tylko nieznacznie ponad przeciętność. Na opinię o tym programie zaważył jeszcze jeden bardzo istotny czynnik, a mianowicie coraz więcej firm wkracza na obszary „zarezerwowane" dotychczas dla Sid'a Meiera i spółki. Również w tak zaniedbanej dotąd gałęzi komputerowej symulacji, jak okręty nawodne zrobiło się niespodziewanie ciasno. Opisany wcześniej na łamach tego numeru program „GREAT NAVAL BATTLES" wyprzedza produkt f-my MicroProse w kilku punktach (w kilku innych jednak nie), a tylko patrzeć nowej konkurencji.

Jeżeli o mnie chodzi, to zamykam właz swojego „Gato" i schodzę pod wodę. Rozwój sytuacji na powierzchni będę obserwował przez peryskop.

opracowanie: Wojciech Czempik
na podstawie wersji na IBM PC



KING'S QUEST VI





Powstała w 1980 roku amerykańska firma Sierra–On Line, znana jest chyba wszystkim entuzjastom gier adventure na całym świecie. Pierwszym poważniejszym programem małżeństwa Roberty i Kena Williamsów był „KING'S QUEST", dając tym samym początek wspaniałej serii, która obok innych, do dziś kontynuowanych cykli np. „POLICE QUEST", „SPACE QUEST", „HEROES QUEST" i „LARRY", wyniosła małą, rodzinną spółkę do pozycji giganta. Jednak lata, gdy przez nikogo nie zagrożona, Sierra kroczyła od sukcesu do sukcesu, minęły bezpowrotnie. Dzisiaj, atakowana zaciekle przez coraz liczniejszą konkurencję, firma musi walczyć, aby sprostać rosnącym wymaganiom odbiorców. Lucasfilm Arts, Delphine, Accolade, Ubi Soft, Core Design, to tylko kilku najwybitniejszych przedstawicieli nowej fali wzbierającej po obu stronach Atlantyku. Przeciwnicy, z którymi po prostu trzeba się liczyć. Tymczasem najnowsza gra Sierry: „KING'S QUEST VI" nie zapewni państwu Williams spokojnych nocy. Nie w tym rzecz, aby program był nieudany. Szczególnie „Intro" zapiera dech w piersiach. Cóż za animacja unoszącego się na falach okrętu! A te najazdy kamery na postacie stojące w sali tronowej... Cudowne, niezapomniane wrażenie, tyle tylko, że kosztujące nasz twardy dysk... 6 MB wolnego miejsca! Kolejne 13 MB wypełnione jest już mniej imponującą treścią.

W grze wcielasz się w postać księcia Alexandra, znanego pod imieniem Gwydion z III części Sagi. W „KING'S QUEST V" zły czarodziej Mordack porwał posiadłość Daventry ze znajdującą się wewnątrz królewską rodziną i umieścił ją w butelce. Jedynym, który ocalał był król Graham, polujący wówczas w okolicznych lasach. Wyruszył on na wyprawę, celem której było odszukanie zamku Mordacka i ocalenie rodziny. Przy okazji uwolnił z rąk złego czarodzieja więzioną w jego zamku księżniczkę Kassimę, córkę króla dalekich Wysp Zielonych. Uroda księżniczki wywarła ogromne wrażenie na Aleksandrze. Zapragnął ją odnaleźć. Niestety, nikt nie wiedział, gdzie szukać Wysp. Z pomocą pospieszyło mu szczęście – jak to w bajkach – czarodziejskie zwierciadło, w którym Aleksander ujrzał nie tylko swą ukochaną, ale i gwiazdy świecące nad jej ojczyzną. Dzięki nim mógł określić położenie odległej krainy. I tak, kierując się gwiazdami, wyruszył w daleką podróż. Niestety, gdy byłeś już niemal u celu swojej podróży, zerwał się straszliwy sztorm. Statek rozbił się o nadbrzeżne skały, zaś cała załoga utonęła. Pozostałeś sam i w pojedynkę musisz sprostać postawionemu zadaniu. Przed Tobą do zbadania cztery tajemnicze i niesamowite wyspy ze swoimi zagadkami, pułapkami, fantastycznymi postaciami i potworami. Świat magii i przygody czeka, abyś go odkrył. Niestety, świat już znany z poprzednich odcinków królewskiej sagi, szczególnie zaś z ostatniej jej odsłony: „KING'S QUESTA V". Ta sama doskonała grafika, perfekcyjne, pełne szczegółów i kolorów tło, przejrzysty, oparty na ikonach system sterowania. W tym wszystkim brak jednak pomysłu, nowatorstwa, świeżości, tego „czegoś" co sprawia, że coraz częściej ludzie wracają do korzeni Sierry lub... sięgają po inne programy adventure konkurencyjnych firm np. „INDIANĘ JONESA IV", czy „LEGEND OF KYRANDIA". W dodatku ta niczym nieuzasadniona (znowu!) objętość programu i nie najlepsza, jak na wymogi dzisiejszych czasów, animacja postaci, znacznie obniżają ogólną ocenę tej w gruncie rzeczy niezłej gry. Z pewnością na tyle interesującej, że naprawdę warto w nią zagrać. Ot, choćby teraz, razem z nami...

Przygodę zaczynasz na plaży Wyspy Korony (Isle of the Crown). Podnieś leżący na ziemi obok dużego głazu królewski pierścień, porusz deskę i z leżącego pod nią pudełka wyjmij monetę. Swoje kroki skieruj teraz do zamku. Gdy do niego dotrzesz porozmawiaj ze strażnikami i pokaż im swój pierścień (wcześniej „wybierz go" ze swojego inwentarza). Zostaniesz wpuszczony do zamku na krótką rozmowę z Wezyrem. Poinformuje Cię on, że rodzice księżniczki Kassimy raczyli pod jej nieobecność opuścić ziemski padół, ona zaś sama, zgodnie ze zwyczajem, aktualnie oddaje się dystyngowanej rozpaczy i nie przyjmuje żadnych gości. Gdy minie przepisany prawem okres żałoby, dla dobra kraju poślubić ma stojącego przed Tobą Wezyra Alhazreda, który prosi Cię, abyś w tej sytuacji zechciał nie narzucać się jej swoją obecnością. Wyda też kapitanowi straży zwięzłe instrukcje, które dla Ciebie oznaczają po prostu zakaz wstępu na zamek. Udaj się zatem na rozstaje dróg, a z tamtąd w lewo do miasteczka. Wejdź do antykwariatu (Ali's Books) i weź książkę leżącą na stoliku przy drzwiach. Porozmawiaj z właścicielem sklepu, a następnie przejrzyj tomiki poezji stojące w regale po prawej stronie. Z jednej z książek wypadnie wyrwana strona – podnieś ją. Na ladzie sprzedawcy leży księga czarów (Spell Book). „Kliknij" na niej ikoną rączki, a dowiesz się, że antykwariusz nabył ją na wyprzedaży majątku jedynego na Wyspach i zmarłego całkiem niedawno maga. Jest ona bardzo droga, a że nie masz pieniędzy, dobrym sposobem na zdobycie księgi będzie wymiana jej na inną równie wartościową. Idź teraz do sąsiedniego sklepu (Pawn Shop) i porozmawiaj z jego właścicielem. Dowiesz się, że interesy idą nie najgorzej, choć na wyspach źle się ostatnio dzieje. Po śmierci króla i królowej stosunki pomiędzy poszczególnymi Wyspami popsuły się fatalnie, więcej jednak dowiesz się od przewoźnika promu; jest on bezrobotny, bo Wezyr zabronił podróży między wyspami. Daj handlarzowi miedzianą monetę, którą znalazłeś w skrzyni. Oferuje Ci nią kilka przedmiotów, później zawsze będziesz mógł wymienić je na inne. Wybierz mechanicznego słowika (Nightingale). Teraz idź nad wodę do starej łodzi i nie zważając na zachętę chłopca do popływania, zapukaj do drzwi „domku" i zagadaj do przewoźnika. Gdy w końcu zaprosi Cię do środka, będzie bardzo rozmowny. Opowie Ci sporo o Wyspach. Jest ich zasadniczo cztery, choć niektórzy mówią o piątej, którą otaczają wieczne mgły. Od kilku lat nie wolno podróżować pomiędzy wyspami z powodu wrogości, która podzieliła ich mieszkańców. Oskarżają się oni wzajemnie o kradzieże swych drogocennych skarbów, ale nikt jeszcze nie odgadł, jak rzeczywiście wygląda ta sprawa. Prom od kilku już lat osadzony jest na lądzie i nie nadaje się do podróży. Mógłbyś ewentualnie skorzystać z magicznej mapy, ale o niej dowiesz się więcej od handlarza starzyzną, właściciela lombardu. Wysłuchawszy tych rewelacji wstań, weź leżącą na stole króliczą łapkę (Rabbit's Foot) i pożegnaj się z przewoźnikiem. Zgodnie ze wskazówkami, które od niego otrzymałeś, wróć do lombardu (Pawn Shop) i pogadaj z jego właścicielem. Weź ze stojącego na ladzie kubka trochę mięty (Mint) i kup magiczną mapę (Magic Map), o której mówił przewoźnik – w zamian daj sprzedawcy swój pierścień. Handlarz poinformuje Cię przy okazji, że mapa funkcjonuje jedynie w pobliżu wody i na otwartej przestrzeni. Idź pod drzewo rosnące na rozstaju dróg. Po chwili przyleci słowik i siądzie na gałęzi. Weź mechanicznego słowika z lombardu i uruchom go. Zagra on wesołą melodyjkę, która zainteresuje żywego ptaszka. Od tej pory będzie on przesyłał przedmioty między Tobą, a księżniczką Kassimą. Wróć jeszcze na chwilę przed sklep i ze śmietnika stojącego po lewej stronie wejścia do Pawn Shop weź niewidzialny atrament (Invisible Ink). Na plaży użyj magicznej mapy i wybierz na niej Wyspę Świętej Góry (Isle of the Sacred Mountain). W ten sposób odbędziesz swoją pierwszą podróż. W przyszłości, tą samą drogą będziesz mógł przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi wyspami. Gdy znajdziesz się na miejscu podnieś kwiat i pióro. Przenieś się teraz na Wyspę Cudu (Isle of Wonder). Na Wyspie Cudów pogadaj z Panem Ostrygą; nie może biedak zasnąć z powodu bólu paszczy. Spróbuj poczytać mu książkę, którą dostałeś na darmo u Antykwariusza. Gdy ziewnie po raz drugi, wyjmij mu z paszczy błyszczący przedmiot. To perła! Ruszaj teraz w głąb lądu. Niestety, drogę zastąpi Ci pięciu strażników. Mają oni sprawdzać, czy czasem ten, kto pojawi się na wyspie nie jest człowiekiem. Jeśli tak, po

prostu wrzucają go do morza! Pierwszy z gnomów posługuje się węchem (daj mu do powąchania kwiatek), drugi słuchem (pokaż mechanicznego słowika), trzeci smakiem (daj mu trochę mięty), czwarty dotykiem (niech zbada króliczą łapę), piąty zaś zwyczajnie lubi się gapić. Gdy więc ustawi się w kolejce wylej na siebie niewidzialny atrament. Po „spławieniu" gnomów wróć na plażę i podnieś z wody kawałek listu (Partial Sentence). Uważaj jednak na silne przybrzeżne prądy! Teraz skieruj się w prawą stronę. Spójrz na pajęczynę w lewym dolnym rogu ekranu. Mieszka w niej Czarna Wdowa, pajęczyca, która gorąco namawia Cię do ożenku. Nie daj się skusić (pajęczyce mają dość szczególny sposób traktowania swych małżonków), a bardzo precyzyjnie naprowadź ikonę dłoni na zwisającą z dolnego brzeżku pajęczyny nitkę. Spanikowana Pajęczyca rzuci się do jej naprawy, a Ty weź skrawek pergaminu, przyczepiony do górnego prawego brzegu sieci. Napisano na nim słowo LOVE. Podejdź teraz do środkowego stosu książek i pogadaj z zamieszkującym go Molem Książkowym. Ma sporo ciekawych dzieł, ale wymieni je tylko na coś równie interesującego. Pozostaw go w niepewności i idź dalej w głąb lądu. Znajdziesz się nad bagniskiem. Spod Psiego Drzewa (Dogtree) weź butelkę Mlecznej Trawy (Bottle of Milk) i przejdź w lewo. Trafisz do dość dziwacznego ogrodu. Przyjrzyj się pomidorom na krzakach. Jeden, na samym dole jest szczególnie dojrzały. Zerwij go (Rotten Tomato), podobnie postąp z Lodową Kapustą (Head of Iceberg). Podejdź do bramy ogrodu i otwórz ją. Staniesz przed wejściem do Krainy Szachów. Dwa Konie nie pozwolą Ci wejść, ale jeśli z nimi porozmawiasz, pojawią się skłócone Królowe. Przedmiotem ich kłótni jest BIAŁE i mocno już nadpsute jajko, brakuje im natomiast kawałka CZARNEGO węgla. Ostatecznie pójdą sobie precz, zostawią jednak CZERWONĄ szarfę. Podnieś ją i w znany Ci już sposób przenieś się na Wyspę Bestii (Isle of the Beast). Podejdź do sadzawki wrzącej wody. Na gałęzi kołysze się dziwaczny stworek. Porozmawiaj z nim i podaj mu wstęgę papieru, którą wyłowiłeś z wody na Wyspie Cudów. Stworek zaczyta się, rozwiąże zagadkę i zgodzi się pójść z Tobą. Do sadzawki z wrzątkiem wrzuć teraz Lodową Kapuchę. Sadzawka ostudzi się na tyle, że będziesz mógł ją przebrnąć. Weź wiszącą na gałęzi po lewej lampę myśliwego (Hunter's Lamp) i idź dalej. Nie daj się skusić ogrodnikowi, weź tylko leżącą obok bramy cegłę (Brick). Wróć teraz na Wyspę Cudów (Isle of Wonder). Porozmawiaj z Molem Książkowym i daj mu dziwacznego stworka z Wyspy Bestii. Okaże się, że to Zaimek i Mól Książkowy bardzo chętnie wymieni go na ciekawą książkę. Obejrzyj otrzymaną od niego literaturę. To zbiór zagadek z jedną wyrwaną kartką. Wróć teraz na wyspę na której rozpocząłeś grę (Isle of the Crown). Udaj się do lombardu. Wymień słowika na flet (Flute), a w zamian za perłę odbierz swój pierścień. Zajrzyj też do antykwariatu i zagadaj do siedzącego na krześle nieznajomego. Nie lubi cudzoziemców? Przecież nie jesteś byle kim! Pokaż mu pierścień. No proszę, całkiem inna rozmowa. Dowiadujesz się, że to królewski błazen Jollo, martwiający się o księżniczkę. Kiedy sobie pójdzie, wymień z właścicielem książkę, którą dostałeś od mola na księgę czarów (Spell Book) i idź pod drzewo na rozstaje dróg. Daj siedzącemu na drzewie ptaszkowi pierścień. Poleci do Kassimy i przekaże jej klejnot. Księżniczka nie chce uwierzyć we własne szczęście. Jej ukochany jest gdzieś na wyspie! Za pośrednictwem słowika przekaże Ci barwną wstążkę. Wyjmij z niej włos. Daj jeszcze ptaszkowi kartkę z książki i przeczytaj przyniesioną wiadomość – panna cieszy się z Twej bliskości, ale obawia zarazem o Twoje życie, ostrzega też przed dżinnem – sługą Alhazreda. Przenieś się teraz na Wyspę Cudu (Isle of Wonder). Z ogrodu weź kubek z krzesła i popatrz przez otwór w murze (Hole in the Wall). Jeśli przyjrzysz się mu dokładniej, zobaczysz, że to nie dziura, a zwierzątko – Dziurowiec Naścienny. Niestety, nie możesz go wziąć, chyba że... No właśnie, zagraj na flecie Słonecznikom i Smoczym Paszczom. Podczas gdy kwiaty tańczą, możesz wziąć Dziurowca. Daj butelkę mleka roślince przypominającej zapłakane dziecko. Inne roślinki, czując się pokrzywdzone, zaczną płakać. Napełnij lampę myśliwego ich łzami. Wróć na Wyspę Korony (Isle of the Crown). U właściciela lombardu wymień flet na krzesiwo (Tinderbox). Jeśli spotkasz Jolla, porozmawiaj z nim chwilę. Dowiesz się, że Wezyr pojawił się na Wyspach jakieś piętnaście lat temu i stopniowo zagarnął rządy w królestwie, bo król był rad, iż ktoś wyręcza go w rządzeniu i zostawia mu czas, na zajmowanie się rodziną. Teraz jednak, po śmierci rodziców księżniczki, Wezyr postanowił ożenić się z Kassimą, która chyba niewiele ma w tej sprawie do powiedzenia. Dworacy w pałacu już zaczynają przygotowania do ceremonii ślubnej. Musisz się pospieszyć! Pora więc udać się na dawno nie odwiedzaną Wyspę Świętej Góry (Isle of the Sacred Mountain). Popatrz na napis na ścianie – zobaczysz pierwsze z pięciu zabezpieczeń gry. Dobrze jest mieć złamaną wersję lub instrukcję. Na wszelki wypadek podajemy rozwiązania do wszystkich logicznych zagadek (pamiętaj, aby za każdym razem obejrzeć napis na murze):

1. Zaznacz słowo RISE (R z ignorance, I z kills, S z wisdom i E z elevates).

2. Wybierz słowo SOAR (tłumaczenie znaków znajduje się w oryginalnej instrukcji, jeśli masz wersję odbezpieczoną wybierz 4 dowolne kwadraty).

3. Wybierz kolejno następujące kamienie: 4, 1, 2.

4. Postąp podobnie jak w punkcie 2, tym razem wybierz jednak Azure, Caterpillar, Tranquillity, Air (lub 4 dowolne kwadraty).

5. Tak jak w punkcie 1 zaznacz słowo ASCEND.

W jakikolwiek sposób rozwiążesz stojące przed Tobą zadanie musisz wspiąć się po schodkach na samą górę. Na szczycie spotkasz dziwną staruszkę, która będzie Cię namawiać, abyś zjadł odrobinę jagód z krzaka rosnącego obok niej. Nie daj się zwariować, ten krzew to wilcza jagoda (Nightshade). Nie zwracaj uwagi na zachęty starej kobiety, a gdy w końcu zniknie wejdź (ikona dłoni) do jaskini obok krzewu (z prawej strony ekranu). W jaskini użyj krzesiwa i wejdź do drugiej pieczary (mała dziura w prawej stronie ekranu). Po prawej, przy szczelinie w kształcie okna rośnie dzika mięta (Peppermint Leaves). Zerwij kilka listków, wyjdź na zewnątrz i udaj się na północ. Zostaniesz złapany przez strażników Wyspy. Zabiorą Cię do Lorda Azure (Władcy Przestworzy), który zdziwi się faktem, iż udało Ci się rozwiązać zagadki Logicznych Skał. Jego małżonka przypomni mu także, iż stara przepowiednia mówi, że kto je rozwiąże, uwolni też Wyspę od Minotaura. Mieszka on w Labiryncie i pożera Skrzydlatych, którzy udają się tam, aby dokonać świętych obrzędów. Lord Azure co prawda przyrzekł już Wezyrowi, iż każdego cudzoziemca skróci o głowę, ale w Labiryncie czeka Cię i tak śmierć więc... Po znalezieniu się w lochach idź na: Pn, Pn, W, W, Pn – weź czaszkę z podłogi, później zaś: Pd, Z, Z, Pn, Z. W nowej komnacie stawaj na kaflach kolejno: Pn, Pd – Z, Pd – Z, Pn, Pn, Pn – Z, Pd – Z, Pd – i przechodzisz do następnego pomieszczenia. Idź na: Pn (weź tarczę ze ściany), Pn, Pn, Pn, Z, Z (weź monety – błysną one w oczach czaszki kościotrupa po wejściu na ekran), W, W, Pd, W (szybko wrzuć cegłę w maszynę, aby zablokować ruchomy sufit), W, W, Pn, W – a spadniesz na niższy poziom. Użyj krzesiwa i idź:

Z, Z, Z, Z, Z, Pd, Pd, W. W ten sposób dotrzesz do pokoju oznaczonego „cul de sack". Przyłóż Dziurowca do wschodniej ściany i spójrz przez niego jak przez wizjer. Zobaczysz Minotaura naciskającego ukrytą za kotarą dźwignię i wchodzącego do sekretnego pomieszczenia. Teraz idź:

Z, Z, Z, Pd, Pd, W, Pd, W, W, Pn, W. Pn, Pn – znajdziesz się w „tapestry room". Odsuń kotarę i poszukaj dźwigni. Otworzy się ściana. Wejdź do środka. Zobaczysz Minotaura, który właśnie zabierał do posiłku – czyli córki Lorda Azure. Gdy Minotaur z rykiem rzuci się do ataku stań tak, aby mieć za sobą ogień i pokaż bydlęciu czerwoną szarfę. Bycza natura weźmie górę i Minotaur beznadziejnie zaplątawszy się w szarfę wleci pyskiem w palenisko. Wdzięczna za uratowanie życia dziewczyna da Ci niewielki sztylecik (Dagger) i wyprowadzi z podziemi. Lorda Azure podziękuje Ci za uratowanie życia Lady Celesty, dotrzyma też danej kiedyś obietnicy i umożliwi wizytę w Wyroczni. Dowiesz się od niej, iż aby osiągnąć swój cel, będziesz musiał przywołać dwoje ludzi z Państwa Zmarłych. Wyrocznia podaruje Ci także fiolkę wody ze Świętej Sadzawki (Sacred Water), którą wlej do lampy myśliwego. W tym momencie na magicznej mapie pojawi się nowa wyspa – Wyspa Mgieł (Isle of the Mists) – i nic nie stoi na przeszkodzie, abyś ją odwiedził. Początkowo idź w lewo (nie zbaczaj z drogi). Z wioski weź węgiel z wystygłego paleniska (Lump of Coal) i kosę z drzewa (Scythe). Teraz przenieś się na Wyspę Cudu (Isle of Wonder). Spróbuj nabrać do kubka trochę mułu. O dziwo, ożywia się spokojny dotąd Kij (Stick in the Mud), sterczący z błota i zaczyna sobie dworować, że nie potrafisz odróżnić błota od mułu. Pogadaj z Kijem. Obudzi się Sęk (Bump on the Log) i obaj bracia zaczną się zaciekle kłócić. Sęk ogromnie żałuje, iż nie może niczym cisnąć w bezczelnego braciszka, podaj mu więc nadpsuty już zdrowo Pomidor. Gdy obaj bracia już się wyżyją, weź do kubka odrobinę mułu z bagna (zbierz z tego, co spadło na Sęk). Z ogrodu zabierz napój „Drink Me" (jest na stoliku), wejdź do Krainy Szachów i daj Białej Królowej zdobyty na Wyspie Mgieł kawałek węgla. Ucieszy się jak dziecko i podaruje Ci wspaniałe zepsute jajko (Spoiled Egg). Udaj się teraz na Wyspę Bestii (Isle of the Beast). Przejdź przez wodę, w tym miejscu gdzie wrzuciłeś do niej Lodową Kapustę. Przed posągiem łucznika użyj na sobie tarczy. Przejdź przez furtkę i zerwij jedną białą różę, natomiast kosą zetnij krzak, który zablokował Ci przejście do altany. Znajdziesz się w pięknym ogrodzie. Niestety, niedługo będziesz mógł się cieszyć się jego urokami, bo zamiast pojawia się straszliwa Bestia. Przemów do niej, a dowiesz się, że Bestia była kiedyś księciem, jednak zła wiedźma rzuciła na niego to paskudne zaklęcie. Jest tylko jeden sposób, aby przerwać czar. Należy znaleźć urodziwą pannę, która z dobrej woli zechce podzielić z nim trudy jego samotności. Ponieważ zgadzasz się pomóc biedakowi, dostaniesz od Bestii pierścień, z którym szybko udaj się na Wyspę Korony (Isle of the Crown). Na Wyspie odszukaj skromną dziewczynę, która

pracując w ogródku nie chciała do tej pory zamienić z Tobą ani słowa. Nadal przycina żywopłot. Daj jej różę, a następnie pierścień od Bestii. Wówczas ona zgodzi się zamieszkać z jego właścicielem. Koniec końców nasza para ląduje na wyspie Bestii w ogrodzie, gdzie następuje spodziewany finał epizodu. Zaklęcie złej wiedźmy traci swą moc, zamiast wstrętnej Bestii pojawia się wielce urodziwy Książę. Natychmiast też zamienia skromną odzież Pięknej w królewskie szaty i ofiaruje jej swój pałac. Aleksandrowi zaś zostawia zwierciadło mające tę właściwość, iż każdy, kto w nie spojrzy, ujrzy swoje prawdziwe oblicze i pozna samego siebie. Po tym cudownym wydarzeniu pomyśl o sobie. Napełnij lampę myśliwego (w której są już łzy i święta woda) wodą z fontanny. Teraz musisz stworzyć czar „MAKE RAIN SPELL". W tym celu ikoną rączki otwórz księgę czarów w Twoim inwentarzu. Ikoną strzałki przewracaj strony tak, aż odszukasz żądany czar. Ponieważ odpowiednie składniki przyrządziłeś już wcześniej „kliknij" na ikonie „Cast" umieszczonej nad zaklęciem. Zerwij jeszcze jedną białą różę i ponownie udaj się na Wyspę Mgieł (Isle of the Mists). Zostaniesz porwany przez druidów – ale nie martw się tym zbytnio. Gdy zaczną Cię „przypiekać" magia sama da znać o sobie i lunie, jak z cebra. Podczas rozmowy z Arcydruidem dowiesz się, że próba przywrócenia życiu komuś, kto odszedł w Zaświaty, kiedyś już się odbyła. Pewien Rycerz, utraciwszy ukochaną, postanowił rzucić wyzwanie Władcy Śmierci. Zjednał sobie Wierzchowca Nocy i udał się w podróż. Niestety, nikt nigdy go od tej pory nie widział. Nabierz węgli z ogniska do czaszki, znalezionej w Labiryncie i udaj się na Wyspę Świętej Góry (Isle of Secred Mountain). Włóż zepsute jajko do czaszki z węglami i dołóż do tego włos Kassimy. Wejdź teraz na górę i odczytaj z księgi czarów zaklęcie na zjednanie sobie uczuć stworów piekielnych („NIGHT SPELL"). Wierzchowiec Nocy pozwoli Ci się dosiąść i uniesie Cię do Królestwa Umarłych (Real of Dead). Pierwszymi duchami, które napotkasz będą duchy rodziców Kassimy. To ich właśnie musisz przywrócić życiu. Pomów z nimi, dowiesz się tego, co podejrzewałeś już od dawna – zaufany Wezyr okazał się zdrajcą i mordercą, który otruł króla i królową. Nie mogą oni przejść ostatecznie do krainy zmarłych, bo trzyma ich niejako w zawieszeniu pomiędzy dwoma światami troska o córkę i nienawiść do mordercy. Gdy wyjawisz im swoje zamiary, otrzymasz od nich życzenia pomyślności i bilety do Erebu. Uważaj na pałętające się tu inne zombi i unikaj ich dotknięcia. Jest śmiertelnie niebezpieczne. Przejdź w prawo. Napotkasz ducha matki, która nie może zdecydować się na przejście do świata umarłych, bo czeka na swego synka. Malec nie ma dość odwagi na to, by tu przybyć. Duch prosi Cię, abyś (jeśli oczywiście napotkasz gdzieś ducha małego chłopca), dał mu chustkę matki i powiedział, iż ona czeka tu na niego. Idź dalej. Teraz masz przed sobą Odźwiernego i jego kompanów. Zanim z nimi pogadasz, weź dwie małe kostki z prawej dolnej części ekranu i postukaj nimi w duże kości, przypominające nieco upiorny ksylofon. Muzyk z Ciebie marny, ale i to wystarczy, by szkielety puściły się w tany, podczas których jednemu z nich wypadnie zza pasa klucz. Weź go i idź dalej, a koszmarnemu Odźwiernemu pokaż bilety, otrzymane od rodziców Kassimy. Po prawej stronie leży Rycerz. Dotarł aż tutaj. Spójrz na niego uważnie. Na prawej dłoni ma rękawicę (Gauntlet). Weź ją ze sobą. Minąwszy Rycerza staniesz nad Styksem. Nabierz z niego wody do kubka z ogrodu i daj Charonowi monety, znalezione w oczodołach czaszki z Labiryntu! Charon przewiezie Cię na drugi brzeg rzeki. Gdy staniesz przed Bramą, dotknij jej ostrożnie dłonią, pogadaj też z nią, ale nie podchodź za blisko! Po krótkiej pogawędce Brama zada ci zagadkę; jeśli ją rozwiążesz, będziesz mógł przejść dalej. Rozwiązaniem jest słowo, na które składają się pierwsze litery haseł – LOVE. Dotknij kolejno odpowiednich liter, a Brama otworzy się i przepuści dalej. I oto stajesz przed obliczem samej Śmierci. Porozmawiaj z Władcą i wyjaśnij cel dla którego pokonałeś tyle niebezpieczeństw. Gdy zapyta Cię, co gotów jesteś uczynić, aby dopiąć swego, rzuć mu w twarz rękawicę, a następnie pokaż zwierciadło, które dostałeś od Bestii. Władca zapomniał już, jak smutna jest jego własna twarz. Po obliczu Śmierci spada jedna skąpa łza. Wygrałeś pojedynek – wzruszyłeś Śmierć! Władca zgadza się, abyś opuścił jego królestwo razem z rodzicami Kasimy. Wierzchowiec Nocy unosi całą waszą trójkę na brzeg Wyspy Korony (Isle of the Crown). Gdy zostaniesz sam (ojciec Kassimy wyrusza bowiem werbować ochotników, którzy siłą pomogą mu odzyskać władzę). Idź do ptaszka i daj mu białą różę. W lombardzie przed człowiekiem w czarnym ubraniu wypij napój „Drink Me". Zapamiętaj do jakiej lampy został wciągnięty. Wymień krzesiwo na pędzel (Brush) i wyjdź ze sklepu. Na zewnątrz wymień u handlarza lampę myśliwego na niebieską lampę jaką widziałeś przed chwilą. Pora teraz udać się do zamku, aby odbić księżniczkę. Nie zadzierając ze strażnikami podejdź do ściany zamku. Piórem wymieszaj zawartość kubka (szlam i woda z rzeki Styx), a przy pomocy pędzla namaluj na murze drzwi. Teraz wystarczy już tylko w znany Ci sposób odczytać zaklęcie „MAGIC PAINT SPELL" i... jesteś w zamku. W środku zacznij od przeszukania trzech cel. W jednej z nich (środkowe drzwi naprzeciw wejścia) znajdziesz ducha zagubionego chłopca, któremu daj chusteczkę od jego matki (Handkerchief). Duszek ogromnie się uraduje i zdradzi ci pewną tajemnicę – w podziemiach, obok człowieka ze stali są tajne drzwi. Gdy się ulotni, wyjdź z lochu i ruszaj w prawo. Wejdź w jedyne drzwi, w przeciwległej ścianie. Za drzwiami znajdziesz Jollo – porozmawiaj z nim. Przestrzeże Cię przed dżinnem, który jest wielce niebezpieczny ze względu na umiejętność przybierania dowolnej postaci. Można by go unieszkodliwić, gdyby udało się skraść lampę, do której przykuwa dżinna zaklęcie. Daj ożywionemu złodziejskim zapałem trefnisiowi lampę, którą wymieniłeś w miasteczku. Po spławieniu błazna wyjdź z komnaty i idź w głąb ekranu. Znajdziesz się w obszernym pasażu; po lewej stoi zbroja rycerza, o którym mówił duszek? Porusz jego ręką. No i proszę, sekretne wejście. Wewnątrz zauważysz po lewej stronie dziurę w ścianie. Zajrzyj do niej i podsłuchaj rozmowę strażników. Niepokoi ich zachowanie księżniczki – nie tak wyobrażały sobie szczęśliwą pannę młodą. Kapitan Saladyn przypomina im jednak o obowiązku posłuszeństwa wobec Korony, teraz reprezentowanej przez Wezyra i wyjaśnia, że niepokój księżniczki spowodowany jest obawą przed nasłanym przez wrogów Korony mordercą – czyli Tobą! Podsłuchawszy rozmowę ruszaj schodami do góry. Piętro wyżej znów zobaczysz dziurę w ścianie. Popatrz przez otwór. No, tym razem trafiłeś w dziesiątkę. Kassima we własnej osobie. W krótkiej, księżniczka wyjaśni Ci, że nigdy nie ufała Wezyrowi, tolerowała go tylko ze względu na nalegania ojca, sytuacja stała się jednak naprawdę trudna dopiero po jej powrocie. Teraz Kassima bardziej obawia się o Ciebie – w końcu Wezyr wie, że jedynie ona jest dla Alhazreda rękojmią wiemości strażników. Daj Kassimie sztylet (Dagger) i ruszaj w lewo. Znajdziesz się w korytarzu, wiodącym w głąb ekranu. W dali widać zakręt w lewo. Wejdź tam. Znowu korytarz i...dziura w ścianie. Za ścianą ujrzysz swego wroga, który pisze list do nie znanego Ci bliżej przywódcy Bractwa Czarnych Płaszczów. W liście chełpi się tym, że jego plany powiodły się znakomicie, wkrótce już będzie królem Wysp Zielonych, a Kassimie zorganizuje jakiś (oczywiście fatalny i nie budzący podejrzeń) wypadek. Przejdź dalej korytarzem, po lewej zobaczysz na ścianie zarys drzwi. Wejdź w nie, okazuje się, że jest to tajemne przejście przez szafę. Dostałeś się do pokoju Wezyra. Wielką skrzynię otwórz kluczem, który świsnąłeś Odźwiernemu w Zaświatach. Wewnątrz leży coś, co sąd nazwałby ostatecznym dowodem: list od przywódcy Bractwa Czarnych Płaszczów, niejakiego Shadracka, do Wezyra, w którym gratuluje Alhazredowi świetnej realizacji zdradzieckiego planu, zwłaszcza pomysłu skłócenia Wysp pomiędzy sobą. Dowiesz się mimochodem, iż nieodżałowanej pamięci nieboszczyk Mordack też należał do tajemniczego Bractwa. Na wszelki wypadek bierzesz ten list ze sobą. Przyjrzyj się stolikowi i otwórz stojące na nim pudełko (Ebony Box). Zajrzyj do środka i zapamiętaj hasło: ZEBU. Zamknij pudełko i przez szafę wróć do sekretnego korytarza. Zejdź na parter i otwórz sekretne drzwi (ikona dłoni). Skieruj się w lewo. Na następnym korytarzu podejdź i przemów do drzwi w ścianie po lewej. Pamiętasz rozmowę strażników? Drzwi są zaczarowane, trzeba podać im hasło. Brzmi ono ALI ZEBU. Drzwi otworzą się i wejdziesz do środka. Podnieś narzutę na stole pośrodku komnaty (ikona dłoni). Przyjrzyj się po kolei wszystkim czterem przedmiotom. Jest tu święty dąbek Druidów, płaszcz księcia Bestii, śpiewający kamień z Wyspy Cudów i Złote Runo, skradzione Skrzydlatym. Wszystkie te przedmioty, o kradzież których oskarżali się wzajemnie mieszkańcy Wysp. Wyjdź z komnaty. W całym zamku słychać już muzykę weselną, więc musisz działać szybko. Idź do drzwi na piętrze i popatrz przez dziurkę od klucza (jeżeli złapie Cię strażnik zostaniesz uratowany przez Jolla, ewentualnie użyj klucza od kościotrupa). Wejdź na górę i szybko daj kapitanowi Saladinowi list ze skrzyni. Pora przerwać ślub. Zacznij rozmawiać z księżniczką Kassimą. W samą porę pojawią się jej rodzice. Jeśli teraz użyjesz na niej lustra okaże się, że to Gen w przebraniu Kassimy. Nie zważając na nic, szybko goń uciekającego przez drzwi na szczyt wieży Wezyra. Na górze, gdy pojawi się dżinn użyj na nim przyniesioną w ostatniej chwili przez Jolla lampę (lub daj mu liść mięty). Jednego przeciwnika masz już z głowy. Pozostanie Ci jeszcze końcowa walka z Alhazredem. Ściągnij ze ściany miecz i zacznij pojedynek. Gdy księżniczka (ta prawdziwa!) pchnie Wezyra sztyletem, dobij go szybko mieczem. Teraz możesz spokojnie delektować się zakończeniem gry – królu Aleksandrze!

Rady dla grających:

1. Jak najczęściej korzystaj z opcji „SAVE".
2. Nigdy nie zgadzaj się na to co proponują Ci postacie z błyszczącymi oczami.
3. Nie wchodź do wody głębiej niż po kolana.

Przygotowano na podstawie prac konkursowych.

opracowanie: Ryszard Kurek „No Name"
i Maciej Jasik,
w oparciu o wersję na IBM PC

◄◄◄ KONKURSY ►►►

KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Ta rubryka na stałe już zagościła na łamach naszego pisma. W poprzednim numerze, ogłosiliśmy konkurs na rozwiązanie gry „Sherlock Holmes – sprawa złobionego skalpela". Przedłużyliśmy także termin na nadsyłanie prac z rozwiązaniem innej zagadki kryminalnej – „Maupiti Island". Właściwie nie liczyliśmy na to, że komukolwiek uda się ukończyć tę ostatnią. Zgodnie z naszymi przewidywaniami, dotychczas nie otrzymaliśmy prawidłowego rozwiązania. Ponownie 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, ale już poza konkursem.

Odnośnie konkursu na opis do „King's Quest VI", otrzymaliśmy kilka bardzo dobrych opisów za które serdecznie dziękujemy. Mieliśmy nie lada orzech do zgryzienia przy wyborze najlepszej pracy i ostatecznie wyłoniliśmy dwóch laureatów między których podzieliliśmy nagrodę główną. W tym numerze zamieściliśmy rozwiązanie do „King's Questa VI", która jest kompilacją dwóch nagrodzonych prac.

NAGRODY OTRZYMUJĄ:
Ryszard Kurek – 400 000 zł
Maciej Jasik – 400 000 zł
Gratulujemy!

NOWY KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Tematami nowych zadań konkursowych jest rozwikłanie dwóch kolejnych zagadek kryminalnych. Przedstawiamy dzisiaj dwa programy które należy samodzielnie ukończyć i prawidłowe rozwiązanie należy przysłać do nas. Programami konkursowymi są dzisiaj: „BAT II" i „KGB".

BAT 2

Czy pamiętacie „BAT-a" – wspaniałą grę z pogranicza adventure i role-playing utrzymaną w klimacie science-fiction, która była wielkim sukcesem finansowym francuskiej spółki Ubi-Soft i przyczyniła się do gwałtownego wzrostu jej popularności. Akcja drugiej części programu, której rozwiązanie jest naszym kolejnym zadaniem konkursowym, rozgrywa się na planecie Shedishan (głównej planecie zagubionego gdzieś w bezkresie Wszechświata systemu B8), a właściwie w jej stolicy – Romie 2. Gra zaczyna się w momencie, gdy Konfederacja sprawująca władzę nad Unią Galaktyk, przerażona poczynaniami monopolu o nazwie Koshan, zwróciła się o pomoc do BAT – specjalnej organizacji o charakterze policyjnym powołanej do rozwiązywania przeróżnych problemów. Skupiona w Koshan grupa fanatyków postanowiła zdobyć cenną, a jednocześnie bardzo niebezpieczną substancję – Echiatone 21 i w ten sposób przejąć władzę nad planetami systemu H8. Aby temu zapobiec, BAT wysłał swojego najlepszego agenta – Sylwię Hadford, aby pojmała i unieszkodliwiła szaleńców. Niestety, dziewczyna zginęła w niewyjaśnionych okolicznościach, w związku z tym Biuro wytypowało następnego straceńca – Jehana Menasisa, czyli Ciebie. Czy uda Ci się wykonać zadanie...

KGB

Tego skrótu nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Tytuł programu sugeruje, że wpakowaliśmy się w niezłą aferę kryminalną z pogranicza prawa. Tajemnicze morderstwa, układy personalne, intrygi, kłamstwa, to wszystko jest na porządku dziennym jeśli związane jest z polityką i wielką władzą. Właśnie masz okazję znaleźć się w centrum takich wydarzeń. Wcielasz się w postać kpt. KGB Maksima Mikhailovicha Rukova. Niedawno przeniesiono Cię z radzieckiego wywiadu wojskowego GRU do departamentu „P" mieszczącego się w Moskwie. Twoim zadaniem jest wyjaśnienie okoliczności tajemniczej śmierci jednego z byłych pracowników KGB, który po wystąpieniu z szeregów organizacji, został prywatnym detektywem. Swoje pierwsze kroki kierujesz do biura zamordowanego Golistina, gdzie masz nadzieję znaleźć pierwszy ślad, który pozwoli Ci rozwiązać zagadkę. Rozpoczynasz żmudne i skomplikowane śledztwo. Mamy nadzieję, że uda Ci się je zakończyć.

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (4)

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkim tym, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o ukończenie prezentowanych gier, 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 na pewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

PYTANIA:

1. Podaj imiona głównych bohaterów „Goblins 2"
2. Jak nazywa się firma, która opracowała program „Le Fetiche Maya"
3. Podaj imię głównego bohatera „Legend of kyrandia"
4. W jakiej grze komputerowej występuje „Piotruś Pan"?
5. Kto jest twórcą grafiki do programu „Darkseed"?

ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW z nr. 5/92 (8)

Oto prawidłowe odpowiedzi:
1. Sid Meier
2. Delphine Software
3. Illuria
4. John B. Westland
5. Peter Molyneux

LISTA NAGRODZONYCH:

1. **ŁUKASZ KOZAR**, ul. Malczewskiego 5/2, Lublin
2. **BRONISŁAW CHADE**, ul. Szarych Szeregów 35/15, Płock
3. **DARIUSZ KOŁTUNOWICZ**, ul. Armii Ludowej 7/27, Radom
4. **SEBASTIAN MIECH**, ul. Rogozińskiego 21/13, Warszawa
5. **TOMASZ STERCZEWSKI**, ul. Kusocińskiego 142/3, Łódź

Dziękujemy wszystkim uczestnikom konkursu i zapraszamy do uczestnictwa w następnych.

Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania, otrzymują joysticki.

Gratulujemy!

Na odpowiedzi czekamy do dnia, w którym do kiosków trafi kolejny nr „CS" tj. 3/93 (11).

UWAGA! Oprócz odpowiedzi, koniecznie podaj typ swojego komputera oraz swój wiek.

Korespondencję należy kierować na adres:
COMPUTER STUDIO
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

AVAX

04-029 WARSZAWA
ul. Rozłucka 4/13

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ORYGINALNYCH PROGRAMÓW NA IBM PC, AMIGA

GRY:			
ELECTROBODY	IBM	180.000	Herc. EGA, VGA
HERLLIGHT	IBM	180.000	Herc., EGA, VGA
LARRY I	IBM	415.000	VGA
LARRY I	AMIGA	395.000	1 MB
STEEL EMPIRE	IBM	295.000	CGA, EGA, VGA
STEEL EMPIRE	AMIGA	275.000	–
BIRDS OF PREY	IBM/AMIGA	325.000	CGA, EGA, VGA
HEROES OF THE 357	IBM	275.000	EGA, VGA
POPULOUS II	IBM	380.000	VGA
F-117A	IBM	470.000	VGA
CASTLES II	IBM	400.000	VGA
CIVILIZATION	IBM	450.000	EGA, VGA
KING'S QUEST V	IBM	495.000	VGA
KING'S QUEST VI	IBM	550.000	VGA
LHX ATTACK HOPPER	IBM	120.000	CGA, EGA, VGA
SHERLOCK HOLMES	IBM	490.000	VGA
ROME AD 1992	IBM/AMIGA	320.000	VGA
RAILROAD TYCOON	IBM	450.000	CGA, EGA, VGA
SILENT SERVICE II	IBM	450.000	CGA, EGA, VGA
AIR LAND SEE	AMIGA	350.000	1MB
(Interceptor, 688 Attack Sub, Indianapolis 500)			
TWO TOWER	IBM	350.00	VGA
(II cz. "Lords of the Rings")			

EDUKACYJNE:		
PITAGORAS	IBM	295.000
ETEACHER 2.5 (ang.)	IBM	295.000
ETEACHER 2.5 (niem.)	IBM	295.000
ORTOGRAFIA	IBM	120.000

UWAGA! Do cena dolicza się 10% na pokrycie kosztów wysyłki.

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 łp.

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 3000 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 – SPRZEDA Ż WYMIANA
★ JOYSTICKI ANGIELSKIE – 1 ROK GWARANCJI
★ NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA DOTYCZ ĄCE WSZYSTKICH TYP ÓW KOMPUTER ÓW ORAZ NINTENDO

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

PROGRAMY EDUKACYJNE, UŻYTKOWE, GRY IBM PC, AMIGA, ZX SPECTRUM, TIMEX, FDD 3000, ATARI, COMMODORE

– polskie, licencjonowane programy edukacyjne na IBM PC m.in. ortografia, matematyka, fizyka, geografia, nauka języków obcych itp.
– service komputerów 8–bitowych oraz osprzętu
informacje: koperta + znaczek za 3000 zł + konfiguracja sprzętu

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

"MAVIS"
00–549 Warszawa
ul. Piękna 11/17
tel. 29–87–85

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. Wyżynna 20/8
20–560 LUBLIN
Prosimy o podanie typu komputera!

MODULATORY DO AMIGI

bez wyjścia antenowego, umożliwiają uzyskanie obrazu kolorowego przez wejście VIDEO IN telewizora lub magnetowidu
cena: 300.000 zł (hurt)

GENLOCK DO AMIGI
cena: 3.000.000 zł

informacje:
tel. (042) 72–91–87 ŁÓDŹ
ul. 6 sierpnia 36 m 24.

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
lub w. 1117





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.

COMPUTER STUDIO

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

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.







Są jeszcze do nabycia następujące numery CS:

COMPUTER STUDIO Nr (6) 3/92
GRAND PRIX MICROPROSE, GUNSHIP 2000, 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, 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
EPIC, Lotus III, 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
NIGHT HUNTER, ZOMBI, M1-TANK PLUTOON, KICK OFF 2, KULT, POPULOUS II, LARRY II, F/A-1B
cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO
Wydanie Specjalne 2/92
SYMULATORY -przegląd, FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, INTRUDER, POPULOUS, SIM CITY, LARRY III
cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO
DODATEK SPECJALNY
GUNBOAT, TIMES OF LORD, WOLFPACK, DUCK TALES, INDIANA JONES III, B.A.T.
cena det. 10.000/13.000 zł

COMPUTER STUDIO nr (2-3-4)
Numer Sk adankowy
Opisy 18. gier z pierwszych trzech numerów CS.
cena det. 15.000/19.000 zł

oraz
COMPUTER STUDIO nr (5) 2/92
COMPUTER STUDIO nr (9) 1/93
CS Wydanie Specjalne nr 1/93
cena det. 1 egz. 10.000/13.000 zł.

