AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 3/93 (11)
INDEX 355127
CENA: 15.000

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

The lost files of SHERLOCK HOLMES

SPACE QUEST V

GREAT NAVAL BATTLES

AMAZON
CADAVER
ELVIRA 2

FIRE FORCE





DYSTRYBUTORZY:
Księgarnie „ELEKTRONIKA"
– W–wa, ul. Mokotowska 5/53 (detal)
– Łódź, ul. Piotrkowska 39
– Wrocław, ul. Św. Mikołaja 56/57
Księgarnia PLJ,
W–wa, ul. Wilcza 45
Księgarnia Techniczna
„Dom Książki" W–wa,
ul. Świętokrzyska 14
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

Super Dyski już w sprzedaży!
Nowa, atrakcyjna oferta firmy „SHARE–NET" na dyskietkach 1.2Mb / 5.25"
Super Dysk to:
– ponad 2 Mb programów na 1 dyskietce HD 1.2Mb
– kompilacja programów z conajmniej 3 dyskietek DD / 360 Kb
– programy tańsze o 50 % czyli... więcej bajtów za złotówkę
– wyższa jakość a niższe ceny (45.000 zł / dysk)

Dysk SD – 100
„GAMES DOUBLE PACK" VOL. I
14 fajnych gier i zabaw dla wszystkich: Stargate, Cobra, Wizzard, Moonbugs, Raiders, Rescue, Grime, Block5, TTrivia, Shrine of Kroz, Runner, WordWhiz Marroned, a może nawet więcej.

„ARCADE QUALITY 10" 10! gier i zabaw o różnej trudności typu arcade PC–Golf, Asteroid Field Battle, Space Rescue, Kong Pitfall, Pyramid, 3–Demon, Fortune, OthTP4, Bricks.

„GAMES DOUBLE PACK" VOL. II Tym razem „tylko" 12 gier w tym bloku, ale jakie: SpaceWar, Q–bert, Cascade, Jason, AARGH!, Searcher Rebound, Match, Desert, Amaze, Pango, Othello. [C, E, V, H/Cem–różne karty graficzne]

Dysk SD – 101
„BATTLE FOR ATLANTIS" (E, V, myszka, kbd, jtk) Strategiczno–taktyczna przeciwko 8 armiom krainy Atlantis, podobna do RISK ale masz jeszcze różne „naturalne nieszczęścia" po drodze i dużo więcej poziomów, dowodzisz i przemieszczasz swoje armie dla obrony lub podboju, komputer jednak się stara.

„SECRET AGENT MISSION 1" (V, kbd, jtk)
W fortecy na strzeżonej wyspie poszukujesz planów laserowego działa satelitarnego, ukradzionych przez grupę terrorystów, action/adventure, świetna! Może następny challenger do No 1 Shareware 92/93?

„EAT IT PACMAN"
Klasyczna gonitwa i zjadanie w labiryncie...(VGA)

„DANGEROUS DAVE" (C, E, V, jtk, kbd, myszka)
10–poziomowa, w korytarzach, zbierasz, walczysz, latasz Jet–Pack'iem, niełatwo dojść do końca...

Dysk SD – 102
„GAME OF ROBOT" VOL. I & II (E, V, Herc)
Walka z robotami i potworami w piwnicach, ściany pod napięciem, korytarze, sporo poziomów oraz nowe „krajobrazy" w części II.

„G. A. G. S" wer. 1.0
Kompletny system do układania gier adventure. Nie trzeba umieć programować. Większość rzeczy system zrobi za ciebie. Do 200 obiektów, 100 miejsc, 400 słow. Doskonała dokumentacja. Tylko wymyśl grę!

„BITETRIS / COLUMNS"
Słynne „spadające bloki" w 3 odmianach: Biteris, CTetris, RTetris – wersja ze Wschodu + COLUMNS!– kolejny Tetris w wydaniu pionowym...

„THE GOLDEN WOMBAT OF DESTINY" /„TIME TRAVELER" Bardzo dobra przygodowa 'tekstówka', trzeba wydostać się z Forbiden City, zagubionego gdzieś w otchłani Great Lost Empire, setup ekranu, powtórki rozkazów, dużo zabawnych niespodzianek... jak będziesz miał dość to zagraj w Time Traveler...

„ARCADE QUALITY 8" (Cemul, Herc)
To zestaw 8 gier w jednym bloku: Blockade, Daleks, Caverns of Gink, Blortii, Hoover–craft, Mines oraz Anti–Ballistic Missile. Można tez zagrać w karty: Canasta i spowalniacz Slowdown też są...

Dysk SD – 103
„HURKLE" wer. 2.5 (V, kbd) Sympatyczne stworki Hurkle, rozbiegły się po domu trzeba je złapać bo grozi im zagłada, 10 poziomów.

„APPLES & ORANGES" (E, V, myszka)
Logiczno–taktyczna gra w stylu REVERSI, z piękną grafiką. Rozwój szarych komórek zapewniony!

„VGA – SHARKS" (V, kbd, myszka)
Podwodna akcja z polowaniem na rekiny i inne złe stworzonka, ale Ty masz kuszę. Ładna grafika...

„WISDOM OF AGES"
Wielka Księga Mądrosci... złote myśli, przysłowia powiedzonka – olbrzymi zakres i po angielsku co jeszcze bardziej uatrakcyjnia „sprawę".

„GRAND PRIX"
Jako szef/menedżer samochodowej stajni wyścigowej trzeba 'dbać' o finanse, zwycięstwa i wiele jeszcze innych rzeczy...

„WRECK TANGLE"
25 puzzli na planszy 7 x 7, trzeba odgadnąć układ przy mniejszej liczbie prób, bo inaczej wygra on...

Dysk SD – 104
„ROBOMAN" (C, E, V, Cem, kbd, jtk) (J) ump,(G) o and (C) ollect – skaczesz, biegasz, i zbierasz, mnóstwo poziomów, wciągająca gra...

„KINGDOM OF KROZ II"
Główna część Trylogii Kroz, 3 poziomy trudności i 25 poziomów gry, znajdź Amulet Kroz wśród wielu niebezpieczeństw ale i skarbów, później czeka na Ciebie następna z wielkiej serii– RETURN TO KROZ.

„AVOID THE NOID" (C, E, V, Cem, kbd, jtk)
Postaraj sie dostarczyć pizzę na ostatnie piętro, mimo agresywnej postawy szalejącego zajączka...

„FORD SIMULATOR II" (C, E, V)
2–część!. Teraz masz automatyczną skrzynię biegów więcej tras, katalog Fordów, symulacje systemów samochodowych, 3 poziomy umiejętności...

„JEEP" (C, E, V, Cem)
Rajd jeepem po kamieniach, rzeczkach i krzakach, czyli Rubicon Trial, a widzisz to wszystko z góry.

„ROBOMAZE II" Vol.1 (C, E, V, Cem)
I–część Action Trylogy. Prototypowy robot Stalker walczy z panującym tyranem, władcą naszego kraju. Musi pokonać jego roboty i żołnierzy w zamku... Jest jeszcze dalszy ciąg... ROBOMAZE III

Dysk SD – 105
„MATCH'EM" wer. 1.0 (E, V, myszka)
Gra pamięciowa, na koncentrację dla 1,2, graczy i/lub komputera, który gra całkiem nieźle, sprawdź.

„SHOOTING GALLERY" (V, myszka)
Ale strzelanina, Dziki Zachód i 6 innych miejsc do zwiedzania, a wszędzie na Ciebie czyhają...

„PHANTOM & POPCORN" (E, V, kbd)
Bardzo fajna bitwa powietrzna,... a dla relaksu w ładnej grafice poodbijaj sobie piłeczkę zanim zasypie Cię lawina wszystkiego – czyli ARKANOID po francusku. Inni mowią, że to „Breakout", może..

„MAHJONGG" wer.3.4 (E, V, Herc, myszka) To ta słynna, znana od 3000 lat chińska gra na długie zimowe wieczory, pamięciowo–logiczna, z elementami gry Solitaire oraz domina. B. dobra. Już wkrótce cały dysk z nowymi seriami kostek.. Dalej znajdziesz Solitile – nowe kostki na VGA

„ARMY" wer.1.2 (AT, V, myszka)
Znakomita gra strategiczo–taktyczna, dla dobrych dowódców, 4 rodzaje broni, różne tereny, łodzie..

Dysk SD – 106
„ZGADULA i KOŁO FORTUNY" (E, V, kbd)
UWAGA, UWAGA! 4 znakomite wersje słynnej zabawy telewizyjnej, w której niektórzy? wygrywają miliony: 2 programy polskie z polskimi hasłami i 2 angielskie... czyli pożyteczna zabawa!

„CONJECTURE"
Jeszcze jedna dawna „Wheel of Fortune" – klasyka

„RAMONA–PEDE" (V, myszka, kbd)
Prowadź tego oszalałego z głodu wężo–peda tak aby znalazł jak najwięcej jabłek i wreszcie do syta się najadł, nie zjedz Siebie – ściany też groźne!

„DUNGEONS OF NECROMANCER'S DOMAIN"
4 gry: DND, Dungeon v.3.0, Dragons – A Challenge of Chivalry oraz Dungeon Master's Assistant– fajny generator gier adventure, oprócz tego dużo rycerzy cleryków, zjaw, duchów... ale i skarbów w tych przepastnych lochach; prosta grafika, same gry – wciągające i raczej trudne... ale jest ich tu 4!

„DUNGEON EXPLORER" (E, V, kbd)
Gra przygodowa w ruinach i piwnicach, a Ty możesz występować w różnych rolach. Oprócz tego, zestaw środków do ułożenia Twojej własnej gry adventure.

„NINJA"
Super–karateka – kiedyś taka gra byłaby świetna...

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

OD REDAKCJI

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami zmianie uległa cena naszego pisma, ale za to przybrało ono nieco na wadze. Kolejne zmiany dotyczące szaty graficznej „CS" nie powinny odbić się na dalszym wzroście cen ani na jakości zamieszczanych w nim opisów.

Przepraszamy za opóźnienia w realizacji kolejnych numerów „CS", ale związane jest to z licznymi „dodatkowymi obowiązkami", które niebawem mogą zaowocować interesującymi propozycjami również dla Was. Jak zapewne wielu z Was zauważyło nawiązaliśmy współpracę z redakcją programów „TELE–KOMPUTER", „KLUB DOMOWEGO KOMPUTERA" emitowanych przez TVP w I pr. we wtorki o godz. 14.20 lub 15.35 (na przemian). Z okazji Dnia Dziecka – 1 czerwca 1993 r. – „TELE–KOMPUTER" w całości poświęcony będzie grom komputerowym, a przygotowywany jest przez redakcję „Computer Studio". Zapraszamy do jego obejrzenia.

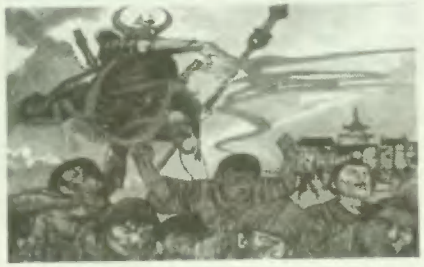
Z innych inicjatyw musimy pochwalić się nowym pismem, które poświęcone będzie praktycznym wykorzystaniem komputerów i to nie tylko do gier. „PROFESIONAL COMPUTER STUDIO", bo taki tytuł będzie nosił ten magazyn, którego pierwszy numer powinien ukazać się w kioskach na początku wakacji, przybliży Wam tajniki grafiki i animacji komputerowej – cykl artykułów zakrojony na kilka numerów, który poczynając od teorii poprzez zasady obsługi najpopularniejszych programów graficznych i animacyjnych, przeprowadzi nas do techniki komputerowej stosowanej w technice telewizyjnej i filmowej. Ponadto będziecie mogli zapoznać się z programami służącymi do edycji, składu i łamania tekstów. Nauczyć się ich obsługi i poznać reguły prawidłowego składu DTP. Znajdziecie tam także wiele interesujących i kontrowersyjnych artykułów dotyczących rynku komputerowego. Nie zrezygnujemy oczywiście z tego, co robimy najlepiej, a mianowicie instrukcji do gier. Zapraszamy zatem do lektury nowego pisma, a korzystając z okazji wszystkich chętnych do współpracy prosimy o kontakt z redakcją. Niewykluczone, że w okresie wakacji ukaże się nowy tytuł firmowany przez „CS" w całości poświęcony grom komputerowym. Jednak jego forma i treści będą znacznie odbiegały od tego co dotychczas prezentowały „Computer Studio" i „Wydania Specjalne ..." Dokładnym i szczegółowym i długim instrukcjom przeciwstawione będą krótkie, dynamiczne opisy, recenzje, nowinki ze świata gier, zestawienia, podsumowania, listy, tipsy, podpowiedzi, wskazówki, ułatwienia, mapy, odpowiedzi na listy, kącik S.O.S. itp. Całość okraszona wieloma kolorowymi ilustracjami stanowić ma ukłon w kierunku malkontentów krytykujących dotychczasową formę prezentacji gier sugerujących częściową zmianę profilu „Computer Studio".

Od tej chwili „swoimi torami" będą toczyły się losy wydawanych od pewnego czasu równolegle „Wydań Specjalnych Computer Studio". Różnice będą widoczne poczynając już od następnych numerów, a będą dotyczyć zarówno szaty graficznej, terminów wydawniczych, jak również sposobu przedstawiania gier komputerowych i ich doboru.

Zapraszamy do lektury wszystkich wyżej wymienionych pism i jak zwykle prosimy o opinie i uwagi o naszych wydawnictwach.

Następny numer „CS" powinien ukazać się w połowie sierpnia. Życzymy więc naszym Czytelnikom wspaniałych wakacji.

Spis Treści



NOWOŚCI CIEKAWOSTKI ... 2

GREAT NAVAL BATTLES 10



FIRST SAMURAI 16

CADAVER 18



RISE OF THE DRAGON 23

ELVIRA 26

SHERLOCK HOLMES 32

SPACE QUEST 5 37





FIRE FORCE 41

AMAZON 43

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

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adjustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

W nieco zmienionej formie, ale jednak powraca stała rubryka naszego pisma „Nowości ★ Ciekawostki ★ Zapowiedzi". Zmiany dotyczą przede wszystkim objętości samego działu, zakresu poruszanych tematów oraz rozwiązań graficznych. Każdy artykuł opatrzony jest specjalnym symbolem graficznym pozwalającym zorientować się o tym jakiego typu jest to informacja np: nowości, zapowiedzi, oraz jakiego typu komputera dotyczy np. „A" – Amiga, „PC" – IBM PC i kompatybilne, „ST" – Atari ST. Tę drugą informację należy traktować umownie ze względu na specyfikę naszego rynku komputerowego a co za tym idzie nienormalny sposób dystrybucji oprogramowania.

NOWOŚCI CIEKAWOSTKI ZAPOWIEDZI

DESERT STORM

RETURN TO THE GULF

Nowa gra firmy Electronic Arts to typowa zręcznościówka lub jak kto woli strzelanina. Akcja programu przenosi nas w „gorące" rejony Zatoki Perskiej. Jesteś pilotem śmigłowca APAHE AH–64 i masz do wykonania różnorodne misje bojowe. Demo początkowe wprowadza nas w tło akcji. Znajdujesz się na odprawie przed misją, gdzie dowiadujesz się o tym, że musisz odszukać i zabrać na pokład ważnego agenta, ale wcześniej zniszczyć kilka celów strategicznych. Startujesz z lotniskowca i kierujesz się nad obszar działania. Na ekranie możesz obserwować akcję przedstawioną za pomocą atrakcyjnej trójwymiarowej grafiki. Latasz na niskich wysokościach nad plastycznie wygenerowanym terytorium wroga. Ogólnie grafika jak również efekty dźwiękowe stoją na bardzo wysokim poziomie. Sterowanie śmigłowcem jest bardzo proste i nie powinno stwarzać większych problemów. W zależności od upodobań możesz wybrać sterowanie przy pomocy myszki, joysticka lub klawiatury. Dodatkowo korzystasz z dwóch klawiszy – „F 10" oraz Spacji. Zmianę rodzaju broni, uzyskujemy poprzez wciskanie klawisza Spacji. Po naciśnięciu „F 10" ukazuje się ekran pomocniczy na którym wyświetlane są różne informacje np. mapa terenu, status misji, dokładny raport o celach, uzbrojeniu i innych. Dzięki takiemu rozwiązaniu oraz możliwości sterowania śmigłowcem w dowolnym kierunku lądowania, konieczność uzupełniania paliwa itp. z prostej strzelaniny uzyskujemy bardzo sympatyczną grę z elementami zapożyczonymi z gier symulacyjnych. W pierwszej fazie gry akcja rozgrywa się stosunkowo wolno i możemy odnieść mylne wrażenie, że gra jest zbyt ślamazarna. Jednak w miarę czynionych postępów, stopień trudności gwałtownie wzrasta i mniej wprawni w posługiwaniu się joystickiem będą musieli spasować już w drugiej rundzie. Z dotychczasowych gier zręcznościowych z helikopterem „w roli głównej" należy wspomnieć o „FIRE", „SILK WORM", „SWIV". Jednak „DESER STRIKE" w niczym nie przypomina tych programów gdzie liczy się tylko „małpia" zręczność. Oferuje nową, ciekawszą formę gier zręcznościowych i pod tym względem jest jedyny w swoim rodzaju.

Podsumowując, „DESER STORM" jest jedną z najlepszych i niewątpliwie ciekawszych gier jakie ostatnio powstały. Dla miłośników „lżejszej" kategorii programów może stanowić bardzo mocną pozycję w ich zbiorach. Krótko mówiąc, dobra zabawa w dobrej oprawie.



SUPERFROG

Program zrealizowany przez grupę programistów, która zdobyła ostatnio dość poważną pozycję na rynku firm softwarowych. Mowa tu o szwedzkiej formacji Team 17. Dotychczasowe osiągnięcia firmy to typowe zręcznościówki – strzelanki „PROJEKT X", „ASSASSIN", „ALIEN BREED". Dzięki tym grom, na poły amatorska grupa szybko awansowała do elity firm softwarowych. Najnowszy program Team 17 to zupełnie odmienna propozycja. Jest to klasyczna platformówka oparta na najlepszych wzorcach jak „GIANA SISTERS" czy „MARIO BROTHERS". Należy przyznać, że autorzy podeszli bez kompleksów do schematu platformówek i udowodnili, że w tej dziedzinie nie wszystko zostało powiedziane. Największymi atutami gry jest znakomita oprawa graficzna, mnogość plansz i nowych atrakcyjnych rozwiązań. Ciekawym i nowatorskim rozwiązaniem jest sposób zdobywania kodów do danego poziomu gry. Otóż nie wystarczy zwyczajnie dojść do końca levelu aby uzyskać kod, który później można by wpisać, aby nie zaczynać gry od początku. Wprowadzono element gry hazardowej – modyfikację popularnego „jednorękiego bandyty" – gdzie o ile dopisze Ci szczęście, możesz wygrać kody do poszczególnych poziomów. Także sama gra skrzy się ciekawymi rozwiązaniami i pomysłami takimi jak: ukryte korytarze, możliwość uzyskania nieśmiertelności przez naszego bohatera, itp.

Całość przedstawia się jako niezwykle spójna, logiczna i głęboko przemyślana konstrukcja. Już po kilku minutach gry doskonale wiadomo o co chodzi i sterowanie nie powinno sprawiać najmniejszych kłopotów nawet dzieciom. Nie bez znaczenia na ogólną prezentację gry jest również postać głównego bohatera gry – zielonej żabki (a raczej pana żaby bo chodzi o osobnika płci męskiej). Posiada on atrybuty przynależne supermanowi tj. charakterystyczną pelerynkę i znaczek na piersi. Ten sympatyczny stworek z miejsca zyskuje naszą sympatię i bez wahania rzucamy się wraz z nim w wir wielkiej

ZAMIAST ZDJĘCIA:
JEŚLI CHCESZ ZOBACZYĆ JAK WYGLĄDA TEN PROGRAM - OBEJRZYJ KONIECZNIE WYDANIE SPECJALNE PROGRAMU **TELEKOMPUTER** W DN. 1.06.93 - 1 TVP GODZ. 14.30

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

przygody. Zacznijmy jednak od początku. Nasz sympatyczny żab zakochał się bez pamięci w maleńkiej i kruchej żabci. Wszystko układało się jak najlepiej i już nawet mieli się pobrać, gdy stara, okrutna wiedźma Margaret rzuciła czar na maleńką żabkę i uwięziła ją w wieży starego zamczyska. Nasz zrozpaczony żab siedział któregoś dnia nad swoim ulubionym strumykiem w miejscu gdzie wielokrotnie bywał ze swoją ukochaną i pogrążony w myślach machinalnie sięgnął łapą po płynącą po wodzie butelkę. Odruchowo wypił jej zawartość i nagle stała się rzecz niezwykła. Otóż wstąpiła w niego niezwykła moc i poczuł, że może przenosić góry, a na jego raminach załopotała pelerynka...

Jak dalej potoczą się losy naszego dzielnego bohatera zależy już tylko od Twoich umiejętności w operowaniu joystickiem, refleksu i pomysłowości.

Jest to gra, którą można polecić absolutnie wszystkim bez względu na wiek i zainteresowania. Zapewnia wielogodzinną, doskonałą zabawę. UWAGA! Gra prezentowana w specjalnym wydaniu „TELE-KOMPUTERA" – emisja dn. 1 czerwca '93 (wtorek) I pr. TVP godz. 15.35„.

KOŁO SZCZĘŚCIA

NOWOŚĆ

To kolejna wersja znanego wszystkim programu TV „Koło Fortuny". Teleturniej ten wywołał prawdziwą lawinę programów pisanych przez ludzi nie związanych z zawodowym tworzeniem gier. Powstały więc wersje na C-64, Amigę, IBM. Programy te choć nie zostały napisane przez profesjonalistów stoją zazwyczaj na dość wysokim poziomie. Ich autorzy w mniejszym lub większym stopniu zbliżają się do telewizyjnego pierwowzoru. Niektórzy umieszczają w swoich produktach digitalizowane odgłosy dochodzące z widowni, czy też głos prowadzącego. Ten swoisty wyścig programistów jest dość ciekawy, a w przyszłości może przysporzyć nam wielu profesjonalnych grup piszących „rasowe" gry na różne typy komputerów. Program „KOŁO SZCZĘŚCIA" którego recenzje zamieszczamy poniżej został opracowany przez Mariusza Polakowa z Kętrzyna. Zasady gry odbiegają znacznie od telewizyjnej wersji „Koła Fortuny", lecz nie umniejsza to walorów zabawowych.



Nie znajdziemy tu dobrze znanych elementów jak np. sklepu, walki o finał, a wreszcie samego finału. Zabawa polega na samym odgadywaniu haseł co może być doskonałą wprawką dla wszystkich chętnych do wzięcia udziału w telewizyjnym show.

W grze może uczestniczyć od 1 do 3 osób, szkoda tylko że nie ma możliwości gry z komputerem. Na początku gry ustalamy liczbę haseł do odgadnięcia w jednej turze. Nasze osiągnięcia odzwierciedlane są w liczbie zdobytych punktów otrzymywanych za prawidłowe odpowiedzi. Już na początku widać, że autor zadbał o gracza. Czytelna i jasna instrukcja czyni grę przejrzystą i zrozumiałą dla każdego. Jedyne czego brakuje w instrukcji wyświetlanej na początku rozgrywki, to brak określenia klawiszy którym przyporządkowane są polskie litery. Sama gra jest bogata w różnego rodzaju „bajery" takie jak digitalizowane oklaski, jęki zawodu w przypadku wylosowania bankruta, a nawet dobrze znany głos pana Wojtka, którego „brawo" możemy usłyszeć po odgadnięciu hasła. To wszystko czyni program atrakcyjnym pod względem dźwiękowym. A graficznie? Cóż, program ten nie odbiega od przyzwoitego standardu. Mamy do dyspozycji dobrze znany kształt tablicy i koła. Sama gra toczy się bez żadnego pośpiechu ponieważ autor nie uwzględnił upływu czasu. Więc można myśleć do oporu. A jest nad czym, bo jak wierzyć autorowi haseł jest aż 500.

Podczas testowania programu zauważyliśmy kilka drobnych niedociągnięć nie wpływających na ogólną wartość programu,



ale których nie sposób nie zauważyć. Zaczynając od początku, brak jest objaśnienia jaka kombinacja klawiszy odpowiada polskim literom o czym już wspominaliśmy. Na głównej planszy gry zauważamy błąd w pisowni słowa spółgłoska – napisane jest „spólgłoska". Jeśli chodzi o literę „ł" to znaleźliśmy hasło gdzie nie uwzględniono pisowni polskiej i zamiast „Pudełko" jest „Pudelko". Są to oczywiście drobiazgi, a przeglądając inne programy z cyklu „Koło Fortuny" w każdym z nich można znaleźć jakieś niedociągnięcia.

Ogólnie mówiąc „KOŁO SZCZĘŚCIA" stanowi dobrą rozrywkę dla wszystkich bez względu na wiek i zainteresowania.

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

NOWOŚĆ

Firma MicroProse postanowiła usatysfakcjonować jak najszersze grono miłośników komputerowych symulacji i opracowała grę, która powinna zaspokoić wszelkie gusty. „Dogfight" został bowiem skonstruowany w ten sposób, aby zarówno zwolennicy typowych symulatorów lotniczych, jak i skłaniający się raczej w stronę bardziej wyrafinowanych strzelanin znaleźli w nim coś dla siebie. Jeśli więc nużą Cię takie „drobiazgi" jak start i lądowanie, konieczność używania hamulców i podwozia, skomplikowane ustalanie parametrów i założeń misji wybierz po prostu opcję „Duel Mode", a kłopot z głowy. Jesteś od razu w powietrzu, gdzie w zasięgu wzroku czeka na Ciebie przeciwnik. Powietrzny pojedynek jeden na jednego to prawdziwe wyzwanie dla tych, którzy chcą się sprawdzić w bezpośredniej akcji, a w programach tego typu interesuje ich przede wszystkim walka, możliwość prowadzenia ognia i niszczenie celów. Do wyboru masz jeden z 6, przełomowych z różnych względów dla historii lotnictwa okresów: I i II Wojny Światowej, wojny w Korei, Wietnamie, o Falklandy oraz Izraela z Syrią. Standardowo samoloty dobrane są w pary według tego samego „historycznego" klucza. Tak więc możesz zostać brytyjskiego Sopwith Camela lub niemieckiego Fokkera Dr1; słynnego z czasów wojny o Anglię Spitfire'a lub hitlerowskiego Messershmitta BF109; nieco zapomnianego dziś F-86 Sabre albo też radzieckiego Miga-15; Phantoma F4 lub tak dobrze nam znanego Miga-21; Sea Harriera albo Mirage'a III, wreszcie prawdziwego bohatera komputerowych symulacji: amerykańskiego myśliwca F-16 lub Miga-23. Dzięki specjalnej opcji możesz jednak dowolnie dobierać skład każdego pojedynku, tworząc nieraz wręcz absurdalne pary (co byś na przykład powiedział o konfrontacji Fokkera Dr1



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

z F–16). Ta sama opcja umożliwia Ci także odbycie lotu terningowego dowolnie wybraną maszyną, dzięki czemu możesz dokładnie zapoznać się z różnymi tablicami przyrządów, rodzajami uzbrojenia oraz specyfiką pilotażu każdego z samolotów. Zakres sterowania grą jest jak zwykle w przypadku produktów MicroProse imponujący. Oprócz standardowych widoków z kabiny pilota, na uwagę zasługuję opcja pozwalająca płynnie, a nie tylko skokowo przeglądać przestrzeń samolotu, na zasadzie „obracania" głową przez siedzącego w środku człowieka. Także możliwość obserwacji samolotu z zewnątrz pod dowolnie wybranym kątem i z każdej odległości oraz wszystkich innych ważnych obiektów na Ziemi i w powietrzu znacznie podnosi atrakcyjność programu. Rozdzielenie ekranów celownika i tablicy przyrządów z jednej strony ułatwia orientację w czasie walki z drugiej jednak, zmusza gracza do częstego odrywania się od akcji zasadniczej. Na szczęście najistotniejsze informacje, takie jak kierunek i wysokość lotu, prędkość samolotu, ilość pocisków itp. podawane są niezależnie od wskazań mierników pokładowych na głównym ekranie gry.

Dla tych, którzy nie wyobrażają sobie dobrego symulatora bez wszystkich wymienionych na wstępie atrybutów, autorzy programu przewidzieli zestaw misji obejmujących omówione wcześniej okresy historyczne. Zawierają one typowe dla symulacji lotniczych elementy planowania i strategii, walkę zespołową, odszukiwanie celów, pracę z mapą, itd. Każde z zadań jest głęboko osadzone w ówczesnych realiach i szczegółowo opisane, zaś nagrodą za jego poprawne wykonanie są odznaczenia, awanse i ... wzrastający stopień trudności kolejnych misji.

Pod względem graficznym i dźwiękowym „Dogfight" jest niemal bez zarzutu. Na szczególną uwagę zasługują zdjęciowe „przerywniki" oraz praktycznie wszystkie obrazy pierwszoplanowe. Efekt oślepienia słońcem jest tak realistyczny, że na długo pozostaje w pamięci każdego gracza. Podobnie animacja, o której płynności można pisać tylko w samych superlatywach. Może tylko autorzy programu przesadzili nieco z autentycznością walki powietrznej. Szybkość mijających się samolotów praktycznie uniemożliwia bowiem mniej wprawionemu „pilotowi" jakąkolwiek reakcję, że już o celnym strzale nie wspomnę. Na tym jednak także polega niepowtarzalność tego doskonałego programu.

SHADOW OF THE COMET



Po wielkim sukcesie opisywanego przez nas w numerze 1/93 (9) „CS" znakomitego programu „Alone In The Dark", francuska firma Infogames postanowiła pójść za ciosem i wydała kolejną grę z gatunku adventure, opartą na powieściowym cyklu grozy H.P. Lovecrafta („Call of Cthulu") – „Shadow Of The Comet".

Jest rok 1910. Młody naukowiec Parker (w którego postać wcielasz się w grze) zafascynowany szkicami niejakiego Boleskine'a postanawia udowodnić jego teorię. Wiąże się ona z odkrytym w pobliżu portowego miasteczka Illsmouth miejscem oraz nieznaną konstelacją gwiezdną przypominającą swym układem strzelbę. Gdy w 1834 roku nad Ziemią przelatywała Kometa Halleya Boleskine był w owym miejscu i wówczas otarł się o coś niesamowitego: o drzwi do innego wymiaru... Co wydarzyło się tej pamiętnej nocy nad rzeką i co takiego ujrzał Boleskine, że cały zakrwawiony, niczym lunatyk powrócił do domu? To właśnie zdecydował się wyjaśnić Parker. Nie miał jednak pieniędzy na daleką podróż za Ocean i dlatego zwrócił się o pomoc do wydawcy literatury naukowej – W.B. Griffitha, aby ten, w zamian za potwierdzające wydarzenie sensacyjne zdjęcia sfinansował całe przedsięwzięcie. Tak się bowiem złożyło, że dokładnie w trzy dni po planowanym przybyciu młodego Anglika do Illsmouth, Kometa Halleya ponownie przeleci nad Ziemią. Niewiele masz zatem czasu, aby odnaleźć miejsce, w którym 76 lat temu Boleskine wykonał swoje szkice, aby odkryć prawdę, którą wówczas poznał astrolog i udokumentować swoje przeżycia odpowiednim materiałem zdjęciowym. Czeka Cię trudne zadanie, gdyż w Illsmouth o Boleskine nikt już nie pamięta poza jednym, dziś 88 letnim starcem. Gdzie go szukać? Jak odnaleźć drogę przez las, dotrzeć nad rzekę i stanąć oko w oko z nieznanym niebezpieczeństwem? Tym bardziej, że burmistrz miasteczka Andrew Arlington i doktor Cobble u którego zamieszkałeś nie wydają się być zachwyceni Twoim przybyciem. A czasu jest coraz mniej...

Wbrew powszechnie panującej opinii, „Shadow Of The Comet" nie jest drugą częścią wspomnianego na wstępie „Alone In The Dark". Obie gry łączy co prawda ten sam nastrój niesamowitości i grozy, dominujący wątek detektywistyczny oraz charakterystyczne dla tego typu programów elementy przygodowe, jednak obie różnią się między sobą znacznie tak pod względem graficznym, jak i systemowo–narracyjnym. Forma graficznej prezentacji postaci, przedmiotów oraz tła w niczym nie przypomina trójwymiarowej „kanciastości" znanej z „Alone..." Zbliżona jest raczej do obowiązującego we współczesnych grach adventure standardu. Zresztą, grafika obok dźwięku to jeden z najmocniejszych punktów produktu Infogames. Podobnie jak wciągająca akcja, która swym zasięgiem wykracza daleko poza obszar jednego tylko budynku. Bardzo istotne dla pomyślnego przebiegu gry są prowadzone z napotkanymi postaciami dialogi i zebrane w ten sposób informacje. Wielką zaletą „Shadow Of The Comet" jest także zastosowany w programie system sterowania. Opiera się on co prawda na korzystaniu tylko z klawiatury, ale za to ograniczony jest do zaledwie kilku poleceń wydawanych bohaterowi (weź, porozmawiaj, obejrzyj, otwórz, użyj). Jeśli w danym miejscu znajduje się jakiś istotny dla nas przedmiot, Parker sam go zauważy wskazując „promieniem z oczu" jego położenie. Wystarczy wówczas z dowolnej odległości wydać odpowiedni rozkaz, a nasza postać wykona resztę bez zbędnych dodatkowych instrukcji. Może tylko trochę szkoda, że przy tym wszystkim nie można dłużej przytrzymać pojawiającego się w trakcie gry tekstu oraz ponownie użyj wykorzystanych wcześniej przedmiotów. Tym niemniej zapowiada się kolejny, być może większy niż w przypadku „Alone In The Dark" przebój.



NIGEL MANSELL'S

WORLD CHAMPIONSHIP

Firma Gremlin pozazdrościła chyba wielkiego sukcesu, jakim był dla teamu MicroProse program „Formuła I Grand Prix" i postanowiła pójść tym samym śladem. Najnowsza gra twórcy „Lotusa" (znanej chyba wszystkim posiadaczom Amig serii wyścigów samochodowych) nie zastąpi jednak właścicielom PC tego doskonałego programu. Prawdopodobnie nie będzie też konkurencją dla „Formuły I", choć obie gry poruszają ten sam te-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

mat i mają podobną konstrukcję. Także „Nigel Mansell's World Championship" umożliwia start w wybranym pojedynczym wyścigu (na jednym z 16 torów) lub udział w całych mistrzostwach z zachowaniem punktacji dla zwycięskich zawodników i reprezentowanych przez nich stajni. Możesz również wybrać jazdę próbną na danym torze lub szkoleniową, z oznakowaną specjalnie trasą przejazdu oraz podpowiedziami tytułowego mistrza. Przed każdym wyścigiem powinieneś najpierw zaliczyć przejazd kwalifikacyjny, tak aby na starcie zająć jak najlepszą pozycję w stawce 12 zawodników. Należałoby też poświęcić trochę czasu na wybór odpowiedniego rodzaju skrzyni biegów (ręcznej lub automatycznej), jej przełożenia, typu opon oraz zestawu płatów powietrznych. Wszystkie te parametry możesz ustalić dzięki podawanej przed każdym wyścigiem informacji na temat konstrukcji toru, pogody oraz stopnia zawilgocenia trasy. Dane dotyczące ilości okrążeń, stanu bieżnika opon, zajmowanej aktualnie pozycji oraz prędkości Twojego bolida ukazują się na ekranie w trakcie zabawy i na tej podstawie, w zależności od sytuacji, powinieneś dobrać odpowiednią taktykę walki.

Animacja jest na przyzwoitym, jednak niezbyt wysokim poziomie, mało interesujące są także efekty dźwiękowe (szum silnika, odgłosy zderzeń, hamowania, itp.). „Nigel Mansell" jest w stosunku do swojej słynnej poprzedniczki znacznie prostszy w obsłudze, brak w nim natomiast tych wszystkich tak charakterystycznych dla „Formuły I" elementów: możliwości zniszczenia wozu, jazdy zespołowej, różnorodnych ujęć zewnętrznej kamery, świetnej, bogatej w szczegóły grafiki tła oraz tego niepowtarzalnego realizmu, który wyróżnia produkt MicroProse. Nie da się jednak ukryć, że „Formula I Grand Prix" to symulator z krwi i kości, podczas gdy „Nigel Mansell" to jedynie całkiem niezła, ale za to bardzo prosta gra zręcznościowa.



SEAL TEAM

PC ZAPOWIEDZI

„Czas Apokalipsy", „Pluton", „Urodzony 4 lipca", „Ofiary Wojny" – to tylko niektóre tytuły filmów, powracających do ponurych czasów wojny wietnamskiej. Oczywiście także gry komputerowe nie mogły przejść obojętnie obok tego tematu. Jednak dopiero teraz dzięki firmie Electronic Arts będziesz mógł wkrótce zasiąść, przed znacznie ambitniejszym od swoich poprzedników programem, symulującym operacje US Navy przeciwko armii Viet Kongu i NVA. Akcja „SEAL Team" rozgrywa się między rokiem 1966 i 1969 w Delcie Mekongu. Jako członek czteroosobowego zespołu oglądasz wojnę oczami jednego z żołnierzy, w zależności od tego którego z nich w danym momencie „uaktywnisz". Jak prawdziwy żołnierz będziesz musiał się skradać, czołgać, leżeć nieruchomo w ukryciu, iść lub biec w zależności od sytuacji, przeszukiwać teren, strzelać lub rzucać granatami. Na swojej drodze spotkasz oprócz oddziałów przeciwnika także miejscowych wieśniaków i partyzantów. Wydarzenia symulowane w grze zmuszą Cię, abyś myślał i postępował jak autentyczny Marines. Przed Tobą ponad 80 misji bojowych, w różnym terenie i o różnym stopniu komplikacji. Do Twoich zadań należeć będzie oczyszenie terenu z oddziałów wroga, przedarcie się na jego terytorium i rozbicie planowanych operacji, patrolowanie wyznaczonego obszaru, wsparcie wojsk sprzymierzonych, uwolnienie zakładników, stawianie pułapek lub niszczenie instalacji przeciwnika. Wszystkie misje oparte są na autentycznych wydarzeniach i cechuje je ogromny realizm. Wystarczy dodać, że w grze wykorzystano między innymi digitalizowane fotografie z tamtego okresu. Twoje doświadczenie rośnie wraz z pomyślnie wykonanymi zadaniami, jeśli jednak nie czujesz się zbyt pewnie w danej sytuacji, zawsze możesz wezwać na pomoc łodzie patrolowe, samoloty lub zażądać wsparcia helikopterów. Na szczęście na ogół wystarczy zrobić właściwy użytek z jednego z 35 rodzajów dostępnych Ci broni, a wówczas nic nie powinno stanąć Ci na przeszkodzie w osiągnięciu prawdziwych zaszczytów i chwały.

SYNDICATE

Znana z takich przebojów jak „Populous" część I i II czy „Powermomonger" francuska spółka Bullfrog po raz kolejny postanowiła zadziwić komputerowy świat. Jak bowiem twierdzi szef firmy – Peter Molyneux, ich najnowsza gra zatytułowana „Syndicate" ma wszelkie znamiona prawdziwego hitu, cechujące także słynne poprzedniczki: prekursorstwo pomysłu, nietypowość zastosowanych rozwiązań i perfekcja wykonania. „Syndicate" to pierwszy program w historii firmy, który powstał w pierwszej kolejności na PC. Poprzednie gry sygnowane przez Bullfroga opracowywano bowiem przede wszystkim z myślą o posiadaczach Amig, a dopiero potem realizowano wersje na IMB PC i ewentualnie inne typy komputerów. Tak było początkowo także i w tym przypadku, jednak szybko zaniechano tego pomysłu gdyż jak twierdzi sam Peter Molyneux, komputer ten nie był w stanie sprostać wymaganiom postawionym przez autorów gry. Dopiero PC pozwolił zrealizować wizję, która w pełnej wersji zajmuje ponad 12 MB miejsca na twardym dysku, zaś grafika wykonana została w 256 kolorach SVGA. Konieczność zastosowania co najmniej 386 25 MHz oraz posiadania karty dźwiękowej to już tylko dodatkowe warunki, których spełnienie pozwoli odbiorcy delektować się wszystkimi walorami tej nieprzeciętnej gry. Akcja programu rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości, gdy Świat został opanowany przez trzy korporacje: europejską, amerykańską i japońską. Nie było w nim wojen, ludzie zaś żyli szczęśliwie, niczego im bowiem nie brakowało. Oto jednak pewnego dnia Imperium Europy odkryło elektroniczne scalaki, które wstawione ludziom mogły symulować w nich różne stany, emocje, uczucia, odruchy itp. Był to wspaniały wynalazek, gdyż na własne życzenie każdy mógł być tym kim chciał, czuć się wedle woli i widzieć to, na co akurat miał ochotę. Jednak twórcy scalaków nie powiedzieli społeczeństwu, że w ten sposób grupa wybranych przez rząd ludzi będzie w stanie kontrolować umysły i zachowanie poszczególnych jednostek, kierować ich postępowaniem i dowolnie wpływać na ich losy. Nic więc dziwnego, że pozostałe Korporacje poczuły się zagrożone możliwością przeniknięcia do ich społeczności specjalnie przygotowanych „szpiegów" i przejęcia przez Europejczyków kontroli nad całym Światem. Tak oto zaczęła się Wojna, która mogła doprowadzić do apokaliptycznej zagłady całej ludzkości!

PC ZAPOWIEDZI

W tym właśnie momencie wkraczasz do akcji jako przywódca małej grupki rebeliantów, pragnących zapobiec ostatecznej tragedii. Twoim zadaniem jest przejąć kontrolę nad całym Światem wszczepiając wybranym jednostkom odpowiednie scalaki, tak aby zachowywały się one w żądany przez Ciebie sposób i spełniały narzucone im waunki.

Ogromnym osiągnięciem programistów Bullfroga jest stworzenie w grze rzeczywistego, realistycznego świata, w którym każdy człowiek żyje swoim własnym, codziennym życiem. Ludzie spieszą się do pracy, wracają wieczorem do domu, robią zakupy, jeżdżą samochodami, czekają na przystankach, itd. W miastach są szpitale, komendy policji, straż pożarna... Każdy mieszkaniec miasta jest inny, ma inne problemy i w inny sposób reaguje na to co robisz. Jeśli np. na środku ulicy niespodziewanie zaczniesz strzelać, jedni będą uciekać, inni zechcą z Tobą per-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

traktować, zaś policjant poprostu będzie chciał Cię zabić. W dodatku nigdy nie wiadomo, co naprawdę może się w danej sytuacji wydarzyć.

„Syndicate" pod względem wizualnym jest niemal bez zarzutu. Trójwymiarowa grafika wysokiej rozdzielczości, przynajmniej na zapowiadających program obrazkach robi rzeczywiście niesamowite wrażenie. W dodatku gra posiada dziesiątki tysięcy animowanych klatek podczas, gdy większość dotychczasowych programów ograniczała się co najwyżej do kilku tysięcy. Każda sytuacja jest doskonale animowana, od jazdy samochodem poczynając, a na upadku człowieka po trafieniu kulą kończąc. Zastosowanie nowego systemu tworzenia grafiki nazwanego przez autorów „3DS" pozwoliło uzyskać efekt o jakości porównywalnej niemal z obrazem filmowym.

Kilka słów należałoby także poświęcić dźwiękowi, skoro jego autorem jest sam Russel Shaw, twórca efektów specjalnych do takich dzieł Gerry Andersona jak „Terror Hawks" czy „Dick Spanner". W „Syndicate" są one podobno tak realistyczne, że programiści z Bullfroga mieli ponoć kłopoty z cenzurą, która nie chciała zaakceptować niektórych, szczególnie drastycznych i realistycznych odgłosów (jak np. krzyk mężczyzny wyskakującego z płonącej ciężarówki). Ile w tych wszystkich zapowiedziach jest reklamowej kokieterii francuskich specjalistów od marketingu, a ile autentycznych faktów, przekonamy się już niebawem. Oby zapewnienia Petera Molyneux o prawdziwej wyjątkowości „Syndicate" okazały się prawdziwe.

BENEATH A STEEL SKY

PC ZAPOWIEDZI

Twórca słynnej gry „Lure of Temptrees" (opisywanej w nr. „7" 4/92) f–ma Revolution, jako pierwsza opracowała nowy system sterowania grą tzw. Virtual Theatre (Teatr Zastępczy). Charakteryzuje się on tym, że każda postać „żyje" swoim życiem, ma własną pamięć i osobowość. Główny bohater jest zatem jedną z wielu równorzędnych postaci występujących w grze i jego poczynania nie pozostają bez wpływu na rozwój sytuacji. Różne postępowanie w podobnych sytuacjach może wywoływać odmienne skutki. Najnowszy program f–my Revolution zatytułowany „Beneath a Steel Sky" również wykorzystuje ten sam sterownik. Tym razem akcja gry rozgrywa się w bliżej nie określonej przyszłości. Zastosowano odmienny w stosunku do „Lure..." typ grafiki. Było to możliwe dzięki zaangażowaniu do współpracy znakomitego rysownika komiksów Dave'a Gibbons'a. Współpracował on ściśle z autorami gry zarówno nad formą oprawy graficznej całości, jak również założeniami scenariusza gry oraz wyglądem i zachowaniem poszczególnych postaci. Dało to w rezultacie niesamowity efekt w postaci komiksowej – animowanej akcji programu.



PRIVATER

PC ZAPOWIEDZI

Kiedy już wszyscy są przekonani, że kolejna kosmiczna strzelanina nawiązująca tematycznie do „Gwiezdnych Wojen" G. Lucasa, będzie co najwyżej kopią poprzednich, firma Origin wprowadza na rynek program, który zadziwia komputerowy świat. Tak było w przypadku obu części „Wing Commander'a", tak jest i teraz z „Privateer'em" – najlepszą według zapowiedzi autorów grą tego typu. Najnowszy produkt Origin zawiera elementy zarówno ze słynnej serii, jak i z prawdziwego klasyka gier kosmiczno–handlowych – „Elite". Znów zatem powraca zły kocur Kilrathi, jednak tym razem w towarzystwie całej zgrai różnorodnych galaktycznych plemion i kosmicznych piratów. Część Obcych nastawiona jest wobec świata przyjaźnie, niestety większość z nich najchętniej usmażyłaby Cię na wolnym ogniu. Jeśli jednak uda Ci się uniknąć zagłady z rąk któregoś z opryszków, być może zdobędziesz fortunę przewożąc towar pomiędzy korzystającymi z Twoich usług klientami. W tych bowiem trudnych czasach w których rozgrywa się akcja programu, Korporacje i dostawcy Czarnego Rynku potrzebują człowieka takiego jak Ty – odważnego ryzykanta, który byłby zdolny przewieźć ich produkty pomiędzy dwoma dowolnymi planetami lub nawet systemami słonecznymi. Politycy i biznesmeni poszukują natomiast kogoś, kto za sowitą zapłatą zabiłby każdego ich rywala. To także może być Twój świat! Jeśli jednak interesuje Cię inny sposób sięgnięcia po bogactwo i zaszczyty, możesz zostać jednym z setek grasujących w przestrzeni kosmicznej piratów. Bez względu na drogę którą obierzesz, zawsze uważaj z kim się zadajesz i z kim handlujesz. Obcy mają bowiem zdumiewająco dobrą pamięć i jeśli przez nieuwagę „nadepniesz im na odcisk", mogą wysłać przeciwko Tobie zbrojny oddział najemników.





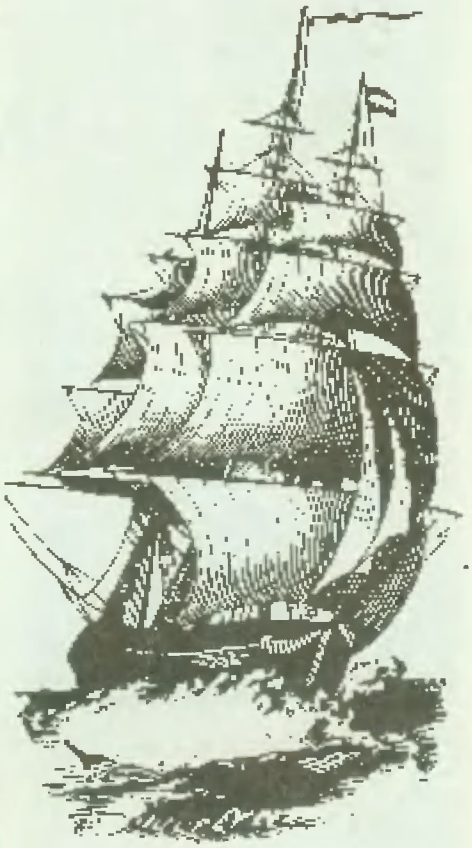
Nowy system tworzenia realistycznej grafiki, który po raz pierwszy wykorzystany został w zapowiadanym od dawna „Strike Commanderze", w „Privateer" osiągnął swe apogeum. Odpowiednie cieniowanie wszystkich elementów graficznych oraz zastosowanie wysokiej rozdzielczości w całym programie sprawiają, że najprawdopodobniej mamy doczynienia z jedną z najgłośniejszych od kilku lat gier komputerowych.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

NASZE PROPOZYCJE

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

PIRATES



Czasy wielkich korsarzy, takich jak Francis Drake czy Henry Morgan dawno już minęły, lecz pamięć o dniach, gdy człowiek silny i odważny mógł z łatwością sięgnąć po władzę, sławę i bogactwo co jakiś czas odżywa w książkach, filmach i... grach komputerowych. Przed kilkoma laty amerykańska firma MicroProse wprowadziła na rynek program, który naszym zdaniem, pomimo upływu czasu wciąż pozostaje najlepszą grą z tej tematyce. „PIRATES" to doskonale pomyślana, dopracowana pod względem graficznym i dźwiękowym (Amiga!) kombinacja symulacyjnej, handlowej, przygodowej, zręcznościowej. Ilość i różnorodność oferowanych możliwości jest wręcz oszałamiająca. Możesz zacząć grę na własny rachunek wybierając jeden z czterech możliwych stopni trudności i jedną z pięciu specjalności (w szermierce, nawigacji, celności strzału, wdzięku i medycynie). Możesz też wcielić się w historyczną postać i odbyć jedną ze słynnych wypraw, mających spełnienia konkretne zadanie i narzucone przez komputer warunki początkowe (typ i rodzaj statków, liczebność załogi, swój status społeczny i reputację). Nie bez wpływu na przebieg gry jest wybór okresu historycznego, a co za tym idzie dominacji różnych wpływów i związanym z tym bogactwem łupów. Karaiby – odwieczne siedlisko piratów, bukanierów i wszelkiej maści awanturników czekają na Twoje czyny! Żeglując pomiędzy wyspami łupisz napotkane okręty i porty przeciwnika. Prowadzisz handel ze sprzyjającymi Ci kupcami, dyskutujesz z gubernatorami o polityce, a jeśli zechcesz, możesz sprzyjać ich poczynaniom i wykonywać zlecone przez nich niebezpieczne misje. Pamiętaj, że Twoje czyny będą oceniane przez różne osoby, a ich przedstawiciele mogą nagrodzić Cię tytułami i zaszczytami lub karać [illegible] Twoich okrętów i więzieniem. Bez względu na obraną taktykę, dbaj o swoją załogę: o jej zadowolenie, liczebność i wyposażenie. Sprawiedliwie dziel zdobyte łupy i [illegible] się aby było ich jak najwięcej. Nie zapomnij [illegible] o ukrytych skarbach i porwanych członkach swojej rodziny, walcz o honor i sławę z innymi piratami i szlachetnie urodzonymi przedstawicielami wszystkich [illegible]ści. Znajdź sobie piękną żonę i zapewnij wam obydwojgu dostatnią przyszłość. A gdy zdrowie nie pozwoli Ci już na dalsze żeglowanie, ustąp pola młodszym i przenieś się do spokojnego domowego zacisza. Wówczas okaże się, czy warto było przez te wszystkie lata igrać ze śmiercią, czy też lepiej byś zrobił wstępując do klasztoru lub wiodąc dalej spokojne, monotonne życie w małym miasteczku gdzieś w Europie. Jaki by nie był finał Twojej przygody, z pewnością nie będziesz żałował jednego – że włączyłeś komputer i zagrałeś w tę wspaniałą grę!

BARD'S TALE

Jest to typowa gra Role–Playing utrzymana w klimacie fantasy. Pomimo, że powstało już kilka części „Opowieści Barda", włącznie z programem umożliwiającym budowanie własnego świata gry – „BARD'S TALE CONSTRUCTION SET", gra nie osiągnęła znaczącego sukcesu komercyjnego dającego porównać się choćby z „ULTIMĄ". Nie będziemy wdawali się w rozważania dlaczego tak się stało, gdyż nie jest to celem tego krótkiego artykułu. „BARD'S TALE" stanowi bardzo ważną pozycję w rozwoju komputerowych gier „postaciowych". Był jednym z pierwszych programów tego typu, który oferował grającemu atrakcyjną, animowaną grafikę. Wprawdzie okno akcji zajmuje jedynie niewielką część ekranu, lecz rozwiązanie to znalazło także zastosowanie w późniejszych grach Role–Playing np. „MIGHT & MAGIC", zaś rozwinięcie pomysłu nastąpiło w „DUNGEON MASTER" i „EYE OF THE BEHOLDER", gdzie okno graficzne zajmuje już niemal cały ekran. Świat obser-

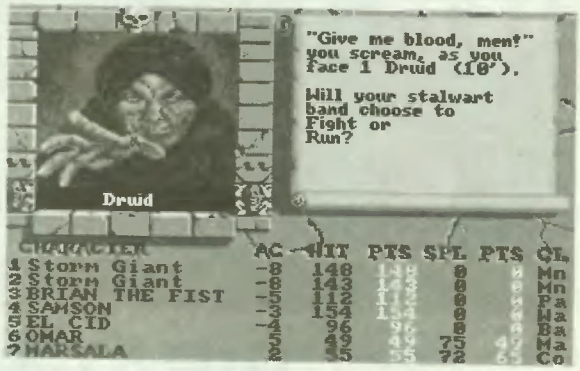


wujesz oczami bohatera, którym aktualnie sterujesz. Ciekawostką jest fakt, że akcja wszystkich części „BARD'S TALE'a" rozgrywa się w jednym, mitycznym mieście Skara Brae z tym, że każdą kolejną część dzieli znaczny odstęp czasu, co zauważalne jest w zniszczeniach niektórych budowli. Jeśli więc zaczynasz od pierwszej części programu i dokładnie poznasz strukturę miasta i układ uliczek, to w następnych odcinkach wracasz tam jak do siebie, ale masz oczywiście możliwość rozszerzania zakresu swojego działania, gdyż świat „BARD'S TALE'a" w następnych odcinkach został znacznie rozbudowany. Taki sam schemat zastosowano w programach z serii „ULTIMA", gdzie akcja gry osadzona jest w wyimaginowanym królestwie Brytanii, rozszszerzanym w zależności od wymogów kolejnych programów tego cyklu.

W „BARD'S TALE I", Twoim zadaniem jest kierując poczynaniami sześciu wybra-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

nych przez Ciebie bohaterów, uwolnić miasto Skara Brae od klątwy rzuconej przez złego czarownika Mangara. Rzucił on zaklęcie, które sprowadziło na miasto wielką zimę i tym samym uwięził mieszkańców w jego murach. Zapanował głód, chaos, a mieszkańcy Skara Brae zajęli się grabieżą i rozbojem. Twoim sprzymierzeńcem jest dobry czarnoksiężnik Kyleran, który nie mogąc samotnie stawić czoła zagrożeniu, ukrył się w swojej wieży. Aby dotrzeć do niego musisz pokonać wszystkie pułapki, które zastawił on na nieproszonych gości oraz nie dać się zgładzić przez sługów Mangara i innych łotrów lub zdesperowanych mieszkańców miasta walczących o swoje przetrwanie. Dopiero po spotkaniu z Kyleranem dowiesz się jak dostać się do wieży Mangara i w jaki sposób go pokonać... W kolejnych częściach „BARD'S TALE'a" miasto Skara Brae nawiedzają różne inne „kataklizmy" i w związku z tym zmieniają się zadania stawiane przed Tobą. Te same pozostają jednak zasady gry oraz motyw walki dobra ze złem, charakterystyczny dla większości programów nurtu fantasy. Wszystkich, którzy chcieliby spróbować swoich sił i zagrać w tę grę ostrzegamy, że program jest bardzo rozbudowany, a ponadto od grającego wymagana jest nienaganna znajomość języka angielskiego.



RICK DANGEROUS

Są takie programy, które pomimo upływu czasu nigdy się nie starzeją. Powstają nowe, coraz doskonalsze pod wieloma względami gry, zmienia się grono tych, którzy dopiero poznają zaczarowany świat ludzkich marzeń i fantazji, a one wciąż zachwycają świeżością pomysłów, perfekcją wykonania, prostotą i logiką akcji. Jednym z takich programów jest bezwątpienia „RICK DANGEROUS", firmowany przez mało znaną spółkę Kixx. Ta oparta na standardowych założeniach gier platformowych „zręcznościówka", ma w sobie to „coś" co sprawia, że wśród prawdziwego zalewu podobnych do niej programów, błyszczy niczym mała perełka pośród tandetnych, nieraz wręcz prymitywnych imitacji.



Tym co wyróżnia „RICKA DANGEROUS'A" jest nie tylko bardzo dobra, szczegółowa grafika, niezły dźwięk, wreszcie oparta na motywach przygód słynnego Indiany Jones'a wartka akcja. To przede wszystkim niemal tryskający z gry humor, dowcipne, pomysłowe rozwiązania, świetnie zrealizowane elementy zręcznościowe i logiczne: proste, aczkolwiek zmuszające do myślenia... Ocena ogólna (89%), którą program ten otrzymał w jednym z numerów Amiga Action, jest w tym przypadku absolutnie zasłużona.

Akcja przenosi nas w 1940 rok. Nasz sympatyczny, mały bohater, którym sterujemy podczas zabawy wyrusza na poszukiwanie przygód oraz... skarbów. Do spenetrowania czekają nań: zagubiona w głębokiej amazońskiej dżungli świątynia, starożytna piramida egipska, ponure zamczysko znajdujące się gdzieś w środku Europy, wreszcie tajemnicza, sekretna baza rakietowa. Wszystkie odwiedzane przez Ricka miejsca są pilnie strzeżone przez zazdrosnych o swe tajemnice tubylców i innych mieszkańców dziwnych budowli. Pełno w nich ukrytych pułapek, niesamowitych, czyhających na jego życie stworków, a także innych trudnych do opisania niespodzianek. Na szczęście nasz niestrudzony podróżnik wyposażony został przez autorów gry w mocny, „bojowy" kij, rewolwer (w kule przy odrobinie szczęścia zaopatrzysz się po drodze) oraz bardzo przydatny dynamit, przy podkładaniu którego nasz bohater musi jednak zachować szczególne środki ostrożności. Stopień trudności gry narasta wraz z pokonywaniem przez nas kolejnych poziomów, jest on jednak na tyle powolny, że każdy bezwątpienia zdąży się w tym czasie nauczyć odpowiednio „machać" jostickiem, bez której to umiejętności ukończenie gry jest niestety absolutnie niemożliwe.

Druga część programu tj. „RICK DANGEROUS 2" choć niemniej atrakcyjna, nie cieszyła się już tak wielkim powodzeniem. Być może zadecydowały o tym znacznie wyższe wymagania, postawione przez twórców programu potencjalnym graczom (choć jednocześnie umożliwili oni wybór dowolnego etapu – świata, bez konieczności pokonywania poprzednich). Wysoka pozycja pierwowzoru na światowych listach przebojów pozostała jednak niezachwiana.

Co by nie mówić, „RICK DANGEROUS" to doskonała propozycja szczególnie dla młodszych entuzjastów łamania joysticka (jednak bez możliwości „wyłączenia" szarych komórek!), co wcale nie oznacza, że wyrafinowany strateg lub „oblatywacz" ponaddźwiękowych samolotów będzie się przy tej grze nudził. Wręcz przeciwnie – w tym wypadku może liczyć na wspaniałą zabawę.

WAXWORKS

Ostatnia z polecanych przez nas gier jest zupełnie „świeża" w porównaniu z trzema wcześniej opisywanymi programami. Jednak o atrakcyjności gry nie decyduje fakt, że jest nowością na rynku software'owym. Program „WAXWORKS" firmy Horrorsoft jest jednym z najlepszych w swoim gatunku, tj. Arcade–Adventure. Stanowi niemalże bezpośrednią kontynuację dwóch części znakomitej gry „Elvira" autorstwa tejże firmy. Praktycznie bez zmian pozostały rozwiązania graficzne i zasady sterowania oraz niepowtarzalna atmosfera potęgująca nastrój grozy. W zasadzie brakuje tylko głównej bohaterki z poprzednich dwóch gier, aby bez wahania nazwać ten program „Elvira 3" (ale nawet bez tego niektórzy tak go nazywają). Tym razem fabuła gry jest jeszcze bardziej rozbudowana i zagmatwana. W spadku po zmarłym wuju otrzymałeś... gabinet figur woskowych. Przy pomocy szklanej kuli skontaktowałeś się z duchem zmarłego krewniaka, który przekazał Ci przerażającą i wręcz nieprawdopodobną historię waszego rodu. Dowiedziałeś się o straszliwej klątwie, która od niepamiętnych czasów wisi nad waszą rodziną. Tylko Ty możesz ją zdjąć. Żeby tego dokonać musisz kolejno odwiedzić cztery epoki historyczne i - dobrem zwyciężyć zło. Swoiste wrota czasu znajdują się w gabinecie figur woskowych. Jeśli grałeś w „ELVIRĘ I lub II", to koniecznie musisz sięgnąć po program „WAXWORKS". Gorąco polecamy te trzy pozycje zwłaszcza, że dokładne opisy wraz z czarami, mapami i dokładnym rozwiązaniem gry były (lub będą) prezentowane na łamach „CS". Dla przypomnienia instrukcję do „ELVIRY I" znajdziecie w „Numerze Składankowym 2–3–4", do „ELVIRY II" w numerze „10" i „11", natomiast rozwiązanie „WAXWORKSA" znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio nr 3/93", który powinien ukazać się w połowie czerwca.



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

THE WORLD TOP HITS

Lista przebojów powraca, jednak w związku z coraz większymi różnicami pomiędzy grami na IBM PC a pozostałymi komputerami, zdecydowaliśmy się wprowadzić dwie oddzielne klasyfikacje dla PC oraz Amigi i ST. W pierwszej, po dłuższej przerwie liście przebojów przedstawiamy podsumowanie pretendujące do listy przebojów wszechczasów, jednak ze względu na jej długą nieobecność, tym razem będzie ona miała charakter remanentu i w zestawieniu celowo uwzględniono jedynie starsze programy.

AMIGA ★ ATARI ST

THE SCECRET OF MONKEY ISLAND 2 – LE CHUCK'S REVENGE

Bez wątpienia największy przebój ubiegłego roku. Znakomita gra adventure opracowana przez firmę Lucasfilm Games. Oprawiona świetną grafiką, dopracowaną animacją i nastrojową muzyką, a przede wszystkim posiadająca wciągającą i frapującą akcję. Pojawieniem się jej na rynku, automatycznie podniosło „poprzeczkę" stawianą współczesnym programom przygodowym. Przewidziano także wersję dla posiadaczy systemu CDTV. Będą oni mogli ocalić świat od złego Le Chuck'a (zabijając bądź co bądź własnego brata – ale to już z innej beczki). Jedyna wada jaką możemy się dopatrzeć związana jest z „dyskożernością" – 11 dysków, a nie każdego stać na dodatkowe stacje dysków czy „twardziela". Instrukcja do gry została zamieszczona w „CS" nr (6) 3/92 i (7) 4/92.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Kolejnym programem, który zyskał największe uznanie graczy okazała się inna przygodówka. Nie odbiega ona zbytnio od standardu wytyczonego przez „Monkey Island 2". Przyjemna dla oka grafika, niezwykła prostota sterowania, a także oryginalny pomysł, to mocne strony tej gry. Przypominamy, że szczegółową instrukcję zamieściliśmy w poprzednim nr. „CS" tj. (9) 1/93.

SENSIBLE SOCCER V.1.1

Przez długi czas „Kick Off 2" zajmował najwyższe miejsce w kategorii gier sportowych. Niedawno pojawiła się trzecia część 'wielkiego meczu', ale czy zdetronizuje ona „Sensible Soccer"? Zobaczymy. Faktem jest, że „Sensible.." zdobył niebywałą popularność w 1992 r. W porównaniu z „Kick Off 2", akcja toczy się tu szybciej i mimo, że bogactwo dodatkowych opcji w obu programach jest podobne (np. powtórka strzelonej bramki), to „Sensible.." prezentuje się jakby lepiej, ale jest to rzecz względna.

WIZKID

Osobiście dziwię się, że ta gra wdrapała się na szczyty listy przebojów, ale być może nie dostatecznie poznałem zasady gry i nie powinienem zabierać głosu w dyskusji. Fakt jest faktem – „Wizkid" został uznany za najlepszą grę wypuszczoną w ubiegłym roku przez firmę Ocean, a tym samym za jedną z najlepszych gier minionego roku.

FIRE AND ICE

Jedna z najlepiej dopracowanych gier platformowych. Wspaniała grafika, miłe dla ucha dźwięki i pewien urok gry, powodują, że nie można o niej zbyt szybko zapomnieć. Doskonała zabawa dla wszystkich przedkładających zręczność nad rozwiązywanie skomplikowanych zagadek w rozbudowanych grach adventure.

ASSASSIN

Nareszcie coś dla miłośników „łamania" joysticków lubiących postrzelać do wrogich statków kosmicznych czy innych okropnych potworków. Te ściekające po ekranie monitora hektolitry krwi jeszcze, to, co zostało ze stworów, które przed chwilą skakały Ci do gardła. Jeżeli lubisz tego typu rozrywkę zagraj w „Assassin", a na pewno się nie zawiedziesz.

NO SECOND PRIZE

To szaleńczy rajd, w którym ceną za zwycięstwo może być śmierć. Grafika przypomina „Indianapolis 500" i „Stund Car Racer". Na uwagę zasługuje rozwiązanie kontroli nad maszyną, która daje się łatwo prowadzić. W sumie, warto skusić się na małą „przejażdżkę", ale pamiętaj – nie ma nagród za drugie miejsce.

SHADOW OF THE BEAST

Trzecia i ostatnia część wielkiej sagi firmowanej przez Psygnosis, to wspaniała propozycja dla miłośników gier platformowych, którzy uwielbiają szybką akcję, rozwiązywanie zagadek, dużo strzelania i doskonałą grafikę. Wszystko to sprawia, że „Bestia" zasłużenie plasuje się tak wysoko w ogólnej klasyfikacji najlepszych gier 1992. W nr. (8) 5/92 pełna instrukja gry oraz opis dokonań autorów czyli f – my Psygnosis.

PROJECT X

Piękny przykład na wspaniałą strzelankę kosmiczną. Jako pilot gwiezdnego myśliwca musisz dolecieć do planety Ryxx, zniszczyć bazy wroga i na końcu wysadzić planetę. Grafika i muzyka jest rewelacyjna! (scrolling 50 klatek na sekundę (dla porównania: w naszej polskiej TV jest ich 60), digitalizacja, synteza mowy). To trzeba zobaczyć na własne oczy i usłyszeć na własne uszy! Jedyną wadą może być nieco wygórowany poziom trudności i ... pewna monotonia.

LOTUS 3

Ostatnia i zarazem najlepsza część głośnego rajdu samochodowego. Autorzy wzbogacili grę o kilka pożytecznych opcji, np. projektowanie własnych torów. Pojawiło się także kilka dodatkowych scenerii i nowiuteńki samochód. Grafika (tak jak przedtem) jest bardzo staranna i w pełni oddaje uroki jazdy szybkim Lotusem. "Lotus 3" łączy w sobie zalety obu poprzednich części, próżno chyba szukać jakichkolwiek wad i niedociągnięć. W tej chwili jest to chyba jedna z najbardziej udanych gier przedstawiających wyścigi samochodowe. Dokładny opis znajdziecie w nr. (8) 5/92 „CS".

IBM PC

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

– najpopularniejsza gra w kategorii role–playing i adventure. Wspaniała, bardzo realistyczna podróż po 25. milowym, podziemnym labiryncie w poszukiwaniu porwanej księżniczki. Program wymaga przynajmniej 2 MB pamięci RAM i karty VGA. Niestety, tylko posiadacze maszyn z procesorem 386 (ostatecznie może być 386SX) będą mogli nacieszyć się urokiem gry, gdyż poczciwe AT nie nadąży z przesyłaniem danych, a o XT nawet nie warto wspominać. Kto ma dosyć cienkich pisków głośniczka, niech lepiej zaopatrzy się w kartę Sound Blaster. W przeciwnym razie, zaskoczy go głucha cisza...

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

– aby latać jak ptak nie potrzeba wcale mieć wielkich skrzydeł, ostrego dzioba i sokolego wzroku (no, może to ostatnie...). Nie trzeba mieć także wujka pilota. Wystarczy wczytać tę grę i wcielić się w postać wojownika broniącego swej ojczyzny. Możesz być Niemcem (miejscem „pracy" będzie wtedy kabina Messerschmitt'a) lub Amerykaninem (samolocik Mustang). Do wyboru masz różnorakie misje historyczne (czyli oparte na faktach autentycznych), kampanie, itp. Program zadowala się kartą EGA i procesorem 286. Także warkot silnika brzmi lepiej z Sound Blaster'a niż „bzyczka". Gra ta, o dziwo, wspieła się na najwyższe miejsca list przebojów na PC

CHESSMASTER

– program najwyżej oceniany w kategorii gier wojennych i strategicznych. Zawiera wszystko, co potrzebne jest do szczęścia zapalonemu szachiście. Możliwe jest ustawianie poziomu trudności, tak, że nawet początkujący poradzi sobie z ujarzmieniem komputera. Dla profesjonalistów dostępne są bardziej wyrafinowane opcje, których nie powstydziłby się nawet Kasparow. Do rozegrania partyjki potrzebna jest jednak karta VGA i twardy dysk.

WOLFENSTEIN 3D

– numer 1 w kategorii programów akcji. Twoje zadanie tylko z pozoru wydaje się proste. Jako agent sił sprzymierzonych, musisz uciec z niemieckiej twierdzy w Colditz. Na początku dysponujesz tylko małym nożykiem. Ale zlikwidowanie Niemców krzątających się po celach, nie powinno nastręczyć Ci wielu problemów. Wkrótce staniesz się właścicielem potężnej broni. Mógłbyś rozwalić samego Terminatora... Gra jest zrobiona wprost świetnie. Największe wrażenie robi trójwymiarowa, wielokolorowa grafika (WOLF 3D akceptuje tylko VGA). Także efekty dźwiękowe są bardzo dopracowane – szczególnie stęknięcia i okrzyki mordowanych wrogów (gdy masz Sound Blaster'a). Wszystko to powoduje, iż odnosimy wrażenie, jakbyśmy naprawdę biegali po lochach ponurego zamczyska.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



W poprzednim numerze naszego magazynu zamieściliśmy recenzję tej jednej z najlepszych obecnie morskich gier strategicznych. Dziś zgodnie z zapowiedzią, pragniemy przybliżyć ją jeszcze bardziej tym wszystkim, którzy nie mając z oczywistych powodów dostępu do oryginalnej instrukcji, odrzucają ją jako zbyt trudną i skomplikowaną. Mamy nadzieję, że przedstawione poniżej wskazówki pomogą Wam przebrnąć przez pierwszy, najtrudniejszy okres zabawy – zapoznawania się z podstawową obsługą gry. Z pewnością dla Wielu z Was będą to uwagi oczywiste. Powstały bowiem na podstawie własnych, wielogodzinnych zmagań przy komputerze. Jeśli jednak dzięki nim wzrośnie grono tych, którzy „Great Naval Battles" naprawdę pokochają, nasza praca nie pójdzie na marne. Jestem pewien, że tak się właśnie stanie...

Po uruchomieniu programu pojawi się następujące Menu Główne:

SCENARIO – Wybierasz jeden z 12. zaprojektowanych przez autorów gry scenariuszy. Cel misji obliguje strona konfliktu, po której w czasie bitwy zechcesz się opowiedzieć oraz krótkie wyjaśnienie zawarte w podtytule każdego z nich. Zresztą, jest on zawsze podobny – maksymalnie „dopiec" przeciwnikowi!

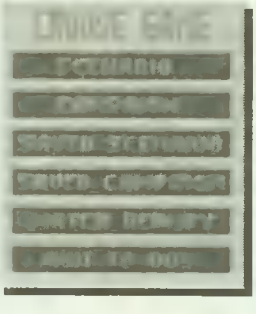
CAMPAIGN – Wybierasz jedną z 3 poważniejszych „europejskich" operacji morskich, jakie miały miejsce w czasie II Wojny Światowej lub całą kampanię na Północnym Atlantyku. Szczegółowe informacje o historycznym tle każdej z operacji znajdziesz w podopcji „Engagements" (opcja „Briefieng"), po uruchomieniu gry zasadniczej.

SAVED SCENARIO – Kontynuowanie akcji wcześniej zapisanego scenariusza.

SAVED CAMPAIGN – Kontynuowanie akcji wcześniej zapisanej operacji lub kampanii.

WATCH REPLAY – Możesz obejrzeć wcześniej zapisaną powtórkę wydarzeń na morzu.

QUIT TO DOS – bez komentarza.



Menu główne

OPCJA SCENARIO

OPIS KLAWIATURY

"ESC" – (lub prawy przycisk myszy) – otwiera w górnej części ekranu okno z listą opcji, których większość może być uaktywniona bezpośrednio z klawiatury lub też za pomocą lewego klawisza myszy.

1. **File**

"ALT–S" – zapis stanu gry (komputer automatycznie uwzględnia wybraną wcześniej opcję gry).

"ALT–Q" – przerwanie gry i powrót do Menu Głównego.

2. **Options**

"ALT–G" – przyspieszenie upływu czasu (SPEED): 2, 4, 6 lub 8–krotne (brak dźwięku) oraz czas rzeczywisty („Normal")

"ALT–V" – włączenie/wyłączenie dźwięku (SOUND).

"ALT–P" – zatrzymanie/kontynuacja gry (PAUSE GAME).

"ALT–M" – włączenie/wyłączenie rodzaju wyświetlanych komunikatów (MESSAGES) – opcje podświetlone są aktywne:

„Damage" – zakończeniu naprawy uszkodzenia, ugaszeniu pożaru, wypompowaniu wody z grodzi itp.

„Combat" – z jakiego działa nastąpiło trafienie, ile ich zanotowano, jaki wywołały skutek;

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

„General" – wszystkie pozostałe komunikaty ogólne;

„Delay" – automatyczne wyłączenie po kilku sekundach wyświetlanej właśnie informacji;

„Hit Animation" – w przypadku trafienia statku, który aktualnie kontrolujesz, automatyczne przejście do Ekranu Uszkodzeń i prezentacja miejsca oraz skutków trafienia.

"ALT–F" – włączenie/wyłączenie wszystkich rodzajów „zasięgów" (widoczności, radaru, dział itd.) uwidocznionych na Mapie Taktycznej dla poszczególnych okrętów (CIRCLES):

„Enemy" – nieprzyjacielskich;

„Friendly" – pozostałych okrętów Twojej eskadry (poza aktualnie kontrolowanym);

„Ship" – okrętu aktualnie kontrolowanego.

3. **Station**

"F1" – Główna Mapa Taktyczna (TF OPS)

"F2" – Pomieszczenie Nawigacyjne (NAVIGATION)

"F3" – Ekran Obsługi Dział Głównych (MAIN GUNS)

"F4" – Ekran Obsługi Dział Pomocniczych (SEC. GUNS)

"F5" – Pomieszczenie Torpedowe (TORPEDOES)

"F6" – Ekran Dowodzenia Samolotami (AIR OPS)

"F7" – Mostek (OUTSIDE)

"F8" – Ekran Uszkodzeń (DAMAGE)

"F9" – Dane techniczne o okręcie „aktywnym" (REPORT)

4. **Ships**

(Wybór podopcji tylko przy użyciu myszy).

„British" i „German" – dane o aktualnej prędkości, kursie i sytuacji na wybranym statku przeciwnika lub przejęcie bezpośredniej kontroli nad jednym z własnych okrętów (w zależności od strony którą dowodzisz).

5. **Briefieng**

(czyli mały podręcznik do nauki historii w następujących podopcjach):

„Systems" – pozwala zapoznać się z różnymi rodzajami uzbrojenia okrętów w czasie II Wojny Światowej, ich oprzyrządowaniem i systemami wspomagającymi;

„Vessels" – podaje szczegółowe informacje na temat typów okrętów używanych w tym okresie;

„Operations" – czyli co warto wiedzieć o stosowanej wówczas taktyce, strategii, szykach i bazach wojennych oraz o wywiadzie wojskowym;

„Background" – podkreślająca ogromne znaczenie zaplecza marynarki wojennej i kadry dowódczej dla przebiegu wydarzeń na morzu;

„Engagements" – jako końcowy akord wykładu, dzięki któremu poznasz tło historyczne symulowanych w grze operacji.

Pozostałe klawisze służą do obsługi mapy (patrz „Panel obsługi mapy" przy opisie Głównej Mapy Taktycznej) i do wyboru sposobu sterowania. Działają na zasadzie włączenia/wyłączenia opcji. Opcja aktywna jest zawsze podświetlona (może być także uaktywniona za pomocą prawego przycisku myszy)

"G" – uaktywnia siatkę liniową ułatwiającą orientację na mapie (odległość pomiędzy dwoma liniami wynosi zawsze 10.000 jardów).

"R" – wyświetla zasięg radarów walczących okrętów (jeśli są one na nich dostępne).

"N" – podaje nazwy okrętów biorących udział w potyczce.

"M" – wyświetla zasięg dział głównych każdego ze statków (kolor ciemno–zielony).

"S" – wyświetla zasięg dział pomocniczych każdego ze statków (kolor jasno–zielony).

"T" – wyświetla zasięg wszystkich rodzajów torped (jeśli okręt jest w nie wyposażony). Kolor różowy oznacza torpedy „dalekiego" zasięgu, brązowy „średniego", żółty zaś „krótkiego".

"C" – powoduje centrowanie mapy na statku „aktywnym" oraz na statku przez ten okręt ostrzeliwanym.

"L" – uwidacznia na mapie „tory wodne", po których poruszają się poszczególne jednostki (kolor biały).

"A" – przełącza sterowanie na automatyczne (dla wybranej opcji lub w całym zakresie) albo ręczne (wydajesz rozkazy bezpośrednio i sam w razie potrzeby musisz je zmienić).

"X" – zmniejszenie skali mapy.

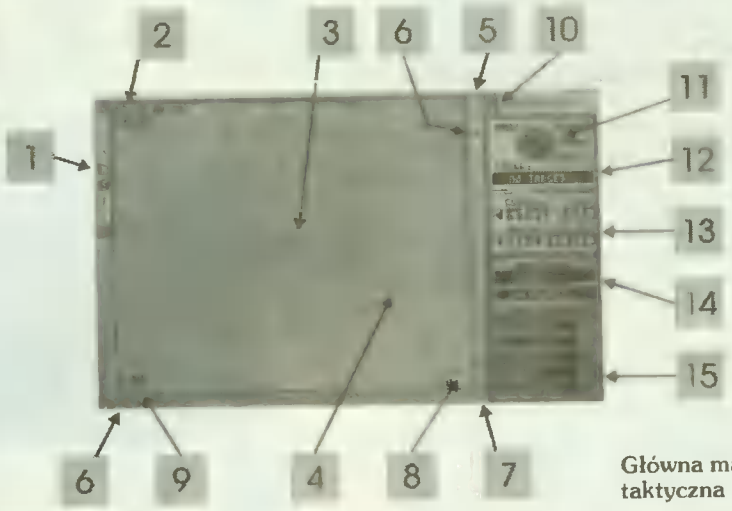
"Z" – powiększenie skali mapy.

„Strzałki kierunkowe" – pozwalają przesuwać wycinek mapy lub przemieszczać się pomiędzy kolejnymi opcjami.

Wszystkie pozostałe, nieopisane powyżej opcje mogą być zmienione tylko przy użyciu myszy.

OPIS EKRANÓW

Uwaga: Opcje powtarzające się raz już opisane nie są ponownie zaznaczane.



Główna mapa taktyczna

GŁÓWNA MAPA TAKTYCZNA

1. Panel obsługi mapy.

2. Aktualna godzina, obok opcjonalnie wskaźnik przyspieszenia upływu czasu, poniżej zatrzymanie akcji gry (pauza).

3. Statek będący aktualnie pod Twoją kontrolą.

4. Okręt przeciwnika, zaznaczony dla Twojego statku „aktywnego" jako cel główny.

5. Zmniejszenie i powiększenie skali mapy.

6. Strzałki służące do przesuwania mapy we wszystkich kierunkach (przy wyłączonej opcji centrowania "C").

7. Automatyczny powrót na mapie do statku „aktywnego".

8. Siła i kierunek wiatru

9. Widoczny na ekranie obszar mapy w milach morskich ("V" w pionie, "H" w poziomie).

10. Priorytetowa forma sterowania i nazwa okrętu, który aktualnie kontrolujesz ("A" – kontrola automatyczna, "M" – ręczna).

Uwaga: Przy ustawieniu "A", nie możesz dokonywać płynnego wyboru sterowania na żadnym z ekranów.

11. Sposób nawigacji:

„NORM" – szyk normalny, niezależny (sterowanie ręczne lub automatyczne);

„SHADOW" – „śledzenie" okrętu przeciwnika wskazanego w opcji „TARGET" (sterowanie automatyczne);

„FORM" – ustawienie okrętów eskadry w formację liniową. Wskazanie „przewodnika" następuje za pomocą opcji „TARGET". Wszystkie jednostki w szyku wykonują wówczas te same co on rozkazy (sterowanie automatyczne);

„TORP" – polecenia uderzenia torpedowego cel wskazany w opcji „TARGET". Okręt dąży wówczas do optymalnego ustawienia względem przeciwnika i osiągnięcia minimalnej odległości. Wystrzeliwuje też od razu wszystkie posiadane torpedy (sterowanie automatyczne).

12. Opcja „TARGET" (naprowadź okno kursor myszy i „kliknij" Lewym przyciskiem. Z podanej listy wybierz żądaną nazwę)

13. Wyznaczanie kursu (COURSE) i prędkości (SPEED) okrętu „aktywnego" (tylko przy włączonym sterowaniu ręcznym – okna strzałkami). Obok kurs statku i prędkość aktualna (CUR) oraz maksymalna (MAX).

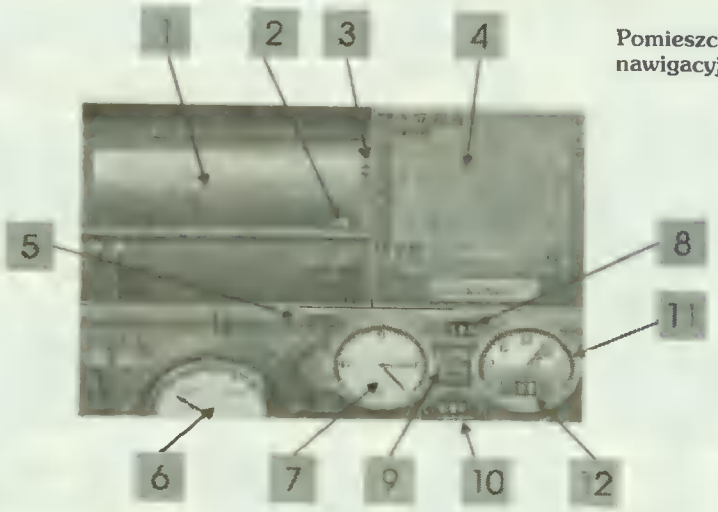
14. Opcja wyznaczania dla okrętu celu głównego (MAIN TARGET) i alternatywnego (ALT TARGET). Oczywiście musisz go mieć w zasięgu swoich dział. Postępowanie analogiczne jak w przypadku (12).

15. Panel za pomocą którego możesz określić, jakie rozkazy wydajesz osobiście, i które operacje kontroluje komputer. W celu dokonania zmiany sterowania naprowadź kursor na wybrane okno i wciśnij lewy klawisz myszy (opis jak w przypadku (10). Okno puste oznacza niedostępność opcji w danym okręcie.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

POMIESZCZENIE NAWIGACYJNE

1. Okno sterówki (obserwacja statyczna, w kierunku zgodnym z kursem statku).
2. Skala zbliżenia celu.
3. Zmniejszanie/powiększanie skali.
4. Mapa taktyczna.
5. Stawianie zasłony dymnej.
6. Ster: na lewą burtę (PORT), na prawą (STBD).
7. Kompas wskazówkowy (masz na niego wpływ tylko w opcji „BRG"):
   – niebieska strzałka oznacza kurs przez Ciebie ustalony;
   – czarna strzałka kurs aktualny.
8. Wskaźnik cyfrowy aktualnego kursu okrętu.
9. Przełącznik zmiany kursu:
   – za pomocą steru („RDR" podświetlony);
   – za pomocą kompasu („BRG" podświetlony).
10. Kompas cyfrowy służący do dokładnego wyznaczenia nowego kursu.
11. Prędkościomierz wskazówkowy:
   – czerwona strzałka oznacza prędkość maksymalną okrętu;
   – czarna strzałka prędkość aktualną.
12. Prędkościomierz cyfrowy służący do dokładnego wyznaczenia nowej szybkości statku.



Pomieszczenie nawigacyjne

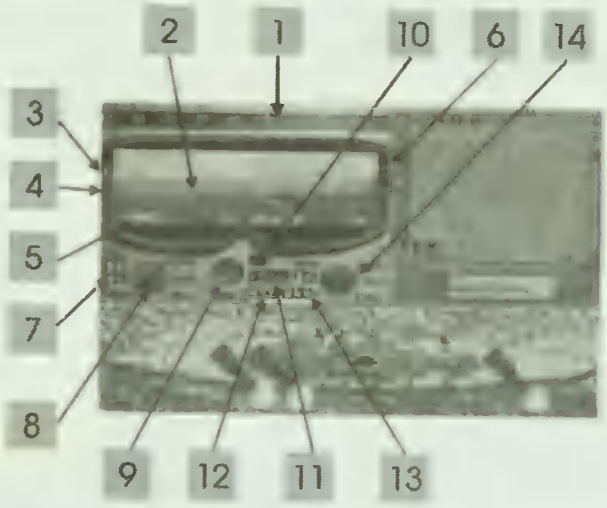
EKRAN OBSŁUGI DZIAŁ GŁÓWNYCH

Aby wyznaczyć cel w opcji sterowania ręcznego (po raz pierwszy lub ponownie), lub tymczasowo zmienić obiekt ostrzału na inny niż wcześniej ustalony (np. na ekranie Głównej Mapy Taktycznej), „kliknij" lewym przyciskiem myszy na obiektywie i wybierz cel z listy lub wskaż go bezpośrednio na mapie.

1. Kierunek ustawienia dział w stopniach.
2. Obiektyw.
3. Przełącznik automatycznego uchwycenia i utrzymywania celu w polu obiektywu (opcja "L" podświetlona).
4. Strzałki przesuwu obiektywu (nie działają przy aktywnym przełączniku automatycznym (3).
5. Nazwa uchwyconego w obiektywie celu, przybliżony procent jego uszkodzenia, odległość w jardach i aktualna skala zbliżenia.
6. Zmniejszanie/powiększanie skali.
7. Czas pozostały do osiągnięcia celu przez pociski kolejnej salwy.
8. Pokrętło zmiany dział aktywnych:
   – działa dziobowe i burtowe (BSIDE);
   – tylko działa dziobowe (FWD);
   – tylko działa rufowe (AFT).

Opcja „LOCAL" pozwala m.in. zbadać procent uszkodzenia Twojego statku. Jeśli znajdujesz się w opcji sterowania ręcznego, musisz dokonać zmiany ustawienia dział aktywnych w przypadku uszkodzenia wieżyczki, systemu naprowadzania, braku amunicji lub złym (przy danym położeniu pokrętła) ustawieniu okrętu względem celu.

9. Przycisk otworzenia/wstrzymania ognia.
10. Rodzaj pocisków (zmieniasz przy użyciu myszy):
   – przeciwpancerne (AP);
   – odłamkowe (HE).
11. Typ gotowości dział:
   – wstrzymanie ognia (HOLD);
   – działa gotowe do odpalenia (READY);
   – ładowanie dział (RELOAD); obok podawany jest czas pozostały do załadowania działa.
12. Ilość pozostałej jeszcze amunicji dział dziobowych.
13. Ilość pozostałej jeszcze amunicji dział rufowych.



Ekran obsługi dział głównych



Ekran obsługi dział pomocniczych

14. Pokrętło zmiany sposobu prowadzenia ognia:
   – naprowadzanie radarowe lub z pomocą samolotu obserwacyjnego (NRRW),
   – nie stwierdziłem specjalnej przydatności zastosowania (WIDE),
   – obsługa dział czeka na efekt ostatniej salwy i na tej podstawie koryguje ich ustawienie (SPOT),
   – ogień ciągły, bez zmiany ustawiania dział (FULL).

EKRAN OBSŁUGI DZIAŁ POMOCNICZYCH

Aby wyznaczyć cel w opcji sterowania ręcznego (po raz pierwszy lub ponownie – dla każdego działa musisz wyznaczyć go oddzielnie!), patrz Ekran Obsługi Dział Głównych.

1. Ilość pozostałej jeszcze amunicji dział lewej burty.
2. Ilość pozostałej jeszcze amunicji dział prawej burty.

Wszystkie pozostałe oznaczenia, jak w przypadku dział głównych.

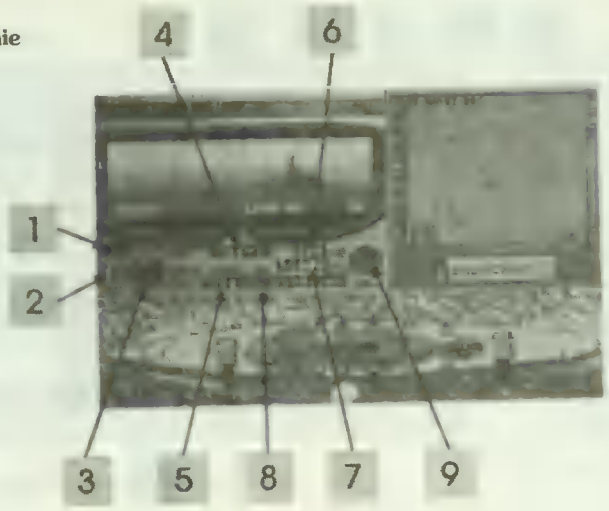
POMIESZCZENIE TORPEDOWE

Aby wyznaczyć cel w opcji sterowania ręcznego (po raz pierwszy lub ponownie) patrz Ekran Obsługi Dział Głównych.

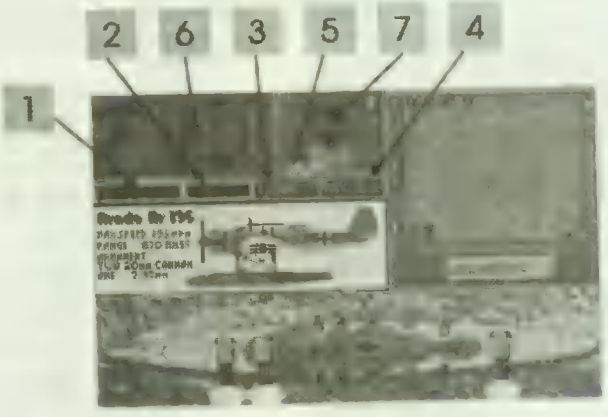
1. Uaktywnienie wyrzutni torped dla burty lewej (PORT) lub prawej (STBD).

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

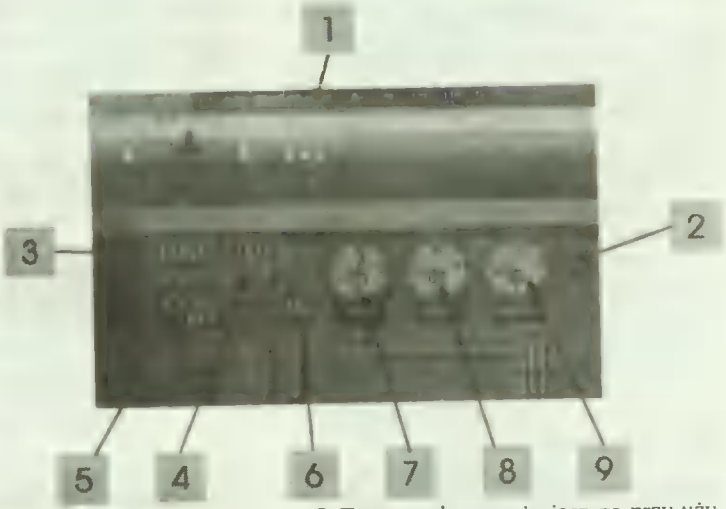
Pomieszczenie torpedowe



Ekran dowodzenia samolotami



Mostek



2. Zapas posiadanych jeszcze torped.
3. Pokrętło zmiany sposobu odpalania torped (patrz wcześniej).
4. Ustawianie kąta wystrzelenia torpedy (w zakresie 60 stopni).
5. Ustawianie liczby torped przygotowanych do jednoczesnego odpalenia.
6. Kąt pod którym powinna być odpalona torpeda („kąt celu" – wartość podawana automatycznie po jego wskazaniu).
7. Odległość, którą musi przebyć torpeda, aby w momencie odpalenia osiągnąć cel (wartość podawana automatycznie po wskazaniu celu, zależna od obranego systemu odpalania (3) i zasięgu torped (8)).
8. Typ torpedy – zmieniasz go przy użyciu myszy (obok max. zasięg pocisku i jego prędkość w m/sek.):
"L" – dalekiego zasięgu, najwolniejsza,
"M" – średniego zasięgu,
"S" – krótkiego zasięgu, najszybsza.
9. Przycisk odpalenia torped.

EKRAN DOWODZENIA SAMOLOTAMI

1. Wybór celu dla danego samolotu obserwacyjnego (lub całej eskadry szturmowej).
2. Określenie zadania:
– misja obserwacyjna, pomocna w czasie pościgu i dla poprawienia skuteczności prowadzonego ognia (SHADOW),
– atak samolotami torpedowymi – dostępna tylko ▪ lotniskowcach (ATTACK).
3. Wystrzelenie samolotu z wyrzutni lub start maszyn szturmowych (LAUNCH).
4. Wezwanie wszystkich wysłanych samolotów obserwacyjnych ▪ powrotem na pokład (RECALL).
5. Czas pozostały na przygotowanie wyrzutni do startu samolotu (lub samolotów szturmowych).
6. Samolot na wyrzutni gotowy do startu.
7. Liczba samolotów na pokładzie.

MOSTEK

1. Kierunek patrzenia w stopniach.
2. Strzałki zmiany kierunku patrzenia.
3. Zakres widoczności (w jardach).
4. Aktualny kurs statku.
5. Zmniejszanie/powiększanie skali obserwacji.
6. Siła wiatru w stopniach skali Beauforta.
7. Aktualna godzina.
8. Czas wschodu słońca.
9. Czas zachodu słońca.

EKRAN USZKODZEŃ

1. Aktualna godzina.
2. Wskaźnik przyspieszenia upływu czasu (opcjonalnie).
3. Zatrzymanie akcji gry – pauza (opcjonalnie).
4. Ilość pozostałych jeszcze pomp gotowych do użycia.
5. Ilość pomp aktualnie używanych.
6. Rozkład pokładów statku ▪ podziałem na segmenty i grodzie z zaznaczonymi na nich ewentualnymi uszkodzeniami:
– przedział zalany wodą (kolor niebieski),
– segment w ogniu (kolor czerwony),
– uszkodzenie segmentu (kolor szary),
– segment zniszczony (kolor czarny),
– segment w trakcie usuwania uszkodzeń (symbol topora),
– wypompowywanie wody ▪ grodzi (symbol zaworu).

Po naprowadzeniu kursora na wybrany segment i „kliknięciu" lewym przyciskiem myszy, pojawi się z prawej strony ekranu raport o typie segmentu i jego aktualnym stanie technicznym (DAMAGE REPORT): np. „Turret" (Wieżyczka), „Catapult" (Katapulta), „Engine" (Silnik), „Empty" (Pusty) itd.
– „Undamaged" – segment w pełni sprawny,
– „Damaged" – uszkodzony,
– „Destroyed" – zniszczony,
– „No Fire" – nie stwierdzono ognia,
– „Fire" – segment w ogniu,
– „Flooding %" – przedział zalany wodą (w procentach),
– „Bulkhead Weakened" – osłabienie głównej struktury,
– „Repair Time" – czas pozostały do końca naprawy,
– „Pumping %" – wypompowywanie wody ▪ grodzi (procent zalanego jeszcze wodą przedziału).
7. Wskaźnik przechyłu części dziobowej („Bow") lub rufowej („Stn") okrętu w stopniach.
8. Wskaźnik przechyłu statku na lewą („Port") lub prawą („Stbd") burtę.
9. Słupkowy wskaźnik zalania okrętu wodą.
10. Ilość pozostałych jeszcze ▪ statku „urządzeń", które można wykorzystać do naprawy uszkodzeń.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

11. Opcja zatopienia okrętu (zalania maszynowni).

Po zakończeniu walki lub przerwaniu zadania pojawia się następujące Menu Pośrednie:

REVIEW DAMAGE – umożliwia przegląd uszkodzeń poszczególnych okrętów, w tym także zatopionych.

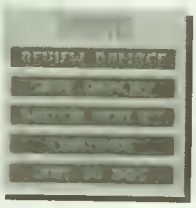
SAVE REPLAY – zapis powtórki wydarzeń na dysk.

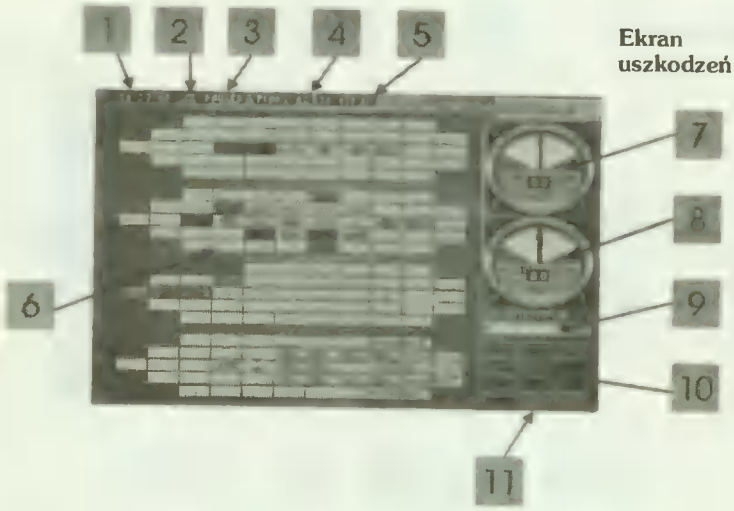
WATCH REPLAY – możesz obejrzeć powtórkę wcześniej zapisanych wydarzeń morzu.

CONTINUE – powrót do Menu Głównego i dalsza kontynuacja gry.

QUIT TO DOS – bez komentarza.

Menu pośrednie





Ekran uszkodzeń

OPCJA CAMPAIGN

OPIS KLAWIATURY I EKRANÓW

"ESC" – (lub prawy przycisk myszy) – Otwiera w górnej części ekranu okno z listą opcji, podobnie jak w przypadku Opcji Scenario. W stosunku do opisanych w niej poleceń zaszły następujące zmiany:

1. **Options**

"ALT–M" – włączenie/wyłączenie rodzaju wyświetlanych komunikatów (MESSAGES) – opcje podświetlone są aktywne:

„TF" – wyświetlanie raportów dotyczących poszczególnych eskadr,

„Convoy" – wyświetlanie raportów dotyczących konwojów,

„Air" – o wykryciu jednej z grup okrętów przez samoloty zwiadowcze przeciwnika lub ataku na Twoje jednostki przez wrogie samoloty szturmowe,

„Event" – na temat rezultatów przeprowadzonego przez samoloty nieprzyjaciela ataku lub dotyczące innych wydarzeń,

„General" – jak w Opcji Scenario,

„Delay" – jak w Opcji Scenario .

2. **Reports**

(Wybór podopcji tylko przy użyciu myszy, polecenia oczywiste, np. EXIT lub powtarzające się nie są ponownie wyjaśniane).

„All Ships" – wyświetla raport o wszystkich Twoich jednostkach:

– klasie okrętu (CLASS),

– jego nazwie (NAME),

– efektywności i sprawności załogi (EFFECTIVENESS),

– ilości paliwa (FUEL),

– statusie (STATUS),

– aktualnej pozycji (LOCATION),

– czasie do zakończenia budowy lub naprawy (TIME),

Generalnie są cztery klasy okrętów: pancerniki (BB), krążowniki (CA), niszczyciele (DD) i lotniskowce (CV). Status danego statku zależny jest od jego aktualnego stanu technicznego lub pełnionej funkcji np: okręt może należeć do jakiejś eskadry (TF), być w innym akwenie (ABROAD), gotowy do wyjścia w morze (READY), w trakcie budowy (BUILDING), na patrolu (PATROL), zatopiony (SUNK), uczestniczyć w eskorcie konwoju (ESCORT) lub być w naprawie (REPAIR). Uaktywniając za pomocą myszy powyższe „filtry", możesz zasięgnąć wybranych informacji o danej grupie statków. „Filtry" aktywne są podświetlone. Jeśli natomiast wybierzesz opcję „DAMAGE" lub „STATUS", a następnie wskażesz za pomocą kursora myszy żądaną jednostkę, możesz dowiedzieć się więcej o typie jej uszkodzeń lub o parametrach okrętu.

„Escort Pool" – wykaz jednostek przygotowanych do wyjścia w morze jako okręty eskortowe (tylko okręty Royal Navy i tylko cumujące w Scapa Flow),

„Patrol Pool" – wykaz statków przygotowanych do misji patrolowych (tylko okręty Royal Navy i tylko cumujące w Scapa Flow),

„Convoy Report" – pozwala przejrzeć raport o wybranym konwoju (po wybraniu z listy odpowiedniego symbolu kodowego). Każdy raport zawiera następujące informacje: liczbę statków handlowych w konwoju, ich średnią prędkość max typ okrętów eskortowych. Z poziomu tej podopcji możesz także wydać dwa rozkazy specjalne:

– polecenie rozproszenia statków tworzących konwój (SCATTER),

– odwołanie misji eskortowej wybranych okrętów wojennych i stworzenie nich nowej eskadry, następnie wyznaczenie im innego zadania (DETATCH).

Raport ten jest oczywiście możliwy do wyświetlenia jedynie w przypadku wyboru w grze strony brytyjskiej.

„TF Report" – udostępnia informację o wszystkich Twoich eskadrach (Task Force Status). Po wybraniu żądanej grupy statków, możesz dowiedzieć się więcej o ich aktualnym stanie (efektywności, ilości paliwa, maksymalnej prędkości, ilości amunicji dział głównych, pomocniczych i torped) oraz wydać nowe rozkazy:

– podzielić eskadrę (SPLIT TF), wyłączając jej dotychczasowego stanu wybrane jednostki i utworzyć nich nową formację. Gdy pojawi się prawe okno (NEW TF), „przenieś" po prostu do niego przy użyciu myszy wybrane jednostki okna lewego (READY SHIPS). Zawsze możesz się jeszcze zastanowić i wymienić okręty postępując odwrotnie. Dla nowej eskadry możesz też wydać od razu rozkazy (ORDERS),

– jeśli dwie lub kilka eskadr jest wystarczająco blisko siebie, możesz je sobą połączyć lub dowolnie wymienić okręty wchodzące w ich skład (JOIN TF). Postępowanie w tym przypadku jest identyczne jak opisane powyżej,

– każdej eskadrze możesz wydać polecenie przemieszczenia się do określonego miejsca mapie (PLOT), wyznaczając jej trasę za pomocą tzw. punktów kontrolnych (WAYPOINT). Gdy pojawi się ta podopcja, powiększ lub zmniejsz odpowiedni wycinek mapy i wskaż kolejne punkty (maksymalnie 10). Jeśli się pomylisz, zawsze możesz spróbować jeszcze (polecenie „Clear"). Trasę akceptujesz wybierając „Done". Jeśli eskadra znajduje się w ruchu w górnej części ekranu, w tzw. linii rozkazów pojawi się informacja „Movement". Jednostki czekające dalsze rozkazy określane są natomiast przez „Patrol".

– aby skierować daną eskadrę automatycznie do bazy, bez konieczności wyznaczania jej trasy, wybierz opcję „Run To Base" (RTB). Z przedstawionej przez komputer listy wybierz port docelowy lub tankowiec (pozwala tylko na pobranie przez statki paliwa). W linii rozkazów zostanie to uwidocznione przez oznaczenie „Go To Base" i podanie nazwy punktu docelowego. Z poziomu „TF Report", możesz także wysłać samoloty zwiadowcze (LAUNCH), ile wcześniej określisz ich liczbę z zakresu którym dysponujesz (READY) i nawiążesz wystarczająco bliski kontakt przeciwnikiem (opcja TARGET). Pamiętaj także o ustaleniu prędkości przemieszczania się całej grupy okrętów (SPEED). Poza wartościami pośrednimi możesz ją ustawić automatycznie prędkość maksymalną („Max") lub na jej połowę („Cruise"). Podopcję „TF Report" możesz także uaktywnić poziomu mapy, wskazując niej za pomocą myszy wybraną eskadrę.

„Base Report" – przedstawia informację o stanie okrętów cumujących w wybranej bazie oraz umożliwia ich obsługę (BASE STATUS). Oprócz informacji o przebywających w porcie okrętach oraz możliwości wysłania (po spełnieniu tych samych co opisane w poprzedniej opcji warunków) samolotów rozpoznawczych i szturmowych, możesz wydać następujące rozkazy:

– stworzenie nowej eskadry z okrętów znajdujących się w bazie

(FORM TF) i wydanie im odpowiednich poleceń,

– powiększenie lub zmniejszenie liczby okrętów przeznaczonych do misji patrolo-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



Dane techniczne okrętu aktywnego



Mapa strategiczna

wych (PATROL) – dobór odpowiednich jednostek (prawe okno – PATROL SHIPS; tylko okręty Royal Navy i tylko cumujące w Scapa Flow),

– powiększenie lub zmniejszenie ilości okrętów przeznaczonych do misji eskortowych (ESCORT) – dobór odpowiednich jednostek (prawe okno – ESCORT SHIPS; tylko okręty Royal Navy i tylko cumujące w Scapa Flow),

– naprawa uszkodzonych okrętów (REPAIR). Statki, które chcesz naprawić „przenieś" do prawego okna (REPAIR REFIR). Bez względu na ilość przygotowanych do reperacji statków, równocześnie będzie naprawianych tylko tyle okrętów, ile wynosi maksymalna liczba przystosowanych do tego celu doków w porcie („Capacity"). Kolejność doboru okrętów zależy od kolejności statków na liście. Liczba obok nazwy oznacza ilość dni pozostałych do końca naprawy (po wstawieniu okrętu do doku co najmniej 20 dni). Statki o efektywności >70% mogą pozostać w oknie „READY SHIPS", jeśli nie są uszkodzone. W ciągu dnia ich efektywność zostanie podniesiona, zostaną też ponownie uzbrojone.

Podopcję „Base Report" możesz także uaktywnić z poziomu mapy, wskazując na niej za pomocą myszy wybrany port (własny).

„Patrol Zone" – raport o okrętach patrolujących ustalone przez Naczelne Dowództwo strefy patrolowej. Dzięki tej opcji możesz dowiedzieć się, jakie okręty znajdują się w poszczególnych strefach, jaki jest ich stan techniczny i funkcjonalny, oraz możesz stworzyć z części z nich lub z całości nową eskadrę i wyznaczyć im nowe zadanie. Raport możliwy jest do wyświetlenia jedynie w przypadku wyboru w grze strony brytyjskiej.

„Victory Report" – dotychczasowy stan punktowy rozgrywki.

Pozostałe klawisze służą do obsługi panelu mapy strategicznej umieszczonej w Centrum Dowodzenia. Poszczególne polecenia panelu mogą być także uaktywnione za pomocą myszy. Filtry podświetlone są aktywne.

MAPA STRATEGICZNA

"N" – powoduje wyświetlenie na mapie nazw wszystkich portów wojennych (obu stron konfliktu) oraz kodowych oznaczeń eskadr.

"B" – nanosi na mapę położenie wszystkich portów wojennych oraz brytyjskich stref patrolowych (oznaczonych literą "p").

"C" – jeśli na morzu znajdują się konwoje, opcja powoduje wyświetlenie ich położenia.

"T" – wyświetla położenie Twoich eskadr oraz wykrytych zespołów przeciwnika.

"S" – wyświetla zasięg samolotów patrolowych, operujących zarówno z baz jak i z okrętów znajdujących się na morzu.

"A" – wyświetla zasięg samolotów szturmowych, operujących zarówno z baz jak i z okrętów znajdujących się na morzu.

"M" – nanosi na mapę wszystkie trasy, jakie wyznaczyłeś swoim eskadrom.

"W" – przedstawia pogodę w poszczególnych strefach meteorologicznych (z prognozą na następne 4 dni) oraz zasięg widoczności w tych rejonach (w jardach).

UWAGI OGÓLNE

1. Tylko okręty Royal Navy i tylko stacjonujące w Scapa Flow mogą być wysyłane z misją patrolową lub jako eskorta statków handlowych. Jedynym portem gdzie mogą być naprawione jest natomiast Liverpool.

2. Jeśli jedna z Twoich eskadr napotka jednostki przeciwnika lub sama zostanie przez nie wykryta, musisz podjąć decyzję, co do dalszego trybu postępowania. Możliwości masz następujące:

– możesz podjąć próbę ukrycia kontrolowanych przez Ciebie statków (SHADOW),

– możesz spróbować uniknąć starcia i uciec przed przeciwnikiem (AVOID),

– przystąpić do walki (COMBAT).

Zdarzają się sytuacje, gdy nie masz wyboru i musisz podjąć wyzwanie. Komputer podejmuje wówczas decyzję za Ciebie.

3. Kiedy Twoje okręty wpływają do portu musisz się zdecydować, co dalej z nimi uczynisz:

– możesz wydać rozkaz jedynie zatankowania wszystkich okrętów i postawienia ich w stan gotowości (REFUEL). Nie spowoduje to jednak uzbrojenia statków i podniesienia ich efektywności;

– możesz także rozwiązać eskadrę i wysłać załogi tworzących ją jednostek na wypoczynek (DISBAND). Wydanie tego rozkazu pozwoli Ci zaopatrzyć wszystkie statki byłej eskadry w paliwo i amunicję, umożliwi także wzrost ich efektywności. Polecenie to jest również niezbędne, aby odstawić wybrany okręt do doków w celu jego naprawy.

4. Naprawienie okrętu spowoduje nie tylko poprawę jego stanu technicznego, ale także automatyczne podniesienie jego efektywności do 100%.

5. Jeśli jednostki Kriegsmarine znajdują się w opcji „Shadow" nie mogą atakować konwojów.

6. Przeciwny wiatr ogranicza prędkość statku tak, że nie możesz jej podnieść chociaż według wskaźników byłoby to możliwe.

7. Silny wiatr wpływa także na celność strzału. Jeśli kierunek wiatru zgodny jest z kierunkiem prowadzonego ostrzału, pociski mogą być znoszone. Jeżeli natomiast jest przeciwny – zasięg dział się zmniejsza.

8. Bez względu na to ile statków znajduje się w atakowanym przez Ciebie konwoju, możesz walczyć tylko z 7–10 jednostkami przeciwnika.

9. Przed zakończeniem każdej walki musisz sprowadzić z powrotem na pokład wszystkie swoje samoloty. Inaczej stracisz je bezpowrotnie.

10. Jeśli w opcji „CAMPAIGN", opowiadając się po stronie niemieckiej stracisz swoje główne siły – przegrywasz wojnę. Dodatkowo zostanie Ci zaliczone jedynie połowa zdobytych punktów.

11. Kolor niebieski na wszystkich mapach oznacza zawsze okręty/samoloty/porty niemieckie, zaś czerwony brytyjskie. Samoloty zaznaczone kolorem jaśniejszym niż normalnie powracają do bazy (np. na okręt macierzysty).

I to by było na tyle. Z pewnością nie udało nam się odpowiedzieć na wszystkie Wasze pytania. Mamy jednak nadzieję, że teraz łatwiej przyjdzie Wam zdobyć laury i zaszczyty, przyznawane przez obie strony konfliktu tym najlepszym z najlepszych. A więc ahoj kapitanie (o przepraszam – admirale!) i stopy wody pod kilem...

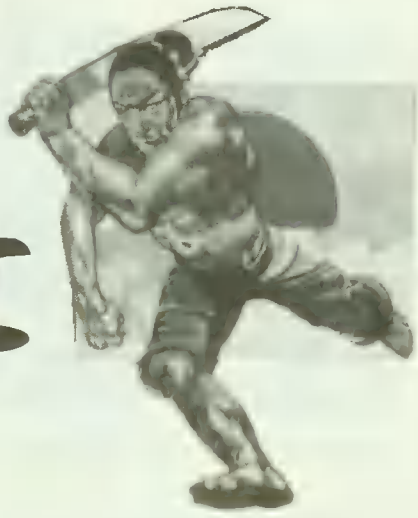
Wymagania sprzętowe

Komputer: IBM PC lub kompatybilny
System: co najmniej 386/33 MHz,
Pamięć: 4 MB RAM (dla wykorzystania możliwości dźwiękowych),
Karta Graficzna: VGA,
Dysk: 8.5 MB HD,
Karta Dźwiękowa: Adlib, Soundblaster, Roland i kompatybilne,
Sterowanie: mysz.

opracowanie: Dariusz Zgliński
w oparciu o werję na IBM PC

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

FIRST SAMURAI

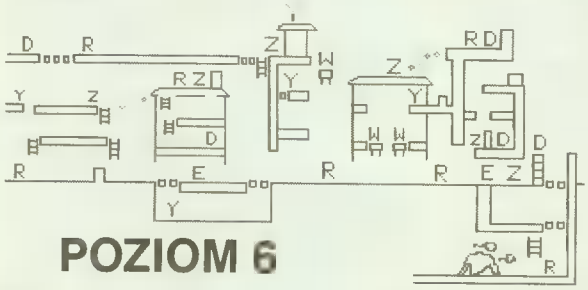


część druga

LEVEL 6

Twoim zadaniem tym poziomie gry jest odszukanie czterech aniołków. Na początku powinieneś wskoczyć na beczkę i po drabinie wspiąć się na górę. Następnie idź w prawo, a potem po drabinie wejdź na wyższą półkę. Pójdź teraz w lewą stronę i wskocz na półkę obok. Weź stamtąd dzwon i cofnij się do drabiny. W miejscu oznaczonym na mapie literą „Z" uaktywnij dzwon. Teraz pojawi się most, cofnij się do miejsca z którego brałeś dzwon i zabierz go ponownie. Przejdź przez most, znajdujesz się na dachu budynku. Należy zejść po drabinie dwa poziomy w dół i wziąść aniołka oznaczonego na mapie literą „D". Wejdź ponownie na dach i skieruj się w prawą stronę do miejsca oznaczonego mapie literą „Z". Uaktywnij dzwon i po drabinie wejdź wyższą półkę.

Skieruj się w lewą stronę i weź aniołka. Wróć do drabiny i zejdź na sam dół (na jezdnię). Podejdź do wejścia do podziemi i zejdź do nich. Weź dzwon, wyjdź z podziemi i skieruj się w prawą stronę. Dojdź do wind mapie oznaczonych literą „W" i wjedź na samą górę. Po czym skieruj się w prawo, wskocz na beczkę, a stamtąd na dach. Uaktywniając dzwon pojawi, się most. Teraz idź w lewo, wskocz na windę i dojdź do miejsca, gdzie jest dzwon. Wróć do miejsca, gdzie uaktywniłeś ostatnio dzwon i wejdź po moście na górę. Zabierz aniołka i zejdź na jezdnię. Idź w prawo i wejdź na półkę, oznaczoną mapie literami „Z" i „D". Użyj dzwonu, zabierz aniołka. Cofnij się do wind, wjedź na górę, zabierz dzwon i zejdź dół. Idź w prawo do miejsca oznaczonego na mapie literą „Z". Użyj dzwonu, aniołki zaczną zabierać przeszkodę stojącą przed tobą. Teraz należy zejść po drabinie dwa piętra niżej, aż do podziemi. Proponujemy w miejscu oznaczonym na mapie literą „R" kucnąć – pojawi się wyraz „ACTIVE". Jeśli byś zginął, nie zmienił miejsca „narodzin" zostaniesz przetransportowany do miejsca w którym rozpocząłeś level. Po wykonaniu tej czynności idź w lewą stronę do miejsca, gdzie pojawi się potwór. Aby go zabić musisz podejść do niego i zadawać mu ciosy, broniąc się jednocześnie przed jego latającymi głowami.



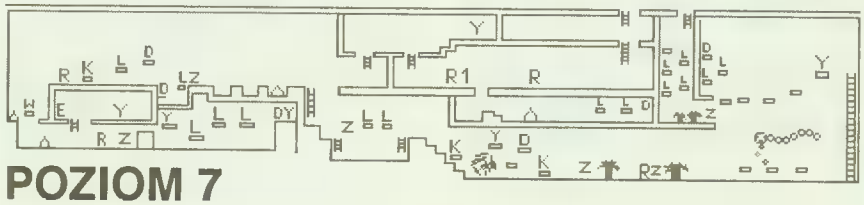
POZIOM 6

LEVEL 7

„Rodzisz" się w miejscu oznaczonym liczbą „1". Teraz idź w prawo, zejdź po schodkach dół i omijając przeszkodę dojdź do miejsca oznaczonego literą „D". Po dotarciu na miejsce, podskocz i uderz mieczem w ścianę, w tym momencie powinna spaść gwiazdka, weź ją. Wróć do miejsca „narodzin" i pójdź w lewo. Wejdź po drabinie do góry i skieruj się w prawo, aż dojdziesz do dzwonu i weź go. Teraz pójdź w lewą stronę, aż dojdziesz do drugiej drabiny. Zejdź dół. Idź w lewo przeskakując przepaść i idź dalej w lewą stronę omijając przeszkody. Dotrzesz do miejsca znikającymi półkami skalnymi. Teraz ostrożnie zejdź z górnej na dolną i skocz na półkę na której znajduje się gwiazdka. Użyj dzwonu, pojawi się most do którego musisz dojść po znikających półkach. Idź w lewo (przechodząc przez most), dojdziesz do miejsca oznaczonego literą „K". Jest to kamień, który należy przesunąć blisko znikającej półki. A więc stań po lewej stronie za kamieniem i przy pomocy różnych ciosów przesuń go w prawo. Wejdź niego i wskocz znikającą półkę której przeskocz na inną półkę której znajduje się gwiazdka. Zejdź na dół, skieruj się w lewą stronę, aż dojdziesz do windy onaczonej na mapie literą „W". Zjedź na dół i omijając przeszkody skieruj się w prawą stronę, aż dojdziesz do drabiny po której należy wejść na górę. Idź w prawo, weź dzwon, cofnij się do drabiny i zejdź na dół. Idź w prawo, aż dojdziesz do miejsca oznaczonego mapie literą „Z". Zostaw tam dzwon, poczekaj, aż runie budowla i idź w prawo. Dojdź do znikających półek, po nich wejdź górę i wskocz półkę na której znajduje się gwiazdka. Weź dzwon, gwiazdkę i zeskocz na dół. Idź w lewą stronę, aż dotrzesz do drabiny po której będziesz mógł wejść górę. Wypij eliksir oznaczony literą „E". Przeniesie on Ciebie do miejsca ostatniego uaktywnienia. W naszym przypadku jest to miejsce rozpoczęcia levelu. Idź w lewo, wejdź po drabinie górę i pójdź w lewą stronę, aż dojdziesz do następnej drabiny po której należy zejść na dół. Idź w lewo, przeskocz przepaść i zejdź po drabinie na dół (drabina jest w przepaści). Użyj dzwonu i przeskakując po znikających półkach kieruj się w prawo. Jeżeli udało Ci się przeskoczyć na drugą stronę, idź dalej w prawo. Dojdziesz do schodków na których znajduje się kamień. Przesuń go tak, abyś pośrednictwem jego mógł wskoczyć półkę skalną, uważaj na wieki poruszający się kamień. Wskocz półkę wyżej i zabierz gwiazdkę, później dzwon. Omijając wielki kamień zeskocz dół i dojdź do miejsca oznaczonego na mapie literą „Z". Użyj dzwonu przy tryskających fontannach, a gwiazdki zamrożą je. Aby dalej kontynuować podróż należy zamrożone fontanny rozbić mieczem. Idź w prawo, aż ujrzysz smoka. Zabij go! Wejdź górę po drabinie, zabierz dzwon i przedostań się po półkach skalnych do miejsca oznaczonego na mapie literą „Z" (schodź po półkach w lewą stronę). Użyj dzwonu i rozbij zamrożone fontanny. Idź w lewo i po znikających półkach skalnych wejdź na górę, aż wyjdziesz na zewnątrz (drogę). To jest koniec tego levelu.

LEVEL 8

Rodzisz się w miejscu oznaczonym na mapie liczbą „1". Idź w prawo, aż dojdziesz do windy. Wjedź na pierwsze piętro, wysiądź i



POZIOM 7

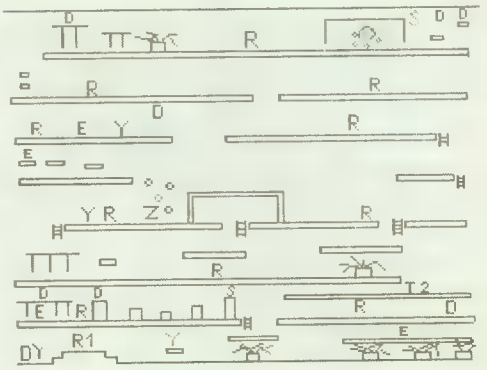
Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

LEGENDA DO MAP

– narodziny nowego wojownika
E – eliksir
D – element potrzebny do ukończenia levelu
T – teleporter (T1, T2, ...)
1, 2, 3, ... – miejsce, których przenosi teleporter
S – skarb (bonus)
Y – dzwon
Z – miejsce, gdzie należy użyć dzwon
– kamień
W – winda
L – znikające półki
– ściana, którą można rozbić

przesiądź się do drugiej windy. Wjedź na dach, po czym idź w lewo. Zejdź piętro niżej, rozbij mieczem szybę i weź dzwon. Wróć do windy i przeskocz w prawo półkę. Dojdź do miejsca oznaczonego mapie literą „Z", użyj dzwon. Cofnij się do windy, przy pomocy której przejdź na dach (w lewo). Idź w lewo, zejdź na pierwsze piętro. Rozbij szybę i weź dzwon. Zejdź na dół i ponownie przy pomocy wind wjedź na samą górę. Po wjechaniu idź w prawo, aż do końca półki. Użyj dzwonu, zeskocz dół. Znajdujesz się dachu domku, zejdź piętro niżej, weź diament. Zejdź na ulicę, rozbij szybę w tym domu, zabierz dzwon, po czym cofnij się znowu do windy. Teraz dojdź do miejsca, gdzie ostatnio użyłeś dzwonu. Przejdź przez most. Znajdziesz się na dachu po którym przejdź do końca i zeskocz tak, aby znalazł się pierwszym piętrze (skok w prawo na nową budowlę). Poprzez użycie dzwonu diament, który wcześniej wzięłeś pomoże zniszczyć pole siłowe. Aby te pole zniszczyć należy uderzać mieczem w diament.

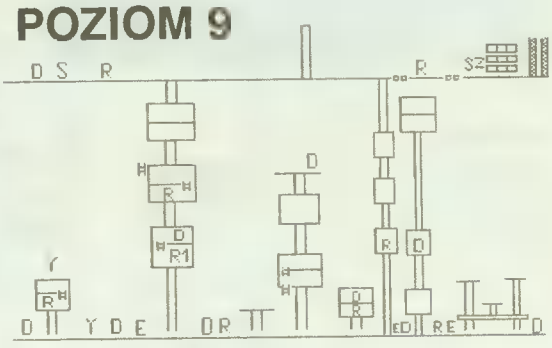
Idź w prawo, wejdź po drabinie na górę i dojdź do drugiej drabiny po której wejdziesz na górę. Teraz idź w lewo, weź dzwon i diament. Po zabraniu przedmiotów zejdziesz po drabinach na dół i dojdź do miejsca, gdzie ostatnio walczyłeś polem siłowym. Teraz przenieś się teleporterem, na mapie oznaczonym symbolem „T2" (przytrzymaj fire). Znajdujesz się w miejscu oznaczonym na mapie liczbą „2". Dojdź do miejsca oznaczonego literą „Z" (w prawo) i użyj dzwon. Zniszcz pole siłowe jak poprzednio. Idź w prawo, dojdź do teleportera „T4" i teleportuj się. Znajdujesz się teraz na dachu w miejscu oznaczonym na mapie liczbą „4". Zejdź dwa piętra niżej, weź dzwon po czym znów wejdź na dach. Teraz skocz w prawo półkę oznaczoną na mapie „R" i idź w prawo. Wejdź po drabinie na górę, idź w lewo, zabierz diament, po czym przeskocz tej półki na dach oznaczony liczbą „4". Przejdź po nim w lewo, aż dojdziesz do końca dachu. Zeskocz w lewą stronę i machając mieczem spowodujesz, że ukryty diament stanie się twoim łupem. Idź w prawo i przy dwóch polach siłowych użyj dzwon. Teraz uderzając mieczem rozbij te pola siłowe i idź w prawo. Doszedłeś do robota, którego należy zniszczyć. Aby to uczynić zadaj kilka ciosów, robot przesunie się do góry. Teraz wskocz na odpowiednio wysoką znikającą półkę i zadawaj mu ciosy. Po zniszczeniu robota należy wejść po drabinie na górę, jest to koniec levelu.



POZIOM 10

LEVEL 9

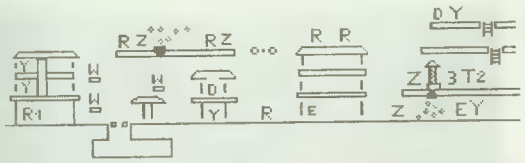
„Rodzisz" się w miejscu oznaczonym na mapie cyfrą „1". Aby ukończyć level należy zebrać dziewięć dyskietek i jeden dzwon. Po zdobyciu dyskietek udaj się do miejsca oznaczonego literą „Z". Użyj w tym miejscu dzwon i dyskietki, które zdobyłeś uruchomią komputery. Teraz podejdź do pola siłowego (świecący pręt) i uderz go (jeden raz). Po czym będziesz musiał stoczyć walkę latającym talerzem. Tę czynność będziesz musiał wykonać dziewięć razy. Jeśli zechcesz możesz walczyć z kilkoma naraz talerzami, jednak odradzamy tę metodę, ponieważ zakończysz szybko grę. Po zniszczeniu wszystkich talerzy idź w prawą stronę.



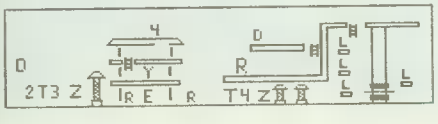
POZIOM 9

LEVEL 10

„Rodzisz" się w miejscu oznaczonym na mapie liczbą „1". Idź w lewą stronę, aż dojdziesz do miejsca, gdzie znajduje się dzwon i papirus oznaczony mapie literą „D". W tym momencie wzięłeś pierwszy z ośmiu papirusów potrzebnych do ukończenia levelu. Idź w prawo, aż dojdziesz do paproci na którą należy wskoczyć, po czym wejdź na półkę wyżej. Wejdź po drabinie górę idź w prawo. Dojdziesz do papirusa, który należy zabrać. Cofnij się do drabiny i skieruj się w lewą stronę, aż dojdziesz do najniższego filaru. Wskocz na niego i przeskakując filaru na filar (w lewą stronę) wejdź na najwyższy. Podskocz i uderz mieczem w sufit. Teraz powinien spaść papirus. Weź go i idź dalej w lewą stronę, po czym pod koniec półki skocz i uderz mieczem w sufit. Spadnie papirus, powinieneś go zabrać. Teraz idź w prawo przeskakując filaru na filar, aż dojdziesz do oznaczonego na mapie literą „S". Jest to skarb, który możesz zabrać (jeśli chcesz, jak nie to nie). Z filaru którym stoisz przeskocz na drabinę (w prawo) umieszczoną wyżej. Idź w prawo, wskocz po półkach na piętro wyżej. Teraz idź w lewo, aż dojdziesz do ściany przez którą nie będziesz mógł przejść. Trochę cofnij się i wejdź po półkach na górę, aż dojdziesz do drabiny po której należy wejść na górę i dojść do miejsca oznaczonego na mapie literą „Z". Użyj dzwonu, pojawi się most po którym należy wejść górę i idź w prawo przeskocz na półkę obok i idź dalej w prawą stronę. Wejdź po drabinie na górę i pójdź w lewą stronę, przeskocz na półkę obok. Podkocz i uderz mieczem w sufit. W tej chwili powinien spaść papirus i zabierz go. Idź w lewo, zabierz dzwon, po czym cofnij się i wejdź po drabinie na górę. Idź w lewo i po półkach skalnych wejdź górę. Teraz idź w prawo. Dojdziesz do paproci. Wejdź na nią i wskocz filar. Przeskocz z niego filar wyższy (idź w lewo), zabierz papirus i zejdź na dół. Idź w prawo, aż do końca, podskocz i zabierz papirus. Trochę się cofnij i wskocz na półkę której należy podskoczyć i uderzyć mieczem w sufit. Zabierz papirus i idź w lewo, aż dojdziesz do pomieszczenia w szachownicę. Użyj dzwonu i papirusy, które zbierałeś uruchomią potwora, którego należy pokonać. Radzimy najpierw atakować jego oczy. Jeżeli zabijesz potwora, to pomścisz Swojego Mistrza.



POZIOM 8



opracowanie: Michał Bakuliński i Marek Węglowski w oparciu wersję Amigę



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

W poprzednim numerze naszego pisma rozpoczęliśmy opis przejścia jednej z najciekawszych, choć już nie najnowszych gier z gatunku Arcade–Adventure. Przypomnę, że nasz bohater znalazł się w tajemniczym zamku zamieszkałego niegdyś przez dynastię Wulfów. Jednak ostatni właściciel zamku Lord Corolus wraz ze swoimi rycerzami zostali zgładzeni przez obłąkanego Dianosa. Na Tobie spoczął obowiązek pomszczenia śmierci Lorda i jego podwładnych. Musisz więc odszukać i zabić okrutnego Dianosa...



CADAVER

część druga



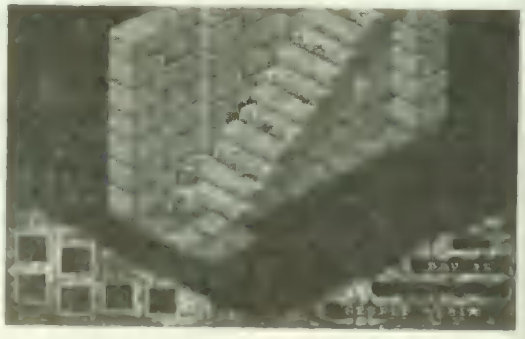
POZIOM 3

Znalazłeś się w pomieszczeniu zwanym MAIN PASSAGE. Pojdź na dół, omiń Wilczy dół w LESSER PIT ROOM i przejdz do SIDE CHAMBER. Tutaj pociągnij za dźwignię i stań pomiędzy prętami aby je zablokować podczas zamykania. Pójdź do VISITORS GAOL, pociągnij za dźwignię i weź klucz oraz gwiazdkę do rzucania. Wejdź do COURT HALL, włóż klucz do zamka i przejdź do HIGH COURT. Otwórz skrzynię, weź Scroll (czar Dispel Trap), Staminę (podlecz nią swoje zdrowie) i udaj się do Króla HULFA w ROYAL COURT. Weź z podestu klucz, świecę i dotknij starego Króla (dowiesz się, że niektóre drzwi są zablokowane dwustronnie). Teraz wróć do SIDE CHAMBER i zejdź schodami do GAOL, następnie włóż klucz do zamka przy drzwiach do ROYAL GAOL i wroć do HIGH COURT. Pociągnij dźwignię i wskocz do dołu. Weź koronę, kulę ze skrzynki i włóż klucz do zamka, następnie wróć do Króla. Daj mu koronę. W zamian otrzymasz klucz, który jest niezbędny w QUESTS HALL. Udaj się tam, włóż klucz do zamka i przejdź do ANTE ROOM. W ogromnym labiryncie ROYAL MAZE postępuj zgodnie z poleceniami zamieszczonymi poniżej. Uwaga! Od tego miejsca będziemy posługiwali się następującymi skrótami:

O – wschód;
N – Północ,
W – Zachód;
S – Południe.

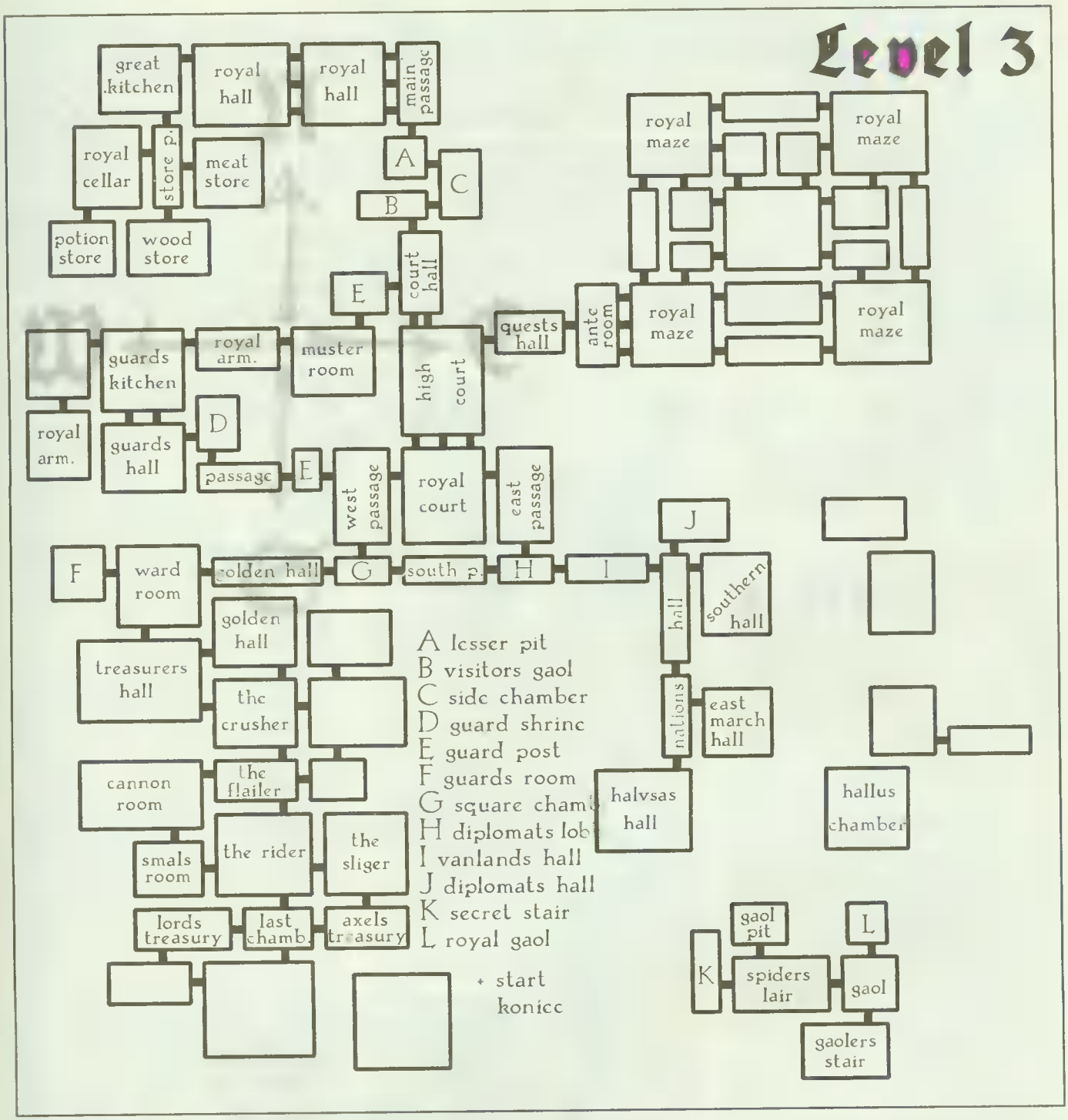
Pójdź (O, O, O, W. na dół), podnieś kawałek dźwigni (O, N, W, W). Otwórz skrzynię i weź klucz (O, N, W), pociągnij dźwignię – włóż najpierw znaleziony trzonek w otwór – (S). Napij się z butelki, w której jest klucz, weź klucz i poczekaj aż ustanie działanie alkoholu. Teraz przeskocz przez blokadę i weź świecę (S, O, O, N, W. N, W). Włóż trzonek w otwór dźwigni i pociągnij ją (O. O, W, na dół). Tutaj naciśnij najpierw lewy, potem prawy przycisk (S, O). Weź szkatułkę, wciśnij przycisk i weź Diament (N, W. w prawo). Pociągnij dźwignię (O). Postaw świecę w czerwonym kole, zapal ją, weź jeszcze świecę (W. N). Otwórz skrzynię, weź świecę i zapal znowu jak w kole (W, N, O. O). Tutaj świeca stoi w czerwonym kręgu i dlatego możesz być teleportowany. Otwórz skrzynię, przedtem jednak użyj czaru Dispel Trap, weź skarb i szkatułkę, którą później musisz otworzyć. Weź klucz i wróć do sali gdzie jeszcze stoją świece. Postaw znowu świece (S). Otwórz, ale nie idź dalej na południe. Zostaw najpierw klucz (N, W. do góry, S, w lewo. S, przeskocz przez blok. S, O, O). Wskocz na deskę (N), weź zioła i wracaj do Króla Hulfa. Tutaj wrzuć łupinki ziół do Chrzcielnicy i weź klucz. Popatrz jeszcze na Króla, czy posiada koronę. Stad udaj się do MAIN PASSAGE i włóż klucz do zamka. Teraz proponuję nagrać stan gry na dysk.

Wejdź do ROYAL HALL i zbierz szybko przesuwające się monety – spadną dwa kryształy, weź je również. Wejdź do następnego pomieszczenia. Musisz wykazać się jeszcze lepszym refleksem. Wciśnij przycisk w ścianie zanim dotknie go tocząca się kula. Gdy to zrobisz, pociągnij dźwignię i przejdź do GREAT KITCHEN. Zjedz wszystko z gómej skrzyni, włóż złoto i znajdź pomieszczenie ze skałami (W, S), przerzuć łupinki i weź klucz. Przerzuć beczki i pociągnij dźwignię (N, W). Włóż do otworu skałę i pociągnij za dźwignię. Spowoduje to wyrzucenie skały jakby to była kula armatnia. Postaw beczki na podwyższeniu i powtarzaj te czynności, aż wszystkie beczki zostaną roztrzaskane. Weź ich zawartość (O. O), przeszukaj beczki, weź świńskie głowy i zjedz mięso. Weź klucz (W, W), otwórz skrzynię, weź masakrującą kulę i monetę (O, O). Pająka zabij masakrującym zaklęciem lub popoprostu niego skocz, zaklęcie zachowaj na później. Teraz zbuduj sobie drabinę, wskocz do klatki i przynieś klucz. Zjedz świńską głowę – zostaniesz przeteleportowany. (W, S, S, O), połóż skałę w wejściu i pociągnij dźwignię (W, W). Ponownie otwórz (S). Otwórz skrzynię z butelkami i znowu zbuduj drabinę. Wejdź na wielką skałę, stocz z niej beczkę, przeszukaj ją, weź zieloną butelkę i Elixir. Teraz włóż monetę w szczelinę i wracaj do Króla. Wlej do Chrzcielnicy Elixir i weź klucz (W, S, O, W, W, W). Otwórz skrzynki, weź zawartość, odszukaj beczkę i weź worek (O). Tutaj poczekaj aż zielona kulka znajdzie się na dole i uruchom płaszczyznę

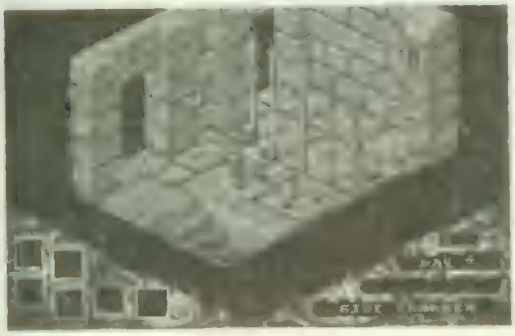


Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

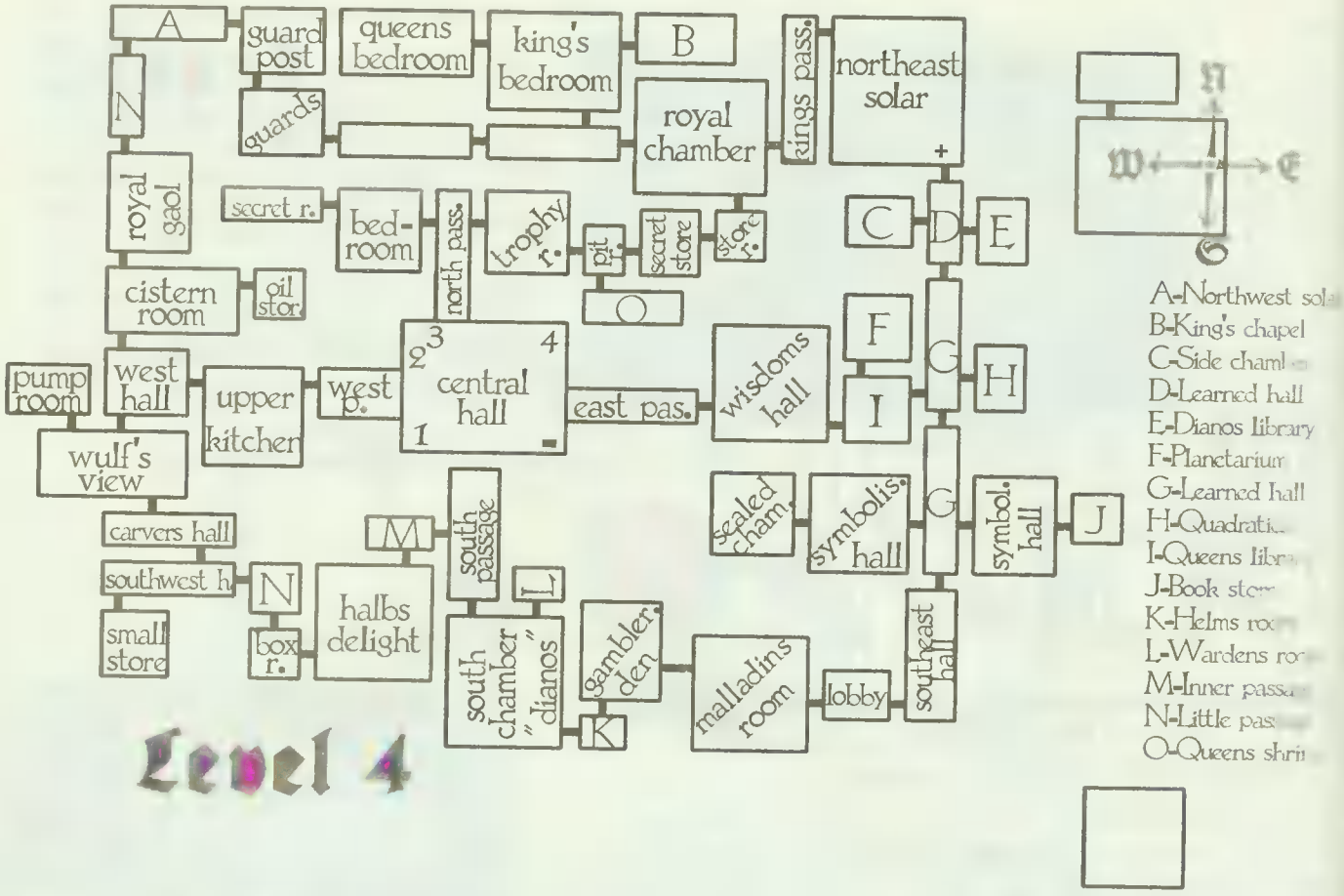
Level 3



dla nóg (S). Zrzuć skrzynię, weź jej zawartość i włóż do dziury 4 Diamenty. Znowu zaczekaj aż kula będzie na dole i weź kamienie. Szybko skocz na dół. Przed schodami znowu skocz na deskę – z tego miejsca skocz i pociągnij dźwignię. Znowu na deskę, przedtem na deskę z kolcami i na południe (nie ciągnij dźwigni), potem omiń kulę armatnią i przeskocz na zachód. Pociągnij dźwignię i na wciągarce wjedź do góry. Przeskocz na wschód, pociągnij dźwignię (N). Wskocz do dziury, weź klucz, potem wyskocz i idź dalej. Znowu uruchom dźwignię i jeszcze raz wskocz do dziury. Wróć do pomieszczenia z deską (S, S), stań na desce i pociągnij ją do góry. Teraz skocz na dół i pociągnij dolną deskę dźwignią (W). Pociągnij deskę (O), tutaj zbuduj drabinę (S, skocz w dół, O). Na dużej skrzyni użyj czaru Dispel Trap, otworz ją i weź zawartość Pociągnij dwukrotnie dźwignię – spowoduje to odblokowanie innej dźwigni. Pociągnij obie (N). Tutaj pociągnij wszystkie 4 dźwignie (W), skocz wysoko (S), skocz (W, W). Po wejściu do komnaty zaczekaj, aż spadnie krata i zaklinuje się. Przeszukaj dokładnie komnatę (O, O, N, W. S. S, do góry). Wszystkie cztery skrzynie możesz otworzyć przy pomocy odczarowującego zaklęcia. w drugiej znajduje się klucz do pozostałych. Przeskocz przez zachodni dół, weź klucz i opuść dźwignię. Zeskocz na dół (N, N, na dół, W, O, N, O, uruchom dźwig, S. S. S. W). Tutaj wrzucaj do jamy kamienie tak długo, aż zamknie się wejście (O, N, O. O, N i przejdź na wysoko poruszającą się deskę (N). Zeskocz na kierunek (O. O). Otwórz skrzynię (N), z drabinki wdrap się poprzez siatkę do jamy, otwórz ją i weź trzonek. Teraz wracaj znowu przez jamę do komnaty, włóż trzonek w otwór i pociągnij za dźwignię (N). Szybko pociągnij dźwignię (N), przeszukaj ten pokój, pociągnij za dźwignię i



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



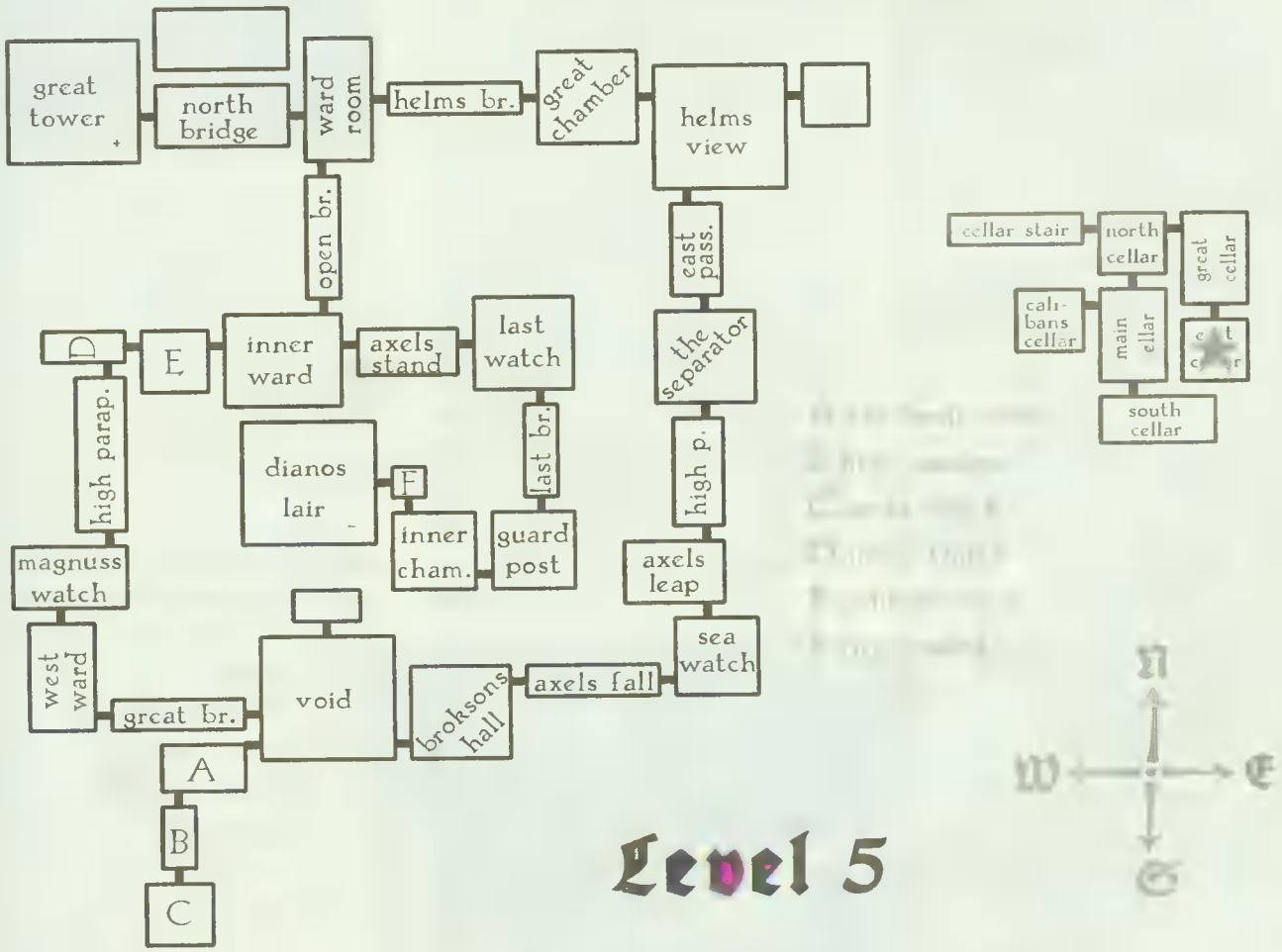
powrotem na południe, weź ze sobą obie szkatułki (W). Włóż do szczeliny monetę (W, N, O, O). Udaj się do króla i wsyp zawartość woreczka do miseczki, a w zamian otrzymasz klucz. Idź (O, S) otwórz drzwi kluczem (O). Weź klucz i idź (O, N). Zabij pająka. Podstaw beczki pod tarczę i dotknij ją a otrzymasz klucz. Weź baranią czaszkę, wejdź na górę połuż ją obok świecy, otwóż skrzynię. Wewnątrz jest szkatułka, którą możesz otworzyć zaklęciem Dispell Trap i weź klucz i pergamin, a butelkę i szkatułkę włóż do skrzyni. Wez czarodziejską różdżkę. Idź (na dół, S, S). Weź klucz z głowy monstrum (klucz leży na głowie lewego monstrum – zabij go gwiazdkami, lub urzyj masakrującego zaklęcia, dopiero wtedy on spadnie), (N). Połóż dwie małe szkatułki i otwórz je. W komnacie na prawo wciągnij skrzynię jak najdalej w lewo i pociągnij dźwignię. Kiedy deska będzie znowu na dole, uruchom dźwignię i wskocz na deskę. Na górze weź złote monety i czarodziejską różdżkę, która leży pod zbroją. Otwórz skrzynię i zabierz wszystko, użyj zaklęcia niepamięci. Weź szkatułkę spod poduszki i otwórz ją, a następnie włóż klucz mosiężny i wyjmij go (na dół, W, S) otwórz drzwi kluczem i idź (S). Weź książkę i otwórz skrzynię, weź ze sobą napój. Naciskaj przycisk przemian z dźwignią w taki sposób, aby 4 deski ustawiły się jak drabina. Wejdź po powstałych w ten sposób schodach na górę, otwórz skrzynię i weź jej zawartość. Weź trzonek i połóż srebrny trójkąt środku kloca, weź różdżkę (na dół, N). Trzonek włóż do prawej szczeliny i pociągnij (N, O). Teraz musisz położyć 3 różdżki na 3 kloce. (L – prawy, D – lewy, m – środkowy, litery określają pierwszą literę nazwy różdżki). Kiedy wykonasz to zadanie prawidłowo, spadnie mała szkatułka. Otwórz ją czarem Dispel Trap i weź klucz. Weź z powrotem 3 różdżki (W, S, O). Tutaj wypij napój Giant Jump (napój pozwalający wykonywać olbrzymie skoki) i podskocz do dźwigni. Pociągnij dźwignię (do góry, O). Na wielkiej czarnej księdze użyj czytającego zaklęcia i wrzuć ją do otworu pod czarnym kamieniem. Baranią czaszkę wrzuć do otworu z żółtym kamieniem, wino z zielonym kamieniem, a czerwoną szkatułkę wrzuć do otworu pod czerwonym kamieniem. Weź zmieniającą się kulę (na dół, W, N, W). Zaklęciem Matela otwórz drzwi (W, N, W). Rzuć czarujące zaklęcie na kamień chrzcielny, weź klucz (W, O, W, W). Zabij karła na dole rzucając w niego gwiazdkami (ten u góry nie jest groźny) (N). Oba Monstra zabij czarem masakrującym, pociągnij dźwignię i weź klucz (S). Przejdź teraz do GUARD POST, wypij napój Shot Shield i wejdź do MUSTER ROOM. Przejdź teraz za Monstrum siedzące po lewej stronie. Ostrożnie weź klucz i otwórz drzwi (N). Weź klucz, zabij oba Monstra (W). Otwórz teraz dwukrotnie dwoma kluczami. Wypij napój Super Fast, sprawdź poduszkę i weź klucz (S). Otwórz skrzynię czarem Dispel Trap, potem trzykrotnie użyj zaklęcia krzyczącego koła (N, O, S). W GUARDS HALL ostrożnie weź klucz i udaj się do labiryntu ROYAL MAZE. Tam znajdziesz skrzynię, otwórz ją, weź kielich i idź z powrotem do Króla Hulfa. Napełnij teraz kielich z kamienia chrzcielnego i zanieś go Królowi. Ten w podzięce ofiaruje Ci klucz. Idź do HIGH COURT, skocz do dziury. Z ROYAL GAOL przejdź do SPIDERS LAIR. Zabij pająki, otwórz drzwi i wejdź na SECRET STAIRS. Pójdź schodami do góry i poziom 3 należy już do historii. W ten właśnie sposób ukończyłeś najdłuższy i najtrudniejszy poziom tej fascynującej gry

POZIOM 4

Schodami z poziomu 3 przedostałeś się na poziom 4. Znalazłeś się w komnacie NORTHEAST SOLAR. Otwórz skrzynię i weź sakiewkę z pieniędzmi. W tym pomieszczeniu znajdują się 4 płytki w podłodze. Gdy na nie staniesz, ruszają się. Naciskając je w odpowiedniej kolejności otworzysz zaryglowane drzwi. Zacznij od płytki przy drzwiach i idź do innych, tylko zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przejdź przez KINGS PASSAGE do ROYAL CHAMBER, otwórz skrzynię i weź kulę. Wejdź do STORE ROOM, otwórz skrzynię i weź klucz, a następnie przejdź do KINGS BEDROOM. Tutaj obejrzyj poduszkę, weź szkatułkę, pociągnij dźwignię i przejdź do QUEENS BEDROOM. Przeszukaj krzew znajdujący się po prawej stronie. Weź klucz, sprawdź zasłonę po prawej stronie i naciśnij przycisk. Otwórz skrzynię, weź jej zawartość i przejdź do SECRET STORE. Otwórz trumnę, weź bomby i baranią czaszkę. Popchaj kilka razy ścianę, a utorujesz sobie przejście do PIT ROOM. Ostrożnie omiń dół i wejdź do QUENS SHRINE. Tutaj postaw wino na ołtarzu i weź świece. W czerwonej trumnie znajduje się klucz. Stalową skrzynię otwórz za pomocą zaklęcia otwierającego, a następnie weź napój. Przejdź do komnaty GUARDS, weź świecę, przeszukaj poduszkę pod głowę i weź gwiazdkę do rzucania. Wskocz na łóżko, sprawdź ścianę i weź klucz ze skrytki. Wejdź do GUARD POST i weź klucz (zauważysz, że dzieje się z Tobą coś dziwnego – ubywa Ci energia. Dzieje się tak dlatego, że klucz który wziąłeś jest gorący i parzy Cię). Zanim więc weźmiesz

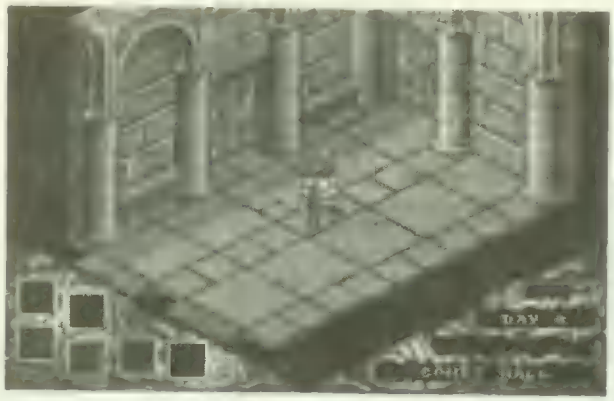
Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

klucz, rzuć na niego flaszkę z wodą – ostudzisz go. Teraz otwórz skrzynkę, weź jej zawartość i wróć do QUEENS SHRINE. W szkatule leżącej na podłodze znajduje się zaklęcie błogosławiące trunek. Włóż scroll do skrzynki, wyjmij go i użyj na napoju siły. Wypij napój siły, odsuń ołtarz i naciśnij guzik. Wejdź do PIT ROOM – dół zniknął i pojawiły się schody. Zapal bombę i rzuć ją – otworzy się wejście do TROPHY ROOM. Wejdź do SECRET STORE, podsuń skrzynię i sprawdź trofeum, a następnie pociągnij dźwignię. Udaj się do TROPHY ROOM i pociągnij dźwignię w czaszce. Pociągnij odnowioną dźwignię, kiedy punkt znajdzie się na górze, otwórz drzwi szmaragdowym kluczem. Przejdź teraz do KINGS CHAPEL, wciśnij przycisk na ołtarzu, połóż na nim baranią czaszkę, a na grubej niezrozumiałej książce użyj czarodziejskiego zaklęcia. Przeczytaj książkę – spadnie czerwona szkatułka. Weź z ołtarza świecę, otwórz szkatułkę. Znajdziesz tam klucz. Otwórz nim trumnę i weź jej zawartość. Idź teraz do NORTH PASSAGE, pociągnij dźwignię, możesz wziąć śmiało jedną sakiewkę. Pociągnij drugą dźwignię i przejdź do BEDROOM. Sprawdź lampę, naciśnij przycisk, otwórz małą skrzynię, weź drążek i butelkę. Otwórz skrzynię i weź skrzynkę, otwórz dużą trumnę i weź wszystko co znajdziesz w jej wnętrzu. Możesz teraz zapalić dwie bomby aby przedostać się do SECRET ROOM i zabić Demona, ale to się nie opłaci – chociaż jeśli chcesz, możesz zresztą spróbować. Teraz musisz dojść do GUARDS. Pociągnij najpierw prawą, a potem lewą dźwignię i wejdź do GUARD POST. Tutaj wypij napój Shot Schield i wejdź do NORTHWEST SOLAR. Postaw świecę w czerwonym kręgu i zabij Demona gwiazdkami. Przejdź przez LITTLE PASSAGE do ROYAL GAOL i pociągnij 4 razy dźwignię. Idź do UPPER KITCHEN weź dzban, klucz i czarkę. Wejdź do PUMP ROOM, weź klucz, dźwignię i kulę, zjedz najlepszy ser oraz weź monetę. Postaw teraz czarkę pod pompą i napełnij ją płynem. Idź do CISTERN ROOM, wskocz na cysternę i odstaw czarkę. Wejdź do OIL STORE i napełnij słoik płynem z beczki. Wróć do UPPER KITCHEN i postaw słoik w płomieniu – nastąpi wybuch i spadnie klucz. Zabierz go. Wejdź do WEST PASSAGE, sprawdź książkę, weź zaklęcie i pociągnij dźwignię. Wróć teraz do komnaty, w której czterokrotnie ciągnąłeś za dźwignię. Podejdź do wolno stojącej skrzyni. Wyciągnij ją i otwórz przy pomocy czaru Dispel Trap. Skieruj się do WULFS VIEW, zbuduj drabinę i weź klucz leżący na górze. Otwórz teraz drzwi na południe i wejdź do CARVERS HALL. Włóż klucz do zamka, otworzy się krata. Weź napój. Wypij napój Shot Shield, wejdź do SOUTHWEST HALL, postaw świecę w czerwonym kręgu i zabij Demona. Weź klucz i wejdź do SMALL STORE. Tutaj otwórz trumnę przy pomocy Dispel Trap i zaklęcia otwierającego. Zdobędziesz klucz. Pociągnij dźwignię. Pójdź do BOX ROOM, pociągnij dźwignię i wejdź do HALBS DELIGHT. Tutaj poprzez przesuwanie drewnianych kloców zyskasz wolną drogę do drzwi na północ. Wypij napój do gigantycznych skoków i wskocz na deskę. Weź napój, otwórz skrzynię i weź 4 zielone pieniążki Token. Idź do SOUTH CHAMBER, otwórz skrzynię i weź klucz. Musisz tak przesuwać płytki w podłodze, aby utworzyć poziomo napis DIANOS. Wejdź do HELMS ROOM, a następnie do GAMBLERS DEN (przedtem jednak zostaw w którymś z wcześniejszych pomieszczeń jak najwięcej przedmiotów). W tym pomieszczeniu możesz spokojnie odpocząć. Wrzuć zielone monety do dzbana po prawej stronie. Nagraj stan gry na dysk i rozpocznij próby. Kiedy uda Ci się to zrobić możesz spróbować szczęścia w środkowej próbie. Po lewej stronie graj dotąd, dopóki nie wyleci srebrny klucz (może wylecieć jeszcze kilka flaszek Staminy i kilka sakiewek złota). Kiedy uda Ci się uzyskać klucz, przejdź do LOBBY. Wypij napój Shot Shield, wejdź szybko do SOUTHEAST HALL i zabij gwiazdkami Demony (możesz również użyć kuli łamiącej wolę, ale uważaj aby starczyło Ci jej do końca, ponieważ jest ona niezbędna w końcówce gry). Idź przez LEARNED HALL do SYMBOLISTS HALL. Tutaj ustaw dźwignię w ten sposób aby pojawił się przycisk w tej komnacie i w następnej. Należy je wcisnąć. W prawej komnacie BOOK STORE przeczytaj książkę, a w lewej SEALED CHAMBER otwórz kufer i weź Planetę. Idź teraz do QUADRATICA, przesuń skrzynię pod ścianę i dotknij 5 kafelka z góry – w nagrodę otrzymasz jeszcze jedną Planetę. Przejdź do środkowego LEARNED HALL i policz sobie



Level 5

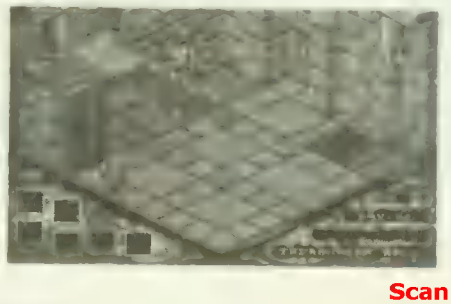
Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

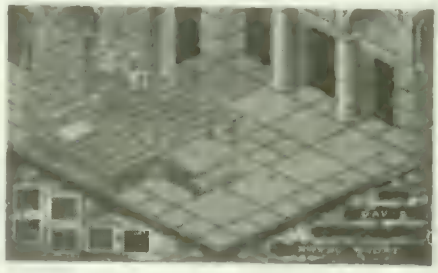


na przyciskach (musisz przyciskać je w odpowiedniej kombinacji), aż otworzą się drzwi do QUEENS LIBRARY. Kiedy uda Ci się to wreszcie zrobić, idź do WISDOMS HALL, weź Planetę i przejdź do DIANOS LIBRARY. Tutaj przeczytaj wszystkie książki, aż znajdziesz Scroll. Sprawdź dywan wiszący na ścianie, weź klucz i przejdź do SIDE CHAMBER. Zeskocz ze schodów do klatki, weź skrzynkę i wyjdź z klatki. Otwórz skrzynię i połóż srebrną monetę. Wejdź na górę, otwórz trumnę i weź Scroll, a następnie wróć do QUEENS LIBRARY. Tu możesz wykorzystać zaklęcie czarownego pisma i zaklęcie poznania. Otwórz skrzynię przy pomocy zaklęcia otwierającego i weź czwartą Planetę. Teraz wróć do SIDE CHAMBER i schodami wejdź do dużego pomieszczenia z otworami w podłodze. Tutaj błyszczącą Planetę wrzuć do otworu obok drzwi, mniejszą do otworu obok zaznaczonego pola, Planetę z dwoma księżycami wrzuć do otworu całkiem po lewej stronie i Planetę oznaczoną symbolem do południowego otworu. Kiedy to zrobisz idź do PLANETARIUM, spójrz na globus i pociągnij za klapkę. Weź dwa złote klucze i idź do SOUTH PASSAGE. Powinieneś mieć przy sobie 4 złote klucze, kulę o sile 240 oraz czar Masacre. Kiedy dojdziesz do SOUTH PASSAGE, przygotuj sobie kulę o sile 240 i wejdź do CENTRAL HALL. Użyj kuli, zabij Demony czarem Masacre. Włóż klucze do dziurek w następującej kolejności (licząc od lewej) – 1, 4, 3, 2. Kiedy to zrobisz wejdź na środek komnaty i już jesteś w ostatnim, piątym poziomie gry.

POZIOM 5

Zostałeś przeteleportowany do wieży GREAT TOWER. Tutaj weź kamień, przejdź do NORTH BRIDGE, znowu weź kamień, dotknij płytki w podłodze i włóż dwa kamienie do czaszki. Wejdź do WARD ROOM, weź dwie butelki i przejdź do HELMS BRIDGE. Pociągnij obie wystające dźwignie tak, aby zablokować ruch dwóch chodzących zielonych. Teraz naciśnij guzik, weź butelkę i przejdź do HELMS VIEW. Weź Emeralda i idź do GREAT CHAMBER. Tutaj otwórz skrzynię i weź zaklęcie, a następnie zejdź schodami na dół. Przeszukuj pomieszczenia na dole i zabieraj zawartość skrzyń. Udaj się do CELLAR STAIR, postaw urnę na bloku i pociągnij dźwignię – możesz teraz wziąć diamenty. Skieruj się do EAST CELLAR, stań na czaszce i rzuć butelkę z krwią w Pentagram na ścianie. Zostaniesz teleportowany do GREAT CHAMBER, ale żeby było ciekawiej to na filar. Teraz musisz działać szybko i dokładnie. Przeskakując z filaru na filar zbieraj szkatułki. Kiedy uda Ci się to zrobić, przejdź do EAST PASSAGE. Tutaj musisz zebrać wszystkie szlachetne kamienie – bądź ostrożny, ponieważ gdy staniesz na niewłaściwej płytce, zostaniesz przeteleportowany za pręty na NORTH BRIDGE – uwolnienie się stamtąd, będzie kosztowało Cię utratę znacznej ilości energii. Wejdź do THE SEPARATOR, weź klucz, pociągnij dźwignię i wróć do GREAT CHAMBER. Tutaj wypij napój siły i przesuń drewniany blok. Wejdź do OUBLIETTE, przeszukaj czaszkę, weź kamienie i pójdź do HIGH PASSAGE. Tam pociągnij środkową dźwignię, wejdź na wysokie schody i poczekaj. Weź kilka diamentów, klucz i wejdź do AXELS LEAP. Zabierz Orb i przejdź do SEA WATCH. Tutaj ze skrzyni użyj czaru Dispel Trap, otwórz ją, weź truciznę na pająka i przejdź przez AXELS FALL do BROKSONS HALL. W AXELS FALL nie zapomnij włożyć do czaszki Emeralda. Otwórz skrzynię, pociągnij za dźwignię i wskocz na ruchomą deskę. Wylej kilka kropli trucizny na pająka, weź klucz, pociągnij najpierw prawą, a później lewą dźwignię i przejdź do pomieszczenia na północ od VOID. Tutaj otwórz skrzynię, naciśnij guzik, weź wszystko i przejdź do THE LORDS VIEW. Teraz poczekaj i ustaw przyciski 7 – 4 – 1. Wejdź do HIGH PASSAGE, pociągnij dźwignię, wejdź do LORDS WATCH, wróć z powrotem i ponownie pociągnij dźwignię. Wejdź do LORDS WATCH, naciśnij guziki i weź czerwoną szkatułkę oraz klucz. Udaj się teraz do GREAT BRIDGE, włóż Rubin do czaszki, otwórz, włóż mały zielony pieniążek w szczelinę i wejdź do WEST WARD. Tutaj weź kamień, wypij napój siły i przesuń blok pod drzwi. Pociągnij dźwignię i wróć do LORDS WATCH. Wlej zawartość flaszki z kwasem do miski i wrzuć do niej dwa kamienie. Stąd udaj się do MAGNUSS WATCH, włóż Ametysty w czaszkę, przejdź do HIGH PARAPET, pociągnij dźwignię i wejdź do INNER WATCH. Tutaj weź klucz, otwórz skrzynię, weź kamienie i wejdź do CALIBANS VIEW. Weź klucz i wróć z powrotem. Weź obie skrzynki i pociągnij dźwignię. Kiedy to zrobisz, udaj się do GREAT CHAMBER, zejdź schodami na dół do MAIN CELLAR i wejdź do CELIBANS CELLAR. Tutaj weź Ametyst, wciśnij guzik i weź zaklęcie, a następnie przejdź do pomieszczenia z Pentagramem. Znowu teleportuj się. Weź zaklęcie (N), pociągnij dźwignię (N, W, do dołu). Tutaj otwórz skrzynkę i weź wszystko (do dołu, O, S, S, O). Weź Orb, naciśnij guzik i weź kamienie, a następnie udaj się do CELLAR STAIR. Połóż dwa Orby pod prasę i weź Opale (do góry, O). Włóż Opale do czaszki i przejdź do WARD ROOM. Tutaj przesuń diamenty przed cokół i użyj zaklęcia DISPEL MAGIC – w ten oto sposób jestes przed Turkusem nr 1. Weź go, przejdź przez OPEN BRIDGE i INNER WARD do AXELS STAND. Musisz teraz być we władaniu Turkusa nr 2. Jak to zrobić?! Użyj Learn Potion na flaszce z ciemnej komnaty i sprawdź ją. Przejdź do LAST WATCH, wypij napój nieśmiertelności, wskocz na pale i weź książkę. Odwróć się w stronę wejścia i rzuć flaszkę z której przed chwilą piłeś (przyda się jeszcze na pewno). Wejdź do HIGH PASSAGE, Agaty włóż do pierwszej czaszki, Tygrysie oczy do drugiej, a dwa Turkusy do trzeciej. Po włożeniu czaszki, znikną i otworzą się drzwi na południe. Włóż kawałek Jadeitu do zielonej skrzynki, weź ją i idź do Wejdź do GUARD POST. Otwórz czerwoną skrzynkę i zabierz pierwszy kamień BLOOD STONE. Zabierz skrzynkę i idź na północ i wykonaj to samo ponownie. w wyniku czego uzyskamy dwa krwawe kamienie. Z chwilą kiedy otrzymasz dwa czerwone kamienie, dotknij czaszkę w ścianie i kiedy energia spadnie do 8 punktów, włóż te dwa kamienie do czaszki. Kiedy otworzą się drzwi, wejdź do INNER CHAMBER. W tej komnacie zostaw wszystko co masz i przejdź do DIANOS LAIR. Tutaj wejdź szybko do środkowego wejścia (spadniesz na dół do MAIN CELLAR), pozbieraj wszystkie Diamenty i udaj się do LAST WATCH. I jak teraz przejść przez ostre pale? Nie na darmo zostawiłeś tu swój napój?! Napij się z flaszki, przejdź po palach i idź do pomieszczenia gdzie wszystko zostawiłeś. Tutaj otwórz skrzynię i włóż do niej: zaklęcie Banish. napój nieśmiertelności Immortal i Orb Kumulus. Teraz możesz śmiało iść do komnaty DIANOS LAIR (wszystko to co włożyłeś w poprzedniej komnacie zostało przeteleportowane do tej komnaty), otwórz skrzynię i weź z niej to co poprzednio włożyłeś. Przejdź na środek komnaty, pojawi się DIANOST (to jest gość, do którego zmierzałeś przez cztery poprzednie poziomy): teraz kiedy ON się pojawi użyj zaklęcia Mindblast, wypij napój nieśmiertelności i dotknij „starego dziadka". Teraz używaj tak długo zaklęcia BANISH, aż ten okrutnik zemrze. Kiedy to się stanie, weź Jego głowę i wejdź w środkowe drzwi : będziesz spadał ciągle w dół, aż ujrzysz swój końcowy status, czyli DEMI GOD. Tak się kończy ostatni poziom gry. Na szczęście autorzy zadbali o kontynuację tej doskonałej gry, a w jednym z następnych wydań „CS" zamieścimy pełne rozwiązanie do gry „CADAVER – THE PAY OFF". A więc do następnego spotkania...





opracowanie: Jan Doroszkiewicz
oparciu wersję na Amigę

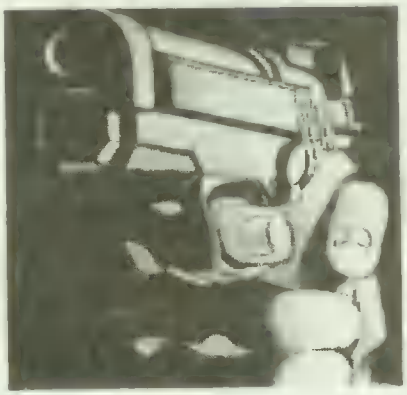
Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl





FIRMA DYNAMIX WPROWADZAJĄC DO WIELKIEJ RODZINY SIERRY WPROWADZI A WIELE NOWATORSKICH ROZWIĄZA DO GIER ADVENTURE. DOSKONAŁYM PRZYKŁADEM NA TO JEST REWELACYJNA GRA "HEART OF CHINA" ORAZ OCZEKIWANA PÓŹNIEJ "RISE OF THE DRAGON".

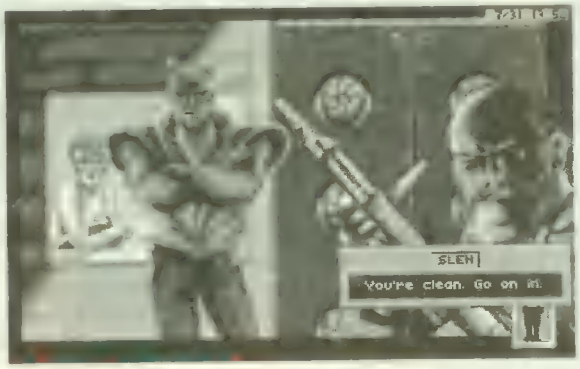
Rise of the Dragon



7.31.2053 r.

Pierwszą rzeczą, która zwróciła moją uwagę zaraz po przebudzeniu było migające światełko VidPhone'u oznaczające, że podczas mojego snu ktoś do mnie telefonował. Postanowiłem sprawdzić kto to był, nie przeczuwając, że tym posunięciem ładuję się w poważne problemy...

Wstałem i podszedłem do urządzenia. Włączyłem zasilanie i za pomocą pilota rozpocząłem przeglądanie nagranych rozmów. Pierwsza wiadomość zelektryzowała mnie. Burmistrz poinformował mnie, że jego córka Chandra została zamordowana, a zbrodni tej dokonano w nader tajemniczych okolicznościach. Mój rozmówca prosił mnie, aby rozwikłać tę zagadkę i schwytać przestępcę. Miałem oczywiście występować incognito. Zasugerował mi abym poszukiwania rozpoczął w centrum rozrywkowym Pleasure Dome u faceta noszącego kryptonim Jake. Druga wiadomość – o wynajmie poduszkowców była zupełnie nieciekawa, natomiast trzecia od mojej dziewczyny Karyn, biła obydwie na głowę. Zostałem obrzucony wyzwiskami i poinformowany o możliwości zerwania wszelkich kontaktów raz na zawsze, a wszystko to z tak błahego powodu, jakim było opuszczenie ostatniej randki. Po wysłuchaniu ostatnich, cierpkich słów Karyn odłożyłem pilota, wziąłem z faxu zdjęcie ciała Chandry oraz wyjąłem z czytnika moją kartę magnetyczną. Ubrałem się i po wyjściu z chałupy zjechałem windą na stację metra. Postanowiłem niezwłocznie zająć się sprawą zleconą mi przez burmistrza i zgodnie z jego sugestią pojechałem do Pleasure Dome. Bez przeszkód ominąłem stojących w drzwiach „goryli" i udałem się do baru. Tam jak zwykle było pełno różnych typków z którymi rozmowa nie miałaby najmniejszego sensu, dlatego zagadałem do barmana (2). Po ostrej wymianie słów barman skierował mnie do człowieka w zielonej kurtce siedzącego przy końcu lady. Podszedłem do niego i zacząłem rozmowę (1, 2, 3, 3, 1). Wiadomość o śmierci Chandry przyjął niezykle impulsywnie i widać było, że nie chce w to uwierzyć. Aby go przekonać pokazałem mu zdjęcie jej ciała. Dopiero po tym facet się załamał i przedstawił. Był to przyjaciel Chandry, Jake. Kontynuowałem rozmowę chcąc uzyskać od niego jakieś pożyteczne informacje (2, 3, 3, 2). Trud ten opłacił się gdyż uzyskałem od niego adres faceta imieniem Chen, który mógł być potenjalnym zabójcą. Postanowiłem od razu sprawdzić tę informację. Korzystając z metra pojechałem pod wskazany adres. Na klatce zderzyłem się z jednookim, nieprzjemnie wyglądającym osiłkiem, ale wkrótce zapomniałem o niemiłym incydencie, ponieważ poprzez szczelinę w niedomkniętych drzwiach apartamentu Chena zauważyłem miotającego się w agonii człowieka. Błyskawicznie wbiegłem do środka, aby mu pomóc, ale ów człowiek na moich oczach zamienił się w szkielet. Chcąc uniknąć kłopotów włączyłem VidPhone mieszczący się w pokoju, wyjąłem z niego kartę Chena i jak najszybciej opuściłem niebezpieczną okolicę. Korzystając z metra pojechałem do centrum miasta (City Hall). Widok kwiaciarki stojącej przy stacji przypomniał mi Karyn. Podszedłem do sprzedawczyni i poprosiłem o kwiaty (2). Po namowie kwiaciarki zdecydowałem się na zakup róży. Aby uiścić opłatę dałem kwiaciarce moją kartę, po czym odebrałem kwiaty. Swe dalsze kroki skierowałem do ratusza miejskiego. Po wejściu do budynku poprosiłem Jenni, aby wpuściła mnie do Bureau of Records, gdzie pracuje Karyn (2, 2). Gdy wszedłem do Bureau, Karyn siedziała przy terminalu komputerowym. Przerwałem jej to zbożne zajęcie i od razu, zanim się na mnie śmiertelnie obraziła, ułagodziłem różami (3) i umówiłem się na randkę na dzisiejszy wieczór (3). Gnębiona wyrzutami sumienia, Karyn zaproponowała swą pomoc. Dałem jej do przejrzenia na komputerze kartę Chena. Wśród jego znanych „kontaktów" zauważyłem faceta, którego spotkałem przed drzwiami jego apartamentu. Oprócz tego był tam jeszcze wyszczególniony Jonny Qwong. Mając kolejny punkt zaczepienia odebrałem kartę i opuściłem ratusz. W drzwiach dopadła mnie Karyn i oddała mi moje klucze. Teraz pojechałem do domu. Otworzywszy drzwi kartą pamiętałem, aby ponownie



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



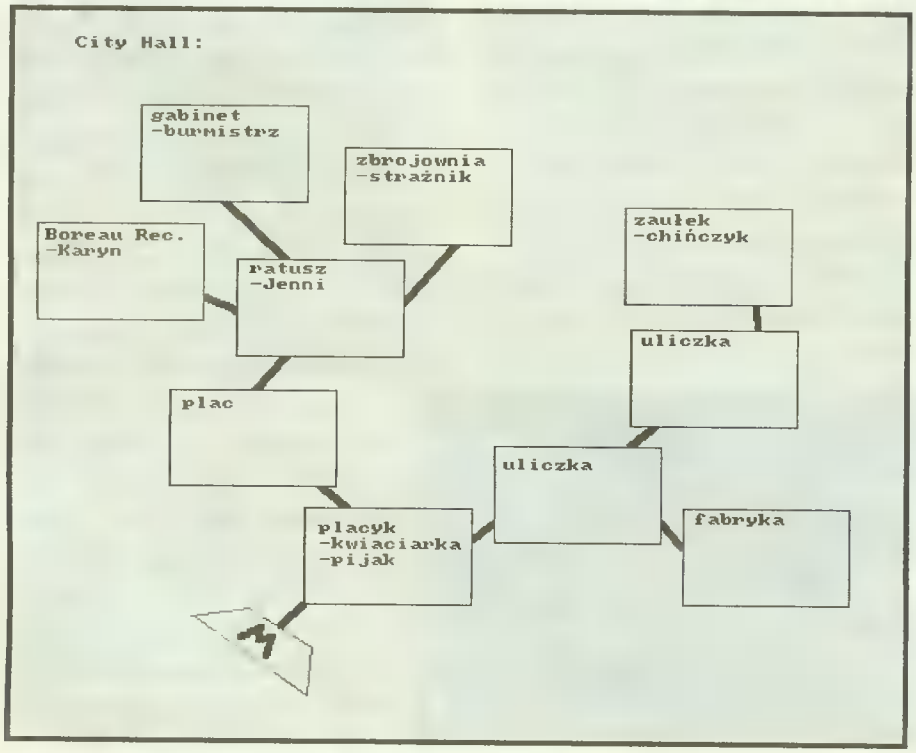
nie zostawić jej w czytniku i nie narazić się na ryzyko jej utraty. Kluczami otworzyłem szafkę nad umywalką i wyjąłem z niej bomby oraz tester. Tak zaopatrzony postanowiłem ponownie pojechać do mieszkania Chena i dokładnie je przeszukać. Drzwi dały się bez problemu otworzyć przy pomocy karty Chena. Po wejściu do środka uruchomiłem VidPhone i przejrzałem ostatni zapis. Wynikało z niego, że po pierwsze: Chen Lu istotnie jest mordercą Chandry, a po drugie morderca został zabity za karę, za to że przyczynił się do śmierci córki potężnej osoby w mieście. Z tego płynęły dla mnie jasne wnioski, że przypadkowo natrafiłem na aferę o wiele większą niż zabójstwo. Z dużego pokoju skierowałem się do łazienki. Znalazłem tam tampon nasączony narkotykiem, który zabrałem dla późniejszego zbadania. Następnie przeszukałem sypialnię. Na wierzchu nie leżało nic interesującego, jedynie wielka statuetka smoka wzbudziła moją ciekawość. Chcąc dokładniej ją obejrzeć, podszedłem bliżej i niechcący dotknąłem smoczego oka. W tym momencie zadziałał ukryty mechanizm i statuetka odsłoniła skryty za sobą sejf. Nie bawiąc się w odgadywanie kombinacji, która by go otworzyła założyłem bombkę na drzwiach i po chwili wyjąłem ze środka pergamin pokryty chińskim pismem. Oprócz niego nic ciekawego już nie znalazłem, ponieważ zbliżała się 7 pojechałem do Karyn, aby ją zabrać na obiecaną kolację.

8.01.2053 r.

Dzisiaj rano zdecydowałem się odwiedzić Jonny'ego Qwonga, jednak kiedy dotarłem na miejsce sprawa okazała się z góry skazana na niepowodzenie. Posiadłość Qwonga była zabezpieczona tak dobrze jak bunkier. Jedyne, co mogłem w tej sytuacji uczynić to spróbować podłączyć jego linię telefoniczną do mojej. Przez studzienkę zszedłem do kanałów i podszedłem do szeregu szafek kontrolnych. Przestudiowałem schemat nalepiony na jedną z nich i tą też otworzyłem za pomocą bomby. Wziąłem do ręki tester i ostrożnie, wtedy gdy wskaźniki pokazywały minimalne natężenie prądu popodłączałem, końcówki we właściwe miejsca. Potem zamknąłem szafkę i szybko, popędzany piskami szczurów, opuściłem to obrzydliwe miejsce. Metrem pojechałem do centrum i udałem się do ratusza. Ponownie musiałem ominąć Jenni (2) idąc do Karyn. Z Karyn przywitałem się (1) i dałem jej narkotyk znaleziony u Chena do analizy. Ponieważ nic więcej do niej nie miałem pożegnałem się (2) i poszedłem do znanego mi słuchu starego chińczyka, mieszkającego niedaleko fabryki. Chciałem aby odczytał mi pergamin, ale on nawet nie dał mi dojść do słowa. Od razu zaczął mi opowiadać jakieś bzdury o legendarnym demonie, który pokonany ponownie wyjdzie na świat już parę dni, aby się zemścić i ja zostałem wybrany przez bogów, aby go powstrzymać. Nie chcąc go zrazić potulnie zgodziłem się z jego słowami (2, 1) i dałem mu do odczytania pergamin. Zawierał on, według tłumaczenia staruszka, potwierdzenie jego poprzedniej opowieści. Na odchodne Chińczyk podarował mi przedmioty jakoby mające mi pomóc podczas „ostatecznej rozgrywki". Przyjąłem je, a pancerz nałożyłem od razu. Wracając zauważyłem, że brama prowadząca do starej, nieużywanej fabryki jest otwarta, a na terenie palą się światła. Postanowiłem to sprawdzić. Jeden rzut oka do wnętrza fabryki wystarczył, aby stwierdzić, że w rzekomo opuszczonym budynku, trwa produkcja jakiejś chemicznej substancji. Byłem pewien że na pewno nie jest to aspiryna. Pewne mgliste przypuszczenie jakie wylęgło się w moim mózgu spowodowało, że założyłem ładunek wybuchowy na transformatorach sterujących systemem chłodzenia reaktora i z bezpiecznej odległości obserwowałem śliczny fajerwerk. Kiedy wszystko się jako tako uspokoiło pojechałem do Pleasure Dome aby odwiedzić Jake'a. Stwierdził on, że ma dla mnie ciekawe informacje, ale przekaże mi je na VidPhonie. Nie pozostawało mi w takim wypadku nic innego do roboty jak pojechać do domu. Będąc już w chacie uruchomiłem VidPhone. Zgodnie z moimi oczekiwaniami otrzymałem nagrania z telefonu Qwonga. Dowiedziałem się z nich, że tajemniczy i wszechwładny Deng Hwang interesował się możliwością zniszczenia fabryki. Potwierdzało to mglistą teorię zrodzoną wcześniej w mojej głowie. Wyjąłem z czytnika kartę i położyłem się spać.





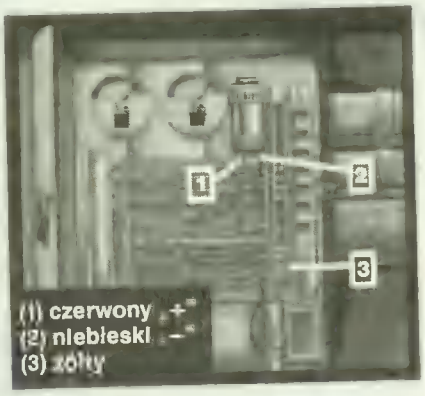


8.02.2053 r.

Dziś z samego rana pojechałem prosto do ratusza. Przebrnąłem przez Jenni (2) i poszedłem do Karyn dowiedzieć się co z analizą dostarczonej przeze mnie próbki (2). Karyn wyświetliła mi mikrofilm z nagraną reakcją komórek człowieka na cząsteczkę narkotyku. Było widać, jak kontakt narkotyku z ludzkim DNA powoduje jego mutację w kierunku określonym przez narkotyk. Potem poprosiłem Karyn aby przejrzała informacje na temat Denga Hwanga zgromadzone w miejskim banku danych (2, 2). Co mnie uderzyło przy ich odczycie to, było ich bardzo

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

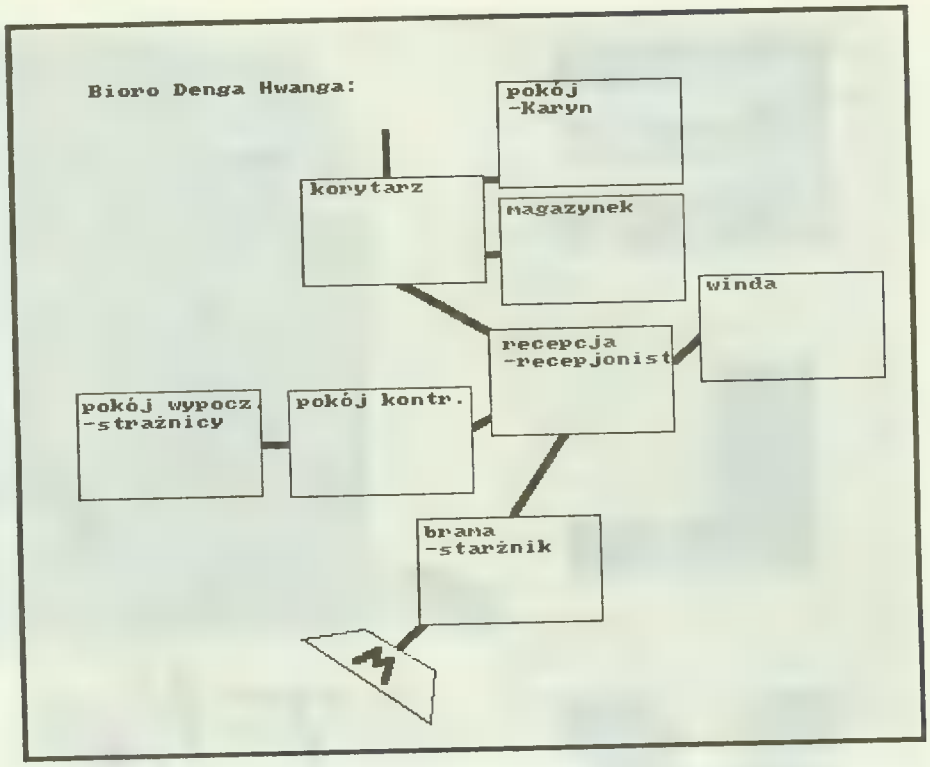
mało, a i tak większość była nieaktualna. Zabrałem mikrofilm i zadecydowałem, że sytuacja dojrzała do tego aby przekazać wyniki śledztwa burmistrzowi. Z pewnymi trudnościami udało mi się przekonać Jenni, aby wpuściła mnie do gabinetu Vincenziego (1, 1). Burmistrzowi przekazałem w zwięzłych słowach to, czego się dowiedziałem (3, 2) oraz dałem mikrofilm z nagraną „działalnością" narkotyku. W tym momencie staruszek mnie zaskoczył. Ni mniej, ni więcej tylko zażyczył sobie abym dokończył całą sprawę. Ponieważ jak dla mnie, robiło się zdecydowanie zbyt niebezpiecznie, więc zdecydowanie odmówiłem (2). Burmistrz nie dał się tak łatwo spławić. Aby się przypodobać, podarował mi kartę wstępu do zbrojowni, ale twardo obstając przy swoim ponownie polecił mi zakończyć sprawę. Nie chcąc się narażać na gniew bądź co bądź najważniejszej osoby w mieście wyszedłem z gabinetu i poszedłem do zbrojowni. Strażnikowi okazałem przepustkę i ze stojaka stojącego w głębi zabrałem karabin. Po tak pracowitym ranku wróciłem do domu i czekałem na wiadomość od Jake'a. Wreszcie ktoś zgłosił się na VidPhonie. Niestety, nie był to Jake tylko Deng Hwang! Podał mi do wiadomości, że Karyn znajduje się w jego ręku i zdrowiej dla niej byłoby, gdybym przestał interesować się całą sprawą. Nie miałem innego wyboru jak zostać w domu, aby niepotrzebnie nie narażać Karyn zwłaszcza, że i tak musiałem czekać na telefon od Jake'a.



Prawidłowe podłączenie kabli.

8.05.2053 r.

Jake zadzwonił wreszcie. Umówił się ze mną na spotkanie w fabryce o 8:30 wieczorem. Na wszelki wypadek postanowiłem zadbać o odpowiedni ekwipunek. Ze stolika z VidPhone'em wziąłem magazynek a spod poduszki pistolet. Załadowałem go. Z szafki wiszącej w łazience zabrałem apteczkę. W międzyczasie w telewizji wystąpił Deng Hwang. Zagroził wymordowaniem ludności miasta w wypadku niedostarczenia wyznaczonego przez się okupu. Po krótkim wysiłku umysłowym doszedłem do wniosku że mógłby dokonać tego wlewając swój mutujący narkotyk do miejskiego rurociągu. Przemyślawszy dokładnie wszystko postanowiłem, że najpierw udam się na spotkanie z Jake'm a później złożę wizytę w rurociągach. Kiedy przybyłem do fabryki spotkała mnie ogromna niespodzianka – Jake był, ale razem z nim było wielu innych ludzi, a niefortuny informator był zakładnikiem trzymanym przez Snake'a. Wszystko wyglądało na starannie obmyślaną pułapkę. Nie miałem wyboru. Aby uratować swe jakże cenne życie musiałem rozwalić każdego, kto się ze mną w tej kwestii nie zgadzał. Doprowadziłem do tego, że zostało nas przy życiu tylko dwóch – Jake i ja. Jake przekazał mi informację gdzie trzymana jest Karyn oraz kartę jednego z pracowników Hwanga. Ponieważ czas naglił, niezwłocznie udałem się do rurociągu. Będąc na miejscu wziąłem do ręki broń i ponownie urządziłem pogrom wśród złych facetów. Kiedy wszyscy oprócz mnie byli już martwi, wsiadłem do zaparkowanego opodal poduszkowca i zaprogramowałem autopilota na lot ku siedzibie Hwanga położonej na pn.– wsch. krańcu miasta. Wylądowawszy wcisnąłem recepcjonistce kit o spóźnialskim elektryku (2, 3) i wszedłem do centrali ochrony. Tam podszedłem do konsoli sterowniczej. Przy jej pomocy zamknąłem pokój w którym strażnicy aktualnie mieli sjestę. Potem nacisnąłem rączkę służącą do wyłączania systemu ochronnego budynku. Następnie zgodnie z poleceniem komputera włożyłem do czytnika kartę (tą otrzymaną od Jake'a) i powtarzałem za komputerem kombinacje zapalających się diodek. Kiedy procedura została zakończona wyłączyłem laserową bramę zagradzącą mi dalszą drogę, wyjąłem z czytnika kartę i przeszedłem do magazynku. Otworzyłem górną i dolną połowę szafki kontrolnej wiszącej na ścianie. Używając śrubokrętu, który wcześniej leżał na zlewie, odkręciłem tylną ściankę dolnej szafki. Pociągając za rączkę mieszczącą się w górnej części, odłączyłem prąd i wtedy z dołu wyrwałem pokaźny kłąb drutów. Szybko przebiegłem do następnego pomieszczenia. A tam, O zgrozo! zobaczyłem Karyn przymocowaną do jakiejś dziwnej aparatury. Domyślając się, że jest to coś w rodzaju krzesła śmierci, za pomocą zdobycznych drutów odłączyłem Karyn od skomplikowanych urządzeń. Od „obroży" opiętej na jej szyi odłączyłem końcówki kabli i chociaż po chwili Karyn była już wolna, to oboje byliśmy w tarapatach ponieważ w tym momencie ktoś uruchomił system alarmowy. Pospiesznie opuściliśmy pokój i pobiegliśmy schodami w dół korytarza, cały czas popędzani odgłosami kroków biegnących za nami strażników. W którejś sekundzie ucieczki wpadliśmy do ogromnej podziemnej sali, a tam... zobaczycie sami.



opracowanie: Patrycja Wardzała w oparciu o wersję na Amigę



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

ELVIRA



The Jaws of Cerberus

część druga

Ciekawe czy wiadomości zawarte w poprzednim „Computer Studio" skłoniły kogoś do samodzielnej próby ukończenia wspaniałej gry przygodowej jaką jest „ELVIRA II". Jeśli wśród naszych Czytelników byli tacy, którym się to udało, to gratulujemy. Jeśli nie, spieszymy z pomocą w formie drugiej części opisu. Zanim jednak to nastąpi chcielibyśmy przeprosić Was za mały błąd który wkradł się do tabeli czarów – być może spowodowały to złe moce. Prawidłowo powinno być: czar RESSURECT; składniki – mózg – serce – skalp Frankie, jajko w kuchni i modlitewnik. Po tej drobnej formalności możemy przystąpić już do decydującej rozgrywki.

Grę rozpoczynasz przed tablicą Studia Filmowego BLACK WIDOW. W pobliżu tablicy znajduje się pewien przedmiot, bez którego nie rozpoczniesz tej wspaniałej gry.

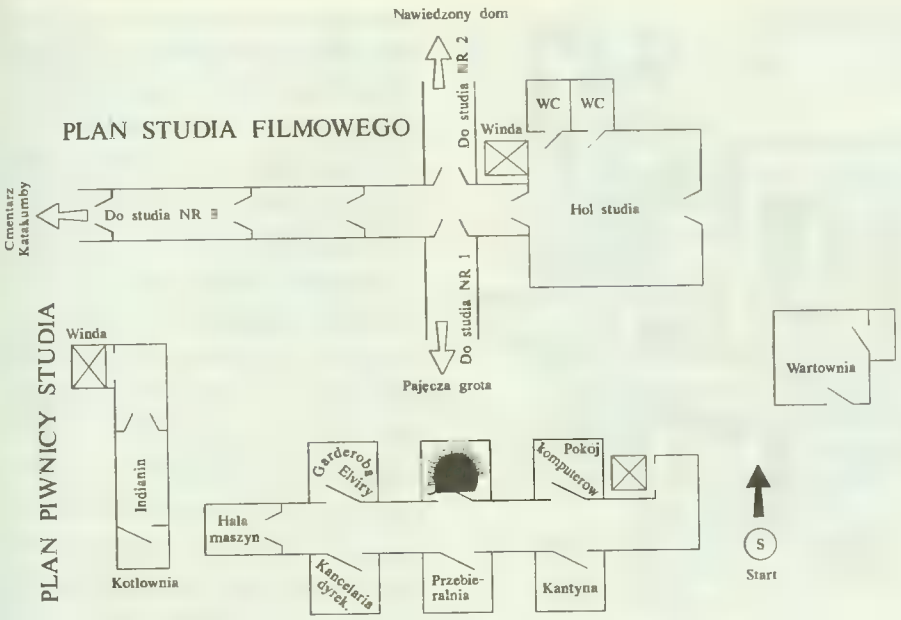
Podnieś kamień leżący w trawie po prawej stronie i pójdź w prawo w kierunku wartowni. Ale w jaki sposób otworzyć drzwi skoro nie masz przy sobie klucza?! Bardzo prosto! Przypomnij sobie lata dziecięce, oczywiście, że tak. Rzuć kamieniem w szybę drzwiową, a następnie śmiało wejdź do środka. Rozejrzyj się wokoło. Zdejmij ze ściany mundur wartownika i załóż na siebie – przyda Ci się jako kamizelka ochronna. Po prawej stronie są jakieś drzwi – otwórz je. Twoim oczom ukaże się całkiem przyjemny widok – trup wartownika z podrapaną twarzą. Kiedy upadnie na podłogę, obróć się i cofnij krok do tyłu. Spójrz na niego i dokładnie obejrzyj ciało. Przy pasku u spodni jest mały kluczyk. Odepnij go i schowaj do kieszeni. Kiedy się z tym uporasz, z tablicy ogłoszeń odepnij wszystkie kartki, później będą potrzebne do zrobienia czaru. Teraz podejdź do komputera stojącego na biurku. Włóż kluczyk, naciśnij czerwony przycisk i wstukaj kod czterocyfrowy – dopiero teraz otworzy się brama na teren Studia Filmowego. Jeśli chcesz, możesz obejrzeć na ekranie monitora położenie wejść do Pajęczej Groty, Nawiedzonego Domu oraz na Cmentarz. Nic tu już po Tobie, opuść wartownię i przez bramę wejdź na parking. Stoi tu zaparkowany, elegancki samochód. Podejdź do niego i otwórz bagażnik. Zajrzyj do środka i weź obcążki oraz metalowy klucz. Teraz obróć się w lewo i wejdź do budynku Studia Filmowego BLACK WIDOW.

STUDIO FILMOWE BLACK WIDOW

W holu rozejrzyj się dookoła i sprawdź wszystkie przedmioty, dzięki temu wzrosną Ci punkty doświadczenia. Możesz również poczytać w notesie Elviry, dowiesz się, że nie jest Ona wcale taka „święta".

Windą wjedź na 1 piętro (przycisk nr 2) – patrz mapa. Wyjdź z windy i wejdź do pierwszych drzwi po prawej stronie. Jest to pokój komputerów. Weź ze stołu książkę i zdejmij z tablicy kartkę, a następnie skieruj swoje kroki do Garderoby Elviry. Wejdź do środka – ale u Niej bałagan, mogłaby zrobić porządek! Weź stąd: pilniczek do paznokci, gazetę, niebieskie pudełeczko, popcorn, 3 puszki lakieru do włosów oraz etui na kosmetyki.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



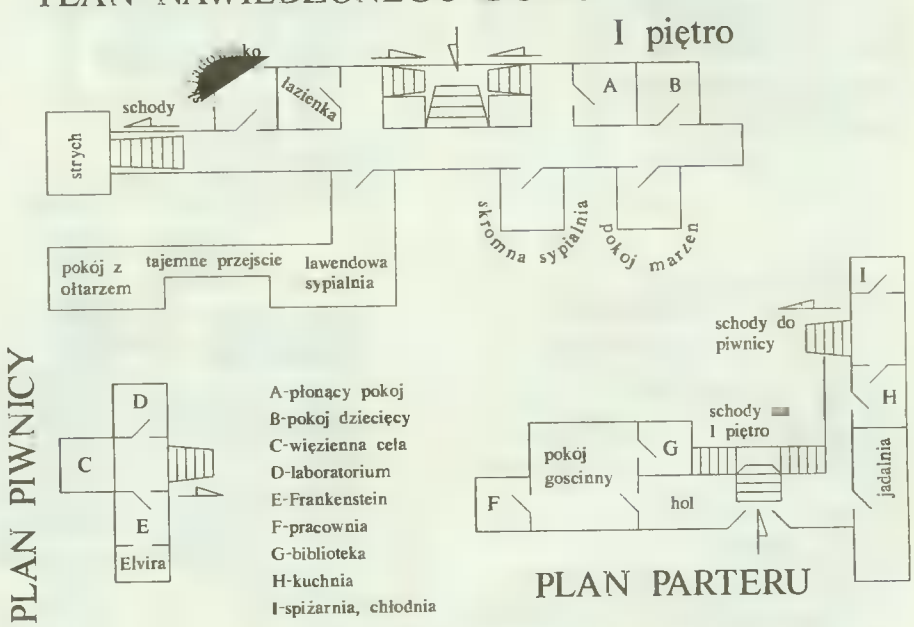
PLAN I PIĘTRA STUDIA

Znajdziesz w nim broszkę w kształcie srebrnej koniczynki i lokówkę do włosów. Teraz wyjdź na korytarz i udaj się do pokoju Hali Maszyn. Wyjmij dyskietkę z pudełka. Weź radiomagnetofon stojący na półce, zdejmij kartkę z tablicy. Wszystko to schowaj dokładnie w swojej kieszeni. Następne pomieszczenie to Kancelaria Dyrektora. Wejdź do niej i weź z półki 2 butelki alkoholu oraz syfon wody sodowej. Wyjdź na korytarz i stwórz tyle czarów ile możesz (patrz tabela czarów). Skieruj się do Przebieralni, czeka tu na Ciebie moc wrażeń. Za wczasu przygotuj czar PROTECTION, użyj go, otwórz drzwi i wejdź do środka. Możesz być zaskoczony otaczającymi ciemnościami i niespodziewanym spotkaniem jakiejś staruszki o wyglądzie czarownicy. Nie zastanawiaj się ani chwili. Zabij ją 3 uderzeniami noża. Celuj w oko, a kiedy to zrobisz obróć się i zapal światło. Teraz spokojnie przeszukaj pokój i podnieś oko wiedźmy, które wyleciało z oczodołu. Następnie zdejmij wszystkie stroje z wieszaków i przenieś je do Charakteryzatorni. Na przymierzanie tych wymyślnych ubiorów będziesz miał jeszcze czas. W ostatnim pomieszczeniu, tj. w Kantynie weź ciastko i puszkę Coli. Opuść teraz 1 piętro i zjedź windą do Piwnicy (Basement). Porozmawiaj z Indianinem i zapytaj Go gdzie jest Elvira. Uwaga: jeśli chcesz kiedykolwiek z nim rozmawiać nie powiedz jakiegoś dowcipu o „wodzie ognistej" czy też o „skalpie", bo obrazi się i w wyniku tego nie będziesz mógł ukończyć gry. Z pomieszczenia dozorcy zabierz wiadro i butelkę chloru. Zdejmij również gaśnicę ze ściany, wróć do windy, zjedź nią na parter i pozostaw gaśnicę przy drzwiach wahadłowych, obok drugiej gaśnicy. Jeśli chcesz, możesz wejść do WC, ale nic tam nie znajdziesz. Mam nadzieję, że stworzyłeś już sporo czarów i jesteś gotów do ich używania. To wspaniale! W czasie gry musisz znajdywać coraz to nowe przedmioty (patrz tabela czarów), które są niezbędne do robienia nowych czarów. Rób jak najwięcej czarów – nie musisz się niczego obawiać, one nic nie ważą.

STUDIO – NAWIEDZONY DOM

Otwórz drzwi do Studia nr 2 (wstukaj 4-cyfrowy kod) i wejdź do środka. Po wejściu ujrzysz dom, skieruj swoje kroki do drzwi wejściowych. Kiedy już tam wejdziesz, znajdziesz się w holu. Obróć się w lewo i wejdź do Salonu. Ze zbroi przy drzwiach zdejmij hełm oraz lewą rękawicę, a następnie odwiedź Pracownię na wprost. Co za miły pokój, a jakie ładne rybki pływają w akwarium! Obróć się w lewo i przeszukaj szuflady w biurku. Znajdziesz w nich modlitewnik i kłódkę. Po prawej stronie stoi duże akwarium z... piraniami, a na jego dnie spoczywa klucz. No cóż, na razie nie jesteś w stanie wyłowić go stamtąd. Nie przejmuj się tym, przyjdzie na to odpowiednia chwila. Wyjdź z Pracowni i zabierz szklane wazy z półek. Nie zapomnij o wiadrze stojącym obok kominka. Wszystkie te przedmioty wykorzystaj do stworzenia czarów (opróżnisz tym samym trochę swoje kieszenie). Drzwi na prawo od kominka strzeże całkiem fajny duszek – niestety nie możesz jeszcze tam wejść. Wróć teraz do holu i wejdź po schodach na 1 piętro (patrz plan Nawiedzonego Domu). Kiedy wejdziesz na górę, skieruj się do Pokoju Dziecięcego i weź jeden klocek (kolor jest nieistotny). Następnie wróć przed drzwi do Biblioteki, których strzeże duch i połóż przed nim klocek (2 kroki przed duchem). Z chwilą kiedy on zainteresuje się klockiem, śmiało wejdź do Biblioteki. Teraz możesz obejrzeć i przeczytać cały księgozbiór. Czytając, dowiesz się czegóż to ludzie używają zakładki do książek. Z chwilą kiedy otrzymasz informację w czasie czytania, że wyleciała jakaś kartka – sprawdź pokój. Podnieś kartkę, na której ujrzysz jakiś nabazgrolony tekst. Co to może być zastanawiasz się przez chwilę. Dojdziesz do wniosku, że jest to recepta. No cóż, recepta zawsze się kojarzy z doktorem, a więc musisz teraz koniecznie Go odszukać, ale gdzie?! Nie martw się – „COMPUTER STUDIO" służy Ci pomocą!!! Odpocznij sobie trochę i udaj się na 1 piętro. Odszukaj Lawendową Sypialnię i wejdź do środka. Twoim oczom ukaże się ogromne łoże przykryte białym prześcieradłem. A więc do dzieła. Pociągnij prześcieradło, ujrzysz leżącego gościa trzymającego coś w ręku. Wyciągnij z jego zaciśniętej dłoni ten scroll. Nieoczekiwanie dla Ciebie pojawi się jego duch, nie zastanawiaj się ani chwili, jeden cios nożem w „czachę" i już po nim. Podnieś z podłogi rozsypane zdjęcia i zerwij klucze z szyi gościa. Jeśli będziesz dociekliwy, to pod prześcieradłem znajdziesz ukryty czerwony przycisk. Ciekawe do czego on służy?! Przyciśnij go, a Twoim oczom ukaże się Tajemne Przejście. Musisz przemóc strach i wejść tam. Pamiętaj tylko żebyś miał na wierzchu krucyfix (ten, który otrzymałeś od Elviry na początku gry – musi być początku inventory). Po przejściu przez Tajem-

PLAN NAWIEDZONEGO DOMU



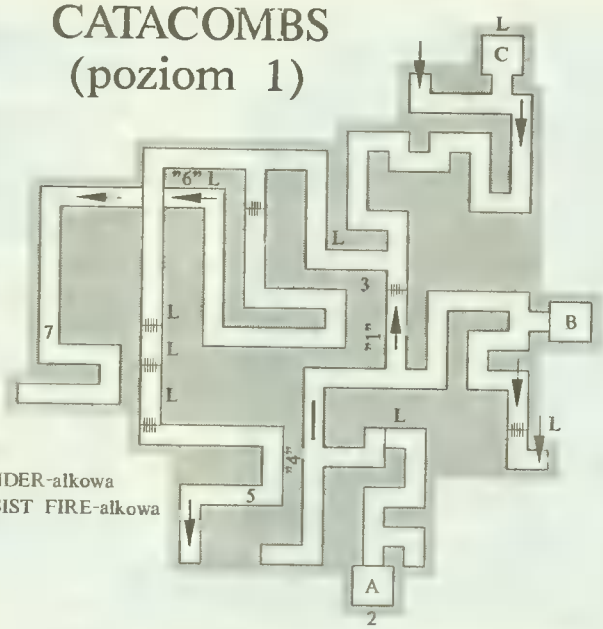
PLAN PARTERU



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

CATACOMBS (poziom 1)

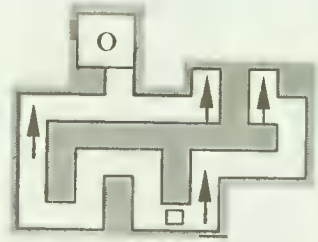
LEGENDA:
-krata
"-alkowa
L-dźwignia
-przycisk na ziemi
-zejście do podziemi niżej
-wejście do podziemi wyżej



5-PRZYCISK
2-NAPÓJ-walcz z Zombie
3-DRUT-przetnij obcążkami
7-PRZYCISK-pułapka (kolce)
"4"-NAPÓJ-alkowa-użyj obcążki
"1"-KLUCZ-użyj BREATHE UNDER-alkowa
"6"-KIELICH ZŁOTY-użyj RESIST FIRE-alkowa

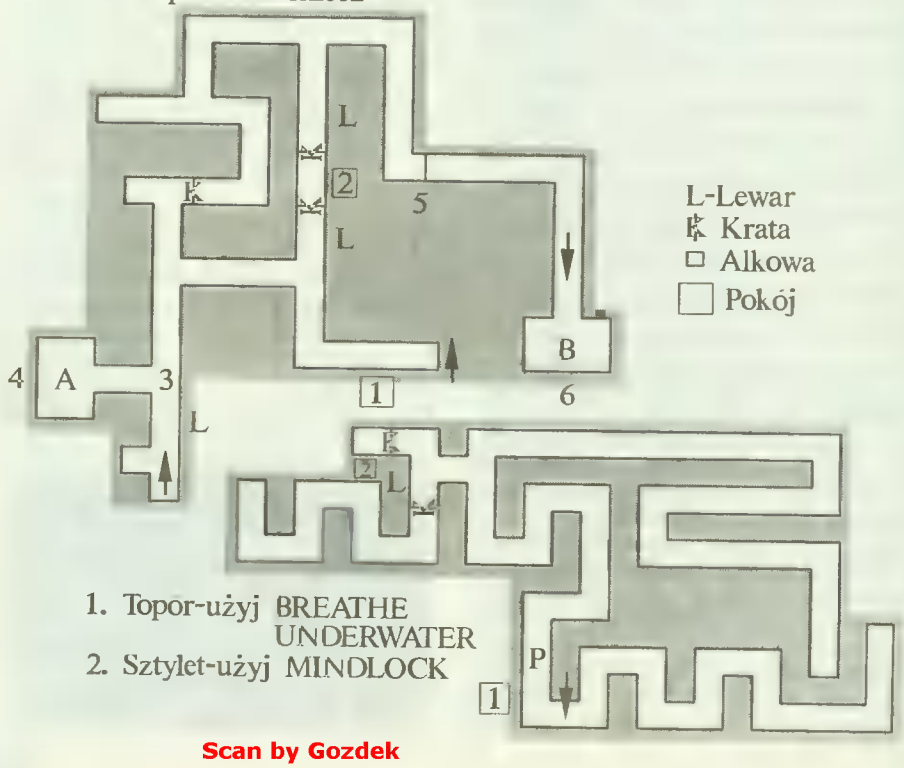
ne Przejście znajdziesz się w Pokoju z ołtarzem. Weź z niego 10 czarnych świec i złoty kielich. Możesz chwilę spojrzeć do góry – zobaczysz wiszące nietoperze – nie zachwycaj się jednak tym widokiem zbyt długo. Czym prędzej opuść to pomieszczenie. Wyjdź z sypialni i odszukaj Pokój Marzeń. Podejdź do drzwi, otwórz je, rzuć czar COURAGE i wejdź do środka. Wewnątrz pokoju stracisz na chwilę świadomość i będziesz śnił. Po odzyskaniu świadomości weź z łóżka poduszkę i ukryte pod nią widełki. Wyjdź teraz z tego pokoju i udaj się w przeciwległy koniec do Składowiska. Przeszukaj ten pokój i weź ze sobą 2 duże pudła i drabinę. Pudła wykorzystaj jako pojemniki do niesionych rzeczy – są dość pojemne. W jednym z nich znajdziesz pudełko zapałek. Znowu czekają na Ciebie mocne wrażenia. Przygotuj sobie widełki i ostrożnie wejdź na Strych. Kiedy już tam wejdziesz natychmiast użyj widełek. Z chwilą kiedy nimi rzucisz zrobią one w dachu dziurę przez którą padające światło zniszczy wampira wychodzącego z trumny. Uff! Nareszcie trochę spokoju i wytchnienia. Opuść Nawiedzony Dom i wróć do holu Studia Filmowego. Wejdź do windy i zjedź do Piwnicy, a następnie wejdź do Kotłowni. Przygotuj czar FIREBALL i weź Miedziany pręt przy kotle po lewej stronie, a następnie rzuć szybko czar na pojawiającą się rękę YETI. Weź pręt i wyjdź z Kotłowni. Wróć do windy i wjedź 1 piętro, a tam udaj się do Charakteryzatorni. Wejdź do środka. Sprawdź kosz i weź z niego zwierciadło i obejrzyj wszystkie znalezione w Lawendowej Sypialni zdjęcia. Przyjrzyj się im uważnie, zapamiętaj wszystkie szczegóły charakteryzacji. Otwórz walizkę i ucharakteryzuj się w sposób identyczny, jak na zdjęciach. Wykorzystaj do tego przyniesione stroje z Przebieralni, peruki z półek i wyposażenie walizki. Teraz ubierz się jako asystent doktora. Pozostałe akcesoria znieś na dół i ułóż to przy drzwiach nr 1 i 2. Nie obciążaj się za bardzo! Udaj się do Nawiedzonego Domu i wejdź do Jadalni. Zabierz ze stołu wszystko oprócz zakrytego półmiska. Następnie otwórz małe drzwiczki w ścianie po lewej stronie. Twoim oczom ukaże się nieprzyjemny widok, ale niczego się nie obawiaj – musisz przecież uwolnić Elvirę ze szponów okrutnego Cerberusa. Wejdź przez okienko, a znajdziesz się w spiżarni – chłodni. Leżącemu kucharzowi zdejmij buty, jemu już nie będą potrzebne, włóż je więc sam. Teraz obróć się i weź z półki: golonko, ser, butelki z winem oraz chleb. Teraz spokojnie zrób sobie trochę czarów z zebranych przedmiotów i sprawdź wiadro. Znajdziesz w nim podkowę. Sprawdź również puszki stojące na półce. W jednej z nich znajdziesz tubkę kleju. Przed Tobą są jakieś drzwi. Niestety są zamknięte. Włóż hełm, przygotuj szpadę i nadszedł czas na to, by rozpocząć zabawę. Pamiętaj aby co jakiś czas nagrywać stan gry na dysk, aby nie tracić drogocennego czasu. Wyjmij ze swojego inventory gorącą lokówkę i przyłóż ją do termostatu przy drzwiach. Z chwilą kiedy skończy się alarm, drzwi wypadnie gość z potężnym nożem. Załatw go bez skrupułów. Teraz droga do kuchni stoi otworem. Wejdź do środka, przeszukaj ją dokładnie i stwórz tyle czarów ile możesz. Nie zapomnij o jajkach w koszyczku na stole, są one niezbędne do zrobienia czaru w końcowej części gry. Teraz zejdź schodami na dół, obróć się w prawo i otwórz drzwi. UWAGA: musisz być ubrany identycznie jak asystent doktora i mieć na wierzchu receptę trucizny. Kiedy wszystko jest OK wejdź do Laboratorium (patrz mapa piwnicy Nawiedzonego Domu). Wewnątrz zobaczysz Doktora krzątającego się przy probówkach. Porozmawiaj z Nim i zaoferuj mu swoją pomoc. W ten sposób przypochlebisz mu się. W dalszej rozmowie poproś go, aby zrobił Ci bardzo silną truciznę. W oka mgnieniu staniesz się jej właścicielem. Jest to trucizna przerządzona według recepty, którą znalazłeś w Bibliotece. Z chwilą kiedy zostaniesz przez doktora wyrzucony za drzwi, możesz śmiało zdjąć przebranie. Teraz udaj się do pomieszczenia naprzeciwko. Jest to pokój Monstrum Frankie's. Weź stąd

CATACOMBS (poziom 2)



1. Napój
2. Klucz do skrzyni-użyj obcążki
3. Przycisk
4. Szmaragd-zamknąć skrzynię potem
5. Pułapka
6. Napoj-walcz z Zobmie

O-koło-przewies miecz



L-Lewar
Krata
Alkowa
Pokój

1. Topor-użyj BREATHE UNDERWATER
2. Sztylet-użyj MINDLOCK

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

następujące przedmioty: czerwoną i żółtą flaszkę, serce, z półki po lewej stronie mózg w słoiku oraz wszystkie probówki. Z mózgu zrób czar TURN UNDEAD i wejdź po schodach do góry. Przygotuj teraz ten czar i wyjdź na korytarz. Obróć się szybko w lewo i rzuć przygotowany wcześniej czar na Zombie, który pojawił się przed Tobą. Już po Nim. Jeśli nie uda Ci się zniszczyć go za pierwszym razem, zostaniesz cofnięty z powrotem do kuchni i będziesz mógł spróbować jeszcze dwa razy. Jeśli go unieszkodliwisz przejdź do holu i dalej pójdź do gabinetu ■ akwarium. Tutaj użyj truciznę na golonko i podejdź do akwarium z mięsożernymi rybkami.

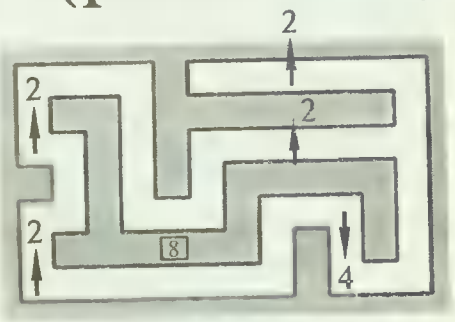
Piranie „potraktuj pożywnym daniem" i śmiało sięgnij po klucz. Zdobytym kluczem otwórz sejf w ścianie, ukryty za obrazem kaczki. Wewnątrz znajdziesz FAJKĘ POKOJU Indianina – jest to pierwszy magiczny przedmiot potrzebny do pokonania Cerberusa. Teraz udaj się na 1 piętro i dalej do pokoju Graciarni. Weź drabinę i wejdź po schodach na Strych. Po drabinie wejdź na dach. Tam obok komina ujrzysz mały otwór, w który musisz włożyć miedziany pręt wzięty ■ Kotłowni. Na razie w Nawiedzonym Domu nie masz już nic do roboty. Wróć teraz do korytarza przed drzwi nr 2. Zostaw niepotrzebne przedmioty, weź ze sobą kompletne przebranie ucznia czarnoksiężnika, probówki, obcążki oraz zrób ■ dwóch gaśnic czary RESIST FIRE. W dalszej części gry czekają na Ciebie niesamowite wrażenia w Studio nr 3.

STUDIO 2 – KATAKUMBY

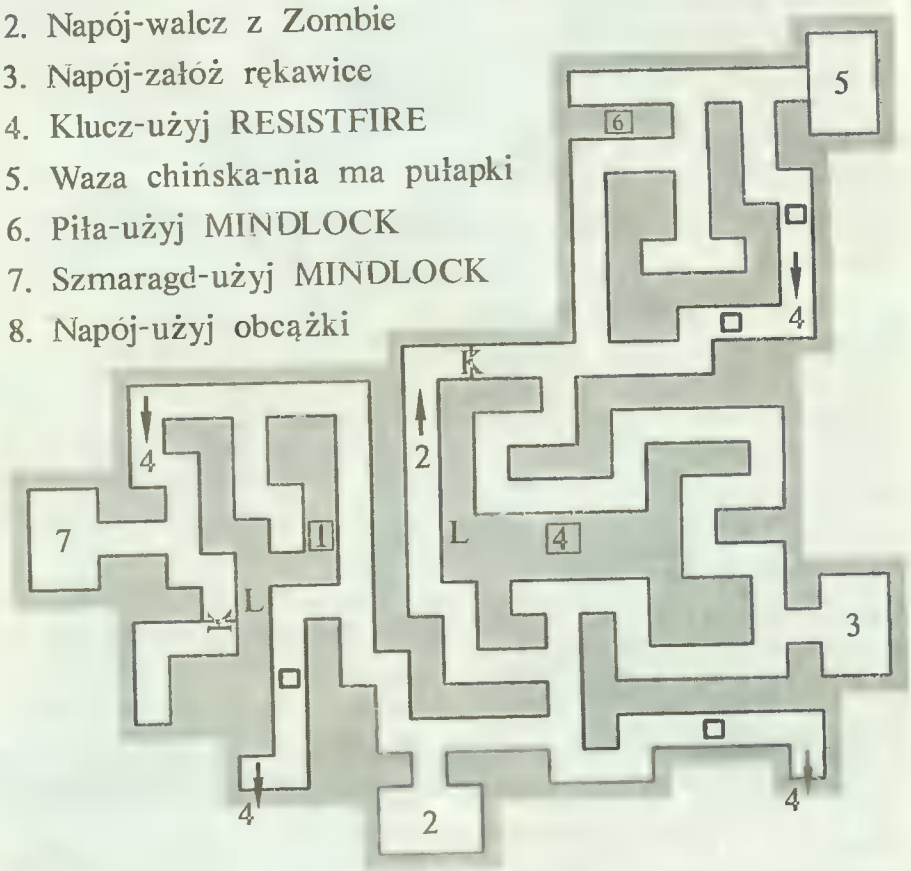
Przed wejściem do Studia nr 2 powinieneś już być w levelu 6 – możesz to sprawdzić na listwie umieszczonej bezpośrednio pod oknem akcji. Przygotuj teraz czar ICE DART i szpadę ze stroju Waltera Raligha. Tak uzbrojony wejdź do środka. Ogarnie Cię niesamowity nastrój. Otwórz wrota prowadzące na Cmentarz i wejdź na jego teren. Teraz biegnij szybko do Kaplicy. Nadlatujące nietoperze potraktuj ■ odpowiednim wyprzedzeniem czarem ICE DART odstraszysz je w ten sposób. Kiedy ujrzysz drzwi Kaplicy, nie namyślaj się długo, tylko wejdź w nie. Teraz spokojnie rozejrzyj się dookoła. Z ołtarza weź 3 przedmioty religijne i zrób ■ nich czar MAGIC ARMOUR oraz ■ 2 przedmiotów religijnych zrób czar HOLY BLAST. Weź również z pulpitu mównicy modlitewnik i pod żadnym pozorem nie używaj. Podejdź do chrzcielnicy i napełnij probówki święconą wodą, a następnie wraz z krucyfixem użyj je do zrobienia czaru BLESS. Przy chrzcielnicy zobaczysz nieżyjącego kapłana – niestety na razie nie możesz mu pomóc. Podejdź do pulpitu i ostrożnie go przenieś na lewą stronę, na dole ujrzysz klapę. Rzuć czar PROTECTION i zejdź na dół. W krypcie na dole zabij dwa straszydła przykute do ściany i droga do Katakumb jest wolna. W Katakumbach pod żadnym pozorem nie używaj czarów: TELEKINESIS, BUOYANCY, HOLY BLAST i UNHOLY BARRIER. Teraz musisz przebyć 6 trudnych poziomów (patrz mapy poziomów KATAKUMBY) aby w 6 poziomie zabić strażnika Wojennej Lancy, który przybrał postać Elviry. Pamiętaj o tym, że aby dojść do fałszywej Elviry musisz przy spotkaniu z Czarnoksiężnikiem być przebrany ■ jego ucznia (identycznie jak na zdjęciu znalezionym w Lawendowej Sypialni). Podpowiem Ci, że powinieneś mieć w uchu zatyczkę – tego na zdjęciu nie widać. W czasie rozmowy ■ czarnoksiężnikiem, powiedz Mu, że masz zatrute pożywienie. Dopiero wtedy przepuści Cię do fałszywej Elviry – strażniczki Lancy. Kiedy zdobędziesz Wojenną Lancę staniesz się właścicielem 2 magicznego przedmiotu niezbędnego do pokonania strasznego Cerberusa – potwora o trzech głowach. Teraz musisz z powrotem dotrzeć do krypty pod Kaplicą. Kiedy już tam dojdziesz odpocznij sobie i przygotuj napoje zwiększające moc magiczną. Rzuć czar UNHOLY BARRIER i czar HOLY BLAST i stocz zaciętą walkę ze śmiercią w kaplicy. W czasie walki używaj czarów FIREBALL i LIGHTNING BOLT. Śmierć jest najtrudniejszym przeciwnikiem i możesz pokonać ją tylko za pomocą czarów. Kiedy wreszcie się ■ nią uporasz, wróć przez Cmentarz do Studia Filmowego przed drzwi nr 1. Odpocznij teraz, wylecz swoje rany bo znowu czekają na Ciebie niesamowite wrażenia.

CATACOMBS (poziom 3)

L-leawr
K krata
alkowa
2 wejście do poziomu 2
przycisk w ziemi



1. Klucz-użyj BREATHE UNDERWATER
2. Napój-walcz z Zombie
3. Napój-załóż rękawice
4. Klucz-użyj RESISTFIRE
5. Waza chińska-nia ma pułapki
6. Piła-użyj MINDLOCK
7. Szmaragd-użyj MINDLOCK
8. Napój-użyj obcążki



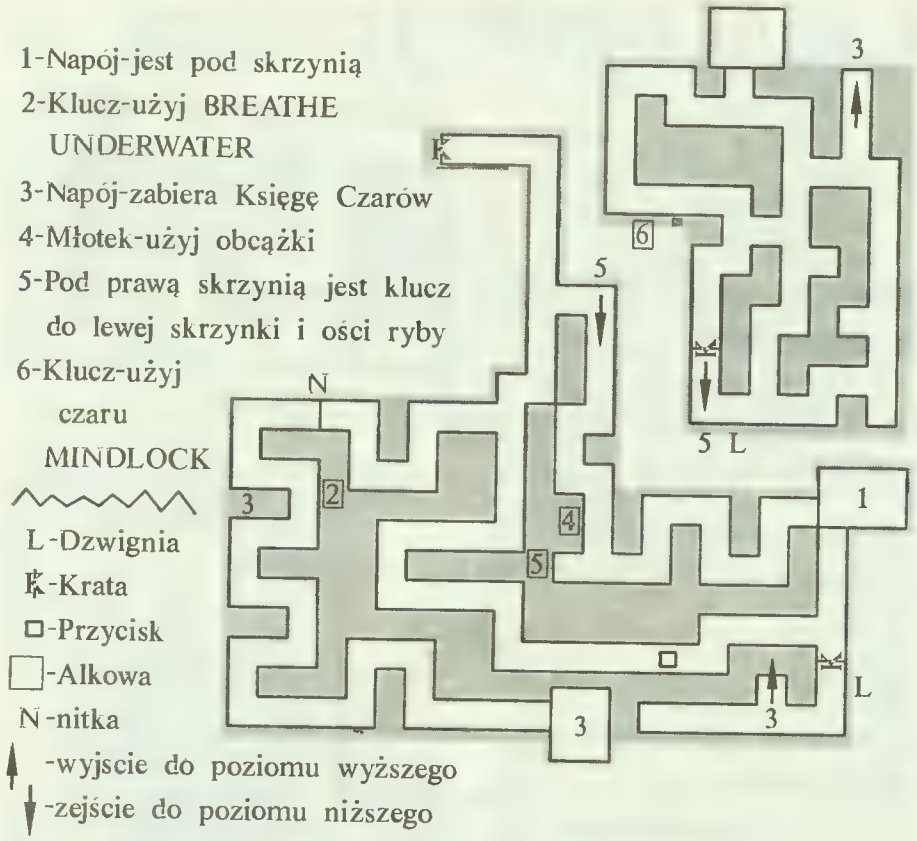


STUDIO 1 – PAJĘCZA GROTA

Otwórz drzwi nr 1 i wejdź do Pajęczej Groty (patrz mapy poziomów). W poziomie A – użyj czaru BUOYANCY i BREATHE UNDERWATER przed wejściem do jeziora. Na jego dnie znajduje się lina (potrzebna do czaru BIND DEMON), której strzeże Nimfa Wodna.

Na poziomie B – znajduje się cela wewnątrz której jest olbrzymi Skorpion strzegą-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



cy oprawionego scrolla, który jest niezbędny do zrobienia czaru BIND DEMON.

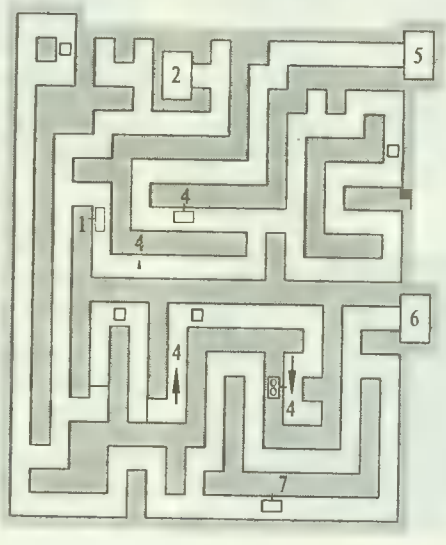
Na poziomie D – w grocie weź torby klucz do windy. Możesz tego dokonać za pomocą czaru TELEKINESIS. W grocie spotkasz również olbrzymiego Pająka, który strzeże Tomahawka. Załatw go, weź Tomahawk i po pajęczynie zejdź do poziomu C. Podejdź do windy, użyj klucza i wjedź do poziomu A, a następnie wyjdź z Pajęczej Groty. Pamiętaj, że przy każdym starciu z potężnym przeciwnikiem użyj czaru MAGIC MUSCLES – będziesz miał w ten sposób super siłę. W czasie wędrówki zbieraj jadalne grzyby i rób z nich czar HERBAL HEALING. Przy jego pomocy lecz swoje rany. Pamiętaj również o tym aby w tym studio być przebranym za osę. Kiedy znajdziesz się na korytarzu, zdejmij przebranie, odetchnij trochę i udaj się do Nawiedzonego Domu. W holu zdejmij ściany barometri zrób z niego czar SUMMON STORM. Teraz wejdź na 1 piętro i dalej przez strych, po drabinie wejdź na dach. Tutaj rzuć czar SUMMON STORM w celu przywołania burzy. Po użyciu tego czaru piorun uderzy w miedziany pręt, przez co zostanie uruchomiona aparatura w pomieszczeniu, w którym znajduje się Monstrum Frankie's. Zejdź do Piwnicy i wejdź do pokoju z aparaturą. Podejdź do urządzenia i zwiększ natężenie przepływającego prądu za pomocą dźwigien. Przygotuj sobie obcążki. Z chwilą kiedy pobudzone impulsami elektrycznymi Monstrum ruszy w Twoim kierunku – przetnij obcążkami druty z lewej strony czaszki – (przyciśnij dłużej lewy przycisk myszy aż ukaże się „łapka" i najedź nią na druty przy czaszce). Kiedy zrobisz to dobrze, Monstrum zatrzyma się bezruchu. Weź teraz jego skalp. mózg i serce – nie bądź delikatny. Udaj się do Studio 3, wejdź do Kaplicy, zrób czar RESURRECT i użyj go na Kapłanie leżącym przy chrzcielnicy. Kiedy wskrzesisz go do życia zrobi on dla Ciebie PENTAGRAM. Jednak wcześniej będziesz musiał dać mu kielich napełniony krwią. Znajdziesz go na ołtarzu z 10 czarnymi świecami w Studio nr 2 (Nawiedzony Dom), krew natomiast jest w półmisku który znajdziesz w jadalni. Wtedy dopiero duchowny narysuje krwią na parkingu PENTAGRAM. Wróć z powrotem do Monstrum Frankie's. Za jego plecami znajdują się strzeżone przez niego drzwi do celi, gdzie jest uwięziona Elwira, oczywiście prawdziwa – co do tego nie ma żadnych wątpliwości! Uwolnij ją i przeszukaj celę. Znajdziesz w niej Magiczną Torbę. Kiedy już to zrobisz pójdź do Studia Filmowego, wejdź do windy i zjedź do Piwnicy, tam gdzie siedzi Indianin. Podejdź do niego i daj mu Fajkę oraz 3 magiczne przedmioty: Wojenną Lancę, Tomahawk i Magiczną Torbę. Kiedy dasz Mu te przedmioty. Indianin za pomocą Fajki stworzy magię, a następnie pobłogosławi magicznie przedmioty, które Mu dostarczyłeś. Teraz udaj się na Parking i połóż 10 czarnych świec na Pentagramie. Zapal je zapałkami. Użyj Magiczną Torbę w celu przywołania Cerberusa, dalej rzuć czar BIND DEMON aby zatrzymać Go w miejscu. Teraz rzuć w niego Wojenną Lancę – zranisz Go, w końcowej fazie rzuć Tomahawkiem w Jego serce. W ten sposób zniszczyłeś okrutnego potwora o 3 głowach, który więził ELVIRĘ!

Nie bądź zaskoczony, jeśli Elvira po uwolnieniu zaprosi Cię do swojej sypialni aby okazać swe szczere uznanie!!! I to już koniec tej wspaniałej gry. Całe szczęście, że firma ACCOLADE nie spoczęła na laurach i wypuściła na rynek nową grę pod nazwą – „WAXWORKS", którą bez wahania można nazwać – „Elvira III". Mapy wraz z dokładnym opisem jej ukończenia znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio" nr 3/93

opracowanie: Jan Doroszkiewicz i Andrzej Arent w oparciu o wersję na Amigę

CATACOMBS (poziom 5)

1. Swider-użyj RESISTFIRE
2. Napoj uzdrawiający-atak Zombie-walcz
3. Napoj
4. Klucz-nie używaj obcęg
5. Napoj zręcznoci we władaniu bronią-włoż rękawice
6. Duża tarcza-przewieś sztylet
7. napoj uzdrawiający-zabiera ostatni zrobiony czar-użyj BREATHE UNDERWATER
8. Kołek-użyj MINDLOCK



CATACOMBS (poziom 10)

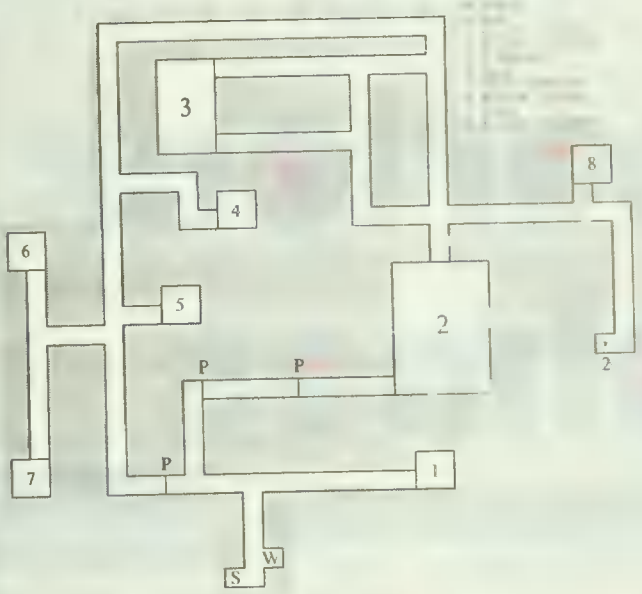


1. Klucz-użyj BREATHE UNDERWATER
2. Kwarc-zamknij skrzynie przed wejściem
3. Pusty-wez topór
4. Napój-użyj MINDLOCK
5. Napoj-założ rękawice
6. Napoj-walcz z Zombie
7. Sztylet-założ rękawice
8. Napoj-nie używaj obcęg
9. Fałszywa Elwira-załatw ją i lance

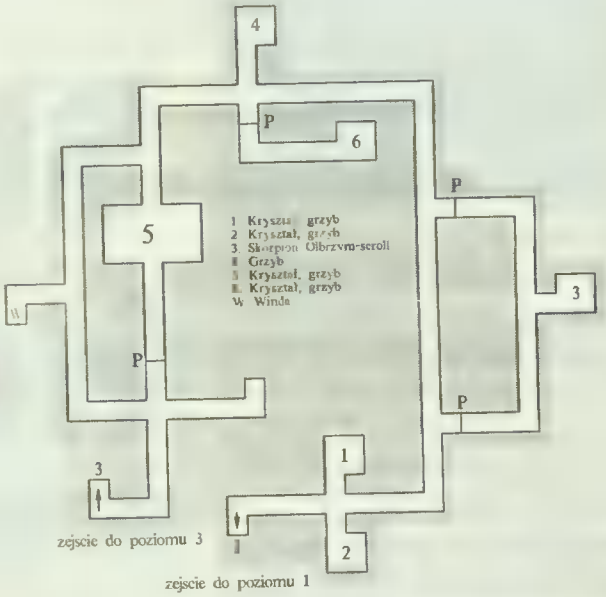
-czarownik-musisz być przebrany jego ucznia-powiedz mu, że masz zatrute pożywienie. (przebranie: płaszcz, czapeczka, nos, kołczyk, broda szpic, wąsy)

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

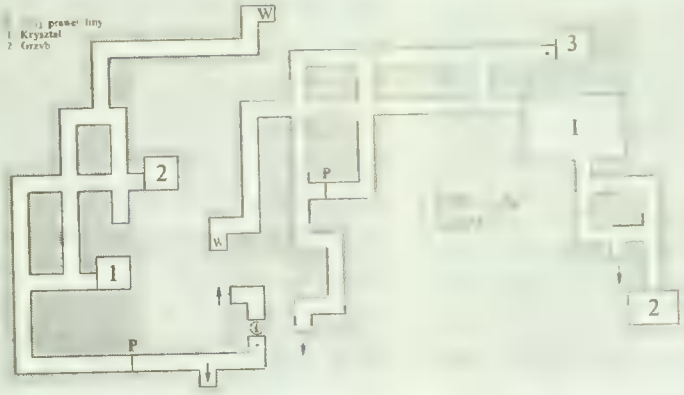
CATACOMBS (poziom 11)



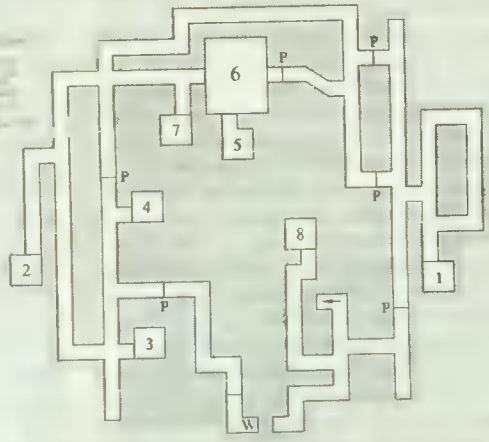
CATACOMBS (poziom 12)



CATACOMBS (poziom 13)



SPIDER CAVES



CATACOMBS – *przeciwnicy w katakumbach*

BESTIA	POŁOŻENIE (POZIOM)	STRATEGIA ROZBROJENIA
SZKIELET	1–6	Uderzaj je w kolana lub w twarz, uważaj, gdyż używają kleju do zatrzymywania Cię w miejscu
ZOMBI	1–6	Atakują z tyłu. Uderzaj w korpus – brzuch
SZCZURY	3–6	Używaj ICE DART – to powinno je zniechęcic. Jeśli nie zrezygnują z ataku, waicz sztyletem
DUCHY	3–6	Użyj szybko COURAGE SPELL, a uwolnisz się od nich
GOBLiNY	5–6	Rzucają czary FIREBALL. Waicz sztyietem uderzając w korpus
CZARNOKSIĘŻNIK		Ubierz się jak uczeń czarnoksiężnika i powiedz mu, że masz zatrute pożywienie. Dokładnie się ucharakteryzuj i nie zapomnij o zatyczkach do uszu

SPIDER CAVE – *przeciwnicy w Pajęczej Grocie*

BESTIA	POŁOŻENIE (POZIOM)	STRATEGIA ROZBROJENIA
MOSKITY	A–D	Uderzaj je sztyletem po łbach lub kilkakrotnie użyj ICE DARTS
GĄSIENNICA	A–D	Poruszaj się wolno, walcz sztyletem
NiMFA WODNA	A	Szybko użyj BUOYANCY i BREATHE UNDERWATER. Walcz sztyietem i uderzaj w łeb
MRÓWKA	B–D	Użyj ICE DART na odwłoku. Mrówki rozpylają kwas nie możesz nic zdziałać
OLBRZYMI SKORPiON	B	Zabij z LIGHTINING BOLT lub wielokrotnie uderzaj w łeb. Przedtem użyj Magic Musclos
OLBRZYMI PAJĄK	D	Użyj LIGHTINING BOLT i uderz sztyletem kilka razy w głowę
OLBRZYMiA OSA	D	Użyj LIGHTINING BOLT lub FiREBALLS albo posiekaj sztyletem

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

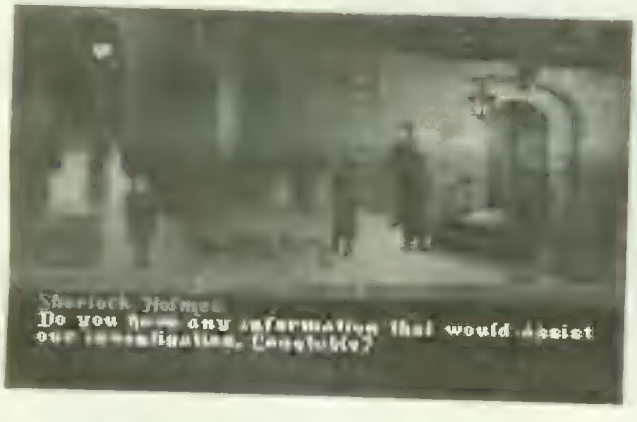
The Lost Files of Sherlock Holmes

„THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL"

PRACA KONKURSOWA

Trudno doprawdy przecenić wpływ Sir Arthura Conan Doyle'a, angielskiego pisarza przełomu XIX i XX wieku, na rozwój współczesnej powieści detektywistycznej. Udało mu się bowiem wykreować postać amatora–detektywa, która stała się legndą, mitem po dziś dzień uwielbianym i podziwianym. Sherlock Holmes – dżentelmen, koneser dzieł sztuki, ▪ nieodłączną fajką w zębach, nie zdradzający nigdy, aż do ostatniej chwili swoich planów, nawet przed swym przyjacielem ▮ nieodstępnym towarzyszem doktorem Watsonem. Dopiero po wykryciu przestępcy następuje ujawnienie wnikliwej analizy psychologicznej i rozumowania dedukcyjnego, które doprowadziły do ostatecznego sukcesu. Bohater wielu książek, kilku filmów, który doczekał się już także komputerowych wersji swoich przygód, znów może zagościć na ekranach naszych monitów. Firma Electronic Arts postarała się jednak, aby było to dla nas spotkanie niezapomniane. Rzeczywiście: 256–kolorowa, doskonała grafika w stylu „The Secret Of Monkey Island", ten sam przejrzysty sposób sterowania bohaterem ▮ porozumiewania się ▪ 25 świetnie animowanymi, posiadającymi własne cechy osobowe postaciami, przeszło 50 różnych lokacji do zbadania, wreszcie niepowtarzalny klimat programu, jakby żywcem wyjęty ▪ powieści Conan–Doyle'a – wszystko to sprawia, że mamy oto przed sobą jedną z najlepszych naszym zdaniem gier adventure.

Jest rok 1888. Ponura sława Kuby Rozpruwacza sięgnęła zenitu. Tymczasem w londyńskiej dzielnicy East End, w mrocznej alei na tyłach teatru odnaleziono ciało brutalnie zamordowanej, młodej aktorki. Scotland Yard jest przekonany o kolejnej ofiarze nieuchwytnego zwydrodnialca. Policji brak jednak przekonywujących dowodów i dlatego (aczkolwiek niechętnie) zwraca się o pomoc do słynnego detektywa, Sherlocka Holmesa, w którego właśnie postać wcielasz się w grze. Będziesz musiał myśleć jak on, oglądać wszystko, co w danym miejscu da się zobaczyć, rozmawiać ▪ każdym, dopóki nie wyczerpiesz menu pytań. W zamian otrzymasz pyszną zabawę. Gra wymaga od Ciebie umiejętności wyciągania logicznych wniosków (tak jak to czynił wielki mistrz dedukcji) i niestety, podstawowej choćby znajomości języka angielskiego. Nie martw się tym jednak zbytnio – pomożemy Ci wykonać postawione przez autorów programu zadanie. Podane przez nas rozwiązanie nie jest jedynym sposobem rozwikłania zagadki. Możesz sam spróbować swoich sił i skorzystać ▪ niego jedynie w chwilach ciężkiego zaćmienia umysłowego. Nie musisz odwiedzać wszystkich miejsc w kolejności przez nas podanej. Wybierz własną drogę w mroczny i ponury świat zbrodni i kary...



BAKER STREET

Na razie niewiele możesz tu zdziałać. Właśnie otrzymałeś „liścik" od inspektora Lastrada, który wzywa Cię do Regency Theatre, gdzie w alejce na tyłach budynku znaleziono ciało młodej aktorki Sary Carroway. Wyjdź ▪ mieszkania i jedź pod wskazany adres.

REGENCY THEATRE

Rozejrzyj się, ▪ następnie porozmawiaj z inspektorem. Uważa on, iż zbrodnię popełnił osławiony Kuba Rozpruwacz (Jack the Ripper). To jeszcze jedna ▪ jego „genialnych" teorii. Obejrzyj ciało zamordowanej (look corpse). Spójrz na otarcia skóry na szyi (abrasions), zadrapania (scratches) i rany zadane nożem (knife wounds). Gdy zbadasz rany, zobaczysz przy nich resztki jakiegoś białego proszku (white powder residue). Weź je (pick up). Obok drewnianej skrzyni znajdziesz niedopałki cygara (cigarette butts). Podnieś je, zabierz też leżącą nie opodal zgniecioną kartkę. Przeczytaj notatkę. Weź leżący obok drzwi żelazny łom (iron bar) i porozmawiaj z inspektorem Lestradem oraz konstablem (talk to...). Pamiętaj, aby podczas rozmów wybierać wszystkie nie wykorzystane wcześniej odpowiedzi. Inspektor właściwie wyrobił już sobie pogląd na sprawę, jednak brak mu przekonywujących dowodów. Dlatego zgadza się, abyś dalsze śledztwo prowadził na własną rękę. Holmes podejrzewa, iż zbrodni dokonał ktoś, kto chciał ją upozorować na dzieło Kuby Rozpruwacza, ale tak naprawdę chodzi tu o zabójstwo ▪ konkretnych powodów. O okoliczności trzeba jednak spytać koleżankę Sary, która widziała mordercę. Otwórz więc drzwi na tyłach teatru (open backstage entrance to the theatre) i wejdź do środka.

GARDEROBA SARY CARROWAY

Siedzący w garderobie inspicjent powiada, że dziewczyna jest roztrzęsiona i trudno będzie wydobyć ▪ niej coś sensownego. Przyjrzyj się zatem kwiatom, ▪ następnie weź jeden z nich (pick up flower). Przeczytaj napisaną odręcznie notkę na bileciku (handwritten card) przymocowanym do doniczki ▮ zabierz go ze sobą. Zauważ, iż mimo treści, wygląda na pisany kobiecą ręką. Przyjrzyj się przedmiotowi (shiny object), leżącemu pod szafką. Podnieś go – to sprężyna (spring). Czy widzisz ten stojący na stole flakonik perfum (perfume bottle)? Weź go i dokładnie obejrzyj – może się w przyszłości przydać. Teraz porozmawiaj ▪ koleżanką Sary. Rzeczywiście, jest okropnie rozdygotana, gdy jednak pomówisz z Watsonem, znajdzie on dla biednej dziewczyny jakiś środek uspokajający (do diabła, przecież to zwykła chusteczka!). Przemów do Sheili Parker jeszcze raz i zadaj jej kilka pytań. Dowiesz się, iż parę dni temu Sara dostała od siostry medalion, który nosiła na szyi. Stąd pewnie pochodzą zadrapania na ciele ofiary – morderca zerwał jej po prostu klejnot! Gdzie mieszka siostra Sary, Sheila jednak nie wie. Sara była bowiem osóbką dość tajemniczą. Pogadaj też z inspicjentem Henrym. Od niego z kolei dowiesz się, iż Sara miała dość niezwykłego wielbiciela, młodego kilkunastoletniego chłopca. Spójrz na plamę w górnym prawym rogu drzwi (look at stain). Ten, kto przyczynił się do jej powstania musiał być wysokim mężczyzną, ponadto używającym pomady do włosów „MACASSAR". Spróbuj otworzyć drzwi. A niech to! Zacięły się. Daj więc Henry'emu sprężynę. Gdy naprawi zamek ▮ będziesz mógł wyjść, jedź do mieszkania Sary, czyli do Sara Carroway's Flat.

SARA CARROWAY'S FLAT

Przede wszystkim przyjrzyj się parasolowi wiszącemu na stojaku obok zamkniętych drzwi. Weź go do ręki ▮ otwórz (pick up umbrella). Wypadnie ▪ niego klucz (brass key), który powinieneś sobie przywłaszczyć. Obejrzyj teraz dokładnie kosz ▪ rzeczami do prania (laundry basket). Spośród innych ubrań wyciągnij czerwony sweter (move rugby sweater) i uważnie go zbadaj. Okaże się, że jest

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

na nim godło kensingtońskiego Klubu Rugby. Możesz jeszcze obejrzeć zamknięcia rur, tworzących ramę łóżka, ale oprócz paru monet nie znajdziesz w nich niczego ciekawego. Wyjdź ▪ mieszkania ▮ wracaj na Baker Street 221B, czyli do siebie.

BAKER STREET

Powinieneś przeprowadzić analizę chemiczną proszku ▮ kwiatka. Połóż kwiat na stole laboratoryjnym (use flower on lab table) ▮ zapal zapałki (use matches). Teraz połóż kwiat ▪▪ szkiełku mikroskopu (use flower on microscope), ▪ następnie włóż go do probówki (flask). Odkryjesz, iż płatki zabarwione są jodyną. Połóż (use) resztki proszku na stół. Wsyp je do probówki (use powder residue on test tube) ▮ zapal palnik (use oil–wick burner). Potraktowawszy proszek chemikaliami (use powder residue on test tube), odkryjesz (analysis results), iż jednym z jego składników jest arszenik. Tyle, jeśli idzie ▪ chemię. Wyjdź z pokoju ▮ porozmawiaj ▪ Wigginsem (to ten szczeniak obok gazeciarza). Daj mu kwiatek i poproś, aby odszukał sklepik (vendor), w którym można nabyć kwiaty barwione jodyną. Jedź do alei za teatrem, gdzie znaleziono zwłoki. Okaże się, że przewieziono je do kostnicy. Udaj się zatem niezwłocznie do oznaczonej na planie miasta literkami RIP kostnicy Southwark Morgue.

SOUTHWARK MORGUE

Porozmawiaj ▪ koronerem. Spytaj go o rzeczy osobiste, należące do Sary (Sarah's belongings). Musisz dostać klucz od jej garderoby (large key), ale koroner nie chce Ci go dać. Pogadaj więc z inspektorem Gregsonem. Skieruje Cię do siedziby Scotland Yardu, do inspektora Lestrada. Przed wyjściem obejrzyj zwłoki, leżące na marach pod ścianą. Zauważ, że rany, jakie zadawał swym ofiarom Kuba Rozpruwacz różnią się od tych, w wyniku których zmarła Sara.

SCOTLAND YARD

Stojący przed wejściem do budynku policji konstabl nie zechce jednak wpuścić Cię do środka. Porozmawiaj z nim ▮ wracaj do kostnicy.

SOUTHWARK MORGUE

Wdaj się w miłą pogawędkę ▪ inspektorem Gregsonem i powiedz mu, że nadgorliwy policjant – służbista nie chciał Cię wpuścić. Inspektor osobiście uda się z Tobą do siedziby policji i wyjedna u strażnika zezwolenie na wejście.

SCOTLAND YARD

Po wejściu do środka (open door) musisz pokonać kolejną przeszkodę. Oficer dyżurny nie chce poprosić inspektora Lestrade, aby ten podszedł do hallu. Wyjdź na zewnątrz ▮ porozmawiaj ▪ niewidomym sprzedawcą obok wejścia. Okaże się, że udaje on tylko ślepca ▮ bojąc się, iż Holmes go wyda, zdradzi detektywowi tajemnicę pełniącego służbę oficera – jest on mianowicie łasy na pochlebstwa. Wejdź do środka i popodlizuj się trochę bęcwałowi. Po usłyszeniu komplementu sierżant Duncan chętnie zmieni swoje podejście do Twojej sprawy. Pomów z Lestradeem. Ten zleci oficerowi dyżurnemu wypisanie przepustki, na mocy której będziesz mógł zabrać niektóre z rzeczy należących do denatki. Weź przepustkę od oficera dyżurnego i jedź do kostnicy.

SOUTHWARK MORGUE

W kostnicy porozmawiaj ▪ koronerem (give pass to the coroner) i weź należący do Sary duży mosiężny klucz (large key). Jedź do alejki ▪▪ Regency Theatre.

ALEJA

Otwórz kluczem drzwi wejściowe do garderoby Sary (use large key on back stage door) i wejdź do środka. Otwórz szufladę w szafce pod oknem; posłuż się mniejszym kluczem, który znalazłeś w mieszkaniu Sary (use brass key on chest of drawers). W górnej szufladzie znajdziesz dwa bilety do opery (opera tickets) – weź je, mimo iż Watson sugeruje, aby ich nie ruszać (przekonaj go odpowiedzią (2). Siedzący jeszcze w garderobie inspicjent wyjaśni Holmesowi, iż bilety te przysłała Sarze jej siostra, Anna Carroway, która jest primadonną w Chancery Opera. Sara często ją tam odwiedzała. Wyjdź i jedź do Chancery Opera.

CHANCERY OPERA THEATRE

Pokaż bilety oddźwiernemu (give opera tickets to usher) stojącemu przy wejściu. Pogadaj ▪ nieco nadętym jegomościem kręcącym się obok niego. Spytaj go, czy nie wie gdzie można znaleźć Annę Carroway – dowiesz się, że jest niedysponowana i od paru dni nie pokazuje się w teatrze. Spytaj dyrektora opery, czy nie mógłbyś obejrzeć jej garderoby. Jak można się było tego po nim spodziewać, udzieli Ci odpowiedzi przeczącej. Nie, to nie, bez łaski. Pokaż bilety bileterowi stojącemu przy schodach na balkon. Zaprowadzi Cię na górę. Daj bilety, a następnie porozmawiaj ▪ siedzącą tam starszą damą. Jest nią właścicielka opery, która opowie Holmesowi o prywatnym życiu Anny. Zapamiętaj imię przyjaciela panny Carroway, Jamesa. To ważne, bo owo imię „wypłynie" nieco później. Spytaj też o medalion, który Anna podarowała niedawno Sarze. Następnie poproś o zezwolenie na obejrzenie garderoby śpiewaczki. Starsza pani da Ci liścik, który zmiękczy dbającego ▫ reputację teatru służbistę. Zejdź na dół i pokaż dyrektorowi pisemko. Droga do garderoby Anny Carroway stoi przed Tobą otworem.

GARDEROBA ANNY

Spróbuj wziąć cokolwiek – na próżno. Co za złośnik ▪ tego Epsteina! Wyjdź do hallu i porozmawiaj (2) z Watsonem. I on miewa czasem świetne pomysły. Wróć ▪ dyrektorem do garderoby Anny i zagadaj do Watsona – zgodnie ▪ planem wywabi on nieznośnego ważniaka do drugiego pokoju. Gdy zostaniesz sam, otwórz wszystkie szuflady biurka stojącego pod lustrem i ze środkowej zabierz pęk kluczy (ring of keys). Możesz jeszcze pomyszkować trochę po pokoju, za każdym jednak razem, gdy zechcesz cokolwiek zbadać musisz poprosić Watsona, by odwrócił uwagę tępego dyrektora. Nie marnuj jednak niepotrzebnie czasu. Poza kluczami nie ma tu już nic



ciekawego; wyjdź z pokoju ▮ wracaj na Baker Street.

BAKER STREET

Wiggins czeka już na Ciebie ▪ meldunkiem. Porozmawiaj ▪ nim chwilę i jedź pod wskazany adres, do kwiaciarki Leslie na Covent Garden.

COVENT GARDEN

Pogadaj ▪ kwiaciarką. Kup od niej kwiaty, powiedzmy że dla pani Hudson. Porozmawiaj ▪ Leslie o jej klientach. Pokaż dziewczynie bilecik (handwritten card ▮ znaleziony w Regency Theatre. Okaże się, że pisała go – mająca bardzo wyraźny ▮ ładny charakter pisma – Leslie, która niejednokrotnie oddaje tę przysługę klientom. Kwiaciarka przypomni też sobie, że klient który zakupił bukiet był niesympatyczny ▮ namolny, gdy się zaś z nią żegnał, złośliwie wrzucił do beczki z wodą na kwiaty niedopałek cygara. Klął potem i grzebał przy beczce przez chwilę, jakby coś w niej zgubił. Interesujące prawda? Obejrzyj beczkę (barrel). Weź tkwiący w niej wiklinowy kosz na kwiaty (wire basket). Jeszcze raz spójrz na beczkę. Posługując się koszem (use wire basket on barrel), wyjmij leżący na dnie lśniący przedmiot. Jest to męska spinka do mankietu (cuff link) ▪ inicjałami „G.B." Obejrzyj ją ▮ zapamiętaj wyryte na niej litery. Teraz idź do knajpy Moongate Pub.

MOONGATE PUB

Spójrz na podłogę ▮ podnieś leżące na niej nie opodal baru pióro (feather). Obejrzyj je. Spytaj barmana (publican) ▫ pióro i spinkę. Powie Ci, iż taką samą widział już kiedyś u jednego ze swoich klientów, który odwiedzał go dość nieregularnie i zachowywał się równie drętwo jak jego wyroby – jako taksydermista zajmuje się bowiem wypychaniem trofeów myśliwskich. W znajdującym się nie opodal sklepie tytoniowym możesz znaleźć inne „dziełka" pana Blackwooda – bo tak nazywa się poszukiwany przez Ciebie osobnik. Niestety, gdy poprosisz barmana o dodatkowe informacje ostentacyjnie „nabierze wody w usta". Nie przejmuj się tym zbytnio. Na każdego jest jakiś „haczyk". Żądaną in-



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

formację możesz zdobyć w dwojaki sposób. Musisz albo wygrać z nim w „rzutki", pokonawszy uprzednio wszystkich bywalców baru – i oto masz przed sobą bardzo sympatyczną grę zręcznościową – albo musisz jakoś nastraszyć barmana. Rozejrzyj się uważnie po pubie. Szczególną uwagę zwróć na fotografie wiszące nad głową właściciela. Pierwsza z nich przedstawia go w mundurze fizylierów bengalskich (i jest datowana na rok 1865) druga zaś, pochodząca z roku 1867, prezentuje barmana już w cywilu stojącego obok noszącej żałobę matki. Holmes oczywiście wie, że bengalscy fizylierzy nie byli zwalniani ze służby przed upływem pięciu lat, chyba że któryś z nich dopuścił się jakiegoś świństwa i wyleli go z pułku wcześniej. Ta wiedza wystarczy, by złamać upór obawiającego się o stratę klienteli – gdyby jego hańba wyszła na jaw – barmana. Przerażony o wiele chętniej odpowie teraz na wszystkie Twoje pytania. Z indagacji dowiesz się, że o Annę Carroway wypytywał pracujący w pobliskiej aptece młody chłopiec. I tak oto masz dwa nowe adresy...

Zauważ, iż naprzeciw Moongate Pub jest pasaż wiodący do mieszkania wróżbitki (palmist), madame Rosy. Odwiedzisz ją później, teraz jedź do sklepu tytoniowego (Bradley's Tobacco Shop).

BRADLEY'S TOBACCO SHOP

W sklepie tytoniowym pogadaj ze sprzedawcą. Spytaj go, czy nie mógłbyś się rozejrzeć i powiedz, że prowadzisz dochodzenie w sprawie morderstwa. Chłopak pozwoli Ci obejrzeć sklep, przyjrzyj się więc wiszącej obok wejścia głowie łosia (moose head). Niestety, umieszczono ją zbyt wysoko. Przesuń skrzynie (move cigar crate) z lewej strony na prawą (musisz przesuwać je kolejno). Gdyby chłopak chciał Ci w tym przeszkodzić, przekonaj go, aby pozostawił Ci wolną rękę (2). Wdrap się teraz na najwyższą skrzynię i przesuń (move) głowę łosia. Zobaczysz tabliczkę z adresem pracowni („Oxford Taxidermy"), w której wypchano zwierzę. Jedź teraz do apteki Hattington Chemistry.

HATTINGTON STREET CHEMISTRY

Pogadaj z aptekarzem. Poproś go o pozwolenie zadania kilku pytań jego pomocnikowi stojącemu na drabinie. Staruszek nie zgodzi się, dopóki nie kupisz jakiegoś leku. Zrób więc małe zakupy i ponownie poproś aptekarza o pozwolenie. Przynajmniej jest słowny. Porozmawiaj z chłopakiem. Powiedz mu, że prowadzisz dochodzenie w sprawie śmierci Sary Carroway. Wieść ta załamie chłopaka, okaże się bowiem, iż podkochiwał się skrycie w aktorce. Niewiele jednak wnosi do sprawy. Zabieraj się z apteki i jedź do drogerii Belli (Belle's Parfumerie).

BELLE'S PARFUMERIE

Porozmawiaj z właścicielką perfumerii i spytaj ją o jednego z klientów. Madame Belle poprosi Cię o bliższy opis owego mężczyzny. Powiedz jej iż jest wysoki, ma ciemne włosy i używa pomady Macassar (wydedukowałeś to z plamy na drzwiach garderoby Sary Carroway). Dowiesz się, że gość o podanym przez Ciebie rysopisie jest najprawdopodobniej zawodnikiem pobliskiego klubu rugby. Spróbuj jeszcze zagadać do dziewczyny sprzątającej podłogę. Właścicielka przeszkadza jednak w rozmowie, trzeba się jej wobec tego jakoś pozbyć. Nie, nie tak! Na łom przyjdzie czas później! Przyjrzyj się ladzie obok właścicielki. Jedna z przegródek jest pusta – przeczytaj umieszczoną nad nią etykietę. Powiedz madame Belle, że chcesz kupić perfumy. Gdy zapyta Cię o ich nazwę, wymień te, których brakowało, czyli La Cote d' Azure. Właścicielka pójdzie na zaplecze, aby uzupełnić braki, Ty zaś pogadaj z dziewczyną (1). Dowiesz się od niej, iż interesujący Cię facet pali papierosy Senior Service. Wyjdź z perfumerii i jedź na boisko klubu sportowego Kensington (Kensington Field).



KENSINGTON FIELD

Pogadaj z trenerem (coach). Musisz być uparty i zagadnąć go co najmniej dwa razy. Powiedz mu, że chcesz porozmawiać z jednym z jego podopiecznych (James, tall, dark hair, wear Macassar Oil, smoke Senior Service cigarettes). Gdy podejdzie James Sanders, porozmawiaj z nim (będzie się wszystkiego wypierał) więc pokaż mu flakonik perfum, zabrany z garderoby Sary Carroway. Opuść boisko i jedź do hotelu Eaton. Jest to właściwie pensjonat dla uczniów, ale co tam.

EATON DORMITORY

Powiadom Sandersa o śmierci Anny. Nie uwierzy Ci i rozwścieczony wyrzuci Cię z domu. Musisz przedstawić mu jakiś dowód. Może świadectwo zgonu? Jedź do kostnicy i poproś koronera o wystawienie świadectwa zgonu Sary Carroway. Niestety, stary łapiduch nie zamierza pójść Ci na rękę, chociaż żądany dokument leży na ciele zamordowanej. Koroner nie chce Ci go jednak dać twierdząc, że jest to dokument państwowy, zaś kopii pod nieobecność urzędnika zrobić nie można. Cóż, przypomnij sobie, że o śmierci Sary napisano w gazetach. Jedź na Baker Street i poproś gazeciarza, pana Rigby'ego, o egzemplarz wczorajszego wydania „Times'a" (back issue). Psiakość, już się rozeszło. Porozmawiaj z Wigginsem (3). No wreszcie – jest! Wracaj do Eaton Dormitory i daj Sandersowi kupioną od Wigginsa (i nielicho przepłaconą) gazetę. Teraz załamany wieścią o śmierci Sary Sanders rozgada się i opowie Ci o niejakim Antonio Caruso, narzeczonym Anny Carroway i o miejscach, które ten lubi odwiedzać. Opowie Ci też o terenach zabawowych, gdzie spotykali się we czwórkę: Anna lubiła tam zaglądać, by obserwować pewnego małego chłopca. Jedź do wypychacza zwierząt (Oxford Taxidermy).

OXFORD TAXIDERMY

Rozejrzyj się. Spójrz na nóż (knife) leżący na stole obok gotowego do wypchania korpusu (carcasse). Weź nóż, a następnie przyjrzyj się kitlowi (smock) wiszącemu na wieszaku. Weź go i wymień z Watsonem swoje spostrzeżenia. Wszystko jest chyba jasne... Porozmawiaj też z pomocnikiem Blackwooda, Larsem. Spytaj go, gdzie podziewa się jego pracodawca. Powiedz, iż jeśli będzie się wymądrzał, może zostać oskarżony o współudział w morderstwie. Lars pęknie i wyjawi Ci, iż Blackwood miał spotkać się z kimś na przystani Surrey, niestety, nie wie dokładnie gdzie. Porozmawiaj z Watsonem – podsunie Ci pomysł, by do wytropienia kryjówki Blackwooda użyć psa, wyżła Toby'ego. Jedź do staruszka Shermana (Old Sherman).

U SHERMANA

Porozmawiaj ze staruszkiem. Poproś go, by pozwolił Ci zabrać psa. Sherman da Ci smycz (lease). Załóż ją Toby'emu i daj mu do powąchania ubranie robocze Blackwooda (smock). Ogary poszły w las!

SURREY COMMERCIAL DOCKS

Jesteście w dokach. A więc to tu ukrywa się amator młodych aktorek i ostrych narzędzi! Spójrz na wiszący na drzwiach składu (shed) spis magazynowanych tam towarów (manifest). Weź leżącą obok linę (rope). Zajrzyj przez okno do środka. Niestety, niczego nie dostrzegasz. Podsuń beczkę (move barrel) pod drzwi. Wejdź na nią (kursor musi znajdować się tuż nad beczką na lewo od drzwi) i zdejmij z gzymsu wiadro z przywiązaną do niego liną (pail). Zejdź z beczki i odstaw ją na miejsce. Podnieś leżącą na ziemi szmatę (rag). Opuść wiadro do rzeki i nabierz do niego wody (use rag on Thames). Zmocz szmatę w wodzie i wyczyść nią szybę w oknie. Zajrzyj ponownie do środka, a następnie porozmawiaj z Watsonem. Potrzeba usprawiedliwia działania pozaprawne! Otwórz drzwi komórki (open shed door) i weź z niej młotek (hammer), który znajdziesz za drzwiami. Czas wkroczyć do akcji! Wyłam młotkiem drzwi magazynu (use hammer on door)... i obejrzyj sobie w spokoju dość długą sekwencję animowaną. Masz już pod kluczem mordercę Sary (wspólnik niestety zwiał) – ale co z Anną Carroway? Wróć na Baker Street 221B i jedź stąd do aresztu śledczego (Police Court) na Bow Street.

BOW STREET

Uparty strażnik służbista nie chce wpuścić Cię do środka. Przejedź się do Scotland Yardu i weź przepustkę (2) od sierżanta Duncana (to ten łasy na pochlebstwa glina przy stoliku oficera dyżurnego). Wróć na Bow Street i podaj przepustkę strażnikowi (give pass – permission). Wpuści Cię do środka, gdzie możesz przesłuchać Georga Blackwooda. Morderca początkowo będzie się stawiał, potem jednak pęknie i zacznie mówić. Okazuje się, że został wynajęty przez jakiegoś tajemniczego dżentelmena, by wykradł ważny list Annie Carroway. Sarę zahaczył (fatalnie zawiniła tu jego biegłość zawodowa – ciął odruchowo i... fachowo) niejako przez pomyłkę, z powodu jej podobieństwa do siostry. Gdy sponsor Blackwooda dowie-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

dział się, że ten nie dość, że nie zdobył listu, to jeszcze przez pomyłkę lekką ręką zarżnął niewinną dziewczynę, strasznie się rozzłościł. Tylko co tego... Cóż, to rzuca na sprawę inne światło. Wyjdź z więzienia (open gate) i jedź do St. Bernard's Publick House.

ST. BERNARD'S PUBLICK HOUSE

Spytaj gościa w kapeluszu, czy zna niejakiego Caruso. Daj mu w łapę, wtedy on odeśle Cię do faceta w brązowej marynarce, któremu również musisz się opłacić. W ten sposób trafisz wreszcie do mężczyzny w żółtym swetrze (Jack Mahoney), który przyzna się, iż zna Antonia Caruso. Nie zechce jednak powiedzieć Ci niczego więcej. Podejdź do baru i porozmawiaj z barmanem. Wypytaj go o rodzinę Jack'a. Podejdź jeszcze raz do Mahoney'a i zadaj mu stanowczo kilka pytań. Jeśli będzie się stawiał powiedz mu, że ujawnisz jego żonie (i jej braciom), iż ma na boku mały romansik. To wystarczy, aby z pewnego siebie cwaniaka przeistoczył się w potulnego baranka. Pęknie jak przejrzały melon i zdradzi Ci adres przyjaciela Anny Carroway. Chyba wiesz co masz robić!

CARUSO'S FLAT

Porozmawiaj z panem Caruso w jego mieszkaniu. Od chwili, gdy dowiedział się o śmierci Sary niepokoi się o Annę, bo nie widział jej od tamtej pory. Wypytaj go o Annę i o chłopca, którego odwiedzała w ogródku przy szkole. Caruso poda Ci adres mieszkania Anny Carroway, powie też o upodobaniu, jakie tajemniczy chłopiec żywi dla żyroskopu. Spójrz na stojącą na biurku przy oknie fotografię. Wyjdź z mieszkania Caruso i jedź do domu Anny.

ANN CARROWAY'S FLAT

Rozejrzyj się. Użyj kołatki (use door knocker). Spróbuj też pociągnąć (use bell pull) sznurek dzwonka (to ten przedmiot pod kołatką). Niestety, nikt nie otwiera. Weź więc klucze spięte kółkiem (te, które znalazłeś w garderobie Anny) i otwórz nimi drzwi wejściowe (use ring of keys on door), a następnie wejdź do środka. Wewnątrz rozejrzyj się i zauważ karty wizytowe (calling cards) w misie na stoliku. Weź je i spróbuj poruszyć doniczkę obok schodów (move plant). Rozsypiesz trochę ziemi. Wejdź na górę po schodach i porozmawiaj ze służącą. Powiedz jej, że niechcący narobiłeś na dole nieco bałaganu. Służąca zejdzie na dół, Ty zaś podejdź do posążka pod oknem i spróbuj go przesunąć (move statue). Okaże się, że pod posążkiem jest mała skrytka, zawierająca oprawny w skórę pamiętnik Anny Carroway (diary). Przeczytaj go. Dowiesz się z niego, iż w medalionie, który podarowała siostrze, ukryła bardzo ważny dokument osobisty. Niewiele masz już tu do roboty, wyjdź więc z mieszkania Anny, ale przedtem nie zapomnij postawić na miejscu posążek. Jedź na Bow Street.



BOW STREET

Pokaż przepustkę (pass—permission) strażnikowi i wejdź, by pogadać z Blackwoodem. Dowiesz się od niego, iż medalion sprzedał właścicielowi lombardu, niejakiemu Jamiesonowi, z którym nieraz już w przeszłości robił ciemne interesy. Jedź teraz do biura porad prawnych Jacoba Farthingtona.

LAW OFFICE OF JACOB FARTHINGTON

Porozmawiaj ze starym prawnikiem. Powiedz mu, iż prowadzisz śledztwo w sprawie morderstwa Sary i zaginięcia Anny Carroway. Farthington wyjaśni Ci, iż był starym przyjacielem ojca obu dziewcząt; razem poszukiwali diamentów w Afryce Południowej. Farthington powrócił jednak do Anglii, gdyż nie odpowiadał mu klimat, stary Carroway zaś uwierzył, iż kiedyś zgarnie fortunę. Tak się jednak nie stało, Farthington zaś opiekował się córkami byłego wspólnika dopóki nie dorosły. Niedawno Anna zwróciła się do niego po poradę prawną: gdy służyła u niejakiego lorda Brumwella, została uwiedziona przez swego pracodawcę. Urodziła mu syna, którego lord uznał nawet za spadkobiercę, wymusił jednak na Annie wyrzeczenie się wszelkich praw do dziecka. Niedawno Anna odzyskała jakiś dokument, na podstawie którego zamierzała procesować się z lordem o odzyskanie praw do syna. Morderstwo, popełnione na siostrze Anny i zniknięcie jej samej bardzo zaniepokoiły starego przyjaciela ich ojca, dlatego poprosi Cię, abyś bezwłocznie przystąpił do poszukiwań Anny. Nie możesz go zawieść.

LOMBARD JAMIESONA

W lombardzie pogadaj z właścicielem i nie owijając sprawy w bawełnę powiedz mu, iż medalion, który kupił od Blackwooda jest ważnym dowodem w sprawie o morderstwo (1,3,1). Jamieson pęknie i powie Ci, że medalion sprzedał detektywom z agencji M&G (Morehead & Gardner). Poda Ci też adres agencji oraz nadmieni, że o medalion wypytywał go niejaki Robert Hunt, typ dość brutalny i niebezpieczny, który miewał już do czynienia z „mokrą robotą". Jedź teraz na Baker Street.

BAKER STREET

Porozmawiaj z Wigginsem (2). Chłopak bawi się żyroskopem (przypomnij sobie, co mówił Caruso o malcu, którego lubiła obserwować Anna Carroway). Zapłać szczeniakowi ile chce (ależ ten smarkacz jest pazerny!) i jedź na tereny przyszkolne (Picnic Site).

PICNIC SITE PLAYGROUND

Zauważ samotnego chłopca, który stoi nie przyłączając się do zabawy kolegów. Pokaż mu żyroskop (use gyroscope on solitary boy). Gdy chłopiec podejdzie bliżej, porozmawiaj z nim i daj mu zabawkę. Dowiesz się od niego, iż Anna Carroway była jego piastunką w dzieciństwie i że nadal bardzo się lubią. Niestety, ojciec chłopca zabronił mu rozmawiać z obcymi, nie zechce Ci też zdradzić swojego nazwiska. Odchodzi zostawiając na płocie czapkę (Paul's cap). Weź ją i dokładnie sobie obejrzyj. Znajdziesz wewnątrz metkę z adresem firmy (Eddington Equestrian Shop). Pojedź pod wskazany adres.

EDDINGTON EQUESTRIAN SHOP

Pokaż sprzedawcy czapkę i spytaj, kto ją kupił (1, 2). Sprzedawca jest dyskretny i milczy, niczym grób. No cóż, obejrzyj sobie niektóre z wystawionych na sprzedaż artykułów (na przykład panoplium – taki zestaw antycznych narzędzi rzeźnickich – miecze, puginały, topory itp. zazwyczaj ułożonych wokół tarczy, w głębi). Okaże się, iż towary te to tania imitacja autentycznych antyków. Klienci pójdą sobie precz, a przerażony wizją utraty pracy sprzedawca załamie się i wyzna Ci, że czapkę kupił od niego lord Brumwell. Na mapce Londynu pojawia się teraz adres lordowskiej rezydencji, nie jedź tam jednak jeszcze, bo przyprzeć lorda do muru to duża sztuka. Udaj się natomiast do agencji detektywistycznej Morehead & Gardner.

MOREHEAD & GARDNER DETECTIVE AGENCY

Porozmawiaj z recepcjonistką Violet. Dowiesz się, że pan Morehead jest zajęty, zaś mister Gardner otrzymał niedawno bilecik, w którym klient – żądając przyniesienia odnalezionej biżuterii – wyznaczył mu spotkanie w ogrodzie zoologicznym, na które detektyw (w cywilu nauczyciel i były glina) udał się poprzedniej nocy. Oczywiście nietrudno zgadnąć, iż klientem tym była Anna Carroway, tak przynajmniej podpisano bilecik. Daj dziewczynie swoją wizytówkę i jedź do ZOO.

THE LONDON ZOOLOGICAL GARDENS

Pogadaj z pilnującym wejścia konstablem. Wejdź do środka (open Zoo gates) i idź w prawo, do biur. Natkniesz się na Gregsona, który razem z drugim konstablem oglądają zwłoki Gardnera. Obejrzyj je i Ty (look corpse, slash wounds cut through the lapels, broken leg). Zauważ charakter ran na głowie, złamaną nogę i ślady pazurów. Porozmawiaj z inspektorem – powiedz mu, że według Twojej teorii nieboszczyk został zabity gdzie indziej. Tutaj, morderca jedynie przeniósł ciało, aby odwrócić uwagę prowadzących śledztwo od prawdziwego miejsca zbrodni. Poinformuj go też o tożsamości denata. Otwórz teraz drzwi do biura i wejdź do środka. Pogadaj z dozorcą. Wypytaj go, co wie o morderstwie. Powie Ci, iż poprzedniej nocy klatki sprzątał niejaki Simon Kingsley. Wyjdź z biura i przejdź się do klatki lwa, na lewo od wybiegu dla słonia. Zauważ ślady, pozostawione przez kogoś w błocie koło wody. Widzisz ten okrągły przedmiot, który wystaje z błota na wpół w nim ukryty? Jedź do mieszkania Kingsleya.

SIMON KINGSLEY'S FLAT

Spytaj go, co wie o morderstwie. Obejrzyj stojące przy kominku buty (look boots). Spójrz (to ważne!) na obraz przy drzwiach

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

(look picture). Pomów z Kingsleyem jeszcze. Spytaj go o błoto na butach i czy ma wśród zwierząt swego ulubieńca. Jest nim lew Feliks. Wyjaśnij, iż to nie lew zabił Gardnera (Kingsley przeniósł zwłoki, chciał bowiem odwrócić podejrzenia od lwa, którego zastał żującego nogę nieboszczyka) i poproś o pomoc w przeszukaniu wybiegu. Wracaj do ZOO, wejdź do klatki (Kingsley przytrzyma lwa) i podnieś przedmiot (shiny object), zanurzony w błocku. Obejrzyj go – okaże się nim zegarek kieszonkowy Gardnera (closed pocket watch). Zauważ zamknięty w zegarku kawałek papieru (look piece of paper). Gardner zapisał na nim kombinację do swego sejfu. Wracaj więc do agencji detektywistycznej.

MOREHEAD GARDNER DETECTIVE AGENCY

Pokaż Violet swą wizytówkę. Rozejrzyj się uważnie dookoła. Zwróć uwagę na drzwi do gabinetu detektywów i na fotografię po prawej stronie ekranu (frame photograph), tę powiększoną z gazety. Obejrzyj także maszynę do pisania (old type writer). Pomów z Watsonem i wyraź swe zaniepokojenie losem Moreheada. Porozmawiaj z Violet i zażądaj widzenia się z detektywem. Violet powie Ci, że Morehead wyszedł po przeczytaniu listu, który otrzymał niedawno. Użyj (use) maszyny do pisania i rozwal nią drzwi do gabinetu detektywów. Obejrzysz teraz długą sekwencję animowaną:

Tajemniczy nieznajomy umówił się z Moreheadem na stacji kolejki podziemnej. Morehead wyrzuca sobie własną głupotę – przyszedł na spotkanie sam i bez broni. Nieznajomy popycha detektywa pod wjeżdżający właśnie pociąg. Holmes, który zjawia się za późno, by uratować Moreheada, zatrzymuje jednak jego mordercę, którym okazuje się Hunt. Hunt, mimo iż jego sytuacja jest trudna, stawia się i pyskuje. W rzeczy samej, morderstwo detektywa może wytłumaczyć szamotaniną, lub nawet przedstawić je jako samoobronę. Holmes wie też, iż Annie Carroway zagraża ogromne niebezpieczeństwo. W swoim mieszkaniu na Baker Street rozważa, co czynić dalej.

BAKER STREET

Wybierz się do aresztu na Bow Street i przesłuchaj Hunta. Następnie jedź do biura agencji M&G.

MOREHEAD GARDNER DETECTIVE AGENCY

Wejdź do gabinetu detektywów (ciekawe, iż niewzruszona Violet nadal niezłomnie stuka na maszynie, mimo iż jakby nie było, straciła obu pracodawców. Holmes zaś na jej oczach rozwalił szybę w gabinecie szefa – widocznie nie takie numery już widywała!). Spójrz na dywan – są na nim ślady odsuwania fotela. Przesuń fotel (move comfy chair), a następnie przyjrzyj się książkom – odkryjesz, iż jedna z półek to atrapa. Przesuń ją (move shelf of books). Za półką znajdziesz sejf, który otwórz używając kombinacji znalezionej na kartce z zegarka Gardnera (use piece of paper with numbers on it on safe). Wyjmij z sejfu medalion i otwórz go. Znajdziesz w nim świadectwo urodzenia synka Anny Carroway, wystawione przez niejakiego doktora Smithsona. Teraz możesz pogadać z jego lordowską mością, Brumwellem. Violet dalej jest ogromnie zajęta, tę babkę ruszy chyba dopiero trzęsienie ziemi. Jedź do rezydencji lorda Brumwella.

LORD BRUMWELL MANSION

Pociągnij za sznurek dzwonka (use bell pull), a przyleci nadęty lokaj: zażądaj widzenia z lordem. Gdy uparty fagas wreszcie wpuści Cię do środka, porozmawiaj chwilę z Lady Brumwell i powiedz jej, iż masz pewien list, podpisany przez doktora Smithsona. Lady Brumwell – wie szelma, co w trawie piszczy – pozwoli Ci wejść do gabinetu lorda. W gabinecie Holmes nie przebierając w słowach zarzuci lordowi, iż jego duma spowodowała już śmierć trzech osób, a czwartej – Annie – grozi to samo. Lord przyzna, iż rzeczywiście trochę się zagalopował, ale wszystkiemu winni są niekompetentni wykonawcy – Hunt i Blackwood. Tyle dobrego, iż podaje Holmesowi adres Hunta i natychmiast ucieka, zamykając za sobą drzwi. A to drań! Ale nie z nami te numery, Brumwell! Przesuń lewy miecz (move persian sword) na panoplium (to taki... itd.). Uwolni to zasuwę w malowidle z lewej strony. Otwórz obraz (open painting) – znajdziesz pod nim niedomknięty (niewiarygodne, drogi Holmesie!) sejf. Pośród innych rzeczy w sejfie natrafisz na mały klucz (small brass key), którym następnie otwórz drzwi wejściowe. Wyjdź z gabinetu lorda Brumwella. Lady Brumwell jest okropnie poruszona i wstrząśnięta. Lord przebiegł obok niej i pomknął dalej, jakby zjadł coś nieświeżego i odczuł nagłą potrzebę samotności. Wyjdź przed rezydencję, gdzie w krótkiej animowanej sekwencji ujrzysz – udaną niestety tylko połowicznie – próbę pobicia rekordu świata w nurkowaniu z przyrządami. Już po wszystkim powróci cisz na Baker Street. No cóż, udaj się teraz do mieszkania Hunta.

ROBERT HUNT'S FLAT

W mieszkaniu Hunta przyjrzyj się leżącej na stoliku obok łóżka książce (small book), otwórz ją i weź zakładkę (bookmark) – okaże się nią kwit zastawny z lombardu Jamiesona (pawn ticket). Teraz obejrzyj sobie skrzynię. Otwórz ją, a na pewno zauważysz, iż głębokość skrzyni jest mniejsza, niżbyś mógł sądzić z oględzin zewnętrznych. Użyj łomu (iron bar) do podważenia dna skrzyni, i uważnie obejrzyj jej zawartość. Powinieneś odnaleźć spory dokument, obwiązany czerwoną wstążką.





Przeczytaj go – jest to horoskop, wystawiony dla Hunta przez madame Rosę z pasażu przy Covent Garden. I podpisany bardzo ciepło. O–o! Czyżby tych dwoje coś łączyło? Porozmawiaj z Watsonem i jedź do lombardu Jamiesona.

LOMBARD JAMIESONA

W lombardzie daj Jamiesonowi kwit, a w zamian otrzymasz pudełko z talią kart (tarot cards). Na dnie pudełka znajdziesz mały kluczyk (ornate key)– najwyższy czas odwiedzić madame Rosę.

PALMIST SHOP

Obejrzyj biurko po prawej (desk drawer). Otwórz szufladę kluczem z pudełka do kart tarota. Wewnątrz znajdziesz mały srebrny klucz (psiakość, ten Holmes ma już przy sobie więcej kluczy, niż nosił ich ze sobą stary Gerwazy zwany Scyzorykiem). Weź i ten (silver key), obejrzyj też sobie świecznik przy lewej kolumnie. Porusz nim (move large candle) – uchyli się ściana i odsłoni szkatułkę w głębi. Otwórz szkatułkę srebrnym kluczem i weź zamknięty w niej pergamin (parchment). Przeczytaj go (look note...). Okaże się aktem własności na magazyn nad rzeką (Savoy Street Pier). Jedź tam szybko...

SAVOY STREET PIER

Zajrzyj przez okno... Zobaczysz Annę Carroway, związaną, zakneblowaną i siedzącą obok beczki z prochem. Lont zwisa tuż nad płonącą świecą i lada chwila zajmie się ogniem, drugi zaś jego koniec przywiązano do klamki u drzwi – jeśli ktoś próbowałby je otworzyć, zerwałby lont, który opadłby prosto na świecę. Porozmawiaj z Watsonem, rozwal drzwi łomem (use iron bar on door) i... to by było na tyle. Na zakończenie obejrzysz dość długą sekwencję animowaną, w której Holmes uratuje Annę Carroway, Watson zechce zgasić lont, beczka „rąbnie" jak kościelny w Boże Ciało, w sumie jednak wszystko skończy się dobrze. Holmes przyjmie zasłużone gratulacje od Watsona i odpowie, iż nieprawdą jest, że nikt mu nie dorówna – gdzieś w głębi dżungli londyńskiego półświatka czai się nieznany mu jeszcze mistrz zbrodni... i kiedyś przyjdzie mu się z nim zmierzyć.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

System: IBM PC conajmniej 286/25 MHz
Pamięć: 1 MB RAM (istnienie obszaru wolnej pamięci EMS, pozwala na przyspieszenie gry)
Karta Graficzna: VGA
Dysk: ok. 21 MB (29 MB w celu przyspieszenia gry)
Karta Dźwiękowa: Adlib, Sound Blaster, Roland, Tandy
Sterowanie: mysz, joystick

opracowanie: **Patryk Sawicki**
w oparciu o wersję na IBM PC

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl





SPACE QUEST V

Next Mutation czyli opis kolejnych przygód niezłomnego jedynego w swoim rodzaju Rogera Wilco.

Czym Larry Laffer jest dla kobiet, tym Roger Wilco jest dla entuzjastów kosmicznych podróży – pechowcem i nieudacznikiem jakiego świat nie znał, fajtłapą, który jednak ostatecznie zawsze wychodzi z opresji obronną ręką. Swoje pełne niespodzianek „życie" Roger rozpoczął w bardzo zamierzchłej przeszłości, kiedy to gry na PC były jeszcze prawdziwym wydarzeniem. W „Space Quest I" był czymś w rodzaju kosmicznego stróża i nikt wówczas nie przypuszczał (a już w szczególności sam zainteresowany), że ten nagle przeistoczy się w prawdziwego bohatera. Niespodziewał się tego także podstępny Sludge Vohaul, stąd jego zaskoczenie gdy Roger udaremnił jego spisek zmierzający do przejęcia władzy we Wszechświecie. Tak był tym poirytowany, że niemal siłą wdarł się do „Space Quest II" i to po to tylko, aby porwać biednego Wilco, a następnie porzucić na obcej planecie w ten sposób mszcząc się za doznane „krzywdy". Kiedy jednak w „Space Quest III" dwóch mieszkańców Andromedy zostaje uprowadzonych przez wydawcę gier komputerowych, niepokonany Roger Wilco znowu rusza do akcji. Tak się bowiem złożyło, że są to autorzy serii „Space Quest" i myśląc o swojej przyszłości Roger musiał ich przecież ocalić. Dzięki temu, choć ranny w „Space Quest IV" Roger Wilco znów powraca, aby w najnowszej części wspaniałej serii firmy Sierra On-line zostać... kosmicznym śmieciarzem!

Wszystko zaczyna się tradycyjnie. Nasz bohater, nieśmiały rekrut-kadet Akademii kosmicznej STARCON, jest bliski pomyślnego zdania testu SAT, który otworzyłby mu drogę do przyszłej kariery pilota międzygalaktycznych statków. Niestety, jak zwykle los płata mu figla i oto zamiast dowódcy wspaniałego patrolowca zostaje kapitanem zwyczajnej śmieciarki. Nie ma jednak tego złego co by na dobre nie wyszło, jak powiada stare przysłowie i jak to „zawżdy" w „Space Quest" bywało także tym razem wszystko przybiera niecodzienny, choć ostatecznie pomyślny dla naszego bohatera obrót. Tych, którzy znają wcześniejsze części całej serii lub lubią inne programy firmowane przez spółkę małżeństwa Roberty i Kena Williamsów z pewnością nie trzeba dłużej zachęcać. Bardzo dobra trójwymiarowa grafika wykonana przy pomocy specjalnego systemu Sierra Creative Interface (w efekcie np. wielkość postaci jest zmienna, lecz zawsze proporcjonalna do perspektywy jej otoczenia), świetny dźwięk, prosty w obsłudze, unowocześniony w stosunku do poprzednich wersji programu sposób komunikowania się z grą, wreszcie wciągająca, nietuzinkowa fabuła oraz kilka nowych, nie stosowanych dotychczas elementów (jak chociażby możliwość dowodzenia załogą) wszystko to sprawia, że jest to jedna z najzabawniejszych, najbardziej zwariowanych gier przygodowych ostatnich miesięcy. Jest to jednocześnie jeden z tych programów, w które naprawdę warto zagrać tym bardziej, że z jego ukończeniem nie będziecie mieli większych problemów. Wystarczy skorzystać z zamieszczonej poniżej instrukcji...

Ruszaj w górę. Wejdź do klasy, gdzie właśnie odbywa się test. Zaliczysz go niezależnie od udzielanych odpowiedzi. Nie ma jednak radości bez bólu, jak powiedziała żaba całując jeża. Za to, żeś się spóźnił, dostajesz pracę poza kolejnością – masz wypucować do połysku godło Akademii. Zejdź korytarzem dwa ekrany na dół. Z szafki po prawej stronie (janitorial closet) weź słupki (safety cones) i froterkę (floor cleaner). To jeszcze nie wszystko – dalej w dół ekranu i w prawo. Aby dostać się do godła Akademii, stań na teleporterze (anti-grav lift). Rozstaw na podłodze słupki, uruchom froterkę i do roboty – wyczyść dokładnie trójkąt w środku – a zwijaj się, bo to zadanko na czas. Wreszcie koniec, godło lśni jak... no nieważne, lśni i już.

Teraz pojawi się Twój „ulubieniec", złośliwy kapitan Quirk w towarzystwie pani (a może panny?) ambasador Wankmeister. Zaraz, zaraz! To przecież dziewczyna ze „Space Quest IV", znana Rogerowi z medalionu ... Nic to! Skończ robotę i idź na lewo. Tymczasem..

Do komputera STARCONU wpada mysz i robi zwarcie. Nazwisko Rogera Wilco zostaje wyrzucone na pierwsze miejsce listy najzdolniejszych słuchaczy Akademii.

W sali odpraw STARCONU odbywa się tymczasem konferencja z udziałem Komenderała, ambasador Wankmeister i kilku innych ważniaków. Pani Ambasador usiłuje kąśliwymi uwagami zmusić oficjeli do działania: chodzi jej o to, by zrobili coś



w sprawie nielegalnej „zwózki" kosmicznych odpadów na jej planetę. W końcu (dla świętego spokoju) znudzeni urzędnicy godzą się ruszyć tyłki (nie swoje, nie!) i wysłać w tamtą stronę jakiś patrolowiec Starconu. Wilco przez cały czas podsłuchiwał oczywiście pod drzwiami, gdy więc narada się kończy i piękna ambasador wychodzi z sali, biedak rozciąga się jak długi na podłodze. Tak czy owak, z powodu wspaniałych wyników w nauce (jak tu ufać komputerom?!), Roger zostaje mianowany kapitanem i dowódcą statku, który zajmuje się, hm... no cóż, nie ma co owijać w bawełnę... Statek, którym ma dowodzić Wilco to najzwyklejsza w świecie kosmiczna śmieciarka.

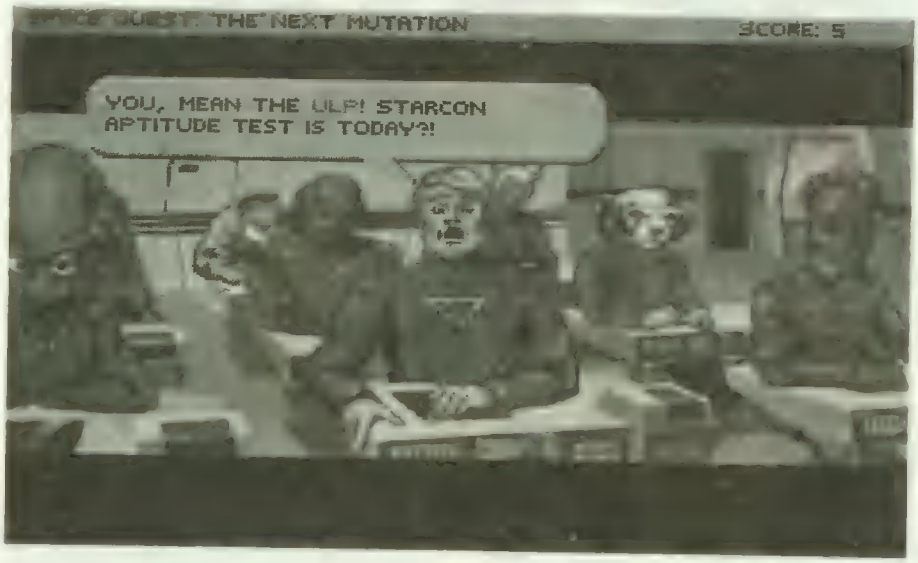
Siadaj w fotelu dowódcy. Pogadaj z Flo (ikona poleceń – dymek z wykrzyknikiem). Wywołaj STARCON (hail STARCON) i poproś o pozwolenie startu. Porozmawiaj z Droolem (ta sama ikona z wykrzyknikiem) i wprowadź koordynaty (lay in a curse) Gangularis [71552]. Wydaj Droolowi polecenie przejścia na prędkość światła (lite speed). Podczas gdy będziesz startował, ujrzysz (choć Wilco tego nie zobaczy) wyłaniający się z niebytu statek, na którym jakaś zawzięta androidka rusza w pościg za naszym bohaterem. Okazuje się, że Roger ma jeszcze jakieś nieuregulowane porachunki z „Space Quest II" (pamiętasz gwizdek?). Na razie jednak nie masz się tym co przejmować. Gdy Drool zakomunikuje Ci, że statek zbliża się do planety, poleć mu, by przeszedł na prędkość podróżną (regular speed). Następnie każ uruchomić RRS (System Wychwytu Odpadów).

Po chwili Flo złoży meldunek, że w przedziale odpadów znajduje się jakaś żywa istota. Wstań z fotela i wyjdź na korytarz. Otwórz drzwi śmietnika (białe z prawej), a ze sterty odpadów poderwie się ja-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

kiś stworek i entuzjastycznie skoczy Ci na twarz. Po chwili czmychnie. Skoro już tu jesteś, weź ze skrzynki na narzędzia (pudło po lewej stronie w kupce odpadów) następujące przedmioty: palnik laserowy (laser torch), bezpiecznik wysokiego napięcia (fuse), dziurkacz (hole punch) i środek odkwaszający (antacids). Przejdź teraz do maszynowni (Engineering Room) – drzwi z lewej.

Wejdź do środka i wyjdź znowu na korytarz, a następnie ponownie udaj się do maszynowni. Pojawi się Spike. Wpakuj go



do słoja po prawej i wrzuć do niego środek odkwaszający (antacids) – Spike pewnie dlatego tak rozrabia, bo nażarł się czegoś ostrego.

Wracaj na mostek i do komputera wprowadź kurs na PEEYU (92767). Znalazłszy się na miejscu uruchom system RRS. Na orbicie Peeyu Flo przechwyci jakiś przekaz komunikacyjny, z którego dowiesz się, że ktoś gdzieś brzydko sobie poczyna. Wprowadź do komputera kurs na Kiz Urazgubi (20011). Niestety, nie będzie Ci dane przybyć na miejsce. Twój statek zostanie przechwycony promieniem holowniczym (cokolwiek by to znaczyło), a na ekranie komunikatora pojawi się wizerunek zawziętej androidki – łowczyni, która każe Ci natychmiast „promieniować" się na planetę, gdzie czeka Cię dość ponura przyszłość. Tak oto mszczą się nie załatwione do końca sprawy z poprzednich części serii. Załoga ponagla Cię jeszcze (nie ma to jak prawdziwi przyjaciele, na których możesz polegać w potrzebie), byś się pospieszył. Trudno, nie z takich opałów Roger Wilco wychodził zwycięsko. Idź do maszynowni, stań na platformie teleportacyjnej i każ się (ikona rozkazu na platformę) odesłać na „zachwalaną" przez Twą oprawczynię planetę.

Lądujesz nie opodal stawu i wodospadu. Ruszaj w lewy górny róg ekranu i właź do najbardziej odległej jaskini. Spiesz się, bo zawzięta cholera ląduje tu zaraz po Tobie i wcale się nie patyczkuje tylko otwiera ogień bez ostrzeżenia. Na następnym ekranie ruszaj w prawo. „Kliknij" ikoną dłoni na gałęzi (tylko nie na przerzuconej nad przepaścią kłodzie!). Gdy gałąź pęknie weź ją ze sobą – może się jeszcze przydać. Wracaj na ekran z kłodą.

„Kliknij" na kłodzie ikoną ruchu (Wilco schowa sie w drzewie), a następnie ikoną ruchu na prawym końcu drzewa dzięki czemu Roger wyjdzie z drugiej strony. Walnij kijem w zwisający tam pęk bananów i weź jeden z nich (dopóki się kołyszą).

Przeczołgaj się teraz przez kłodę i ruszaj w lewo. Wejdź do jaskini z lewej strony – wyjdziesz na uroczy wodospad. I znowu do lewej jaskini. Tym razem wylazłeś obok wierzchołka. Przeskocz nad przepaścią (naprowadź ikonę ruchu na półkę skalną po drugiej stronie) i wdrap się aż do głazu. Użyj kija, by zepchnąć głaz na Twą prześladowczynię. No i dobrze, ale nie za bardzo. Wracaj na ekran od którego zaczynałeś swoje niesamowite przygody na tej planecie. Zawzięta służbistka funkcjonuje, ale straciła swój zapewniający jej niewidzialność płaszcz. Przejdź na ekran, na którym przerzucono kłodę nad przepaścią i czołgaj się do wnętrza kłody. Po chwili wyczekiwania wyląduje na niej androidka i (cóż za zrządzenie losu!) stanie na niej odwrócona do Ciebie tyłem. Wsadź jej banana (nie! Nie tam! W końcu to tylko robot, nieprawdaż?) do silniczka odrzutowego... i masz ją z głowy. Wyłaź z kryjówki i weź głowę robota. Wracaj na ekran z sadzawką i wodospadem. Jest już tam Cliffy, który po krótkiej rozmowie ekspediuje Cię na statek. Uff! Niewiele brakowało.

Wyjdź z maszynowni i natychmiast do niej wracaj. Cliffy naprawia robota. Dajesz mu głowę, on zaś poda Ci zdalny sterownik statku wroga. Powie też, że postara się nieco ją przekonstruować, tak aby mogła zostać członkiem załogi. Teleportuj się na planetę (Cliffy wybierze się razem z Tobą) i posłuż się sterownikiem na sobie.

Nad Tobą pojawi się teraz statek łowczyni WD40, pozbawiony już zapewniającej mu niewidzialność otuliny. Stań na platformie i wjedź do środka. Jeśli dotkniesz panelu z prawej, gra się zatnie, niczym początkujący cieśla. Uruchom SAVE #1.

„Kliknij" ikoną dłoni na panelu po prawej. Zobaczysz urządzenie maskujące statek. „Kliknij" teraz dla odmiany na górnym, a następnie na dolnym zatrzasku. Uruchomisz alarm, ale nie zamartwiaj się tym, tylko się pospiesz.

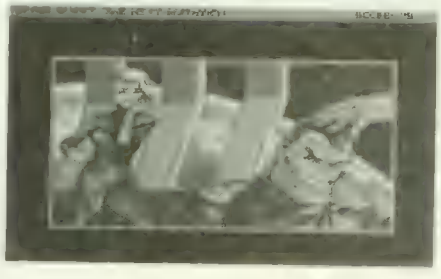
Obróć wszystkie cztery tarcze tak, aby średnice ustawić ukośnie. „Kliknij" na panelu z lewej i u góry, potem z prawej w dole. Oba się otworzą. Ustaw tarcze prosto i „kliknij" na prawym górnym panelu, potem zaś na lewym dolnym. Bierz urządzenie i w nogi – najwyższy czas!

Po powrocie na statek idź na mostek i każ Droolowi wprowadzić kurs na Akademię SARCON (69869). Po zbliżeniu się do celu i przejściu na szybkość regularną, każ Droolowi wprowadzić statek na orbitę standardową. Teleportuj się do Akademii.

Usiądź z przyjaciółmi przy stole z lewej strony. Wkrótce pojawi się jakiś facet, który będzie usiłował wcisnąć Ci różne drobiazgi, w końcu zaś dla zachęty do dalszych interesów, podaruje Ci w prezencie kilka Kosmicznych Małp (zasuszone, wrzucić do jakiegokolwiek roztworu wody, chwilkę zaczekać na efekty) i wizytówkę (bussines card). Następnym natrętem będzie kapitan Quirk, który zaproponuje Ci partyjkę „Space Battle". Jest to gra podobna ogromnie do popularnej wśród kosmicznych debilów gry w bitwę morską. Nie musisz wygrać z Quirkiem, nie wpływa to na przebieg wydarzeń. Cliffy tymczasem wda się w jakąś bójkę i wsadzą go do aresztu. Trzeba by go stamtąd wydostać. Aby ustalić jakiś plan działań porozmawiaj z Flo i Droolem.

Musisz przede wszystkim odwrócić uwagę glin, wrzuć więc Kosmiczne Małpy do swego drinka. Rozmnożą się i zaczną buszować po stacji. Idź w prawo i poczekaj, aż z aresztu wybiegnie strażnik i zajmie się połowem Małp. „Kliknij" ikoną dłoni na tablicy kontrolnej – spowoduje to opuszczenie wszystkich barier. Teraz „kliknij" tą samą ikoną na drugiej celi. Do zniszczenia krat wystarczy Ci Spike. Po prostu obsiusia je kwasem i Cliffy wyjdzie na wolność. Grupa automatycznie teleportuje się na statek. Umieść Spike'a w pojemniku i udaj się na mostek. Otrzymasz polecenie wyruszenia na Clorox II. Wprowadź do komputera kurs 90210. Po przybyciu na miejsce zajmij pozycję na orbicie stacjonarnej (Standard Orbit). Poproś szefa sekcji naukowej (wezwiesz go wciskając pomarańczowy guzik przy prawej dłoni) by zbadał planetę promieniem skanującym i teleportuj się na dół.

Wylądujesz na pustynnej powierzchni planety. Wejdź do wielkiego gmachu i „kliknij" ikoną dłoni na komputerze (znajdziesz go pośrodku ekranu). W tejże chwili zaatakuje Cię jakiś śliniący się obrzydliwie potwór. Za wszelką cenę musisz uniknąć jego splunięć. Jeśli uda Ci się ta sztuka pięciokrotnie, pojawi się Droole, który przybędzie z odsieczą. Trafiony przez niego potwór, przed śmiercią przeistoczy się w człowieka. Konając wspomni coś o wio-



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



dącej na zachód sekretnej ścieżce. Podnieś skrawek papieru upuszczony przez nieszczęśnika. Znajdziesz na nim numer, który jest szyfrem do komputera. Przeczytaj zapiski ostatniego mieszkańca planety. Dowiesz się z nich, że kolonię prześladował pech. Od pewnego czasu znikali ludzie, pojawiały się natomiast odrażające i agresywne istoty. Po jakimś czasie nieszczęsny szeryf kolonii odkrył, iż tymi potworami są zaginieni ludzie, którzy przeistoczyli się we wstrętne Pukazoidy pod wpływem jakiejś mutacji. Wyjdź z budynku i udaj się w lewy dolny róg ekranu (to owa tajna ścieżka, o której mówił administrator kolonii). Obejrzyj sobie z bliska pojemnik. Dowiesz się, że masz do czynienia z pewnym eksperymentem, który wymknął się spod kontroli zajmujących się nim naukowców. Wszelkie mutacje wzięły się z substancji zawartej w pojemniku. Zapamiętaj, że niska temperatura powstrzymuje rozwój mutacji. Nie zapomnij też skąd pochodzi pojemnik.

Teleportuj się z powrotem na statek. Po powrocie na mostek odbierzesz słaby sygnał z krążownika Goliath i obejrzysz dość zajmującą sekwencję animowaną. Dowiesz się z niej, że Goliath znajduje się obecnie w systemie Thrakus. Wprowadź do komputera kurs 53284, a po przybyciu na miejsce zajmij pozycję na orbicie stacjonarnej. Zejdź do śluzy (naciśnij przycisk w głębi z prawej strony na korytarzu i stań na okrągłej płycie pośrodku). Zjedziesz na dół. Weź maskę tlenową (panel z lewej strony kombinezonów) oraz znajdujący się obok niej zbiornik z tlenem. Przejdź do maszynowni, załóż maskę i aparat tlenowy, po czym teleportuj się na planetę. Podejdź do szalupy i zajrzyj do środka. Weź płaszcz (cloak). Wciśnij czerwony guzik, aby w ten sposób wyłączyć sygnał naprowadzający. Przejdź w lewo. Zostaniesz zaatakowany przez jakąś walkirię. O Boże! – to przecież Beatrice Wankmeister! W trakcie walki oboje zawiśniecie na krawędzi grzyba. Zanim dziewczyna spadnie, posłuż się płaszczem (ikona płaszcza na dziewczynie). Następnie użyj komunikatora. Beatrice poda Ci lianę, złap ją więc (lianę, nie dziewczynę, na to przyjdzie jeszcze czas!) i bez zastanowienia właź na górę. No, niewiele brakowało. Teleportuj się teraz na statek.

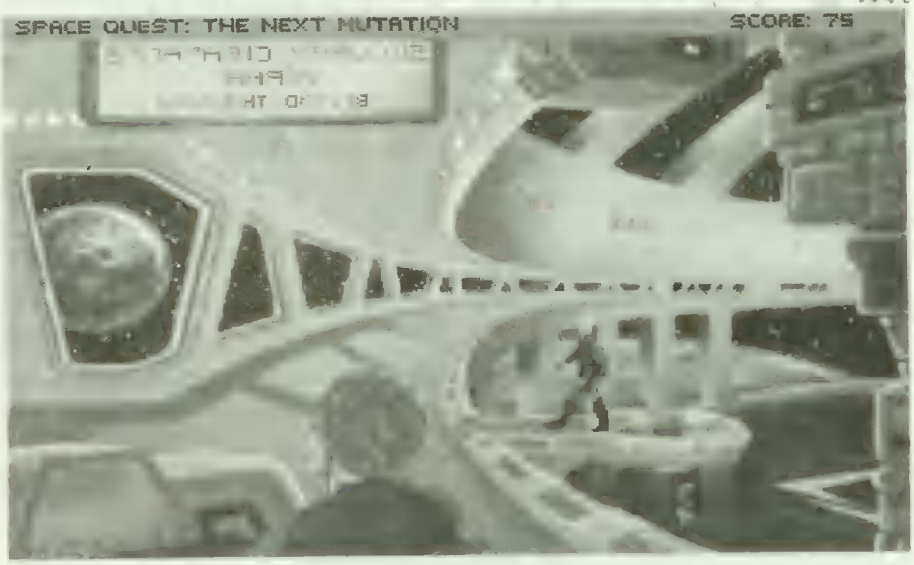
Na statku Beatrice opowie Ci, iż była jeńcem Pukazoidów, przed ucieczką jednak zdołała wymontować z napędu Goliatha rozdzielacz (warpdrive distributor). Goliath jest chwilowo unieruchomiony. Dziewczyna da Ci owo urządzenie, pod koniec rozmowy poczuje się jednak źle – okaże się, iż zapadła na tę samą mutację, która zmieniła ludzi z planety Clorox II w Pukazoidy. Przypomnij sobie, co przeczytałeś na kapsule wśród piaszczystych skał. Niskie temperatury powstrzymują przebieg mutacji. Połóż Beatrice do komory kriogenicznej. W lewym dolnym rogu komory jest panel, który steruje przebiegiem procesu zamrażania. Ustaw Cryo na 10 sekund.

Idź na mostek. Twój statek zostanie zaatakowany przez Goliatha i Pukazoidy pod dowództwem Quirka. Poleć Droole'owi, aby robił uniki (evasive action). Rozkaż mu też, aby spróbował ukryć statek w polu asteroidów.

Akcja z pewnością się powiedzie, ale nie do końca. Cliffy będzie musiał wyjść, by usunąć usterkę zewnętrzną... i odleci w przestrzeń kosmiczną, a na Tobie spocznie obowiązek ściągnięcia go z powrotem. Zjedź do śluzy i wsiadaj do E.V.A. Obserwuj uważnie wskaźnik paliwa. Manewruj tak, aby znaleźć się przed Cliffym i zobaczyć zielony pojemnik na jego piersi. Na ekranie pojawi się wówczas komunikat, iż cel jest w zasięgu chwytaka (target in range). Wysuń chwytak i palcem wciśnij guzik, aby złapać Cliffy'ego. Wracaj do statku.

Na statku okaże się, iż Cliffy'emu nic się nie stało. Wróć na mostek i wprowadź do komputera kurs na stację, o istnieniu której dowiedziałeś się na Clorox II (41666). Po zajęciu miejsca na orbicie stacjonarnej teleportuj się na dół.

I tu da o sobie znać Prawo Wilco, które głosi, że: „Jeśli w najprostszej akcji może wody. Po lewej stronie ujrzysz szczelinę, przypominającą zamek na szyfrową kartę. „Kliknij" muchą na szczelinie. Wewnątrz zamka zauważ, które z promieni uwalniają mechanizm zamka (przyda Ci się to później). Właź do środka i siadaj na ekranie komputera (w prawym dolnym rogu pomieszczenia). „Kliknij" muchą na klawiszu „RESTART". Komputer ożyje. Teraz „kliknij" na projektach (projects) i przeglądaj ich zawartość, dopóki nie zobaczysz danych o Programie X. Ktoś bardzo brzydko bawi się genami. „Kliknij" na księgowości (accounting), a przekonasz się, że Quirk został przekupiony. No proszę, wiedziałeś od początku, iż coś z nim jest nie tak! „Kliknij" jeszcze na systemie bezpieczeństwa (security). Zobaczysz co dzieje się na zewnątrz – Twoje ciało wiedzione mózgiem muchy wlazło do pojemnika na odpadki, a Cliffy wylądował już na powierzchni i rozgląda się za Tobą. Wyleć na zewnątrz przez tę samą szczelinę, którą dostałeś się dośrodka. „Kliknij" muchą na Cliffim. Wyjaśnijcie sobie to i owo, w szczególności zaś Cliffy poinformuje Cię, że do Twej rekonstrukcji potrzebne mu jest Twoje prawdziwe ciało. Zaprowadź go do pojemnika (za skałą i nieco z prawej). „Kliknij" muchą na swoim ciele – lądujesz na nim, a Cliffy dokona już reszty. I oto znów jesteś człowiekiem. Powiedz Cliffy'emu, iż pod ziemią natrafiłeś na ciekawy kompleks naukowo-badawczy. Cliffy



się coś popieprzyć, to popieprzy się z pewnością Rogerowi Wilco".

Do teleportera wleci mucha i zgodnie z Prawem Wilco wszystko się skomplikuje. Zamienisz się w muchę (choć łeb masz własny), a Twój komunikator spadnie na ziemię i nie będziesz mógł nikogo powiadomić o swych kłopotach. „Kliknij" więc muchą na tym miejscu, gdzie woda styka się z trawą. Wyskoczy z niej żaba, która usiłując Cię złapać, wyląduje na komunikatorze i w ten sposób go uruchomi. Ponownie „kliknij" muchą tym razem na komunikatorze.

Na ekranie pojawi się twarz Flo. Powiedz jej co się stało. Flo powiadomi o tym Cliffa i poradzi Ci, abyś wykorzystał swą postać do krótkiego zwiadu na planecie. Czemu nie? Przeleć w lewo. Zobaczysz kolumnę spadającej gdzieś z góry pomknie tam szybciej niż wyposzczony marynarz do... no, wiadomo. Ty zaś przy pomocy dziurkacza podziuraw wizytówkę (bussines card) tak, aby odpowiadała kluczowi świetlnemu (no dobrze, podpowiem – zrób znak „X"). Wracaj na poprzedni ekran. Tam wetknij wizytówkę do szczeliny, a otworzy się sekretne przejście. Zawsze gotów do poświęceń Cliffy ofiaruje się, że na ochotnika obejmie straż na zewnątrz. Właź do środka i z szafki przy schodach weź pojemniki z płynnym nitrogenem. Wyjdź z powrotem na zewnątrz. Pojawi się WD40 i poda Ci Twój komunikator. Powiedz Cliffy'emu, aby teleportował Cię na statek.

Na statku skaczący jak wariat Spike spróbuje przekazać Ci jakąś wiadomość. Powiedz Cliffy'emu, aby spróbował odwrócić proces mutacji. Spójrz na komorę krio-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

geniczną, a następnie na panel kontrolny komory. Odmroź Beatrice na 10 sekund, podnieś ją i połóż na platformie teleportera. Cliffy bardzo precyzyjnie (kilkoma kopniakami) ustawi i uruchomi aparaturę. Proces ten uleczy Beatrice, dziewczyna musi jednak odpocząć w komorze kriogenicznej. Aby ustalić dalszy plan działań porozmawiaj z WD40. Dowiesz się, że powinieneś zaatakować stację bojową Goliath. Szanse powodzenia masz mizerne – wynoszą coś jak jeden do trzech, ale jeśli nie podejmiesz żadnych działań, Goliat i mutanty prawie na pewno zniszczą Federację Gwiezdną. Jednym słowem – w Tobie nadzieja kon... o przeprasza federatów.

Udaj się na mostek i każ Droolowi skierować statek na Commodore LXIV (81100). Po przybyciu na miejsce WD40 powiadomi Cię, że Goliath pojawi się w polu widzenia na 10 sekund. Wezwij Cliffy'ego (zielony guzik na lewo od prawej dłoni) i poleć mu aktywizację płaszcza niewidzialności (cloak ship). Cliffy poprosi Cię, abyś udał się do maszynowni, bo opracował plan, który pozwoli Ci zakraść się na statek wrogów. Nie zwlekając udaj się do maszynowni. Cliffy wspomni teraz coś o swoim odkryciu, dotyczącym drogi którą możesz dostać się na statek Pukazoidów tak, aby Cię nie zauważono. WD40 już wcześniej obliczyła, iż można tego dokonać małą szalupą E.V.A. Zejdź do doku i wejdź do E.V.A. „Kliknij" ikoną dłoni na tej części Goliata, w której chcesz dokonać abordażu (powinno to być miejsce tuż koło silników, na prawo od nich). Polecisz na statek Pukaziodów. Gdy E.V.A przylgnie do burty maszyny, otwórz właz i użyj laserowego palnika do wypalenia dziury w jego pancerzu.

I oto jesteś we wnętrzu wrogiej twierdzy. Od tej chwili nie masz już odwrotu. Poczekaj aż strażnik wyjdzie do drugiego pomieszczenia i przejdź pomostem do komputera w środkowej części ekranu. Wstaw na miejsce część, którą „zwędziła" Pukazoidom Beatrice. Poczekaj aż strażnik wróci i ponownie opuści pomieszczenie. Przemknij się za nim – radzę przedtem zrobić „SAVE GAME", bo drań jest dość czujny i strzela niczym Rambo. Gdy już uda Ci się dostać za tajemnicze drzwi, szybko podnieś kratę w podłodze i daj nura do środka. Dostałeś się do systemu wentylacyjnego.



Znajdujesz się na poziomie 8. Ruszaj na północ (Pn), potem na wschód (W) i jeszcze raz na północ (Pn). Zrób „SAVE". Trafisz bowiem do szybu windy, a jak powszechnie wiadomo winda lubi zjeżdżać w dół lub „fruwać" w górę. Jeśli więc stanie się to wówczas, gdy będziesz wewnątrz szybu, Twój los jest przesądzony. Właź więc do szybu i wdrap się o dwa poziomy w górę. Jeśli nie możesz zrobić tego od razu, rozłóż to na dwa podejścia. Tak czy inaczejpowinieneś trafić na poziom 6.

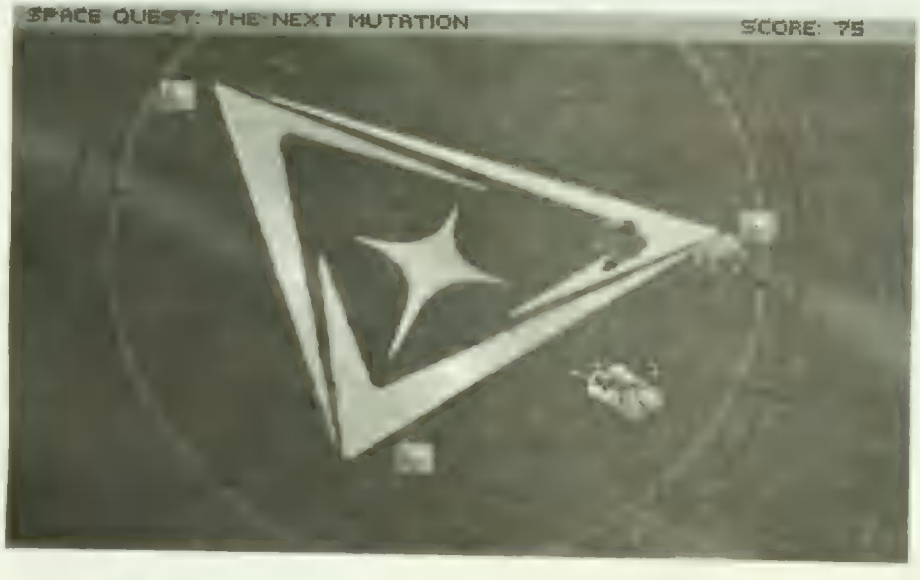
Ruszaj na Pd, potem Z, Pn, Pn, W, Pn. Zrób „SAVE" i znów szybem windy do góry. Trafisz na poziom 4. Idź teraz na Pd, Z (Pac–man pogoni Cię dwa ekrany na wschód), Z, Z, Pn, Pn, Z, Z, Pn. Trafisz na poziom 2.

Tutaj znów na Pd, Pd, Z, Pd, W, Pd. „Kliknij" ikoną dłoni na „przełączniku" w ścianie po lewej stronie, a następnie pociągnij rączkę w dół.

Zostaniesz schwytany i wciągnięty do sali konferencyjnej Pukazoidów. Rolę ich szefa pełni Quirk. Postanawiasz drogo sprzedać swe życie, znasz przecież karate, ju–jitsu, tae–kwon–do, aikido, wu szu, i parę innych słów z Dalekiego Wschodu. Nastąpi teraz sekwencja, na którą nie masz wpływu – zgodnie zresztą z planem, na pokładzie Goliata pojawi się teleportowana (umożliwiłeś teleportację, wyłączając ekrany Goliatha) tu przez Cliffy'ego WD40 i porazi Pukazoidy ze zmyślnie umieszczonych miotaczy. Rzucasz się do pozorowanej ucieczki. Zaczekaj, aż wszystkie Pukazoidy staną na platformie teleportera. Cliffy odwróci teraz polaryzację procesu mutacji (tak jak uczynił to wtedy, gdy ratował Beatrice) i uleczy wszystkie Pukazoidy, które znowu staną się ludźmi. Niestety, nie wszystkie. Zatwardziały w nieprawości Quirk ucieknie i połączy się w jedność z bryłą kosmicznej plazmy.

Wracaj na swój statek i biegnij na mostek. Siadaj w fotelu dowódcy i wydaj Droolowi komendę ostrzelania plazmy. Quirko–plazma zaatakuje wówczas Twój statek, poleć więc Droolowi uruchomić system przechwytu odpadów (RRS). Wciśnij czerwony przycisk na prawo od fotela, a następnie lewy guzik – uruchomisz program autodestrukcji statku. Teraz szybko do maszynowni. Wyjmij Beatrice z kriogenu. Stań z nią na platformie teleportera i... niech to wszyscy diabli! Akurat teraz musiał wysiąść bezpiecznik! Biegnij na korytarz i właź do rury (w głębi po prawej), gdzie mieszczą się gniazda bezpieczników. Wymień środkowy w pierwszym rzędzie na sprawny (wziąłeś go ze skrzynki na narzędzia na początku gry – pamiętasz?). Wyłaź szybko z rury i wracaj do maszynowni. Quirko–plazma nieźle się już rozlazła – aby dostać się do maszynowni musisz przeskoczyć ponad wstrętną mazią. Na szczęście Roger sam zrobi to za Ciebie. Teraz tylko zabierz jeszcze z pojemnika Spike'a i teleportuj się w ślad za Beatrice...

I to już, niestety, koniec!



WYMAGANIA SPRZĘTOWE

System: IBM PC 286/386/486
Twardy dysk: min. 7,5 MB wolnego
Karta Graficzna: VGA (256 kolorów), EGA (16 kolorów)
Karta Dźwiękowa: SoundBlaster, Adlib, Roland
Pamięć: 4MB RAM (chociaż istnieje możliwość prowadzenia gry dysponując komputerem z 1 MB RAM
Sterowanie: joystick, mysz

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu o werję na IBM PC

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

FIRE FORCE







Wreszcie spełniły się Twoje marzenia i zostałeś przyjęty do oddziału komandosów. Po długotrwałym i wyczerpującym szkoleniu, zdobyłeś odpowiednie kwalifikacje, aby rozpocząć swoją pierwszą akcję. Jesteś przygotowany na wszystko. Nie możesz przecież zawieść Ojczyzny i swoich kolegów z oddziału. Gra należy do gatunku Arcade (zręcznościowa). Jest rozwinięciem pomysłu wykorzystanego w klasycznych grach tego gatunku, np. „RAMBO", „COMMANDO", „DOGS OF WAR", itp. Z całą pewnością „FIRE FORCE" przewyższa te programy zarówno pod względem graficznym, jak również ciekawych rozwiązań. Gra składa się z 12 różnorodnych misji bojowych. Akcja rozgrywa się szybko, ale oprócz refleksu trzeba czasami trochę pokombinować, aby szczęśliwie ukończyć misję. Miłośnicy tego typu rozrywki nie powinni być zawiedzeni uruchamiając „FIRE FORCE". Jest to po prostu rzetelnie wykonana strzelaninka adresowana do mniej wymagających odbiorców.

Przed przystąpieniem do działań możesz wybrać odpowiednią broń w zależności od specyfiki misji bojowej.

Do wyboru masz:

1. **US M117 CARBINE** – ciężar 5 jednostek, mało skuteczny, magazynki takie jak w M16.
2. **US M60 MACHINE GUN** – ciężar 12 jednostek, bardzo skuteczny, pas z amunicją waży 2 jednostki
3. **SOVIET AKM ASSAULT RIFLE** – ciężar 6 jednostek, średnio skuteczny.
4. **US M16 + M203 LAUNCHER** – ciężar 8 jednostek, średnio skuteczny, ciężar magazynka 1 jednostka. Wyposażony w granatnik, który używasz wciskając „fire" i popychając dźwignię joysticka do przodu. Jeden granat M203 waży 2 jednostki.
5. **WEST GERMAN H&K MP5 SDA2** – ciężar 4 jednostki, średnio skuteczny. Wyposażony w tłumik bez którego nie sposób ukończyć misji 4 i 9. Magazynek waży 1 jednostkę.

KLAWISZE FUNKCYJNE:

F1 – użycie noża
F3 – użycie bazooki
F5 – użycie karabinu
F7 – podłożenie ładunku wybuchowego
1–6 – zdetonowanie pozostawionych ładunków wybuchowych
0 – zdetonowanie wszystkich ładunków wybuchowych
RETURN – ustawienie naprowadzaczy laserowych
F – wprowadzenie kodu
A – przyspieszenie czasu przylotu helikoptera
HELP – użycie apteczki
SPACE – odebranie broni i ekwipunku żołnierzowi wroga (pod warunkiem, że na nim staniesz).

MISJA 1

Otrzymałeś zadanie zlikwidować dowódcę obozu wroga. Z raportów wywiadu wynika, że jest to niezwykle brutalny i agresywny osobnik. Możesz rozpoznać go po czerwonym berecie, a najprędzej możesz znaleźć go w ostatnim budynku.

Twoja misja ma ściśle tajny charakter. Nie możesz zostać przez nikogo zauważony, gdyby jednak tak się stało, ten nieszczęśnik nie ma prawa przeżyć. Jeśli misja nie powiedzie się i zostaniesz schwytany, możesz być pewien, że Armia wyprze się Ciebie. Tak więc możesz liczyć tylko na siebie, a więc do dzieła...

Misja rozpoczyna się o godz. 8.15, a kończy o 8.32. Jeśli do tego czasu nie wykonasz zadania i nie zgłosisz się w wyznaczonym punkcie, zostaniesz uznany za zaginionego w akcji.

Odlot nastąpi z kwadratu TANGO/41.

MISJA 2

Twoim zadaniem jest zniszczenie wszystkich materiałów i zlikwidowanie całego personelu znajdującego się w wiosce. Według ostatnich doniesień wywiadu, wioska jest ważnym punktem strategicznym. Zgromadzono tam duże ilości broni, głównie produkcji radzieckiej. Terenem Twojego działania jest tropikalna dżungla.

Misję rozpoczynasz o godz. 7.50, a kończysz o 8.06. Odlot nastąpi z kwadratu BRAWO/29.

MISJA 3

Groźni terroryści weszli w posiadanie amerykańskich rakiet najnowszego typu – SA14 GREMLIN. Waszyngton domaga się wyeliminowania grupy terrorystów i unieszkodliwienia wszystkich rakiet, które znajdują się w skrzynkach rozmieszczonych w różnych budynkach. Jedynym skutecznym sposobem unieszkodliwienia rakiet jest zaminowanie skrzynek i ich detonacja. Wszystkie chwyty w tej misji są dozwolone. Akcja rozgrywa się w terenie zabudowanym.

Rozpoczęcie misji godz. 9.10, zakończenie 9.33.

Odlot z kwadratu ALPHA/33. Musisz zniszczyć 6 skrzynek z rakietami. W drugim budynku są schody prowadzące w dół. Są one ukryte za skrzynkami – tylko tą drogą możesz przejść.

MISJA 4

Wywiad donosi, że w wiosce położonej w kwadracie OMEGA 07–26 znajduje

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

się drużyna żołnierzy amerykańskich wziętych do niewoli. Jak łatwo się domyśleć, otrzymasz zadanie, aby uratować więźniów. Znajdują się oni w domkach na terenie wioski. W Twojej misji niezbędna jest broń z tłumikiem, gdyż w przypadku odkrycia Cię przez żołnierzy wroga, jeńcy zostaną zabici. Aby akcja została uwieńczona sukcesem musisz uratować 6 więźniów.

Terenem działania jest las tropikalny. Rozpoczynasz o 1.48, a musisz zakończyć o 2.10. Odlot nastąpi z punktu OMEGA/28.

Pamiętaj, aby na początku misji, gdy zobaczysz korzeń, musisz się czołgać żeby nie zauważył Cię obserwator siedzący w bunkrze.

MISJA 5

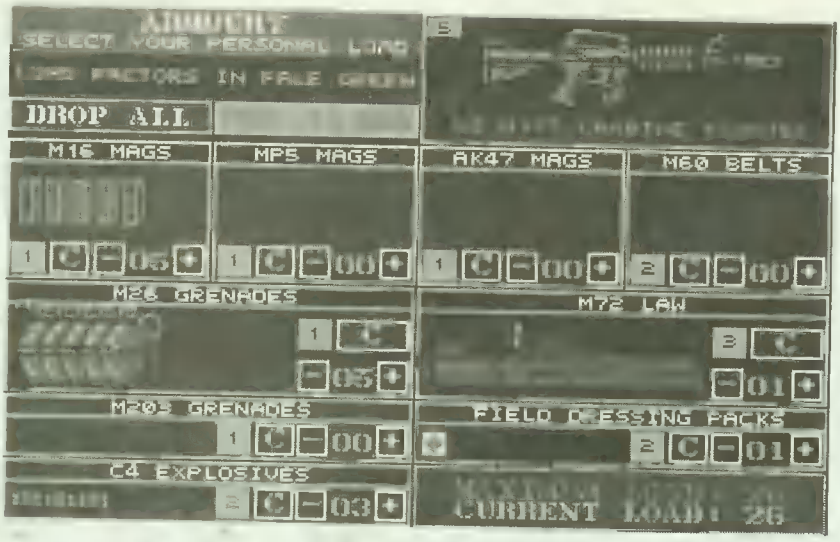
Z ostatnich raportów wywiadu wynika, że wojska wroga przygotowują się do ataku. Na tę operację przygotowano znaczne zapasy paliwa. Większe oddziały Twojego wojska są zbyt daleko, aby podjąć skuteczną akcję. No cóż, znów popadło na Ciebie. Otrzymujesz rozkaz przedostania się do wioski wroga i zniszczenie zmagazynowanych zapasów paliwa.

Terenem działania jest pustynia. Obóz znajduje się w kwadracie TANGO 23–31. Misja rozpoczyna się o 8.15, trwa do 8.32. Odlot z kwadratu TANGO/28.

W obozie znajduje się pięć celów. Są to cztery składy paliwa oraz jedno działko przeciwlotnicze.

MISJA 6

Twoje siły zniszczyły most na rzece, który był ważnym punktem strategicznym. Jednak szybko powstał nowy most na rzece w kwadracie DELTA 17. Znajduje się on poza zasięgiem Twoich bombowców. Dowództwo zdecydowało, że most ten jest bardzo ważnym punktem strategicznym i tylko samotny atak doskonale wyszkolonego komandosa może doprowadzić do zniszczenia obiektu. Podczas tej misji używana jest oryginalna amerykańska broń M16. Zbliża się 8.45 czas więc wyruszyć do akcji. Jej zakończenie nastąpi o 9.01. Odlot z kwadratu DELTA 40. Aby wysadzić most, wystarczy użyć trzech ładunków wybuchowych rozłożonych w równej odległości od siebie.



MISJA 7

Ponownie terroryści dali znać o sobie. Tym razem ich łupem padły ważne dokumenty wojskowe armii USA. Waszyngton domaga się odzyskania dokumentów i zlikwidowania sprawców ich zaginięcia.

Misja rozgrywa się w terenie zabudowanym, wszystkie chwyty są dozwolone.

Rozpoczęcie misji godz. 9.10, zakończenie 9.33. Odlot nastąpi z kwadratu OMEGA/25.

MISJA 8

Siły sprzymierzone przygotowane są do ataku na pozycję wroga. Twoim zadaniem jest ustawienie naprowadzaczy laserowych przy wszystkich hangarach i bramach. Resztę załatwi lotnictwo niszcząc cele rakietami naprowadzanymi laserowo. Celami podrzędnymi są działa obrony przeciwlotniczej. Możesz wysadzić je używając ładunków wybuchowych.

Terenem działania jest pustynia. Misja zaplanowana jest na godz. 8.15–8.32. Odlot z kwadratu BRAVO/40.

MISJA 9

Grupa terrorystyczna uprowadziła sześciu amerykańskich negocjatorów ONZ. Chcą ich wymienić na swoich współziomków, którzy siedzą w więzieniach na całym świecie. Jak było do przewidzenia, rządy krajów w których więzieni są terroryści odmówiły wszelkich negocjacji. Znów do akcji zostaje skierowany nieustraszony komandos imieniem.... (tu wpisz swoje imię). Musisz wyeliminować wszystkich terrorystów i ocalić zakładników. W tej misji należy używać broni z tłumikiem. Zostaniesz zrzucony w kwadracie INDIANA 01 i z tego miejsca będziesz musiał wracać.

Rozpoczęcie misji zaplanowano o godz. 9.10, a zakończenie o 9.42.

MISJA 10

Ofensywa wojsk sprzymierzonych natknęła się na silny opór, więc Twoim zadaniem będzie zorganizowanie dywersji na tyłach wroga. Podczas swojej brawurowej akcji musisz zniszczyć jak najwięcej materiałów i żołnierzy wroga. Wszystkie metody są dozwolone. W obozie używana jest przede wszystkim oryginalna broń radziecka.

Teren działania to las tropikalny. Misja przewidziana jest na godz. 7.05–7.23.

MISJA 11

Lotnictwo już od dawna próbuje zniszczyć most i drogę w kwadracie ROMEO 22–34. Dotychczasowe działania nie przyniosły jednak spodziewanych rezultatów. Otrzymałeś rozkaz ustawienia naprowadzaczy dla bomb laserowych przy filarach mostu. A ponadto zniszczenie jak największej ilości dział przeciwlotniczych.

Działasz w terenie zabudowanym. Misja rozpoczyna się o 8.20, a kończy o 8.45. Odlot nastąpi z kwadratu ROMEO/42.

MISJA

W obozie wroga pojawił się nowy oficer, który wsławił się swoją brutalnością i przebiegłością. Zdążył już przysporzyć wielu kłopotów wojskom sprzymierzonym. Twoim zadaniem jest zlikwidowanie tego oficera. Ze względu na tajny charakter misji nie możesz zostać przez nikogo zauważony. Jeśli zostaniesz schwytany, armia wyprze się Ciebie. Oficer nosi czerwony beret.

Teren działania to las tropikalny. Misja rozpoczyna się o 7.50, a kończy o 8.06. Odlot nastąpi z kwadratu ALPHA/45.

opracowanie: Grzegorz Polit
w oparciu o wersję na Amigę



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

AMAZON

Guardians of Eden



Tak dramatycznie rozpoczyna się gra „Amazon", najnowszy i niewątpliwie najlepszy program firmy Access. Każdy chyba miłośnik gier komputerowych zetknął się w swojej „karierze" z innymi produktami tej firmy, takimi jak „Links", „Crime Wave", „Mean Street" czy „Countdown". Charakterystyczną cechą wszystkich niemal gier sygnowanych przez Access, jest perfekcyjna grafika, oparta w dużej mierze na skanowanych obrazach oraz wspaniała oprawa muzyczna określana mianem REAL SOUND. Jeśli dodamy do tego doskonałe scenariusze, wciągającą akcję i łatwość obsługi owych programów, lepiej powinniśmy zrozumieć, dlaczego już sam dźwięk słowa Access elektryzuje tak wielu fanów gier komputerowych na całym świecie.

Muszę jednak szczerze przyznać, że najnowsza gra tej firmy przeszła moje najśmielsze oczekiwania. Jest to najlepszy program, w jaki miałem okazję grać od czasu „The Secret of Monkey Island" I (druga część gry, mimo doskonałej grafiki zdecydowanie mnie rozczarowała). Twórcom „Amazona" udało się połączyć w jedną całość wspaniałą, bajecznie kolorową i obfitującą w sekwencje animowane grafikę a jak zwykle doskonałym dźwiękiem (nawet na PC–SPEAKER) oraz świetnym scenariuszem. Gra potrafi wciągnąć do tego stopnia, że na kilka dni możemy zapomnieć o całym świecie.

Obsługa programu jest bardzo prosta. Postaciami steruje się przy pomocy klawiszy kursora lub myszy. Na dole ekranu znajduje się „listwa" z ikonami służącymi do wydawania poleceń kierowanej przez nas postaci. „OKO" to odpowiednik polecenia „obejrzyj". Po wybraniu tej ikony, wskazanie kursorem dowolnej rzeczy widocznej na ekranie spowoduje wyświetlenie krótkiej informacji o jej wyglądzie. Podobnie posługujemy się pozostałymi poleceniami. Pierwsza z ikon „RĘCE" służy do wydawania poleceń „przesuń", „otwórz" i tym podobnych, druga zaś to rozkaz „podnieś". To co zostało podniesione trafia do plecaka, którego zawartość możemy z kolei obejrzeć wybierając kolejny symbol. Natomiast wskazanie danego przedmiotu i napisu „O.K" daje nam możliwość jego użycia. O tym, do czego go wykorzystamy, decydujemy wskazując kursorem osobę lub przedmiot docelowy. Od razu warto też zauważyć, że podobnie postępujemy chcąc połączyć ze sobą dwie dowolne rzeczy lub użyć jednej z nich do przekształcenia drugiej (jest to znana technika „drag and drop"). Kolejna ikona to znak schodów, który umożliwia wchodzenie naszemu bohaterowi na nadające sie do tego celu obiekty. „DYMEK" to jak łatwo się domyśleć odpowiednik polecenia „porozmawiaj", przy czym pogawędka sprowadza się do wyboru odpowiednich odpowiedzi (zazwyczaj są trzy możliwości oznaczone jako RESPONSE) lub zaoferowania czegoś partnerowi (OFFER). Kolejna z ikon („ZNAK ZAPYTANIA") to podpowiedzi od twórców programu. Uwaga! Ich ilość jest ograniczona, tak więc należy posługiwać się nimi z rozwagą. Wreszcie na samym końcu znajduje się symbol dyskietki umożliwiający zapisanie i odczytanie stanu gry. Klawisz „CONTROL–Q" przerywa zabawę, a „CONTROL–V" przełącza grę na tryb SVGA (do tego musimy mieć jednak kartę video zgodną ze standardem Vesa, który to część kart realizuje za pomocą dodatkowego programu. Tak jest np. w przypadku większości kart Tseng, Paradise, czy Trident).

Zadaniem gracza jest wyjaśnienie celu podróży oraz losów zaginionej w dżungli ekspedycji. Aby to osignąć wcielasz się w postać brata kierownika wyprawy. Próbując go odszukać, stopniowo wyjaśniasz zaskakującą historię całego przedsięwzięcia oraz zagadkę zagłady ekspedycji.

Grę można ukończyć samodzielnie w kilkanaście godzin i to z pewnością każdemu z Was sprawi największą satysfakcję. Jeśli jednak brakuje Ci czasu lub cierpliwości w żmudnym dochodzeniu do celu, spróbuj wraz z nami zanurzyć się nieprzebytą dżunglę i zgłębić ukrytą w niej tajemnicę...

Głęboko w amazońskiej dżungli, członkowie ekspedycji naukowo–badawczej rozbili kolejny obóz. Zapadł zmrok. Wszyscy byli przekonani, że będzie to noc jak każda inna. Część uczestników wyprawy zasnęła spokojnie w swoich namiotach, inni zaś objęli wartę przy płonącym ognisku. Nagle nocną ciszę przerwał straszliwy krzyk i w tym samym niemal momencie obóz został zaatakowany przez tajemniczych napastników. W jednej chwili rozpętało się wokół prawdziwe piekło. Tak też skończyła się ostatnia dla większości członków wyprawy noc w ich życiu. I tylko kierownik ekspedycji, ukryty w jednym z namiotów z przerażeniem obserwował rozwój wydarzeń...

Część I: **„TERROR IN JUNGLE"**

Grę rozpoczynasz przed budynkiem będącym siedzibą firmy zatrudniającej obu braci. Po wejściu do środka idź do końca korytarza, otwórz drzwi i wejdź do pokoju. Jest to gabinet dyrektora firmy. Szef zakomunikuje Ci o zaginięciu brata i zaproponuje urlop. Po chwili znajdziesz się w swoim mieszkaniu. Na stole leży nóż do otwierania listów (LETTER OPENER). Otwórz nim paczkę (PACKAGE) leżącą pod drzwiami. Ze środka zabierz klucz (KEY) i list (LETTER).

Część II: **„SECRET CODE"**

Wyjdź z mieszkania. Znajdziesz się na parkingu przed gmachem firmy. Wejdź do budynku i otwórz drugie drzwi. Jest to pracownia Twojego brata. Kluczem (KEY) otwórz szafkę (CABINET). Wyjmij z pudełka taśmę (TAPE BOXES). Teraz wróć na parking i kluczykami otwórz pierwszy samochód, którym następnie dostaniesz się do swojego mieszkania. Na miejscu okaże się, że w czasie Twojej nieobecności miałeś wizytę nieproszonych gości. Włóż kasetę do magnetofonu (TAPE RECORDER). Uruchom go i zanotuj kod do sejfu. Na odwróconym fotelu błyska dekoder (RING). Przy jego pomocy przeczytaj list. Wróć do siedziby firmy i wejdź w pierwsze drzwi. To Twoje laboratorium. Otwórz klatkę (CAGE) i wyjmij z niej szczura (RAT). Odemknij szafkę i zabierz butlę z alkoholem (BOTTLE). Teraz wyjdź na korytarz i wejdź w drugie drzwi. Na ścianie zobaczysz wiszącą tarczę do rzutek (DARTS BOARD). Zdejmij ją i używając kodu otwórz ukryty za nią sejf (SAFE). Zabierz z niego pieniądze (MONEY). Obok w ścianę wbita jest rzutka (DART), którą powinieneś wziąć ze sobą. Obejrzyj leżący na stole dziennik (JOURNAL), a następnie z nad szafy zdejmij dmu-

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

chawkę (BLOW GUN). Ze stołu weź kasetę i załóż ją na projektor (PROJECTOR). Opuść ekran i nad okna (SCREEN CASE) i włącz urządzenie. Po chwili wyłącz go i wyjdź na korytarz. Podejdź do drzwi swojego laboratorium i „wskaż" szczurem na sekretarkę. Kiedy ta przestraszona ucieknie, otwórz szafkę z kluczami (KEY CASE) i weź leżący w środku klucz (KEY). Z uchwytu przy drzwiach wejściowych zabierz wieszak (HANGER). Na parkingu, przed chwilą zdobytym kluczykiem, otwórz bagażnik środkowego samochodu. Zabierz łom i nożyce do blachy (CROWBAR & BOLT CUTTERS). Wróć do szafki i kluczami i zabierz drugi klucz. Tak „uzbrojony" udaj się do pokoju brata, otwórz oszkloną szafkę i zabierz miksturę (JUNGLE POTION). Wyjdź na korytarz i wróć do swojego laboratorium. Połącz teraz alkohol i miksturą, i mieszaninę połóż na statywie palnika (STAND). Zapal na nim ogień (KNOB). Po zmianie koloru, zabierz powstały w ten sposób napój, zamocz w nim lotkę, i potem włóż ją do dmuchawki. Teraz podejdź do ostatnich drzwi po prawej stronie i koniecznie zapisz stan gry na dysk! Wejdź na drzewo. Rzuć celnie lotką w strażnika, a następnie zejdź na ziemię i jak najszybciej odetnij nożycami kosz na śmieci (GARBE CAN). Jeśli nie złapie Cię niedźwiedź, zabierz leżący obok ubrań strażników klucz (KEY) i wejdź przez bramę na teren tajnego ośrodka badawczego. Otwórz znalezionym przed chwilą kluczem drzwi i wejdź do środka. Po chwili wyjdź na zewnątrz i jeśli miś sobie już poszedł, zabierz kosz na śmieci. Wróć do ośrodka.

Część III: **„HEAVY METAL MONSTER"**

Po wejściu robot uzna Cię za swego zmiennika i odejdzie. Podejdź do dźwigni w ścianie (LEVER) i naciśnij ją. Przy pomocy zabranego i samochodu łomu otwórz szufladę (tylko jedna się otwiera). Zabierz mapę, kompas i mikrofilm (MAP, COMPASS, MICROFILM). Wyjdź i ośrodka i wróć do budynku. Idź teraz na parking. Po drodze na pewno zauważysz, że otworzyła się biblioteka. Otwórz wieszakiem prawy samochód i włącz w nim światła. Wróć do środka i porozmawiaj i bibliotekarką. Powiedz jej o zapalonych światłach w samochodzie (odpowiedź pierwsza), a kiedy przerażona kobieta pójdzie je wyłączyć. obejrzyj mikrofilm w aparacie. Następnie wyjdź z budynku firmy i wsiądź do swojego samochodu. Obejrzysz teraz dłuższy film animowany.

Część IV **„HOT PURSUIT"**

Przed budynkiem dworca lotniczego zobaczysz stojącą ciężarówkę. Otwórz drzwi pojazdu i podnieś paczkę papierosów, która wypadnie z szoferki (CIGARETTES). Nad tylnym kołem jest kanister z wodą (TERRY CAN) – weź go. Z roweru (BICYCLE) śpiącego pracownika lotniska zabierz pompkę. Następnie wejdź do budynku i porozmawiaj ze sprzedawcą biletów – zaoferuj mu pieniądze. Dostaniesz za to kartę. Otwórz drzwi i wejdź do baru. Zagadnij barmana i daj mu otrzymaną od sprzedawcy kartę. Teraz porozmawiaj i pilotami. Po chwili pojawi się chętny do odbycia lotu mężczyzna.

Część V: **„FLIGHT OF DOOM"**

Pilot okaże się niezbyt uczciwym facetem i dlatego będziesz musiał samemu zapobiec nieuchronnej katastrofie. Podejdź do klatki i drobiem i poczekaj, aż pilot wypowie zdanie „I'm waiting..." – wówczas ją otwórz, wskazując kursorem na zasuwkę (LATCH). Musisz to zrobić bardzo szybko, najlepiej uaktywniając rączkę klawiszem „F3"! Teraz równie szybko podnieś spadochron i podłogi i załóż go na klamkę drzwi kabiny pilotów (HANDLE). Wejdź do środka i kolejno porusz sterami wysokości i kierunku, a następnie wypuść klapy (WHEEL, THROTTLES, LEVER). Jeśli wszystko pójdzie po Twojej myśli, samolot rozbije się podczas wodowania (?!). Musisz teraz jak najszybciej opuścić tonący wrak. Podejdź do znajdujących się w prawym rogu samolotu skrzyń. Jedna i nich daje się odwrócić i otworzyć. Wyjmij z niej ponton ratunkowy (RAFT) i napompuj go pompką. Wskaż pontonem na wodę. Jak się wkrótce okaże, samolot rozbił się niedaleko miasteczka Rio Blanco. Uff, udało się, tyle tylko, że w tym całym zamieszaniu straciłeś portfel!

Część VI: **„EL LOCO"**

Rio Blanco to mała, zagubiona w puszczy mieścina. Osada składa się z kantyny, sklepu, kościoła i budynku szumnie zwanego hotelem. Jak zapewne pamiętasz z listu, powinieneś tu spotkać kogoś, kto doprowadzi Cię do zaginionego brata. W tym celu musisz skorzystać z telefonu. Niestety, jedyny aparat w mieście znajduje się w hotelu, a wejścia do niego broni obrzydliwy typ zwany El Loco. Rozpocznij od wzięcia metalowego pręta (POLE), leżącego nad brzegiem rzeki, w lewej górnej części ekranu. Na środku placu stoi stary wózek. Zabierz i niego tutejszą odmianę papryki (PEPPERS) i wejdź dwukrotnie do kantyny. Za drugim razem stoliki opustoszeją i będziesz mógł pozbierać rzeczy, które pozostawili klienci. Zabierz z talerza (PLATE) odrobinę sera i leżące obok niego monety (PESO). Z drugiego stolika weź zapalniczkę (LIGHTER), zaś z lady nikomu już niepotrzebny nóż (KNIFE). Uważaj jednak by nie spostrzegła tego właścicielka baru, bo skończy się to dla Ciebie fatalnie. Następnie nożem poszatkuj paprykę i dodaj ją do potrawy przyrządzanej dla El Loco. Teraz możesz wyjść na zewnątrz i obserwować wyniki swoich machinacji. Kiedy El Loco będzie gasił pragnienie po specjale jaki mu przygotowałeś, spokojnie wejdź do hotelu. Na schodach leży pułapka na myszy (TRAP). Weź ją i załaduj serem i kantyny, po czym odłóż na miejsce. Gdy szczur złapie się w łapkę, wyjmij i dziury (RAT HOLE) pieniądze. Zdejmij słuchawkę (RECEIVER), wrzuć do slotu (COIN SLOT) pieniądze i baru i wykręć na tarczy (DIAL) numer. Poczekaj, aż telefon zadzwoni trzy razy. Potem przerwij połączenie wciskając widełki (HOOK). Następnie wyjdź z hotelu i udaj się ponownie do kantyny. Po chwili do baru wejdzie umówiony łącznik. Tego się nie spodziewałeś! Piękna nieznajoma zada Ci trzy pytania, na które odpowiedz 3, 3, 2. Wyjdź na zewnątrz. Obok drzwi stoi drabina (LADDER) – weź ją. Idź teraz do sklepu i kup w nim co się tylko da (PADDLE, NET, ROOTS, MACHETE, AMMUNITION). Kiedy wyjdziesz, zobaczysz El Loco okładającego biednego chłopca, który nieświadomy przyniósł mu Twój specjał. Nie możesz przecież zostawić w potrzebie mimowolnego pomocnika, idź więc za róg hotelu i połóż tam drabinę. Następnie wejdź na nią i używając drążka strąć wiszący na budynku szyld (SIGN). Z wdzięczności chłopiec ofiaruje Ci bryłkę złota. Teraz nie pozostaje Ci już nic innego, jak wsiąść do cumującej przy nabrzeżu łodzi.

Część VII: **„THE BRIDGE OF DEATH"**

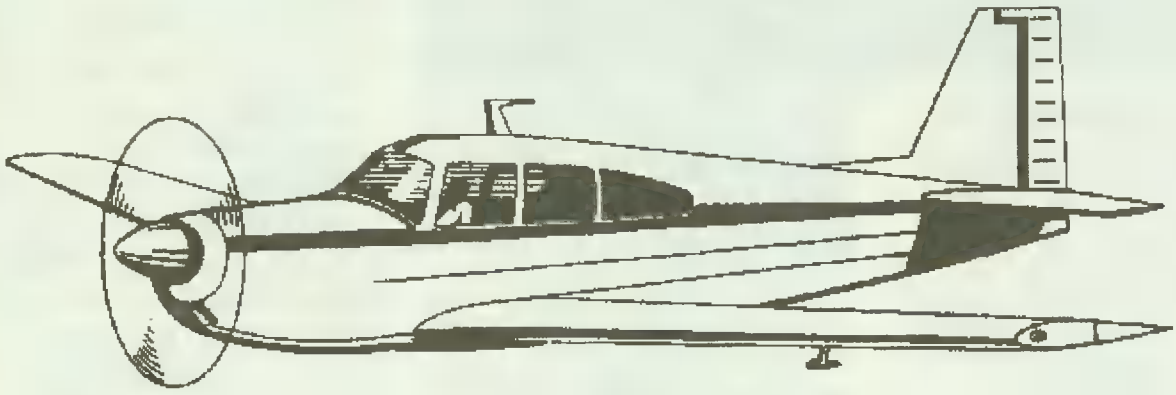
Ta część zabawy nie jest zbyt skomplikowana, wymaga jednak od Ciebie znacznej zręczności manualnej, dlatego zaraz po starcie zapisz stan gry na dysk. Od tej chwili będziesz sterował aż dwoma postaciami. Właściwą osobę wybierasz przez wskazanie odpowiedniego portretu w górnym rogu ekranu. Na dobry początek daj Allanowi dodatkową amunicję. Potem przesuń leżący na ziemi kawałek metalu (METAL), robiąc w ten sposób dla niego osłonę. Wzmocnisz ją jeszcze przesuwając dodatkowo pień (LOG). Weź zwisający pęd (VINE) i przełącz sterowanie na Maye. Wejdź teraz na most i użyj pędu do jego reperacji. Potem przełącz sterowanie na Jasona i przejdź most. Niestety, dalsze wypadki nie potoczą się tak, jak byś sobie tego życzył. Po dłuższej scence animowanej zobaczysz stary parowiec. Kapitanowi statku zaoferuj cygaro i bryłkę złota, a ten w zamian zabierze was na jego pokład. Podróż skończy się jednak przed czasem...

Część VIII: **„SLAVE TRADERS"**

Aby uratować Maye musisz dostać się na statek. Uważaj na strażnika! Gdy zniknie po drugiej stronie okrętu przesuń się w prawy róg ekranu i zerwij łodygę (PLANTS). Wrzuć do wody zakupione w sklepie korzenie, dzięki czemu wytrujesz żarłoczne piranie. Odczekaj kolejne okrążenie strażnika i wejdź do wody. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, wejdź na pokład. Zapisz grę! Musisz teraz uważać, aby nie nadziać się na robiącego obchód wartownika. Na pokładzie leży wędka – weź ją. Zwróć uwagę na stojące na środku statku skrzynie. Otwórz jedną z nich (CRATE LID) i zabierz harpun (HARPOON). Przejdź teraz



Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl



na dziób statku. Przesuń skrzynię (CRATE) i obróć działo (HARPOON GUN). Załóż na niego harpun. Gdy pojawi się strażnik, naciśnij spust (TRIGGER) – w ten prosty sposób pozbędziesz się niewygodnego współpasażera. Wróć na rufę i zajrzyj przez rozbite okienko (PORTHOLE). Następnie użyj wędki do zabrania ze środka kluczy i idź na dziób statku. Kluczami otwórz drzwi. Ponownie zapisz grę! Zasuń skobel (RAG) i otwórz szafę, po czym weź z niej butelkę (BOOTLE). Ze stołu zabierz szal. Połącz butelkę z szalem i zapalniczką, a otrzymasz słynny koktajl Mołotowa. Nożem przetnij więzy Mayi. Otwórz teraz okienko. Dziwnym trafem znajdziesz za nim skrzynię z materiałami wybuchowymi. Wrzuć do środka koktajl, usuń skobel i otwórz drzwi. Jak najszybciej opuść pomieszczenie – Maya sama podąży za Tobą. Udało się, dzięki czemu w nagrodę będziesz mógł obejrzeć romantyczną scenkę animowaną. Po chwili znajdziesz się w wiosce tubylców. Część z nich uważa was za Bogów, ale szaman wyraźnie ma ochotę zjeść was na obiad. Musicie wykazać swoją boskość. Rzeką płynie skrzynia – złap ją przy pomocy siatki. Następnie przesuń kamień (ROCK) – nie daj uciec schowanemu pod nim robakowi, tylko złap go i załóż na wędkę. Złów rybę, po czym podejdź do ogniska i wrzuć do niego racę (była w skrzyni wydobytej z rzeki). „Przełącz się" na Maye. Przejdź przez mostek i zerwij rosnące tam ziele (PLANTS). Wróć do wioski i z jednej z chat zabierz chochlę (LANDLE). Przesuń garnek (POT), włóż do niego rybę, zielę i wlej wodę z kanistra. Zaczerpnij chochlą wywaru. Spróbuj poruszyć chłopca (BOY), a następnie podaj mu napój z chochli. Wdzięczni za uratowanie dzieciakowi życia tubylcy ofiarują Ci w nagrodę canoe.

Część IX: **„ANCIENT SECRET"**

Sterowanie łodzią to jeden z trudniejszych elementów gry. W związku z tym radzę co jakiś czas zapisywać stan rozgrywki na dysk. Należy tak kierować canoe, aby unikając kamieni, jednocześnie wpływać we właściwe rozwidlenia rzeki. Kolejno należy skręcać w lewo, prawo, prawo i znowu w lewo. Hans nie chce z nami rozmawiać. Zaoferuj mu kompas i mapę. Ucieszony zgodzi się wyjawić Ci swoją wiedzę, w zamian za dziennik konkfistadora i szmaragd. Po krótkim marszu powinieneś dotrzeć do domku na drzewach. Z blachy (PLANK) i skały (ROCK) zbuduj skocznię. Spróbuj teraz podrzucić na górę Jasona skacząc z pnia (LIMB), a gdy to zawiedzie, zamień postacie rolami. Maya powinna dotrzeć do górnej platformy wspinając się po latorośli (VINNE). Następnie chwyć linę (ROPE) i w stylu Tarzana przedostań się na drugie drzewo. Gdy już to uczynisz zrzuć Jasonowi linę. Na końcu platformy znajduje się winda. Teraz niech Maya zajmie miejsce w koszu (BASKET), a Jason złapie linę. Na zakończenie tych perturbacji niech Maya wejdzie do chaty.

Część X: **„THE HALL OF DEATH"**

We wnętrzu chaty jest kilka szkieletów. Jeden z nich ma na szyi kluczyk (KEY). Zabierz go i otwórz nim skrzynię (CHEST). Weź z niej manuskrypt. Następnie maczetą rozetnij matę z trawy. Za nią zobaczysz kolejny szkielet. Na jego piersi zawieszony jest mały pojemniczek (BREAST PLATE) – rozetnij go maczetą i wyjmij ze środka poszukiwany szmaragd (EMERALD), po czym opuść chatę. Po powrocie do Hansa, usłyszysz od niego fragment rozwiązania zagadki (jednak prawdziwe niespodzianki są dopiero przed Tobą). Zdradzi Ci on także sekret, jak należy dalej płynąć rzeką. Tym razem, zgodnie z wskazówkami, manewruj zatem łódką w prawo, lewo, lewo i na koniec w prawo. Dopłyniesz liście w ten sposób do obozowiska, gdzie rozpoczęła się ta cała historia.

Część XI: **„THE SPECTRE OF EVIL"**

Krótka sekwencja animowana przypomni Ci o obecności Sancheza i jego ludzi. Obóz ma szokujący wygląd. Za samochodem leży ciało kierowcy, z jego ręki możesz wyjąć kluczyk (KEY). W znajdującym się za nim namiocie jest kanister z paliwem (TERRY CAN). Zabierz leżący obok niego łańcuch (CHAIN) i podejdź do samochodu. Wyciągnij linę z dźwigu (WINCH) i zaczep łańcuchem pojazd o pień przywalający namiot. Wroć do samochodu, wlej benzynę i zakręć bak (GAS CAR). Kluczykiem uruchom pojazd (nie martw się, że motor ucichnie!). Podjedź do dźwigu i naciśnij dźwignię (LEVER). Idź teraz do namiotu, odsuń sukno, a zobaczysz skrzynię. Otwórz ją i zabierz dynamit. Za ogniskiem, na dole jest druga skrzynia. Ją także otwórz i wyjmij z niej licznik Geigera. Używając tego urządzenia powinieneś znaleźć w krzakach nad samochodem atomowy klucz (ARROW). Wróć nad rzekę. Tym razem kolejne skręty to: prawo, prawo, prawo, lewo i prawo. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, usłyszysz zadziwiające wyznanie Mayi. Jesteś coraz bliżej rozwiązania całej zagadki.

Część XII: **„SECRET PASSAGE"**

Romantyczne randez-vous z Mayą, zostaje brutalnie przerwane przez opryszków Sancheza. Na swoje nieszczęście, tracisz w dodatku z oczu ranną Mayę. Na razie musisz ratować własną skórę i krainę dziewczyny. Jesteś za wodospadem. Masz chwilę czasu, ale lepiej zapisz grę na dysk. Odszukaj teraz w górze ekranu pień drzewa (TREE LIMB). Jeśli go przesuniesz, w ścianie pojawi się sekretne przejście. Użyj atomowego klucza, a wówczas drzwi otworzą się przed Tobą na oścież. W środku uważaj na strzelające do Ciebie Amazonki. Najlepiej schowaj się za drugi filar i poczekaj, aż Sanchez ze swoją bandą „przekują się" do środka. Na tę masakrę nic nie możesz poradzić, ale nie trać czasu i zmontuj z dynamitu oraz zapalniczki bombę. Kiedy Amazonki rozsypią się w popłochu, połóż bombę na moście i uciekaj w kierunku miasta. Po Sanchezie pozostanie jedynie przykre wspomnienie...

Część XIII: **„THE THING IN THE PIT"**

Zostaniesz teraz pochwycony i potraktowany zupełnie nie jak bohater, a następnie wrzucony na arenę, gdzie masz się zmierzyć z jakimś zwierzakiem. Zapisz grę! Widzisz tę opadającą prawie do samej ziemi, łodygę nieokreślonej bliżej rośliny? Używając noża obetnij jej kwiat (FLOWER). Obok szkieletu leżą buty i co ważniejsze sznurówki do nich (BOOTS). Weź je oraz dzidę leżącą po drugiej stronie szkieletu. W międzyczasie na arenie pojawi się prawdziwy potwór – gigantyczna mrówka. Odepchnij kamień, a następnie z dzidy, sznurówek i noża zmontuj włócznię. Kiedy mrówka zacznie zlizywać wyciekający z kwiatu sok podejdź do niej i przy pomocy włóczni (używając klawisza „strzałka do góry"), zabij ją. To już wszystko! Teraz możesz delektować się jedynie animowanym zakończeniem i poczytać sobie napisy końcowe!

GRATULACJE – UKOŃCZYŁEŚ GRĘ!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
System: IBM PC min. 286/25 MHz
Pamięć: 1 MB RAM
Karta Graficzna: VGA
Dysk: ok. 25 MB
Karta Dźwiękowa: Adlib, Sound Blaster
Sterowanie: mysz, joystick

opracowanie: Jakub Cebula
oparciu o wersję na IBM PC

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

◄◄◄ KONKURSY ►►►

KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Ta rubryka na stałe już zagościła na łamach naszego pisma. W poprzednim numerze ogłosiliśmy konkurs na rozwiązanie dwóch gier „KGB" oraz „BAT 2". Niestety, przesadziliśmy chyba z doborem programów do konkursu, gdyż jak się okazało nie nadeszło żadne prawidłowe rozwiązanie choćby jednej z tych gier. W związku z tym przedłużamy termin nadsyłania rozwiązań do czasu ukazania się następnego numeru „CS".

Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali swoje prace ▪ rozwiązaniem gry „Sherlock Holmes". Ilość dobrych odpowiedzi doprawdy nas zdumiała. Czyżby program był tak prosty, czy tez mamy tylu zdolnych „detektywów"? Spośród wszystkich prac wybraliśmy instrukcję nadesłaną przez PATRYKA SAWICKIEGO ▪ Wrocławia, którą zamieszczamy w tym numerze.

NOWY KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Wakacje nie sprzyjają zbytniemu wysiłkowi umysłowemu, więc tematami naszych zadań konkursowych nie będą dzisiaj rozbudowane gry typu adventure, ▪ programy należące do nieco „lżejszej" kategorii. Do wspólnej zabawy proponujemy dzisiaj: „X – WING", „CAEZAR" i „ROBOCOP 3".

X-WING

Dla większości Amerykanów film „Star Wars" oraz jego główny bohater – Luke Skywalker są takimi samymi symbolami ich kraju, jak „Dziki Zachód", Wojna Secesyjna czy Statua Wolności. Nic więc dziwnego, że wiele firm software'owych zza Oceanu od dawna już próbowało nawiązać do tego tematu. Wszystkie dotychczas powstałe gry stanowiły jednak zaledwie namiastkę tego, co możemy przeżyć dzięki doskonale wszystkim znanej spółce LucasArts i jej najnowszemu produktowi. „X-Wing" to bowiem pierwsza gra w pełni oparta na słynnych „Gwiezdnych Wojnach" Georga Lucasa, wykorzystująca szczegółowo nie tylko fabułę i stylistykę filmu, ale także „ożywiająca" na ekranie naszego monitora większość z występujących w nim postaci. Po raz pierwszy możemy zobaczyć tak dobrze wszystkim znane sylwetki myśliwców TIE i niszczycieli Imperium, zasiąść ▪ sterami autentycznych A-, Y- lub X-Wingów, walczyć ▪ boku Luka i innych Rebeliantów podczas ataku na Gwiazdę Śmierci. Zaczynasz jako zwykły kadet ucząc się od najsłynniejszych pilotów trudnej sztuki pilotażu, metod walki ▪ przeciwnikiem, sposobów przeżycia... Tylko od Ciebie zależy, czy sprostasz kolejnym misjom, zdobędziesz zaufanie dowódców, którzy wówczas zaczną stawiać przed Tobą coraz trudniejsze i bardziej odpowiedzialne zadania.

„X-Wing" to przede wszystkim świetnie opracowana i zrealizowana gra zręcznościowa, nie pozbawiona jednak pewnych elementów „rasowej" symulacji. Pod tym względem przypomina zresztą inne słynne programy tego nurtu: serię „Wing Commander" oraz opisywany w numerze 5/92 (8) „CS" program „Epic". Jeśli zatem pasjonują Cię tego typu gry, ▪ przypadkiem uda Ci się wykonać ostatnie zadanie, oprócz zaszczytów i chwały jakie należą się najlepszemu pilotowi Rebelii możesz także zdobyć jeszcze jedno wyróżnienie: nagrodę pieniężną, przyznawaną przez redakcję naszego miesięcznika dla zwycięzcy konkursu.

Czekamy na opis klawiszy, wszystkich misji, oraz ogólne wskazówki i podpowiedzi dla innych graczy, podobnie jak to sami uczyniliśmy przy okazji prezentacji wspomnianego wcześniej programu „Epic". Wiemy, że program jest niesamowicie trudny więc nie zrażajcie się jeśli nie uda się Wam ukończyć wszystkich misji – wystarczy opis kilku ▪ nich. Jednak im bardziej szczegółowy i wyczerpujący będzie Wasz opis, tym większa szansa na zwycięstwo. A zatem powodzenia!

ROBOCOP ▪

Super gliniarz znany z ekranów kin „ożywa" w nowym, komputerowym wcieleniu. Program „Robocop 3" zagościł na rynku już kilka lat temu, a jego wprowadzenie na rynek poprzedzała przemyślana i agresywna reklama. Nie stał się on jednak wielkim przebojem (przynajmniej w naszym kraju), ▪ przyczyn takiego stanu rzeczy możnaby doszukiwać się w wielu aspektach. Jednym ▪ najważniejszych wydaje się być odmienność tej najnowszej wersji gry w porównaniu z dwoma wcześniejszymi tj. „Robocop I i II". W porównaniu ▪ tymi prostymi w obsłudze strzelaninkami adresowanymi do mniej wybrednych odbiorców, „Robocop 3" jest znacznie bardziej skomplikowany i rozbudowany. Wprawdzie przewidzieli taką sytuację i zastosowali niecodzienne rozwiązanie, ▪ mianowicie w jednym programie umieszczono jakby dwie różne gry – sekcję zręcznościową i przygodową.

W zależności od Waszych upodobań możecie opisać część zręczościową lub przygodową. Prosimy podać o co dokładnie chodzi w każdej misji, zasady sterowania, klawisze funkcyjne, mile widziane są mapy terenu działania

CAESAR

Jest to typowy program strategiczny, ▪ więc najmniej wdzięczny materiał do szczegółowego opisu. Nie mniej jednak zdecydowaliśmy się dać szansę miłośnikom tej odmiany gier komputerowych. Jak wskazuje tytuł programu akcja umieszczona jest w czasach wielkiego imperium rzymskiego. Tak więc przenosimy się w czasy do których chętnie powracają pisarze powieści, twórcy filmów, ▪ ostatnio także firmy software'owe. W grze wcielasz się w postać gubernatora prowincji i swoimi poczynaniami masz doprowadzić, aby terytorium które zostało Ci przydzielone doprowadzić do pełnego rozkwitu. Musisz zadbać o prawidłowy rozwój infrastruktury miasta, nastroje społeczeństwa i stan bezpieczeństwa zarówno wewnętrznego jak również zewnętrznego. Jak to wszystko pogodzić?

Czekamy na opisy zawierające dokładny opis sterowania grą, oraz najbardziej efektywne strategie rozwoju i walki.

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (5)

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkim, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o ukończenie niektórych gier, wprowadziliśmy odrębny, stały konkurs. Poniżej zamieszczono pięć pytań, na które bez trudu powinni odpowiedzieć stali Czytelnicy naszego pisma. Jeśli będziecie mieli problemy ▪ odpowiedzią na niektóre pytania, radzimy sięgnąć do poprzednich wydań „CS", ▪ napewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

PYTANIA:

1. Podaj pełny tytuł pierwszej części gry „ELVIRA" '
2. W jakiej grze głównym bohaterem jest Mike Dawson?
3. W którym roku powstała firma Sierra?
4. Z ilu poziomów składa się gra „Eye of the Beholder I"?
5. Z jakimi programami emitowanymi przez TVP współpracuje redakcja „Computer Studio" (podaj przynajmniej jeden z nich).

Na odpowiedzi czekamy do dnia w którym do kiosków trafi nr. 4/93.

UWAGA! Oprócz odpowiedzi koniecznie podaj typ swojego komputera.

Korespondencję należy przesyłać na adres:

COMPUTER STUDIO
04-201 Warszawa
al. Marsa 5

ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW z nr. 1/93 (9)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. MicroProse
2. 1984
3. Sophia Hapgood
4. Maxis (prawidłowo jest także – Will Wright)
5. Flash Back

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

Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania otrzymują joysticki.

Gratulujemy!

LISTA NAGRODZONYCH:

1. MICHAŁ STOCHNIAŁEK, Częstochowa ul. Mireckiego 11 m 5B
2. JAROSŁAW MAZUR, Oleśnica ul. Klonowa 3 B m 20
3. WALDEK CISZEWSKI, Szczecin ul. Kaliny 51/12
4. MIKOŁAJ RATAJCZAK, Poznań, oś Lecha 34/7
5. MATEUSZ GRZESIAK, Koszalin, ul. Zwycięstwa 187 B/91

UWAGA! Prosimy ▪ kontakt Mirosława Mandla z Bartkówki i podanie pełnego adresu (łącznie ▪ kodem pocztowym) , gdyż nie możemy przesłać nagrody.

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
wpłacający

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł
wpłacający

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla banku

zł
wpłacający

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:
Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów "CS" należy poprostu wyciąć blankiet znajdujący się u góry, wypełnić go czytelnie (koniecznie drukowanymi literami), a wybrane pozycje zaznaczyć w sposób podobny jak w Toto lotku tj. skreślić. Tak wypełniony blankiet nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 3.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 5.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 5.000 (koszty) = 35.000 zł.

PRENUMERATA
Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów "CS" poczynając od numeru następnego tj. 4/93 (12), oraz 3 "Wydań Specjalnych Computer Studio". Cena 1 egz. "CS" w prenumeracie wynosi 15.000 zł.

Cena 1 egz. "Wydania Specjalnego CS" wynosi 10.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej.

Można nabyć jeszcze następujące numery:

Numer Składankowy 2-3-4
COLORADO, MAYA, ELVIRA, F-29, BEHOLDER I, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F19. RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE 2. **cena det. 15.000 zł.**

COMPUTER STUDIO Nr (5) 2/92
POPULOUS II, ANOTHER WORLD, CODE NAME: ICEMAN cz. 1, CHAOS STRIKES BACK cz. 1, BEHOLDER I cz. 2, F-29 cz. 4, RAILROAD TYCOON cz. 2 **cena det. 10.000 zł.**

COMPUTER STUDIO Nr (6) 3/92
GRAND PRIX MICROPROSE, WARLORDS. LIVE AND DEATH, MONKEY ISLAND II, ICE MAN cz. 2, BEHOLDER I cz. 3, RAILROAD TYCOON cz. 3 **cena det. 10.000 zł.**

COMPUTER STUDIO Nr (7) 4/92
LURE OF TEMPTREES, MIDWINTER 2, NARCO POLICE, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND II cz. 2, BEHOLDER I cz. 4, CIVILIZATION. **cena 10.000 zł.**

COMPUTER STUDIO Nr (8) 5/92
GOBLONS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHT OF THE SKY, ROBIN HOOD. **cena 10.000 zł.**

COMPUTER STUDIO Nr (9) 1/93
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-66, GOBLINS II, F-117A. **cena 10.000 zł.**

oraz
WYDANIA SPECJALNE CS: nr. 1/92, 2/92, 1/93, 2/93 i **COMPUTER STUDIO** nr 2/93 (10) w cenie **10.000 zł.** każdy.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

Odcinek dla banku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres .....
.....
.....

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę
zł .....

COMPUTER STUDIO

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	5 2/92	6 3/92	7 4/92
8 5/92	9 1/93	10 2/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

1/92	2/92	1/93	2/93

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	5 2/92	6 3/92	7 4/92
8 5/92	9 1/93	10 2/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

1/92	2/92	1/93	2/93

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	5 2/92	6 3/92	7 4/92
8 5/92	9 1/93	10 2/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

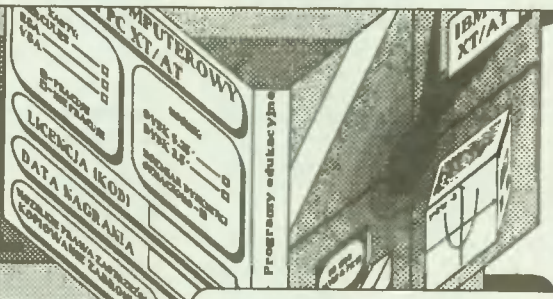
1/92	2/92	1/93	2/93

Adres zamawiającego:

Polskie, oryginalne, licencjonowane, na komputery IBM PC

PROGRAMY EDUKACYJNE

J. POLSKI, MATEMATYKA, HISTORIA, GEOGRAFIA, FIZYKA, CHEMIA, BIOLOGIA, J. ANGIELSKI, J. NIEMIECKI, MUZYKA, GEOMETRIA, MEDYCYNA, PRZEDMIOTY ZAWODOWE



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

PKTS
00-103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20-51-25 (kont. osob. 16^{30}-19^{00})

Pytajcie w sklepach komputerowych !

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/93 (12)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 4/93

CS11

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/93 (12)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 4/93

CS11

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/93 (12)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 4/93

CS11

Adres zamawiającego:

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

MSS

Programy, instrukcje, literatura

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

Katalogi gratis po przesłaniu koperty zwrotnej + znaczka 4000 zł
Uwaga! Podaj typ posiadanego sprzętu
Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym

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

COMpress s.c.

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

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

POLECAMY

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

SPRZEDAŻ 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 4000 zł.

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

HEGATAR COMPUTING

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

POLECAMY

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

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

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
lub 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

Ponad 2500 dysków z programami czeka na Ciebie (również Public Domain)

AMIGA
5000 zł
IBM PC
20000 zł
Nagranie jednej dyskietki

Katalogi i info. po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (A5) + znaczek za 2500 zł.

Studio Komputerowe
ul. Wojska Polskiego 13/55
24-100 Puławy
UWAGA! PODAJ TYP KOMPUTERA.

Zapraszamy codziennie
11.00 – 20.00
w soboty
10.00 – 15.00

STODOŁA

AMIGA s.c.

Zapraszamy codziennie
11.00 – 20.00
w soboty
10.00 – 15.00

★ serwis sprzętu firmy Commodore
★ literatura (także Computer Studio)
★ licencjonowane oprogramowanie
★ akcesoria: twarde dyski, karty, kable, rozszerzenia
★ najlepsze stacje dysków 5,25" do AMIGI – 18 m-cy gwarancji, w cenie montaż bootselectora (test techniczny Bajtek 5/91)
★ biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos)
★ zewnętrzne rozszerzenia pamięci do A500 z 2MB z możliwością rozszerzenia do 8 MB
★ stacje dysków 3,5" do AMIGI (test techniczny w C&A nr 8/92), 18 m-cy gwarancji)

Warszawa, ul. Batorego 10, tel. (022) 25-60-31 w. 103

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

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

PROFESSIONAL Computer Studio

1/93 Cena 15.000 zł
INDEX 355355 ★ czerwiec

Scan by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

Już wkrótce ukaże się nowy magazyn komputerowy adresowany do wszystkich użytkowników komputerów osobistych, pragnących poszerzyć i usystematyzować swoją wiedzę informatyczną. Pragniemy dotrzeć do najszerszej rzeszy odbiorców wykorzystujących swoje komputery w domu, szkole i pracy zawodowej. Skupimy się na sprawach które naszym zdaniem powinny zainteresować każdego użytkownika komputera. Przy doborze tematów będziemy kierować się realiami polskiego rynku. Na łamach naszego pisma najczęściej będą gościły:

- recenzje i zestawienia najlepszych, dostępnych programów użytkowych, edukacyjnych z uwzględnieniem Public Domain i Shareware,
- rzetelne recenzje polskiej literatury komputerowej,
- porady ułatwiające kompletowanie odpowiedniego sprzętu i oprogramowania w zależności od własnych potrzeb,
- praktyczne porady w posługiwaniu się podstawowymi programami z różnorodnych dziedzin,
- artykuły poszerzające horyzonty wiedzy, w których sygnalizowane będą istotne zmiany i nowe trendy w technice komputerowej z którymi w niedalekiej przyszłości będzie mógł zetknąć się każdy z nas.

Wszystkie artykuły pisane prostym i zrozumiałym dla wszystkich językiem, opatrzone wieloma przykładami będą stanowiły o wartości tego pisma.

Nie zapomnimy o miłosnikach gier komputerowych. Dla nich przeznaczyliśmy specjalny stały dział, w którym zamieszczane będą szczegółowe instrukcje do najpopularniejszych gier.

Pierwszy numer „PROFESSIONAL COMPUTER STUDIO" powinien ukazać się w czerwcu br., a następnie, poczynając od września pojawiał się będzie regularnie w odstępach miesięcznych.

A oto co możecie znaleźć w tym numerze:

GRAFIKA 4D – pierwszy artykuł z cyklu zaplanowanego na kilka odcinków przybliżający zagadnienia związane z trójwymiarową grafiką komputerową. Całość przygotowana przy współudziale specjalistów zajmujących się zawodowo animacją komputerową powinna przybliżyć Wam fascynujący swiat iluzji komputerowej poczynając od podstaw a na wyrafinowanych technikach telewizyjnych kończąc. W pierwszym odcinku będziecie mogli dowiedzieć się m.in. za pomocą jakich urządzeń i w jaki sposób powstaje obraz, co to jest animacja komputerowa oraz zapoznać się z podstawowymi możliwościami programów graficznych i animacyjnych.

JAK PISAĆ – Co to są procesory tekstu? Jak się nimi posługiwać. Podstawowe zasady poprawnego składu tekstu w piśmie biurowym, gazecie, książce itp. Estetyka i przejrzystość budowania tekstów. DTP – przegląd najlepszych programów przeznaczonych do profesionalnego składu drukarskiego. Recenzje programu WordPerfect z uwzględnieniem wersji na różne typy komputerów. Artykuły powstały dzięki współpracy przedstawicielstw tych firm na Polskę.

KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA – Zasady działania programów do archiwizacji danych. Poznacie najpopularniejsze programy tego typu pracujące na komputerach AMIGA, ATARI ST i PC. Artykuł jest zilustrowany wykresami graficznymi, dzięki którym będziecie mogli zorientować się o skuteczności działania poszczególnych programów.

WIRUSY – Czym jest wirus? Trochę historii. Biologia a wirusy komputerowe – czyli o wirusach inaczej. Skąd się biorą wirusy i jak walczyć z nimi walczyć.

ARTYKUŁY PROBLEMOWE – Amiga kontra PC. Piractwo komputerowe. Amiga 1200 kontra Atari Falcon

KĄCIK GIER – Opis do jednej z najciekawszych gier adventure „REX NEBULAR".

VIDEO STREAMER – Opis rewelacyjnego urządzenia do AMIGI pozwalającego przechowywać dużą ilość programów na zwykłej kasecie wideo.

■

SUPERNOWOŚĆ
VIDEO BACKUP SYSTEM
DLA KOMPUTERÓW AMIGA

KORSARZ
02-683 Warszawa
ul. Gotarda 1/36

MAGUREX
05-820 Piastów
ul. Mickiewicza 45

DYMAREX
03-982 Warszawa
ul. Meissnera 14/1
tel. 15-93-38

Najoszczędniejszy sposób przechowywania dużej ilości programów i danych na kasecie wideo.
Jedna dyskietka 3,5" to 1 minuta na kasecie wideo. Dysk twardy 40 MB to 1 godzina na kasecie wideo. Jedna kaseta wideo zastępuje 200 dyskietek 3,5"

Orientacyjna cena det. 800,000 zł