AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 4/93 (12)
INDEX 355127
CENA: 15.000

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



ORIGIN STORY

ULTIMA UNDERWORLD

FASCINATION

FREDDY PHARKAS

PEPPER'S ADVENTURE

ECO QUEST 2 KGB HEIMDALL PUTT PUTT



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:

Łódzkie Zakłady Graficzne
Łódź, ul. Dowborczyków 18

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.

Witamy serdecznie, po dłuższej przerwie, wszystkich stał[illegible] nowych Czytelników „Computer Studio". Przerwa ta spowodowana była koniecznością wprowadzenia zmiany szaty graficznej pisma, co mamy nadzieję wielu z Was zauważyło. Nie jest to oczywiście nasze „ostatnie słowo" i w dalszym ciągu będziemy czynili starania, aby „CS" było coraz lepsze i to pod każdym względem. Jeśli chodzi o opisy gier, to nie zamierzamy rezygnować z dotychczasowej formy ich prezentacji. Będziemy zamieszczali instrukcje do gier trudnych i skomplikowanych. Chcemy, aby nasze opisy były jak najbardziej dokładne i szczegółowe, w związku z tym niejednokrotnie będziemy zmuszeni dzielić je na kilka odcinków. Najczęściej będziemy opisywali gry przygodowe, symulacyjne i strategiczne, natomiast sporadycznie zręcznościowe i platformowe. Miłośników tych ostatnich odsyłamy do magazynu „GRY KOMPUTEROWE" w którym znajdziecie to wszystko (a nawet więcej) czego nie ma w „Computer Studio". Znajdziecie tam m. in. „Super Listę Przebojów" czyli zestawienia najpopularniejszych gier wraz z opisami do nich, a więc to z czym nie mogliśmy uporać się w „CS". Ponadto „Tips & Tricks", podpowiedzi do niektórych trudniejszych programów oraz odpowiedzi na pytania dotyczące wszelkich spraw związanych z grami komputerowymi. Uwzględnimy tam również problemy i wątpliwości związane z grami opisywanymi wcześniej w „CS", a takich pytań nagromadziło się już dość dużo. Jeśli więc masz trudności w rozwiązaniu niektórych gier, nie wstydź się, napisz! W końcu „kłopoty to nasza specjalność", a na kłopoty wiadomo co... „GRY KOMPUTEROWE" i „COMPUTER STUDIO".

Korzystając z okazji chcemy zaprosić do współpracy wszystkich miłośników szeroko rozumianej rozrywki komputerowej. Jeśli mielibyście ochotę podjąć współpracę z naszymi pismami w zakresie opisów gier – instrukcji, recenzji, tipsów, itp. – napiszcie!

Wakacje mają się ku końcowi i trochę żal, że letnie przygody pozostaną już tylko wspomnieniem. Jednak wielkie przygody to nie tylko wakacje. Możesz je przeżywać także wcielając się w postacie z gier komputerowych i przeżywać wraz z nimi wciąż nowe perypetie. Nie martw się więc, że nastał już koniec wakacji i zagraj razem z nami. Właśnie ten numer „CS" przygotowany został z myślą o miłośnikach wielkiej przygody. Znajdziesz w nim rozwiązania do wielu gier utrzymanych w tej konwencji poczynając od całkiem prostych, w które mogą grać dzieci lub początkujący entuzjaści przygodówek, a na skomplikowanych grach adventure kończąc. Życzymy miłej zabawy, oczekujemy na listy od Was i zapraszamy do lektury następnych wydawnictw „Computer Studio".

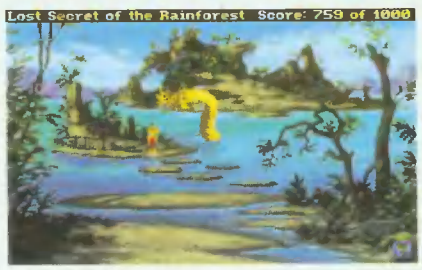
REDAKCJA

Spis Treści

ORIGIN 1

ULTIMA UNDERWORLD 1 4

NOWOŚCI, CIEKAWOSTKI... 6



HEIMDALL 15

FREDDY PHARKAS 19

TWISTY PEPPER 23





PUTT PUTT 8

ECO QUEST 2 9

FASCINATION 13



KGB 27

KONKURSY 31

PRENUMERATA 32

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



Jeśli należysz do stałych czytelników „Computer Studio", to być może pamiętasz, że we wcześniejszych numerach naszego magazynu przybliżaliśmy historię firm Sierra–On–Line, MicroProse oraz Psygnosis, prawdziwych potentatów na rynku gier. Dziś pora na przedstawienie jeszcze jednej firmy – Origin Systems.

Nazwa tej firmy nie od razu musi wzbudzać jednoznaczne skojarzenia. Origin... Origin... czym oni się zajmują? Fani gier fantasy będą jednak wiedzieli – historia Origin nieodłącznie związana jest z „Ultimą", najsłynniejszą grą gatunku RPG (role playing). Twórca całej serii, Richard Garriott, pracuje już nad ósmą jej częścią. Zaryzykuję porównanie, że „Ultima" jest tym wśród gier komputerowych, czym w literaturze „Władca Pierścieni" Tolkiena. To nie przesada, gra w swych kolejnych wcieleniach zdobyła sobie wyjątkową pozycję wśród programów fantasy, co prawda głównie na Zachodzie. U nas, pomimo dużego grona zwolenników fantastyki, „Ultima" jak i inne gry role playing zaistniały w stosunkowo niewielkim stopniu. Przyczyna takiego stanu wydaje się prosta: piracki rynek oprogramowania, a co za tym idzie, brak legalnych kopii z instrukcjami, które wyjaśnią nam, na czym polega zabawa i jak należy posługiwać się programem. Bez tej wiedzy siadanie do gry fantasy jest właściwie pozbawione sensu. Poza wszystkim miłośnicy gatunku zawsze mają alternatywę w postaci dobrej książki.

ORIGIN STORY

GENEZA

Jak wiele słynnych firm softwareowych, tak i Origin Systems startowała jako niepozorne „przedsiębiorstwo". Oto w początkach 1983 roku przy kuchennym stole zasiadły cztery osoby: Richard Garriott, jego starszy brat Robert, ojciec ich obojga oraz Charles Bonchet, dotychczasowy członek Sierry. Decyzja o utworzeniu własnej firmy nie zapadła nagle – Richard Garriott miał już wtedy na swoim koncie dwie „Ultimy": pierwszą część wydała California Pacific, drugą Sierra–On–Line, aż wreszcie Richard doszedł do wniosku, że sprawy promocji i dystrybucji trzeba wziąć we własne ręce. Na wstępie sporo kłopotów sprawiło wymyślenie nazwy. Wiadomo było, że firma będzie wydawała przede wszystkim gry fantasy i Richard obstawał, żeby nazywała się Excalibur, albo jakoś podobnie. Wreszcie metodą kompromisu stanęło na Origin, która to nazwa oznacza początek, genezę (także w znaczeniu mitycznym), doskonale więc kojarzy się z fantasy, a równocześnie nie kłóci się z innymi gatunkami gier, jak stałoby się w przypadku Excalibura. Rzeczywiście w przyszłości firma braci Garriottów miała nieraz zaproponować gry odległe od nurtu fantasy.

Tymczasem w 1983 roku na rynku ukazała się pierwsza gra wydana przez Origin. Jej tytuł? Oczywiście „Ultima III". Był to autentyczny sukces, pierwszy znaczący w karierze Richarda. Jakością „Ultima III" znacznie wyprzedzała dwie pierwsze części, natomiast nawiązywała do nich fabułą: obszarem działań, jak poprzednio, była Sosaria, kraina rządzona przez Lorda Britisha, który zgodnie z kanonami RPG, musiał stawić czoła siłom zła i ciemności. Wszystkie trzy części sprawiają wrażenie w pełni przemyślanego cyklu, co niezupełnie jest zgodne z prawdą. Richard Garriott stopniowo uczył się sztuki przenoszenia na komputer planszowych gier fantasy. Ciekawy jest sposób, w jaki stworzył „płócienną" mapę do "Ultimy III"; oto jak Richard wspomina swoją pracę: „Pomysł na mapę z płótna zaczerpnąłem z filmu Time Bandits – ileż ja razy go oglądałem. Zabierałem ze sobą paczkę przyjaciół i wpadaliśmy do kina całą bandą z ołówkami i kartkami papieru w dłoniach. Za każdym razem, gdy w filmie pokazywała się mapa, próbowaliśmy pospiesznie przerysować ją z ekranu".

Wielką zaletę „Ultimy III" stanowiła też nieliniowość scenariusza. Pod tym enigmatycznym określeniem kryje się pewna cecha dobrych gier przygodowych, myślę że rozumiecie o co chodzi: przy akcji rozwijanej liniowo gracz jest podporządkowany jednemu ciągowi zdarzeń. Nie możesz – powiedzmy – wejść do podziemi, dopóki nie zabijesz wielkiego Szczura–Strażnika, tego z kolei możesz pokonać tylko Płomienną Włócznią, zaś włócznię posiada niejaki John Smith, którego najpierw musisz go przekupić skarbem znalezionym w... itd, itp. Garriottowi udało się przełamać ten schemat. W „Ultimie III" możesz omijać niektóre problemy lub rozwiązywać zagadki w nieco innej kolejności. Stanowiło to wielki krok naprzód, a pamiętajmy, że działo się to ponad dziesięć lat temu.

Do roku 1990 powstały następne trzy części „Ultimy", entuzjastycznie przyjęte na rynku gier. Zabawa nimi dostarcza przy okazji nieocenionych informacji na temat stopniowego u-



doskonalania gier role playing. Przy zachowaniu podstawowych kanonów fantasy, Garriott znacznie poprawił grafikę swoich programów, a także sposób ich obsługi i wyświetlania informacji. Proces ten następował równolegle z rozwojem sprzętu komputerowego, a ponieważ Origin Systems jest firmą amerykańską (dokładniej teksańską – jej siedziba mieści się w Austin), więc pierwsze wersje kolejnych części tworzone były na komputery PC i Apple. Wydana w 1990 roku „Ultima VI: The False Prophet" w pełni wykorzystuje już standard karty VGA, oferując wspaniałą grafikę ukazującą z góry obraz krainy oraz wędrujących przez nią bohaterów. „Ultima VI" współpracuje także z kartami dźwiękowymi. Wcześniejsze „Ultimy" zostały natomiast gruntownie „zmodernizowane", przede wszystkim od strony grafiki i dźwięku, ale także obsługi programu. W miarę upływu lat i wydawania kolejnych gier, firma Origin Systems rosła w siłę stając się przedsiębiorstwem o milionowych obrotach, w którym obecnie pracuje blisko dwieście osób. Na liście największych amerykańskich firm softwareowych Origin zajmuje 55 miejsce, co jest niezłym wynikiem, zważywszy że zestawienie to obejmuje wszystkie firmy, włączając takie giganty, jak: Microsoft, Borland, Lotus, czy MicroProse. Łatwo się domyśleć, że skoro w Origin zatrudnionych jest tylu ludzi, to nie mogą oni wszyscy zajmować się jedną grą, a ich praca podzielona jest na kilka różnych projektów. Na razie jednak powróćmy do Richarda Garriotta i jego „serialu". „Ultima VII: The Black Gate" ujrzała światło dzienne w 1992 r. i z miejsca została uznana za kolejny wielki krok w dziedzinie gier fantasy. Ponownie widać ogromny postęp w sferze grafiki i dźwięku; te cechy mają przekonać do „Ultimy" ludzi, którzy dotąd nie pasjonowali się grami RPG. Wiadomo też, że

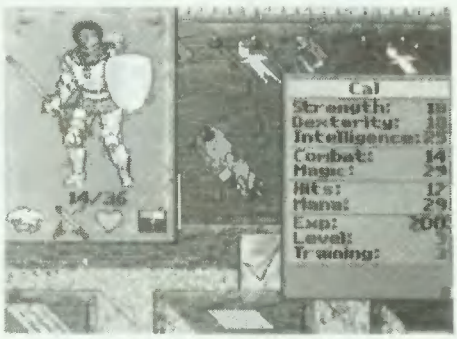
Scanned by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

na „Black Gate" nie zakończy się dzieło Garriotta: „Ultima VII będzie równocześnie pierwszą częścią trylogii", wyjaśnia Richard. „Trzy kolejne Ultimy: VII, VIII i IX będą miały wspólny temat walki ze Strażnikiem, który zagraża Imperium Britanii. Kulminacją trylogii będzie ostateczna konfrontacja między Strażnikiem a siłami Imperium, kierowanymi przez Avatara (to główny bohater cyklu – LZ). Nastąpi to w finale „Ultimy IX". Widać z tego, że Garriottowi na długo nie zabraknie zajęcia. Tym bardziej, że wbrew pozorom wcale nie zajął się opracowaniem „Ultimy VIII", lecz... drugiej części „Ultimy VII"! Nosi ona podtytuł „The Serpent Isle" i tym razem nie przynosi ona jakiegoś znaczącego postępu w stosunku do poprzedniej części – po prostu popycha akcję nieco do przodu i pozwala lepiej zawiązać fabułę całej trylogii. Główną pieczę nad „The Serpent Isle" powierzono Warrenowi Spectorowi, który dotąd odpowiadał za kilka innych projektów związanych z serią „Ultimy". Dlaczego u licha nie zabrano się od razu do roboty nad VIII częścią? Czy rzeczywiście „Serpent Isle" ma tylko zaostrzyć apetyt na finałową rozgrywkę? Akcję ukazano z tego samego punktu co w „Black Gate" – czyli z góry. Użyto tego samego interfejsu użytkownika. Dlatego wielu miłośników gry uważa „Serpent Isle" za prawowitego następcę „Black Gate" pod każdym względem, tym samym zgadzając się z Garriottem, co do słuszności takiego, a nie innego biegu wydarzeń. Wprowadziło to sporo zamieszania. Aby zagrać w „Serpent Isle" nie trzeba wcale znać „Black Gate". Nie zaszkodzi przeczytać instrukcję (oryginalną), by zaznajomić się z faktami jakie miały miejsce w poprzedniej części gry. Zapowiedzi autorów sprawdzają się: wspólny temat walki ze Strażnikiem zostaje jak na razie zachowany. Teraz planuje zemstę. Akcja gry dzieje się na Wyspie Węża (Serpent Isle), gdzie Avatar i spółka podążyli na spotkanie ze swym odwiecznym wrogiem. Wiele postaci pojawia się tu ponownie: nieodłączni towarzysze wędrówki: Iolo, Dupre i Shamino, a także prawa ręka Strażnika, Batlin.

To co nie zmieniło się w serii „Ultim" i z pewnością nie zmieni się już nigdy, to duże wymagania sprzętowe. Karta VGA, 2MB pamięci, procesor 386 (zalecany 486) i 25MB wolnego miejsca na twardym dysku. Istotnie, gra jest naprawdę bardzo rozbudowana. Uruchamiając ją, wchodzimy w zupełnie nowy świat. Zwiedzanie go wciąga – w takich wypadkach zapomina się o kolacji i śnie. To jak książka, której wprost nie sposób odłożyć na miejsce bez przeczytania do końca jednym tchem. Nie wszyscy fani RPG będą mogli nacieszyć się taką atmosferą. Niewiarygodna wręcz dbałość o szczegóły, wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk – wszystko to wymaga niestety odpowiedniego sprzętu.

Odrębnym torem toczą się losy „Ultimy Underworld". Jak sama nazwa wskazuje, jej akcja toczy się głównie pod powierzchnią ziemi. Swymi walorami wcale nie ustępuje innym „Ultimom". Dotychczas powstały dwa odcinki podziemnych przygód. Część pierwsza, „The Stygian Abyss" została okrzyknięta najpopularniejszą grą role playing i adventure. Jej kontynuacja – „Labirynth of Worlds" została znacznie rozszerzona w stosunku do pierwowzoru. Jest bardziej rozbudowana, atrakcyjniejsza graficznie i... trudniejsza. Daje się także zauważyć coraz większą nieliniowość scenariusza – grający nie jest uzależniony od jednego ciągu wydarzeń.

Udział Garriotta w pracach nad tymi programami był mniejszy, bowiem myślami wybiega już znacznie dalej w przyszłość – poza trylogię. Chce, żeby jego „Ultima X" stała się kolejnym przełomem w dziedzinie gier fantasy. Już teraz firma Origin bada możliwość zastosowania w grach RPG techniki Virtual Reality. Gdyby do tego doszło byłby to rzeczywiście wielki przełom, ale... Przypomnijmy: Virtual Reality, robiąca ostatnio taką furorę, jest próbą wykreowania za pomocą komputera pozornego (sztucznego) świata, który miałby do złudzenia naśladować nasz, prawdziwy. Ważne przy tym jest nie tyle podobieństwo graficzne, ile oddanie złożoności powiązań między poszczególnymi elementami (interakcyjność). Czy w przypadku gier fantasy jest to w ogóle możliwe? Obecny stan prac nad VR wzbudza poważne wątpliwości, choć Garriott jest dobrej myśli; wszak do „Ultimy X" zostało jeszcze morze czasu. Na razie Richard deklaruje zachowanie „złotego środka". Jak sam mówi – „Patrząc z dzisiejszej perspektywy jestem przekonany, że 'Ultima X' będzie w pełni zgodna z techniką Virtual Reality. Ale to wcale nie oznacza, że osoby, które nie zdecydują się na tak ekstrawaganckie rozwiązanie nie będą mogły pobawić się 'Ultimą X' w tradycyjny sposób. Chciałbym, aby ta gra dawała się uruchomić na komputerze o dowolnej konfiguracji (Garriott ma tu na myśli PC – przyp. autora). Jeśli ktoś posiada zwykłą 386-kę, ten będzie mógł grać w 'Ultimę X' tak samo, jak we wcześniejsze wersje". Słusznie. Do obsługi wirtualnego świata potrzebna jest kobyła, a nie komputer domowy. Poza tym może się okazać, że Virtual Reality kompletnie nie nadaje się do zastosowania w grach role playing. Czas pokaże jak jest naprawdę.



ŚWIAT WEDŁUG GARRIOTTA

Komputerowe gry role playing wywodzą się wprost z planszowych gier fantasy, a te mają bardzo niedługi rodowód. W 1974 roku dwaj Amerykanie Gary Gygax i Dave Arnesen wydali pierwszą grę role playing zatytułowaną „Dungeons and Dragons" i był to początek zupełnie nowego gatunku gier. Działo się to więc zaledwie na kilka lat przed pojawieniem się komputerów domowych. Gry RPG od początku czerpały też pełnymi garściami z literatury fantasy; ich tematyką jest zawsze wędrówka głównego bohatera lub całej drużyny, przez wymyślony świat, zaś celem. pokonanie przedstawicieli sił Zła, a przy okazji odkrywanie tajemnych miejsc. skarbów. walka z bestiami... Reguły rozgrywania gier fantasy są bardzo ścisłe i zostały oficjalnie skodyfikowane. Każda postać biorąca udział w grze ma swoje indywidualne cechy, jak siłę, mądrość, zręczność, szczęście i kilka innych. Ponadto musi przynależeć do jednej z ras (człowiek, elf, karzeł...) oraz profesji (rycerz, kapłan, złodziej...). Do ogólnych cech dochodzą jeszcze szczególne umiejętności, np. władanie magią, charyzma, możliwość wykrywania pułapek lub leczenia. Wszystkie cechy i umiejętności mierzone są punktami, a ich poziom może się stale zmieniać podczas trwania wyprawy i przeżywania przygód. W tym momencie powróćmy do twórczości Richarda Garriotta. Kiedy patrzymy dzisiaj na jego wczesne gry z serii „Ultima", trudno nam się oprzeć



Obecna siedziba firmy ORIGIN

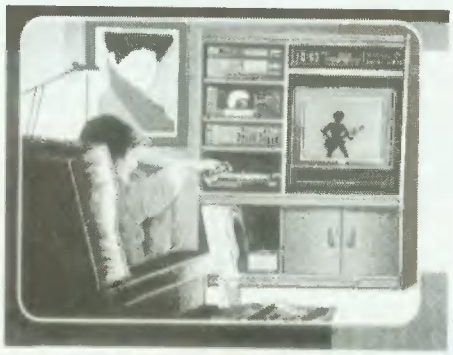
Scanned by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

wrażeniu, że są to bardzo prymitywne programy. Byłaby to jednak niesprawiedliwa ocena wobec nich, może z wyjątkiem „Ultimy I", którą sam Garriott określił mianem beznadziejnej. Na początku lat 80., gdy pierwsze „Ultimy" ukazywały się na rynku, podstawowe kanony role playing były już ustalone, a planszowe gry fantasy stanowiły w pełni rozwiniętą dziedzinę. W tej sytuacji jedną z głównych zalet komputerowych gier role playing było przerzucenie na program obowiązku prowadzenia całej „buchalterii". To komputer stawał się na czas gry Mistrzem Rozgrywki pilnującym przestrzegania reguł. Pod względem estetycznym planszowe gry nadal prezentowały się lepiej: bajecznie kolorowe plansze, księgi z opisami światów, realistyczne figurki postaci, dziesiątki gadżetów. Z drugiej strony łatwiej skupić się na zabawie, kiedy komputer sam prowadzi zapis gry – „rzutem kostki" rozstrzyga wypadki losowe, aktualizuje mapę i pozycję drużyny, czyni zbędnymi przyborami kartkę i ołówek. Ale przecież nie tylko to jest atutem gier Richarda Garriotta. Już „Ultima II: Revenge Of the Enchantress" była w pełni ukształtowaną grą RPG – nawet z dzisiejszego punktu widzenia. Mimo słabej grafiki posiadała najważniejsze atrybuty fantasy: wędrówka po rozległej przestrzeni, penetracja lochów i miast, zagadki, magia i odwieczna walka dobra ze złem. Poza tym Garriott bardzo się przyłożył, żeby świat, w którym dzieje się akcja, miał w sobie jak najwięcej realizmu. Właśnie w grach RPG otoczenie musi być niezwykle bogate, żyjące własnym życiem, żeby grający poczuł, że gości naprawdę w innym świecie. Psychologowie badający fenomen powodzenia gier fantasy zauważają, że wielu graczy, to często ludzie wcale nie nastoletni. Dla nich wcielenie się w heroiczną postać i wyprawa do fantastycznego świata jest realizacją marzeń z dzieciństwa. Być może jest w tym sporo prawdy. Świat stworzony przez Richarda Garriotta początkowo nazywał się Sosarią i był rządzony przez władcę imieniem Lord British. W owym czasie krainę tę nawiedzało dwóch złych czarowników: Mondain, a następnie jego uczeń Minax. W trzeciej części „Ultimy" głównym zagrożeniem były siły uwolnione przez Exodus, następcę obu czarowników. Od tego momentu w Sosarii zmieniło się też kilka innych rzeczy: przede wszystkim nie leżała ona już „w próżni", lecz stała się częścią wielkiego świata o nazwie Britannia. Obok bogactwa geograficznego, gra została urozmaicona także o własną mitologię. Ponadto zamiast jednej postaci, w wyprawie przeciwko siłom Zła bierze udział czteroosobowa drużyna, a jej członkowie mogą wywodzić się spośród 5 ras, 11 profesji oraz 3(!) płci. „Ultima III" była bezsprzecznie przełomowym programem jeśli chodzi o realność komputerowego świata, mimo iż wciąż jeszcze podlegał on zmianom. Oto w „Ultimie IV: Quest Of Avatar" historia zmienia swój bieg – Sosaria, po licznych wstrząsach, przestała być niewielką krainą, lecz przekształciła się w jedno wielkie Imperium Britanii, z tym samym Lordem Britishem na tronie. Na arenę gry wkracza tytułowy Avatar, szlachetny wojownik, który od tej chwili pozostanie już na stałe głównym bohaterem kolejnych „Ultim". W „Quest Of Avatar" zadaniem drużyny (tym razem złożonej nawet z ośmiu postaci), jest penetracja pogranicza Britannii, gdzie ciągle panują niepokoje. „Ultima IV" ukazała się na rynku w 1985 roku. Następne części wydawane były już w okresie wyraźnej dominacji komputerów 16–bitowych. Garriott wykorzystywał nowe możliwości coraz bardziej powiększając obszar działań (w najnowszych „Ultimach" jest on naprawdę ogromny) i rozbudowując kolejne scenariusze. Britannię można zwiedzać niemal bez końca, poznając jej tajemnice i odbywając przygody niekoniecznie związane z głównym celem gry. Imperium Lorda Britisha jest też bardzo atrakcyjne od strony graficznej. To naturalna cecha gier – ale czy w tym wypadku niezbędna? Przecież tak naprawdę gra fantasy rozgrywa się w wyobraźni jej uczestnika. To wyobraźnia decyduje o tym, że ktoś staje się prawdziwym Avatarem i naprawdę walczy w obronie Imperium Britanii. Sam Richard Garriott nosi przydomek... Lord British i sygnuje nim swoje programy. Czyżby aż do tego stopnia Lord... przepraszam, Richard utożsamiał się ze światem, który wymyślił? „To stara historia", tłumaczy Garriott, „Podczas studiów pewnego dnia pozdrowiłem swoich kolegów, mówiąc im 'hello' zamiast 'hi', na co oni stwierdzili, że mam arystokratyczny brytyjski akcent (istotnie Richard Garriott pochodzi z Cambridge w Anglii – LZ). Oczywiście tylko zgrywali się, ale przydomek mi już pozostał. Kilka lat później, gdy przyszło do publikacji pierwszej 'Ultimy', jej wydawca szczerze zauważył, że moje nazwisko brzmi dość pospolicie. Tak więc ze względów marketingowych zacząłem podpisywać swoje gry jako Lord British".

Jakby nie było, na gry role playing trzeba jednak patrzeć trochę inaczej, niż na inne programy rozrywkowe. RPG są przeznaczone dla prawdziwych miłośników fantasy, ludzi którzy przyjemność czerpią nie tylko z rozwiązywania zagadek, ale także z samej wędrówki i zwiedzania baśniowego świata. Jeśli przy wyborze gry kierujemy się tylko efektowną oprawą graficzną i dźwiękową, to możemy się srodze zawieść – nawet na „Ultimie".

NIE TYLKO „ULTIMA"

Na początku wspomniałem, że dla Origin Systems pracuje prawie dwieście osób. Jak we wszystkich większych firmach, są oni podzieleni na zespoły robocze, z których każda zajmuje się innym projektem. Z kolei w zespołach



także panuje wewnętrzny podział na scenarzystów, speców od grafiki, dźwięku, kodowania, itd. „Ultima" nie jest więc jedyną grą wydawaną przez Origin, choć na pewno najbardziej znaczącą. Słynnym tytułem jest również „Wing Comander". Jego twórca, Chris Roberts, wydał już drugą część tej wspaniałej gry, a ostatnio powrócił do końcowych prac nad „Strike Comanderem". Ten program to symulator lotu; zapowiadany był jeszcze na Gwiazdkę 1991 roku, ale jego wydanie ciągle się odwlekało. Ostatecznie „Strike Comander" ukazał się wiosną' 93 i mimo sporego opóźnienia zdołał nieźle namieszać w hermetycznym światku symulatorów (więcej szczegółowych informacji o tym programie znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym CS" nr 4/93.



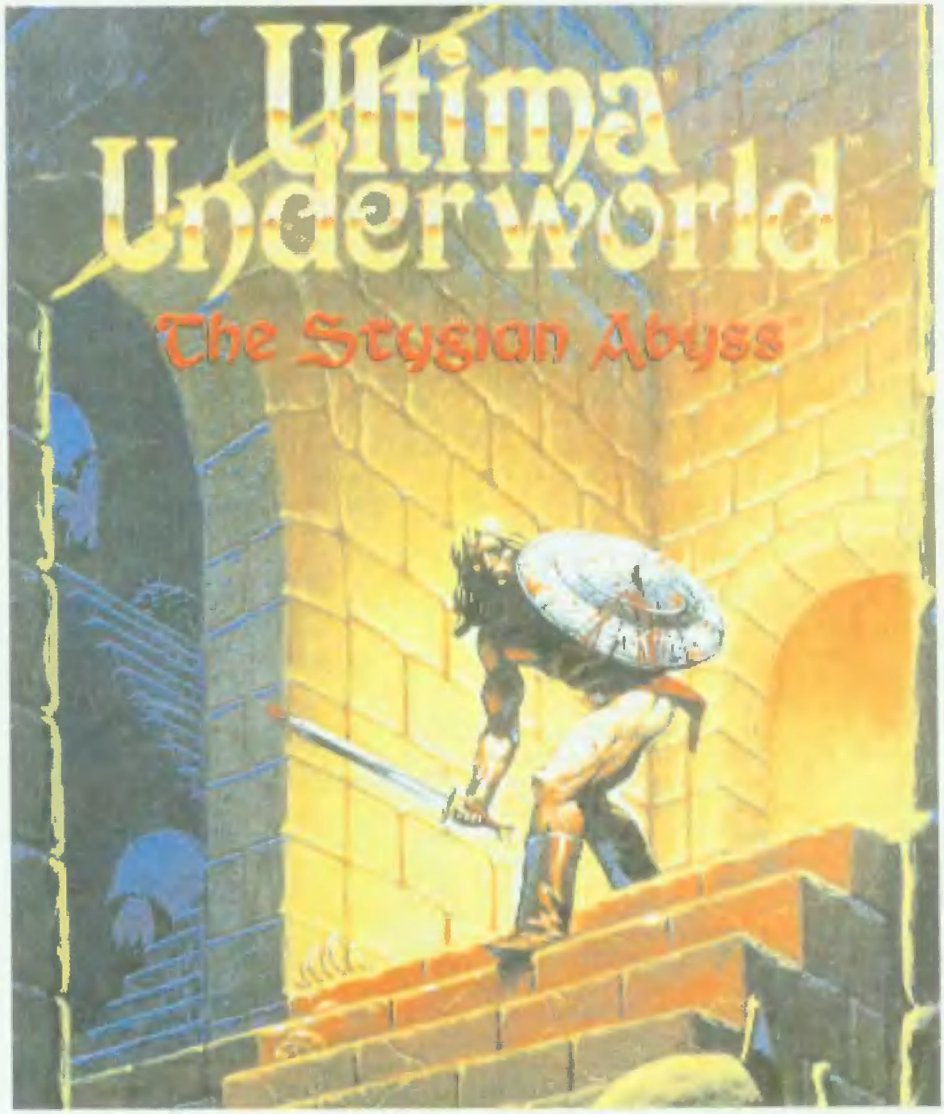
Innymi znaczącymi postaciami w firmie Origin są: Joel Manners i Scott Russo. Ten pierwszy współpracował poprzednio z Robertsem przy powstaniu „Wing Comandera", a teraz postanowił wykorzystać zdobyte doświadczenia i sprawdzone pomysły. Razem ze Scottem Russo pracują obecnie nad grą o roboczym tytule „Privateer". Wiele rozwiązań będzie pochodzić wprost z „Wing Comandera", ale akcja „Privateera" idzie dalej, niż w programie Robertsa i nie ogranicza się tylko do odbywania bojowych patroli w przestrzeni kosmicznej. Gracz wcielony w postać pilota statku kosmicznego otrzyma pełną swobodę działania i podróżowania w dowolnym kierunku. Wstępnie „Privateer" został określony jako skrzyżowanie „Wing Comandera" z „Elite", a bajeczna (nawet według dzisiejszych standardów) grafika dopełnia obraz gry marzeń. Niestety, cudo to będzie osiągalne tylko dla posiadaczy maszyn od 386DX wzwyż, SVGA i kartą dźwiękową. Być może powstaną też wersje „Privateera" na nowe komputery: Atari Falcona, względnie Amigę 1200, są to jednak przedwczesne rozważania. Wracając do fantasy warto jeszcze raz wspomnieć o cyklu „Underworld" nawiązującym do „Ultimy", a tworzonym przez team Looking Glass Technologies. Wspaniale zrealizowana druga część „Underworldu" – „Labyrinth Of Worlds" kryje w sobie pewną tajemnicę. Otóż w trakcie gry istnieje możliwość zawitania do... „Ultimy I", zachowanej w jej pierwotnym wyglądzie, włącznie z prymitywną grafiką i postaciami złożonymi z kilku pikseli na krzyż. Takie szokujące zestawienie najlepiej obrazuje skalę postępu jakie poczyniła firma Origin od początku swojej działalności do teraz.

Jak widać z tego przeglądu, w Origin dzieje się coraz więcej ciekawych rzeczy. Firma umocniła swoją pozycję na rynku gier i wypada sobie życzyć, aby jej programy jak najczęściej trafiały do Polski. Myślę, że nie będzie to takie trudne, gdyż polska firma IPS Computer Group zajmujmująca się dystrybucją licencjonowanego oprogramowania, włączyła do swojej oferty także produkty firmy Origin System. To znakomita oferta dla wszystkich graczy, nie tylko fanów fantasy.

opracowanie: Lech Zaciura

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

Na zakończenie opowieści o firmie Orgin wypadałoby zamieścić opis jednej z wielu jej gier. Wybór padł na „Ultimę Underworld I". Poniżej przedstawiamy instrukcję ukończenia taj znakomitej gry i zachęcamy do wspólnej zabawy.



JAK TO SKOŃCZYĆ?!

1. Najpierw należy zebrać 8 talizmanów stworzonych przez Sir Cabirus'a. Są to:
– Book of Honesty
– Wine of Compassion
– Shield of Valor
– Sword of Justice
– Taper of Sacrifice
– Standard of Honor
– Cup of Spirituality (called here the Cup of Wonder)
– Ring of Humility

a) Book of Honesty

O położeniu książki opowiada Ci mag Morlock na szóstym poziomie. Jednak wcześniej musisz wykonać następujące czynności:

– odniesiesz Morlockowi książkę, którą daje Ci inny mag, Bronus (również przebywający w pomieszczeniach mieszkalnych Akademii)

– zabijesz gazer'a, który w jednym z pomieszczeń labiryntu na NE pilnuje innej książki, „On the Properties of Runestones", po czym oddasz tom magowi o imieniu Ranthru. Book of Honesty znajduje się za tajnymi drzwiami na S od głównego hallu Akademii

b) Ring of Humility

O nim opowie Ci rycerz – rzemieślnik Derek (4. poziom), kiedy dasz mu Gemcutter (otrzymany z kolei od króla krasnoludów Goldthirsta na 2. poziomie w nagrodę za zabicie gazer'a w jego kopalni). Ring of Humility znajduje się w najbardziej wysuniętej na NW komnacie 5. poziomu. Musisz stanąć na środku sali i używając zaklęcia Telekinesis (Ort Por Ylem) uruchomić dźwignię, kolejno: NW, SE, NE, SW. Pierścień upadnie Ci pod stopy.

c) Wine of Compassion

O położeniu tego przedmiotu opowie Ci mag Dr. Owl (6. poziom), kiedy odnajdziesz jego niemego sługę Murgo. Sługa więziony przez „lizardmen" (doprawdy, nie wiem jak to rozsądnie przetłumaczyć – w każdym razie na 3. poziomie). Strażnikiem jest niejaki Sseetharee, który uwolni biednego Murgo za 10 świeżych ryb. Przy okazji wychodzi na jaw, że sługa wielkiego maga był zwyczajnym złodziejem. Ale to już zupełnie inna historia. Wine of Compassion jest ukryte pod ruchomą płytą posadzki, w SE rogu Checkerboard Room (na E od hallu Akademii, 6 poziom).



d) Taper of Sacrifice

Dobrym rycerzom ukradł to niejaki Zak. Ukrywa się on na 3. poziomie, na N od siedziby lizardman'ow. Panicznie boi się wszystkiego, w tym również Ciebie. Notorycznie kradnie wszystko, co daje światło. Możesz wymienić z nim Taper za zwyczajną lampę.

e) Standard of Honor

Dostajesz to od mistrza zakonu rycerzy (Dorna the Ironfist), kiedy pokonasz jego zbuntowaną owieczkę Sir Rodericka (w dużej sali bankietowej na N 4. poziomu). Uwaga, nie jest to bynajmniej proste.

f) Shield of Valor

Tarcze otrzymujesz po wygranej w pojedynku z golemem, wysepka otoczona lawą na W 6. poziomu. Warto ją nosić, nie niszczy się bowiem i daje najlepszą z możliwych ochronę.

g) Sword of Justice

Jest to najlepsza z możliwych broni dostępnych w Abyss. Niezwykle skuteczna, nie ulega zniszczeniu podczas walki. Niestety, jakiś czas przed Twoim przybyciem pewien szalony mag złamał miecz i obie jego części dobrze ukrył. Jak o tym mówi Shancklick, przywódca Ghouli, mag miał lekka obsesję na punkcie sprawiedliwości. Oczywiście, poszedł walczyć z Tybalem i więcej o nim nie słyszano.

– ostrze znajduje się w SE rogu 3. poziomu. Należy usunąć winorośla z jednej ze ścian korytarza (najlepiej zrobi to zaklęcie Reveal – Ort An Quas), otworzyć tajne drzwi, przesunąć dźwignię. Wodospad zniknie, odkrywając kilka nowych komnat; w jednej z nich odnaleźć można ostrze.

– rękojeść jest w grobowcach na NE 5. poziomu, leży przed jednym z nagrobków.

– następnie trzeba znaleźć krasnoluda – kowala Shaka, SE 2. poziomu. On przekuje miecz na nowo za jedyne 20 sztuk złota.

h) Cup of Wonder

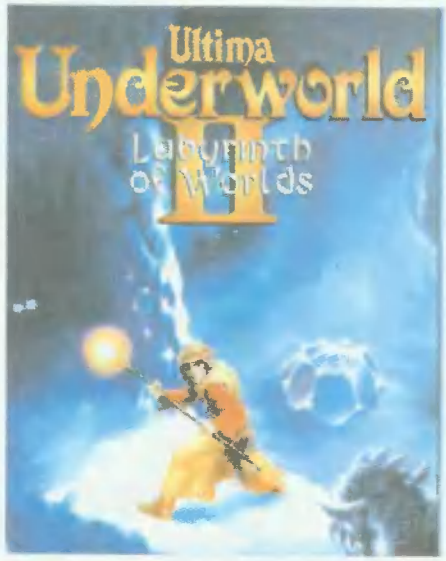
Jest to najtrudniej dostępny z talizmanów. Nie ma o nim prawie ŻADNYCH informacji. Tylko ghoul Eyesnack na 5. poziomie opowiada Ci, że kiedy zagrasz piosenkę „Mardin's Song of Wonder" (ulubiona melodia Cabirusa) stanie się coś dziwnego. Ale gdzie – sp. Cabirus raczy wiedzieć. Jest tylko jeden sposób, abyś i Ty się dowiedział. Musisz jednak wykonać następujące czynności:

– znaleźć minimum 3 „blocks of incense", przypalić je w dymie z pochodni (koniecznie pochodni!) i spożyć. Przyśni Ci się wtedy mantra (w 3 częściach – te części trzeba zestawić odpowiednio), która naprowadzi Cię na kielich. Ta mantra to INSAHN.

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

LEGENDA

Krótko: pewnej pięknej nocy, podczas snu, zostałeś nieoczekiwanie przeniesiony do Britannii. Trafiłeś akurat do komnaty córki niejakiego barona Almrica. Tak się złożyło, że byłeś świadkiem, jak pewien troll wyniósł dziewczynę z komnaty. Byłeś tak zaskoczony, że nie zdążyłeś nawet zareagować. Wszystko stało się zresztą dosłownie w oka mgnieniu. Nie trudno zgadnąć, że to właśnie Ty zostałeś posadzony o porwanie. Twoim tłumaczeniom nie dano wiary, oczywiście nie uwierzono również, że jesteś Avatarem. Troll zaniósł córkę barona do Otchłani, gdzie po krótkim czasie wtrącono również i Ciebie. Strażnik na zewnątrz otworzy Ci drzwi tylko wtedy, gdy usłyszy głos porwanej. Musisz ją uratować albo zginąć. W tym momencie rozpoczyna się gra. Co wydarzyło się przedtem? Otchłań była niegdyś świetnie prosperującą kolonią, mądrze rządzoną przez Sir Cabirusa. Pewnego dnia pojawili się jednak dwaj bracia czarnoksiężnicy – Tyball i Garamon, którzy osiedlili się na jednym z najniższych poziomów lochów. Niedługo później dobry Sir Cabirus zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach – otruł się lub został otruty, dokładnie nie wiadomo. Na domiar złego drobna braterska sprzeczka pomiędzy magami wywołała trzęsienie ziemi, które poważnie naruszyło mury kolonii i pozbawiło życia Garamona. Kolonia upadła. Niewielu bowiem wcielało w życie ideały Sir Cabirusa. Zamiast spokojnych mieszkańców rządzić zaczęły złe moce... Tyball wielce rozpaczał po śmierci brata (do której, jak chodzą słuchy, bardzo się przyczynił) i postanowił wskrzesić go przy pomocy potężnego boga-demona (Slasher of Veils), przywołanego z innego świata. Mag sądził, że demon kontrolowany przez niego, da mu przy okazji także absolutną władzę nad Britanią. Garamon (a raczej jego duch) zdecydował sprowadzić Ciebie do otchłani – abyś udaremnił te nieczyste plany. Równocześnie Tyball porwał córkę barona Almrica, w którą wcielić miał się demon.



Kolejne wyzwanie ORIGIN

– kierując się uzyskanymi w „shrines" wskazówkami, odnaleźć właściwe MIEJSCE. Tutaj moim zdaniem autorzy programu nieco przesadzili, gdyż namiary są BARDZO nieprecyzyjne. Mówiąc krótko, jest to pokoik na 3. poziomie, na NW od rdzenia wulkanu (core), dostępny tylko po przepłynięciu bagien. (Zdaje się jest tam także gazer).

– jeszcze jeden drobiazg: fujarka. Można ją znaleźć w kilku miejscach, np. w prywatnym pokoju króla krasnoludów Goldthirsta.

– odgrywasz wiec „Mardin's Song of Wonder" (nuty: 3, 5, 4, 2, 3, 7, 8, 7, 5) i w nagrodę za trudy otrzymujesz Cup of Wonder.

2. Jeżeli myślisz, że koniec już jest blisko, tutaj muszę wyprowadzić Cię z błędu. Żadnej „Ultimy" nie kończy się w tak banalnie prosty i szybki sposób. Dalej musisz wykonać:

a) zejść na 7. poziom, spenetrować go BARDZO DOKŁADNIE, szczególnie ważne jest więzienie. Znajdziesz tam kilka cel, których nie możesz na razie otworzyć w żaden sposób.

b) zabić Tyballa. Łatwo napisać, trudniej znaleźć i wykonać, ale zostawiam to Twojej przemyślności.

c) kluczem, znalezionym przy Tyballu (tym z główką w kształcie czaszki) otworzyć 3 cele i porozmawiać z więźniami.

3. Otrzymasz informacje, dzięki którym będziesz mógł uzyskać 3 części klucza (Key of Infinity)

a) klucz do labiryntu, prowadzącego do Key of Courage, dostaniesz od krasnoluda Smondena. Wejście jest na N od wiezienia, a do odnalezienia poszukiwanego przedmiotu bardziej przydadzą się zdolności z „Wolfensteina", nie z „Ultimy", nie będę więc wdawał się w szczegóły.

b) Mag Gurstang oświadczy Ci, że jego przyjaciel Illomo (6. level) będzie wiedział, gdzie szukać Key of Truth, gdy podasz mu hasło: FOLANAE. Illomo skieruje Cię do biblioteki Akademii; jest tam księga zatytułowana „Folanae Fanlo". FANLO to mantra służąca sprowadzeniu z innego świata Key of Truth.

c) Bolinard da Ci portrecik Toma. Gdy oddasz go Judy na 5. poziomie, z jej łez powstanie Key of Love. Wszystkie te trzy części połączone razem dadzą Key of Infinity.

4. Powoli zbliżamy się do końca. Zauważyłeś zapewne, że jak dotąd w opisie uparcie ignorowałem ducha Garamona, którego ulubionym zajęciem jest zakłócanie Ci snu. Gdy zabijesz Tyballa, Garamon powie Ci, że będzie mógł pomóc, jeżeli złożysz jego kości do grobu. Kości Garamona są ukryte przez Tyballa w jednej z komnat w SW rogu 8. poziomu. Są nieoznaczone i wyglądają DOKŁADNIE TAK SAMO jak wszystkie inne szczątki, których dookoła jest pełno. Najprawdopodobniej są to te kości, obok których porozrzucanych jest sporo kamieni runicznych, (w tym cenny VAS). Na wszelki wypadek sugeruję jednak pozbierać wszystkie kości w okolicy, a jeśli są zbyt ciężkie, to wyrzucić zbroję – w końcu musisz uratować Świat, a Twoje bezpieczeństwo ma tutaj znaczenie zdecydowanie drugorzędne (przekonasz się o tym jeszcze...). Nagrobek Garamona jest na 5. levelu (widziałeś go już zapewne, kiedy szukałeś rękojeści do Sword of Justice). Możesz wrzucić tam wszystkie szczątki, jakie zabrałeś, Garamonowi nie będzie to przeszkadzało. Potem pojawi się duch wielkiego maga. Będziesz musiał mu odpowiedzieć na 2 pytania:

– skąd wziąć moc (power) aby usunąć z tego świata demona? (odpowiedź: TALISMANS)

– w jaki sposób uwolnić potęgę talizmanów? (odpowiedź: LAVA) Wtedy dowiesz się, że musisz wrzucić wszystkie 8 talizmanów do lawy u samego źródła wulkanu. Zejdziesz na 8 poziom, otworzysz serce wulkanu za pomocą Key of Infinity i wykonasz to...

Koniec jest już blisko, ale przedtem przygotuj się na spotkanie twarzą w twarz z samym Slasher of Veils.

Życzę szczęścia.

W „Ultimę Underworld" grałem od 28 III 93 do 6 IV 93, mniej więcej 2–3 godziny dziennie.

opracowanie: Adam Leszczynski
w oparciu o wersję na IBM PC



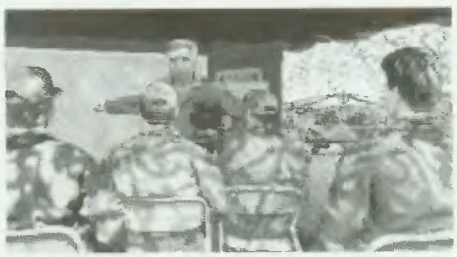
Scanned by Gozdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl

Każdy artykuł opatrzony jest specjalnym symbolem graficznym pozwalającym zorientować się o tym, jakiego typu jest to informacja, np. nowości, zapowiedzi. W zależności od typu komputera mogą wystąpić następujące oznaczenia: „A" – AMIGA, „PC" – IBM PC i kompatybilne. 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

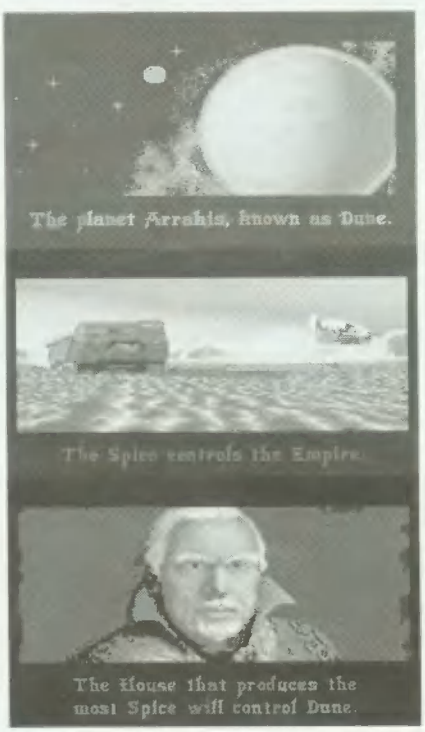
GUNSHIP 2000

Ten tytuł w rubryce „nowości" może co najwyżej wywołać litościwy uśmiech na twarzy posiadacza PC–ta. „Gunship 2000" jest bowiem dostępny w wersji na PC już prawie od 2 lat, a tu dopiero z wielkim hukiem wchodzi na rynek wersja na Amigę. No cóż takie jest życie. Amiga straciła już prymat pierwszeństwa w dziedzinie gier komputerowych, zwłaszcza jeśli chodzi o programy symulacyjne, strategiczne i adventure. Po prostu programiści chętniej tworzą skomplikowane gry na sprzęt dający im większe możliwości. Mogli się o tym przekonać na własnej skórze niemal wszyscy Amigowcy. Takie znane firmy softwareowe jak MicroProse, Bulfrog czy Psygnosis powoli skłaniają się w stronę PC. W nr. (6) 3/92 „CS" przytoczyliśmy słowa jednego z szefów firmy MicroProse, który wyraźnie określił swój stosunek do sprzętu komputerowego. Sid Meier twierdzi, że najlepiej czuje się przy PC. Uważa także, że ten typ komputera rozwija się najbardziej i już wkrótce całkowicie zdominuje rynek komputerowy. Obecnie więc działalność MicroProse coraz bardziej ogranicza się do jednego typu komputera. Wersje dla Amigi, ST lub innych powstają z dużym opóźnieniem (lub wcale) i najczęściej odbiegają nieco od oryginału. Na szczęście „Gunship 2000" doczekał się wreszcie wersji na Amigę i jak to się mówi, lepiej późno niż wcale. Miłośnicy symulatorów mają więc możliwość aby zasiąść za sterami najsłynniejszego śmigłowca bojowego świata – Apahe AH–64. Okazuje się, że warto było czekać tak długo bo program prezentuje się znakomicie i niewiele odbiega od pierwowzoru. Bez wahania można powiedzieć, że jest to obecnie najlepszy symulator lotu dostępny na Amigę. Program zajmuje 4 dyskietki i wymaga min. 1 MB pamięci RAM. Bardziej szczegółowy opis gry znajdziecie w najbliższym wydaniu „Computer Studio".



DUNE 2

Historia lubi się powtarzać nic więc dziwnego, że gra doskonale już znana miłośnikom strategii dysponujących sprzętem klasy PC dopiero teraz dostępna jest Amigowcom. Na szczęście w tym przypadku nie musieli już czekać 2 lata, a zaledwie kilka miesięcy aby zagrać w tę doskonałą grę. W stosunku do swojej poprzedniczki tj. „Dune", ten program nosi zupełnie odmienny charakter. Jego związki z fabułą filmu czy też pierwowzorem powieści Franka Herberta, są powierzchowne. Najbardziej dominujące w grze są elementy strategiczne i stoją one na wysokim poziomie. Każdy miłośnik programów strategicznych powinien spróbować swych sił w grze „Dune 2". Dodatkowymi walorami tego programu jest bardzo staranna grafika i ciekawe rozwiązania muzyczne. Gra ta z wszech miar godna jest polecenia, co też czynimy, a dla lepszego poznania gry już w kolejnym numerze „CS" zamieścimy dokładną instrukcję gry. Gra zajmuje 5 dyskietek i wymaga 1 MB pamięci RAM.



BLADE OF DESTINY

Tym razem łakomy kąsek dla miłośników fantasy. Typowy program role playing z nienaganną grafiką, bardzo rozbudowany to jeden z najlepszych w swoim gatunku. Ciekawie rozwiązane intro z kilkunastoma animowanymi screenami obok których wyświetlana jest legenda, wspaniale wprowadza w świat rządzony przez złe i dobre moce. Rzec by można klasyka nurtu fantasy i tak jest w istocie. Jeśli zatem jesteście pasjonatami RPG, to myślę, że już bez dalszych zachęt sięgniecie po ten program. Naprawdę warto.

BULLY'S SPORTING DARTS

Oprócz niewątpliwych szlagierów jakimi są wymienione wyżej programy trafiają się oczywiście programy kiepskie na które wprost szkoda dyskietek. Do takich programów należy właśnie „Bully's...", choć nie wykluczone, że znajdzie się ktoś komu się spodoba. Zabawa polega na rzucaniu lotkami do tarczy z tym, że główne menu gry sugeruje, że do wyboru mamy także inne dyscypliny sportu. Niestety po wybraniu dowolnej np. tenisa czy footbolu okazuje się, że niezmiennie ukazuje się tarcza i dłoń trzymająca lotkę. Od celności naszych rzutów zależy więc np. wynik meczu. Pomysł nietypowy i nie zawaham się powiedzieć głupi. Gierka jest monotonna, a jeśli dołożymy do tego przeciętną grafikę, mamy pełen obraz miernego programiku, którego nie ośmielę się nikomu polecać.

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

JURASSIC PARK

PC ZAPOWIEDZI

Jest to chyba pierwsza w pełni udana adaptacja dzieła filmowego przełożona na komputer klasy PC jako gra platformowa. Tego typu programy nie były dotychczas mocną stroną PC–tów, jednak od pewnego czasu sytuacja zaczęła się zmieniać na lepsze, a „JURASSIC PARK" firmy Ocean jest tego najlepszym przykładem.

Gra jest komputerową wersją najnowszego filmu Stevena Spielberga pod tym samym tytułem, który oparty jest na noweli Michaela Crichtona. Bohaterem programu (podobnie jak filmu i książki) jest doktor Alan Grant, który usiłuje przywrócić dawny spokój w parku opanowanym przez „ożywione" w wyniku eksperymentów genetycznych, prehistoryczne stwory. „JURASSIC PARK" to typowa gra platformowa składająca się z 10 poziomów będących niczym innym, jak kolejnymi wybiegami dla Dinozaurów. W przeciwieństwie do wersji przeznaczonej na różnorodne konsole, opracowanie dla komputerów 16–bitowych (PC i Amigę) nie jest zwykłą strzelaniną, ale zawiera także elementy logiczne, a nawet strategiczne. Ponad to, chociaż w przeważającej większości akcja rozgrywa się w płaszczyźnie poziomej, a grający może wszystko obserwować pod pewnym kątem z góry, autorzy wprowadzili jeszcze kilka innych rozwiązań. Są to m. in. trójwymiarowe sekwencje w których otoczenie obserwujemy z perspektywy oczu człowieka, a więc podobnie jak ma to miejsce w grach „ULTIMA UNDERWORLD" czy „EYE OF THE BEHOLDER".

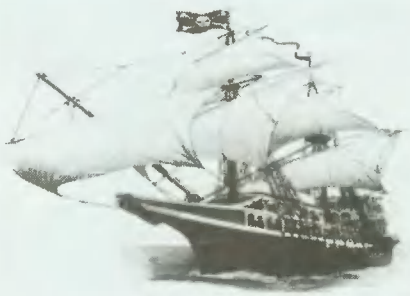
Twórcy programu przez cały czas ściśle współpracowali z zespołem scenarzystów Stevena Spielberga i mieli nieograniczony dostęp do studia, scenariusza i niemal wszystkich miejsc w których kręcony był film. Stąd tak duża wierność szczegółów, występujących postaci i zdarzeń, a wszystko wzbogacone zostało muzyką pochodzącą wprost ze ścieżki dźwiękowej filmu. Czy dzieło Matthew Wood'a i Andrew Miah'a z firmy Ocean zostanie przez odbiorców przyjęte równie ciepło, jak film Stevena Spielberga? Przekonamy się o tym wkrótce. Sądząc jednak po wrzawie jaka zapanowała wokół filmu i niebywałą modą na przeróżne przedmioty z wizerunkami prehistorycznych stworów jak: koszulki, czapeczki, baloniki, zabawki, gumy do żucia i wszystko co możecie sobie wymarzyć, program na pewno będzie kasowym hitem.



PIRATES! GOLD

PC NOWOŚCI

„Piraci" firmy MicroProse, byli przed laty jednym z najlepszych programów strategiczno–handlowych z elementami zręcznościowymi, jakie zostały opracowane na komputery 16–bitowe (i nie tylko). O ile jednak, szczególnie wersja na Amigę, do dziś może imponować grafiką, dźwiękiem i starannością wykonania, o tyle wersja na PC za sprawą fatalnej wręcz grafiki i dźwięku, jest dziś niemal zapomniana. Na szczęście szefowie MicroProse „odkurzają" swoje największe przeboje, jak choćby „SILENT SERVICE", „GUNSHIP",czy „F–19". Całkiem niedawno do tego grona dołączył również program „PIRATES". Oczywiście nowa wersja gry powstała z myślą o użytkownikach komputerów IBM PC. Program zatytułowany jest „PIRATES! GOLD" i już dziś można uznać go za w pełni udany face–lifting starego przeboju. Praktycznie bowiem nie zmieniła się treść i forma programu, za to doszło kilka pożytecznych opcji. Radykalne zmiany nastąpiły w sferze grafiki i dźwięku. Całkiem nowe screeny do znanych już rozwiązań wyświetlane są w trybie SVGA. Wszystko to razem sprawia naprawdę fantastyczne wrażenie.

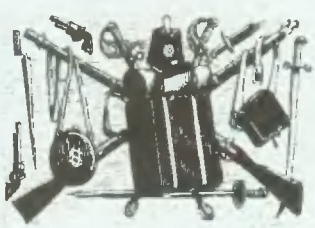


Znów zatem masz okazję cofnąć się w czasie do XVII wieku, kiedy to piraci, bukanierzy, przemierzali wody Karaibów w poszukiwaniu przygód, sławy i bogatych łupów. Sam możesz stać się jednym z takich „wilków morskich". Wynajmując statek i ludzi, rozpoczynasz swoją karierę od dowódcy małego żaglowca. Możesz ją zakończyć jako budzący grozę, niezwyciężony Pirat! Czekają Cię walki na morzu i na lądzie, a ponad to niezliczone pojedynki, podróże i handel z zaprzyjaźnionymi kupcami. Przy odrobinie szczęścia może uda Ci się także odszukać zagubionych członków rodziny oraz odnaleźć zagubione skarby. Walcząc w imieniu wybranego przez Ciebie króla, zdobywasz zaszczyty i sławę, bowiem gra w której uczestniczysz jest historycznym odtworzeniem owych burzliwych dla Europy czasów. A więc postaw żagle i udanych łowów kapitanie!

FIELDS OF GLORY

PC NOWOŚCI

Czy kiedykolwiek Twoje marzenia o dowodzeniu w jednej z wielu historycznych bitew zostały spełnione? Czy udało Ci się już znaleźć grę, która pozwoliłaby Ci w stopniu zadawalającym zrealizować sny o pojedynku z najsłynniejszymi wodzami świata na autentycznych polach bitewnych? Jeśli nie, to firma MicroProse, nie po raz pierwszy zresztą, postanowiła wyjść naprzeciw Twoim oczekiwaniom. Jej najnowszy program „FIELDS OF GLORY" przełamuje dotychczasową monotonną formułę rozgrywki obowiązującą w większości współczesnych gier strategicznych. Program zaopatrzono w nowatorski system wydawania rozkazów zwany „Close–Quarters Combat System". Łączy on w sobie wieloletnie doświadczenia firmy w tej dziedzinie. Sprawia, że główny nacisk położony jest na trafność i charakter wydawanych przez Ciebie rozkazów, a nie na różnicę sił ścierających się ze sobą oddziałów. To właśnie od rozkazów zależy przede wszystkim powodzenie każdego Twojego działania. Ich ogromny zakres, bogactwo symboli oraz bogactwo dźwięków towarzyszących toczącej się tuż obok walce, zastępuje dotychczasowy, skomplikowany i nużący interfejs gracza, obowiązujący tradycyjnych grach strategicznych typu planszowego. Styl graficzny podobny do znanego programu „CENTURION", jednak znacznie zmodyfikowany i ulepszony, również wpływa na podniesienie atrakcyjności i niepowtarzalność programu „FIELDS OF GLORY". Mądre wydawanie poleceń, inteligencja, brawura oraz strategiczny „szósty zmysł" gracza, są w tym programie ważniejsze niż wiedza historyczna.



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







PUTT PUTT *Joins the Parade*

Nasz wakacyjny przegląd gier przygodowych rozpoczynamy od najprostszej z możliwych. „Putt Putt Joins the Parade" jest bowiem grą adresowaną przede wszystkim do dzieci. W sposób prosty i bardzo przystępny pomaga stawiać pierwsze kroki w dziedzinie gier przygodowych. Najlepszym na to przykładem może być chociażby brak jakiegokolwiek Menu, mała ilość (w dodatku wręcz banalnych pod względem komplikacji) zagadek oraz wyjątkowo krótka fabuła programu. Każdy, kto choć trochę zna język angielski, nie powinien mieć żadnych problemów z ukończeniem gry. Ponadto niezła ścieżka dźwiękowa i piękna, animowana grafika dodatkowo podnoszą atrakcyjność „Putt Putt'a". Jedyną wadą programu jest jego duża objętość. Na twardym dysku zajmuje on 10 MB, z czego ponad 5 MB to dźwięki.

W grze wcielasz się w postać młodego Putt Putta, który jest niczym innym jak... sympatycznym samochodzikiem. Z porannych wiadomości radiowych dowiadujesz się o paradzie samochodów. Jednakże, aby móc w niej uczestniczyć musisz spełnić trzy warunki: umyć się, znaleźć jakieś zwierzątko oraz posiadać balonik. Tylko od Ciebie zależy czy młody Putt Putt będzie mógł wziąć udział w paradzie, czy też nie. Poniżej zamieszczamy instrukcję ukończenia zabawy, ale nawet lekko zaawansowanym polecamy odstawić ją na bok. Jak każde grzeczne dziecko, Putt Putt rozpoczął dzień od umycia zębów i zjedzenia płatków z olejem silnikowym. Przed wyjściem zabrał jeszcze monetę i udał się do miasta Putt Puttkowa. Po drodze delikatnie przeprosił krowę naciskając klakson. Gdy tylko przybył do miasta, natychmiast pojechał porozmawiać ze Smokey'em. Podczas pogawędki Putt Putt dowiedział się o warunkach udziału w paradzie i otrzymał kosiarkę do trawy. Następnie udał się pod wskazany przez Smokey'a adres, grzecznie zapukał do pierwszych drzwi i zaofiarował swą pomoc w koszeniu trawnika. Po skończonej pracy w nagrodę otrzymał jedną monetę, (jeśli nie liczyć kości znalezionej podczas koszenia). Teraz, gdy miał już odpowiednią sumę pieniędzy, mógł wrócić do miasteczka i udać się na zakupy. Niestety, ekspedientka w sklepie z zabawkami sprzedała już ostatni balonik pani Airbag. Putt Putt pojechał więc do kina w poszukiwaniu jego nabywczyni. I znalazł ją, lecz całą zapłakaną, bowiem jej synek gdzieś się zagubił w tłumie kinomanów. Nasz bohater obiecał więc, że



znajdzie malca. W tym celu zapoznał się z fotografią dziecka i wkrótce odnalazł zgubę. W nagrodę dostał upragniony balonik.



Zwierzaczka znalazł w jaskini na prawo od skrzyżowania. Przestraszone małe psisko z radością przyjęło kość i propozycję wzięcia udziału w paradzie. Putt Putt skierował zatem kroki... o pardon swe koła do myjni samochodowej. Po opłaceniu wstępu mógł się dokładnie wyszorować i... był już gotowy do wzięcia udziału w paradzie! UWAGA: Smokey może skierować małego Putta Putt'a na jedną z trzech ulic: niebieską, zieloną lub czerwoną. Na drodze niebieskiej nasz bohater spotka myszki, którym musi puścić muzykę z radia. Na zielonej skaczą sobie ptaszki – tu wystarczy zatrąbić klaksonem. Aby zaś zebrać gwoździe z czerwonej drogi, Putt Putt będzie potrzebował magnesu ze sklepu z zabawkami.



opracowanie: Piotr Pawlak
w oparciu o wersję na IBM PC

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

Tajemnica Deszczowej Dżungli
czyli
EQO QUEST 2



W grze wcielasz się ponownie w znaną Ci „Eco Quest I" postać Adama, synka ekologa Noaha Greene. Wraz z ojcem, lecisz by zająć się szkoleniem Ludu Puszczy – tajemniczego plemienia Indian – w uprawie orzeszków ziemnych i innych warzyw na większą chwałę COCA COLA CONCERN i UNITED AMERICAN FRUITS COMPANY. Amerykanie podczas misji dobrej woli bywają często tak zaciekli, że niekiedy gotowi są puścić z dymem pół kontynentu, byleby tylko nie dopuścić do zwycięstwa zła. Podczas lotu do Iquitos dostrzegasz w dżungli czyjąś wrogą robotę (choć nie KGB!) – ktoś bez zezwolenia prowadzi jakieś prace wybuchowo–eksplozywne. Horrendum! Potem obserwujesz dziwne Nietoperze, które biadolą okropnie nad zniszczoną sadzonką (nie mylić z sadzawką!) pewnego drzewka i postanawiają zwrócić się o pomoc do Serca Puszczy (Heart Forrest), cokolwiek by to nie znaczyło. Niezwłocznie lądujecie więc w Iguito i tu zaczyna się cała zabawa – a uprzedzam iż jest przednia!

Najpierw z niekłamanym niesmakiem obserwujesz, jak do urzędnika imigracyjnego podchodzi jakiś niesympatyczny typ i podaje mu paszport ▪ wetkniętym wewnątrz... hm, jakby to powiedzieć, żeby nie urazić żadnego ▪ polityków... wyrazem przyjaznych uczuć. Potem urzędnik zwraca się do Ciebie. Otwórz kieszeń (INVENTORY) i naprowadź ikonę dłoni na swój paszport. Paszport otworzy się, podaj go więc kanceliście. Potem pospaceruj trochę po placu, pogadaj ▪ kim się da (w szczególności ▪ łowiącym drobne rybki staruszkiem, co skarży się ▪▪ mizerię teraźniejszości – „kiedyś, panie dzieju, to łowiło się tu wieloryby!") i kup papugę od dość nachalnego typa, który wkrótce się zjawi. I tak oto Adam wypuścił papugę na wolność.

Podsłuchaj rozmowę dwóch ciemnych typków stojących obok sterty skrzyń (aby tego dokonać, musisz się wdrapać – ikona dłoni – na skrzynie). Wróć do ojca, który właśnie rozpakował „Ecorecorder". Z pewnością wyjaśni Ci jak go używać. Połaź trochę i „poklikaj" „Ekorekorderem" ▪▪ wszystkim, na czym się da. Ponieważ od tej pory powinieneś posługiwać się magnetofonem na każdym ekranie, nie będę o tym więcej przypominał. Znającym język angielski pomoże to niekiedy w rozwiązaniu problemu, bowiem „Ekorekorder" przekazuje Ci informacje ▪▪ każdy, zarejestrowany przez Ciebie temat. Jeśli na przykład natkniesz się na nieznane Ci zwierzę i zanotujesz je w „Ekorekorderze", na żądanie wyświetli on informację o napotkanym zwierzaku – dowiesz się, co (lub kogo) jada, co lubi, czego nie lubi, itp. Mogą to być bardzo przydatne informacje.

Gdy już zaspokoisz swą żądzę wiedzy, pewien sprośny opryszek podwędzi bagaż Adama i jego ojca. Tatko jest szlachetnym człowiekiem jednak nie do tego stopnia, aby nie pobiec na policję. Zostawi Cię samego (w obcym kraju, w nieznanym mieście... amerykańskie przywiązanie do przedmiotów zgubi kiedyś ten naród), więc aby nie tracić czasu, Adam ułoży się do drzemki w łódce. I tu się dopiero zaczyna! Ni z gruszki, ni z pietruszki pojawiają się dwie wydry, które przegryzają linę cumowniczą i holują łódkę ▪ chłopcem...

Rankiem Adam budzi się mocno zdziwiony. Wydry spieszą jednak natychmiast ▪ wyjaśnieniami. Otóż, zostałeś wezwany przez tajemniczą istotę, zwaną „Forest Heart" (czyli tajemnicze Serce Puszczy) do walki ▪ panoszącym się w dżungli złem. Od wydr masz dostać Znak Pokoju, tajemniczy Talizman, po którym zwierzęta w dżungli będą rozpoznawały, że jesteś ich przyjacielem. Pogadaj ▪ nieśmiałym Panem Wydrą, który ukrywa się pod korzeniem. Przemów do niego łagodnie i weź Talizman. Od tej pory pokazuj Talizman wszystkim zwierzętom i Indianom (na Żółte Kapelusze, Rębaczy i niszczycieli lasu szkoda fatygi). Wyjdź teraz ▪ łódki i przede wszystkim posprzątaj; ktoś, kto niedawno tu obozował, narobił niezłego bałaganu. Weź leżący pod drzewem niezbyt wonny za to lepki liść i przejdź w prawo.

Skaczącej Małpie pokaż Talizman (na przyszłość nie będę o tym przypominał) i spróbuj wspiąć się na wysokie drzewo. Niespodziewanie zaatakuje Cię rój owadów, posmaruj się więc wonnym liściem (ikonę liścia naprowadź na siebie). No proszę, poskutkowało. Wspinaj się zatem do góry.

Przede wszystkim pogadaj ▪ parą Tukanów. Dowiesz się, że Żółte Kapelusze roznieciły ogień w ich gnieździe (zrobił to nieumyślnie jakiś drwal, ale ptaki okropnie się stresują). Przejdź o jeden ekran w lewo. Znajdziesz tu niezwykle intensywnie pachnące kwiaty. Zerwij jeden i wracaj do Tukanów. Gniazdo buzuje jak Paryż w



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



noc świętego Bartłomieja. Wspinaj się wyżej. Okropnie denerwujący jest tu ptak, który doznał szoku gdy drwale ścięli zamieszkiwane przez niego drzewo. Obok niego zobaczysz roślinę, której liście są całkiem niezłymi zbiornikami wody deszczowej. Niestety, woń ptaka nerwusa jest obezwładniająca. Przyłóż więc do nosa kwiat zerwany przed chwilą. Uff... poskutkowało. Przejdź obok histeryka i przechyl drugi liści. W dół lunie strumień wody i gniazdo Tukanów zostanie ugaszone. Wracaj na poprzedni ekran. Zobaczysz, iż Wąż, który owinąwszy się wokół gałęzi, blokował Ci dotąd drogę na lewo i do góry znika wśród listowia. Dalejże więc, po gałęziach, niczym Mowgli! W lewym górnym rogu ekranu znajdziesz przejście do dalszych partii labiryntu gałęzi. Teraz, balansując jak linoskoczek, musisz ponownie przeleźć w lewo i w górę. Przejdź na sąsiedni ekran. W dole dostrzeżesz jakąś budowlę, zaś na gałęzi drzewa po którym łazisz, indiański bębenek. Podejdź bliżej i weź go. Ooops! Lecisz w dół, ale co tam – fizyka to fizyka, a grawitacja to grawitacja.

Lądujesz w błotnistej sadzawce (nie mylić sadzonką!) i nie możesz wyleźć. Weź zatem leżący na brzegu zwój liany i owoc. Gdy pojawi się zabłąkana świnia, rzuć owoc przed siebie – świnię zwabi możliwość wyżerki, podejdzie więc bliżej, a wówczas zarzuć na nią lianę. No, sam Old Shatterhand nie sprawiłby się lepiej. Otrzepawszy się z błota rozejrzyj się uważnie dookoła i przejdź w prawo. Wioska jest pusta niczym ławy sejmowe, gdy do bufetu przywiozą piwo.

Na następnym ekranie połóż bębenek obok leżącego już na stojaku drugiego bębenka i naprowadź ikonę dłoni na oba bębenki. Zobaczysz ich obraz w zbliżeniu, nad nimi zaś ujrzysz zarys linii melodycznej. Przerysuj ją uważnie i dokładnie. Poszczególne występy oznaczają wcięcia na bębenkach. Naprowadź ikonę łapy na młoteczek i zagraj melodię według instrukcji. Weź teraz bębenek i wróć na ekran po lewej. Ruszaj ścieżką w głąb dżungli. Znajdziesz się u podnóża wielkiego drzewa i przekonasz się, że możesz w nie wejść w trzech miejscach. Wejdź w pierwszą niszę. Zobaczysz w niej bębenek, taki sam jak w wiosce. Połóż obok niego instrument przyniesiony ze sobą. Następnie weź młoteczek i uderzaj dokładnie tak, jak na rysunku w wiosce. Jeśli zrobisz to bezbłędnie, rozsunie się listowie i będziesz mógł wejść do wnętrza drzewa. Przedtem jednak nie zapomnij zabrać ze sobą bębenka.

Usłyszysz tajemniczy głos, który namówi Cię, abyś podszedł bliżej. Nie krępuj się, idź do tronu i śmiało na nim usiądź. Dowiesz się, że ogromne drzewo jest właśnie istotą, zwaną Sercem Puszczy (Forest Heart). Jest ono ogromnie stare, w dodatku jedyna sadzonka (nie mylić sadzawką) została zniszczona wybuchami. Drzewo poradzi Ci też, abyś skontaktował się jakimś Mędrcem. Poznasz go zresztą później. Jeśli zdecydujesz się pomóc, wstań i weź gałązkę, którą drzewo dało Ci w darze. Wyjdź i skorzystaj z drugiego otworu. Zabierz leżące tu wysuszone nasiona, po raz ostatni wyjdź Serca i wejdź w trzecią niszę. Podnieś wycięty w drewnie kubek i zanurz go w sadzawce (nie mylić sadzonką). Opuść drzewo i wracaj do wioski. No proszę, wioska zaludniła się tambylcami. Ale wszyscy mają jakieś kłopoty i musisz niestety (takie jest Brzemię Białego Człowieka – „White Man Burden") pomóc im się nich wyplątać. Na wstępie podejdź do berbecia, który bawi się lianą nad strumieniem. Narzeka, iż wszyscy mają do niego pretensje, bo posiał gdzieś bębenek. Oddaj mu prymitywny instrument perkusyjny – szczeniak popędzi aby wprawiać się w dręczeniu słuchu współplemieńców, Ty zaś złap lianę i przepraw się przez strumień. Na drugim brzegu przejdź w prawy górny róg ekranu i skubnij nieco jagód. Pod nimi zobaczysz jakiś amulet, weź go więc i wracaj do wioski.

Porozmawiaj z kobietą, która nad kałużą (w której wylądowałeś spadając z drzewa) uspokaja ryczącego brzdąca. Dowiesz się, że jej synka ukąsił jakiś owad. Przejdź do chatki czarownika (obok strumienia). Przed chatką stoi jakiś jegomość. Pogadaj z nim i postaw drewniany kubek na ławie przy wejściu. Do kubka włóż nasiona znalezione w drzewie. Wyjdź i wróć na ten sam ekran. Czarownika nie zobaczysz, przygotuje on jednak dla Ciebie napój uzdrawiający. Weź go ławy i pędź do kobiety chorym berbeciem. Podaj jej kubek naparu. Wdzięczna matka da Ci pięknie zdobiony gar.

Amulet podaruj rozpaczającej kobiecie, która narzeka, że ma kłopoty z mężem. Niestety, nie zechce go wziąć, musisz więc spytać o pozwolenie jej siostrę, której dziecko ukąsiła osa. Przejdź nad znajomą Ci już dobrze kałużę i podaj amulet stojącej tam kobiecie. Powie Ci ona, że możesz podarować go jej siostrze. Uczyń to więc (zapewnia on powodzenie u mężczyzn). Dostaniesz od niej inny amulet, który przyda Ci się później. Wróć na lewy ekran. Przed facetem obok którego siedział naburmuszony mąż tkaczki jest pusto. Naburmuszeniec pogodził się żoną i przeprosił swego rozmówcę. Teraz możesz wziąć jego maczetę (długi nóż), który przyda się dziewczynie oprawiającej rośliny prawo od krosien. Podaj jej maczetę, ona zaś odwdzięczy Ci się korzeniami, na które czekają starsze panie przy kotle („Dalej siostry, dalej wiedźmy, czarodziejski krąg zawiedźmy" – „Makbet"). Uwarzą one słodki napój. Zaczerpnij go do gara otrzymanego od kobiety, której pomogłeś uspokoić chore dziecko.

Przejdź do chatki szamana. Stojący przed nią facet oznajmi Ci, że szaman zobaczy się z Tobą jeśli dostarczysz mu Szmaragd Nieba. Co to jest u licha?

Przejdź nad sadzawkę (nie mylić z... chyba już pamiętasz!), w której wylądowałeś odwiedzając wioskę. Tu i tam polatuje barwny motyl. Spróbuj go zwabić ku sobie kubkiem słodkiego napoju (naprowadź ikonę napojem na motyla). Podleci i wyląduje na kubku, a Ty go wtedy cap! Maszeruj do chatki szamana. Podaj mu kubek i motyla. Tubylec uśmiechnie się i wypuści owada – chciał go tylko zobaczyć. W ten oto sposób dostaniesz się do środka chatki. Wewnątrz okaże się, iż szaman to ten sam gość co cały czas stał u wejścia. Ale Ciebie zakpił! No, niech tam!

Szaman powie Ci, iż musisz stać się jednym z jego ludu (jeśli myśli, iż to taki wielki zaszczyt to...). Siądź na klepisku przed Szamanem. Nieoczekiwanie zacznie padać deszcz i przeciekające przez lichy dach krople spłoszą oswojonego (ale nie za bardzo) Pająka Ptasznika. Wstań,





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





wdrap się na słupek podtrzymujący dach i zaklej dziurę lepkim liściem, który już raz przydał Ci się w dżungli. Złaź na dół. Pająk wróci na swe miejsce i pozwoli Ci zająć się malunkami twarzy – tak, jak sobie życzył Szaman. Włóż do kubka jagody zerwane za strumieniem. Teraz mały test – musisz odgadnąć właściwy wzór tatuażu (czy mamuażu, sam już nie wiem). Ponieważ prawdopodobnie nie masz oryginalnej instrukcji, bo jak zwykle gdzieś ją posiałeś, musisz próbować na chybił trafił. Po kilku razach sztuka się uda i Szaman zaprosi Cię na naradę plemienną u Serca Puszczy.

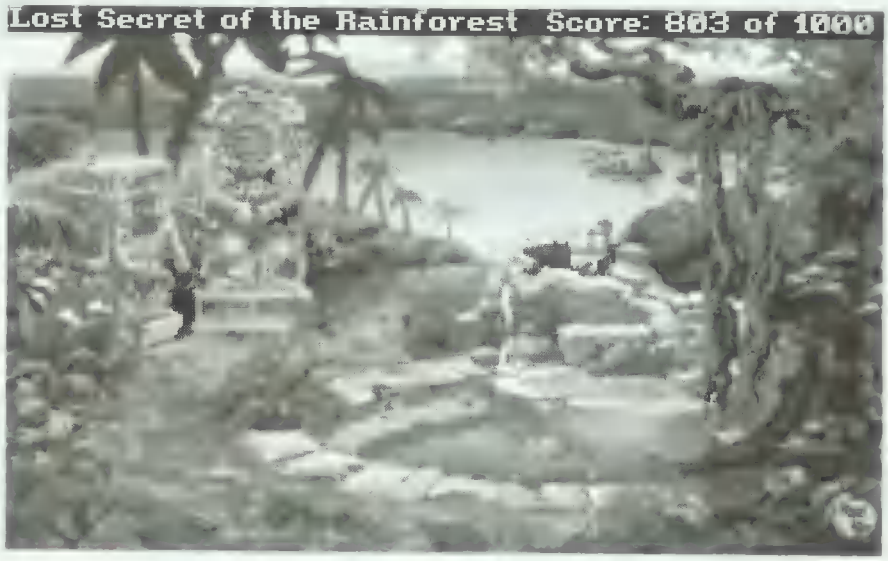
Zanim rozpoczną się wspominki, daj Szamanowi gałązkę uzyskaną od Drzewa. Indianie, jak zwykle, ględzą o czasach, kiedy byli szczęśliwym ludem i mieszkali daleko stąd, nad wielkim jeziorem (ciekawe, że nie udało mi się spotkać Indian, którzy nie zarzucaliby białym zniszczenia ich szczęścia – choć tak naprawdę to nie żyli przecież w Raju). Ci tu zresztą nie mają do Adama pretensji o przeszłość – z dawnych siedzib wypędziła ich chciwość przodków. Zabrali jednak ze sobą młody pęd Drzewa, które teraz umiera ze starości i zgryzoty nad postępkami Żółtych Kapeluszy. Tak czy owak, tubylcy spytają Adama, czy zgodzi się podjąć roli ich zbawcy i odszukać gdzieś daleko – tam, skąd przybyli ich przodkowie – nowej sadzonki (nie mylić z...) Drzewa.

Adam oczywiście się zgodzi, a wówczas z góry spadną płatki kwiatów Drzewa. Weź jeden z nich. Zaraz potem rozpocznie się okrutna zadyma: ludzie Rzeźnika (alias Slaughtera), – Żółte Kapelusze – podpalają wioskę i w ogólnej rozpierdusze wszyscy wieją gdzie kto może. W taki oto dziwny sposób Adam poznaje zaplątaną w sieć sympatyczną Pachitę, panią Nietoperzową. Pokaż jej Talizman i spróbuj uwolnić ze sznurów. Wpadłeś niczym guano w przerębel! Pewnie już się zorientowałeś, że dostałeś się w łapy Slaughtera. Przychodzisz do siebie związany niczym tobołek, Pachita zaś siedzi w klatce. Zaraz też zjawia się Slaughter we własnej osobie i zaczyna wypytywać Cię o złoto, o którym jakoby masz coś do powiedzenia. Obiecuje też, iż jeśli odmówisz zeznań, spotkają Cię pewne... nieprzyjemności. Razem z Grubasem, którego poznałeś w Iquitos, Rzeźnik wychodzi pozostawiając Cię pogrążonego w ponurych myślach. Głowa do góry! Przede wszystkim uwolnij Pachitę (naprowadź ikonę dłoni na jej klatkę). Uwolniona Pani Nietoperzowa przegryzie Twe więzy i w ten sposób odzyskasz swobodę ruchów (i co ważniejsze działania!). Przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Otwórz sejf. Nie znasz kombinacji? Nie przejmuj się, masz do przećwiczenia tylko tysiąc liczb. No, żartuję. Nasze opisy są bez pudła, wykonaliśmy tę pracę za Ciebie. Sejf otwiera się na kombinację 582. Weź z sejfu wszystko co w nim znajdziesz. Podejdź teraz do pudła z lewej, otwórz je i weź leżącą tam rakietę tenisową. Podnieś koc z łóżka, weź śpiwór i poszwę. Pod śpiworem leży dataman (taki elektroniczny notes). Weź i ten gadget, po czym podnieś tygrysią skórę z podłogi i spróbuj pomacać deski – okaże się, że w podłodze można wydłubać spory otwór. Następnie połącz razem śpiwór i poszwę – otrzymasz linę, którą należy umocować w otworze podłogi i zejść po niej na ziemię. Teraz uważaj. Grubas jest czujny niczym żuraw, poruszaj się więc od beczki do beczki i od osłony do osłony. Będziesz musiał wyczekiwać w ukryciu na dogodne momenty. Ogólną zasadą jest, że grubas, jako jednokomórkowiec intelektualny, nie potrafi skupić się na więcej niż jednej czynności. Kiedy więc np. rąbie drwa, Ty możesz robić co chcesz. Gdy gdzieś idzie, lepiej siedź w ukryciu. Rób „SAVE GAME" tak często jak tylko się da. Grubas pochłonięty jest co prawda wizją zapiekanki z nietoperza, do której zamierza użyć Pachity, uważaj jednak, bo możesz wpaść. Nie będę już przypominał o obowiązku ukrywania się przed grubasem zawsze i wszędzie. Podejdź do wieży i wespnij się na nią. Szybko wyłącz alarm (małe pudełko pod anteną satelitarną). Teraz weź odkurzacz z prawej (złamią się deski, po których tu wlazłeś) i pogrzeb w koszu z bielizną. Powinieneś znaleźć w nim szelki. Posłuż się nimi, zaczep je o antenę i zjedź na dół. Pamiętaj o skradaniu się!

Na dole wciągnij do odkurzacza nieco ziarna (wysypuje się z wora u dołu ekranu). Następnie otwórz odkurzacz i weź z niego ziarno. Przejdź na prawy ekran. Podejdź do klatki z ptactwem i sypnij im nieco ziarna. Otwórz kluczem znalezionym w sejfie Slaughtera kłódkę przy klatce. Ptactwo poleci sobie precz, a Grubas obawiający się represji ze strony Slaughtera goniąc kormorany pobiegnie w siną dal. Teraz weź siekierę i posłuż się nią do wyrąbania pirogi z leżącej nad wodą kłody. Przejdź do chatki gdzie Cię więziono i powiedz Pachicie, iż pora wiać. Wróć do dłubanki i wsiądź do niej. Wiosłować możesz rakietą tenisową (ach, ta przysłowiowa amerykańska zaradność).

Slaughter, który miał wrócić wieczorem, puści się za Tobą w pościg, nie obawiaj się go jednak i płyń wytrwale w prawo. Wpadniesz w rzeczny wir i wylądujesz w sanatorium dla znerwicowanych postępem cywilizacji Nietoperzy. Podejdź do osobnika, który z ważną miną siedzi za biurkiem i pokaż mu Talizman. Pozwoli Ci zostać w mieście, pod warunkiem jednak, że uzyskasz wizę. Wizy leżą przed nim na biurku. Jeśli zostanie jakaś wolna, możesz z niej skorzystać. Weź wszystkie i porozdawaj je wiszącym w grocie Nietoperzom. Ponieważ, jak już wcześniej ustaliliśmy, zgubiłeś instrukcję do gry, musisz wręczać je gackom na chybił trafił, ale nie przejmuj się, idzie to dość szybko. Zostanie Ci jeden egzemplarz, który musisz dać urzędnikowi imigracyjnemu, a uzyskasz pozwolenie na wejście do grodu. W głębi miasta pokaż Talizman gackowi wiszącemu we framudze okiennej. Uzna Twe prawo do pobytu, ale jeśli chcesz z nim porozmawiać, musisz chwycić wystającą z muru belkę i zawisnąć – mówmy otwarcie, do góry nogami – obok Nietoperza Kustosza. Powiedz mu o nowinach, on zaś wyjawi Ci, iż musisz poszukać pomocy Czarnego Jaguara – ten jednak śpi od wieków i niełatwo go obudzić. Jeśli tego pragniesz, musisz przejść próbę odwagi. Zejdź z belki i podejdź do kamienia świecącego w zagłębieniu muru po lewej. Weź kamień do rąk i połóż go na postumencie na którym spoczywa kamienny Jaguar. Zwierzak ocknie się i zacznie zadawać zagadki. Musisz „klikać" na rysuneczkach, które przedstawiają sobą przedmioty zagadek.

Usatysfakcjonowany prawidłowymi odpowiedziami Jaguar wręczy Ci Orle Pióro, które



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

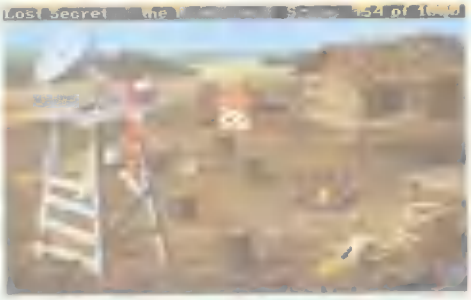
było kiedyś znakiem przymierza ludzi ze zwierzętami, po czym zniknie jak sen...

Przejdź w głąb Miasta Gacków. Trafisz do wielkiej groty, niestety wyjście ▪ niej blokują śpiące nietoperze. Gdy się w niej znajdziesz, nadleci Pachita i... spadnie na ziemię. To skutek skażenia środowiska. Wróć do Miasta i pogadaj ▪ Kustoszem. Poleci za Tobą i powie, że jedyna nadzieja na uleczenie Pachity leży w Źródle Młodości, które tryska w zaklętym mieście Ciboli. Ponieważ Ty również szukasz tego miasta, ofiarowujesz swą pomoc. Kustosz wręczy Ci też gwizdek, jakim niegdyś kapłani zwoływali Nietoperze. Tym gwizdkiem masz je wezwać, gdy znajdziesz Źródło. Użyj gwizdka, aby obudzić gacki blokujące wylot jaskini. Wsiadaj do łodzi i płyń. Trafisz do zalanego przez powódź lasu. Wstrętne małpiska zaczną ciskać w Twoją łódkę kokosami, aż wreszcie udaje się im ją zatopić.

Popłyń w lewo. Na samotnej wysepce siedzi głodny i wściekły – bo musi kryć się przed polującym nań Orłem – Małpiszon. Pogadaj ▪ nim i popłyń w lewo i w dół. Wespnij się na lianę i zerwij wiszące obok niej banany. Wróć do Małpiszona, podpłyń do jego wysepki i daj mu owoc. Małpiszon pozwoli Ci wleźć na wysepkę, gdzie powinieneś podnieść leżącą na ziemi szczękę Pranii. Brrr!

Skocz do wody i popłyń na ekran z lianą. Użyj szczęki Pranii by odciąć korzeń wielkiego liścia raflezji. Wdrap się na liść i płynąc na nim wróć do Małpiszona. Małpiszon jak to Małpiszon – po prostu Cię wykoleguje: wskoczy mianowicie na liść i odpłynie, pozostawiając Cię na wysepce. Tyle o wdzięczności uratowanych.

Ale oto uśmiech losu – nadleci Orzeł i biorąc Cię za małpę (podobieństwo uderzające) porwie do swego gniazda. Gdy tylko będziesz miał swobodę ruchów pokaż mu Pióro otrzymane od Jaguara. Orzeł zaniesie Cię do ruin tajemniczej Ciboli. W ruinach przede wszystkim pozbieraj śmieci. Tyle tu ich, że okolica wygląda na biwak CIBOLA INC. & CO. Zbieranie śmieci jednak się opłaci, bowiem pod jednym z papierów znajdziesz lupę – takich rzeczy pełno jest przecież w ruinach miast przedinkaskich. Popatrz przez lupę na naszyjnik otrzymany w wiosce szlachetnych dzikusów. Zobaczysz na nim plan miasta, które widzisz w naturze i w oddali. Teraz naprowadź i-



konę dłoni na znalezioną w sejfie Slaughtera maskę. Wyskoczy ▪ niej złoty krążek. Maskę włóż w puste miejsce na reliefie – uchyli się płyta obok maski i zobaczysz stos złotych krążków. Weź je, podejdź do dziwnej rzeźby pośrodku ekranu i spróbuj nacisnąć łapą ▪▪ uniesioną w górę krawędź. Gdy Adam usiądzie teraz na występie, rzeźba przechyli się odsłaniając wiodące w dół schody. Połóż na występie złote krążki. Rzeźba przechyli się ponownie, ale powstały otwór będzie za mały abyś mógł się przez niego przecisnąć. Dołóż złoty krążek, który wypadł z maski zwędzanej Slaughterowi. Wuala! – jak mawiał pewien golibroda w Pyrach. Ruszaj na dół. Przez labirynt przejdź tak, jak wskazuje to mapka ▪ naszyjnika – nie jest to zresztą labirynt przesadnie skomplikowany. Wejdź do wieży. Wewnątrz zauważ wykute w skale stopnie po lewej. Wdrap się na nie i pociągnij za ogon kamiennego węża. Odsłoni się kolejne przejście – ale nie działajmy zbyt pochopnie, jak powiedział do kolegi śpiący na torach włóczęga na widok pędzącego w ich stronę pociągu. Musisz – odwracając płyty w ścianie – dwukrotnie odsłonić tajemne nisze w ścianie po lewej. Nie jest to specjalnie trudne. W niszach znajdziesz fletnię i koronę z kubkiem pełnym złotego pyłu. Dopiero teraz ruszaj dalej. Znajdziesz się nad brzegiem jeziora, gdzie skacząc ▪ kępy na kępę (uważaj, jedna z nich to śpiący Żółw) musisz dotrzeć do wysepki pośrodku. Stań na suchym lądzie i włóż koronę na głowę, a następnie dotknij dłonią jeziora. Wężowi, który się niespodziewanie pojawi zagraj na fletni. Bestia uśnie jak senator podczas debaty o podatkach, a Ty możesz popłynąć na widoczną w głębi wyspę. Tam weź kamienny kubek ▪ dłoni niższego ▪ posążków. Zajrzyj do kubka i postaw go w zagłębieniu obok sadzawki (nie mylić...). Teraz przesuń mały posążek z prawej nad sadzawką (nie mylić...). Najwyraźniej blokuje on dopływ strumienia wody. Ooops! Zostajesz pochwycony przez Liany – są one strażniczkami Źródła i Skarbu. Pokaż rosnącym na wyższym ▪ posążków Orchideom Talizman otrzymany od Serca. Liany puszczają i pozwalają na odszukanie Skarbu, nie zamierzają jednak udzielać Ci wskazówek. Nie takie jednak rozwiązywaliśmy zagadki. Przesuń posążek – przedtem przeszkadzały Ci w tym Liany. Popłynie woda i ożywi nasiona leżące na półce w Fontannie. Wrzuć do kubka płatek kwiatu zabranego u Serca Puszczy i popatrz jak rośnie prześliczna sadzonka (nie mylić...) Serca. Weź sadzonkę (nie mylić!!!). Dość nieoczekiwanie pojawia się Slaughter – okazuje się, że śledził (a może dorszył) Adama przez cały czas licząc na to, iż chłopiec doprowadzi go do legendarnego Skarbu Ciboli. My już wiemy, że skarbem jest... (nie mylić!). A właściwie i jedno i drugie. Ale nie powiemy tego Slaughterowi. Mimo to chciał czy nie chciał Adam ląduje na głowie niższego z dwóch posążków. Ostrożnie zeskocz ▪ posążka i pokaż Slaugterowi kubek ze złotym pyłem. Chciwy niegodziwiec – czy jak wolisz, niegodziwy chciwiec – wyskoczy ▪ dołu, który zdążył już wykopać i pogoni za Adamem. Ten jednak sypnie mu złotym pyłem wprost w paszczę, Saughter chybnie się o jeden raz za wiele i złapią go Liany. Mamy drania ▪ głowy – roślinki przytrzymają go lepiej niż Bastylia Żelazną Maskę.

Pora ▪▪ uleczenie Pachity. Wezwij Nietoperze gwizdkiem, a gdy przylecą i ułożą Pachitę na ziemi, zaczerpnij wody z sadzawki (błagam, nie mylić...) i polej nią Pachitę. Nietoperze z wdzięczności zabiorą Cię do wioski szlachetnych – ale kłótliwych – dzikusów.

Posadź Drzewko w maleńkim klombie u dołu ekranu. Twoja misja została w zasadzie zakończona – wkrótce, o czym powiadamia Cię Szaman, wyrośnie tu nowe Drzewo. Wezwij jeszcze tylko gwizdkiem Pachitę i na zajrzyj jej pod skrzydło. Ujrzysz małego nietoperzyka, synka Pachity, który będzie pierwszym spośród licznych w przyszłości mieszkanców Drzewa.

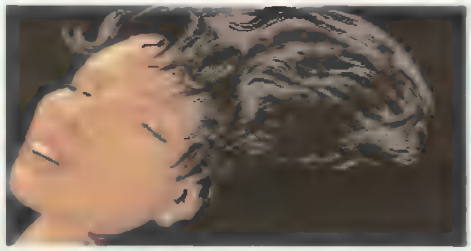
I to już naprawdę KONIEC!

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu ▪ wersję na IBM PC



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

W tej grze wcielasz się w postać prześlicznej Doralice, kapitana samolotu kursującego na trasie Miami–Paryż. Podczas ostatniego lotu zdarzył się nieprzyjemny wypadek. Jeden z twoich pasażerów zmarł na zawał serca dosłownie w Twoich ramionach (szczęściarz!). Zanim jednak wydał swe ostatnie tchnienie, zdołał przekazać Ci fiolkę z jakimś płynem, przeznaczoną dla pana Jeffreya Millera, prezesa firmy Quantum Laboratory. Na razie nie wiesz nic więcej. Masz jedynie mgliste pojęcie o wydarzeniach, które rozgrywają się wokół Ciebie. W miarę upływu czasu wszystko zaczyna się jednak układać w logiczną całość...



FASCINATION

CZĘŚĆ PIERWSZA

Aby otworzyć walizkę użyj kodu AARGH. Następnie zajrzyj do szuflady (obok lodówki) i włóż znalezioną w niej przejściówkę do kontaktu. Z walizki wyjmij szczoteczkę do zębów i wetknij końcówkę jej kabla do przejściówki, a następnie przełącz maszynkę na 220 V i uruchom ją. Wewnątrz maszynki znajdziesz tajemniczą fiolkę. Otwórz lodówkę i włóż fiolkę do pojemniczka na kostki lodu. Zalej pojemnik wodą ze stojącego na stole dzbana, zamknij lodówkę, wyjmij przejściówkę z kontaktu, a w jej miejsce podłącz końcówkę kabla lodówki. Teraz możesz przejść do hallu (longue).

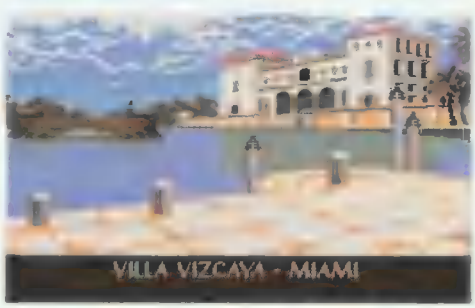
W hallu weź leżące na podłodze kółko na klucze i podaj je recepcjonistce – w zamian dostaniesz zapasowy klucz od szafki na basenie. Zabierz też leżący w popielniczce żeton (token). Przejrzyj teraz strony magazynu porno – zauważ, iż jedna z nich jest naddarta w rogu. Zanotuj trzy ocalałe cyfry numeru telefonicznego. Podnieś magazyn porno i spójrz na leżącą pod nim książkę telefoniczną – znajdziesz w niej numer, pod który należy natychmiast zadzwonić. Przedtem musisz jednak wrócić do swego pokoju i skorzystać z telefonu. Zapisz podane litery hasła (zmieniają się z każdą nową grą). Akcja przeniesie się teraz na basen. Porozmawiaj z Priscą. Dziewczyna opowie Ci o tajemniczym facecie z medalionem, a potem da Ci latarkę (ale bez baterii). Nic to, wszystko może się przydać. Na słupku obok barmanki wisi kapelusz, weź go i podaj Prisce. O, pod kapeluszem znalazł się wyłącznik świateł w basenie. Posłuż się nim – w wodzie na dnie basenu zobaczysz medalion, o którym wcześniej wspomniała Prisca. Zabierz go. U barmanki zamów kawę i weź z kubka kostkę cukru. Wejdź do przebieralni i otwórz szafkę (użyj klucza, który dała Ci recepcjonistka). Wewnątrz znajdziesz zepsutego walkmana. Teraz posługując się żetonem, wykręć pojemnik na baterie i oto masz zasilanie do latarki. Wyjdź na ulicę.

CZĘŚĆ DRUGA

Na ulicy przejdź do recepcji z lewej strony (w tym celu musisz skorzystać ze składającego się z liter i cyfr numeru, który podał Ci facet do którego dzwoniłeś z pokoju hotelowego). W recepcji udobruchaj psa kostką cukru i weź klucz od szatni na parkingu. Przejdź na parking i otwórz kluczem szatnię (pomieszczenie z prawej strony). W szatni ciemno, że choć w pysk daj, posłuż się więc latarką. Mniej więcej w połowie prawej ściany zobaczysz haczyk – uwolnij go i z kieszeni garnituru weź kluczyk od samochodu. Otwórz nim drzwiczki czerwonego wozu. Zablokowały się? Pogadaj z włóczęgą. Powie Ci, że wystarczy kopnąć w oponę, a wszystko pójdzie jak po maśle. No to już! Z samochodami jak z kobietami, najlepiej fortelem... Z wozu zabierz kartę magnetyczną. Wyjdź z parkingu i posłuż się żetonem w budce telefonicznej po prawej. Wybierz ten sam numer co w hotelu. Gość poda Ci cyfry, które odblokują windę. Wracaj na parking, wetknij kartę do szczeliny zamka przy windzie i wciśnij cyfry, podane Ci przez rozmówcę. Jedziesz do góry.

Sir Jeffrey leży martwy. Ktoś i to całkiem niedawno musiał go załatwić.. Cóż trudno, poszperaj w okolicach klapy marynarki denata. Powinieneś znaleźć chusteczkę do nosa. Rozwiń ją – wewnątrz tkwi kaseta dyktafonu. Ale jak z niej skorzystać? Przyjrzyj się książkom na półce. Jedna z nich kryje w sobie sprężynę. Naciśnij sprężynę – książka odsunie się w górę ukazując niewielki barek, w którym znajdziesz zwisający z górnej części kabel. Pociągnij go – odsłoni się jeszcze jeden schowek, w którym znajdziesz dyktafon. Włóż do dyktafonu mikrokasetę i dotknij guziczka na piersi statuetki. Wysłuchaj wiadomości od sir Jeffrey'a. Dowiesz się, że dokonał on wielkiego wynalazku, a swą tajemnicę zamknął w trzech oddzielnych fiolkach. Obawia się bowiem bezwzględności swego rywala. Poda Ci także adres, pod którym należy poszukiwać trzeciej fiolki (jedną sam ukryłeś, drugą wynalazca dał swemu synowi). Obie fiolki masz dostarczyć właśnie synowi sir Jeffrey'a.





TAJNE LABORATORIUM

Na stoliku po lewej stronie leży gazeta. Weź ją (pod koniec gry powinieneś mieć ich sześć). Wejdź teraz do przymierzalni z lewej strony. Na podłodze pod stołkiem zobaczysz skrawek papieru – przeczytaj go i wyjdź na zewnątrz. Następnie wejdź do środkowej przymierzalni. Pod stołkiem znajdziesz pudełko po butach, a w nim bucik. Weź go i wyjdź z pomieszczenia, a następnie wejdź do przymierzalni z prawej. Przejdź teraz do drzwi, które zobaczysz z przymierzalni. Drzwi prowadzą w głąb salonu, do części zastrzeżonej dla personelu. Uchyl je i szybko chwyć dzwonek znad framugi. Wejdź do środka. Zwiń plakat muskulata – znajdziesz pod nim klucz od kłódki. Weź namagnesowaną tabliczkę (magnetic label) z regału po lewej. Przesuwaj pudła, dopóki nie odsłonisz sejfu. Kłódę otwórz kluczem. Następnie rąbnij butem w zaklinowaną sztabę (musisz trafić w otwór). Śliskie drzwiczki sejfu otwórz posłużywszy się namagnesowaną tabliczką. Kombinacja, która otwiera drzwi to słowo DOC (po każdej literze obracaj pokrętło). Otworzą się drzwiczki do tajnego laboratorium, o którym wspominał nieodżałowanej pamięci sir Jeffrey. Z laboratorium zabierz skalpel leżący wśród instrumentów na stole. Obejrzyj kitel i wyjmij z kieszeni maskę chirurgiczną oraz klucz od szafki. Tym kluczem otwórz szafkę i weź jedną z fotografii. Użyj buta, aby rozbić pojemnik z dwiema fiolkami. Zabierz buteleczki, a następnie spójrz na stół. Leży na nim dyktafon – automatyczna sekretarka. Dobrze byłoby wiedzieć, jakie wiadomości otrzymywał tajemniczy właściciel (Doc?) laboratorium. Przewiń taśmę do początku i przesłuchaj nagrania. Aaaa, chcą dobrać się i do Ciebie... Mówią o hotelu, w którym zatrzymała się animowana przez Ciebie seksowna Doralice (jeśli do tej pory nie zorientowałeś się, że jesteś dziewczyną, to... mów mi wuju!). Przewiń jeszcze raz taśmę i wciśnij kasowanie. No, przynajmniej pomieszasz draniom szyki. Wyjdź teraz na ulicę, a akcja automatycznie przeniesie się do hotelu...

PONOWNIE W HOTELU

Recepcjonistka powie Ci, że masz gościa – idź do pokoju i przekonaj się, iż w rzeczy sa-

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

mej, na kanapie martwym bykiem leży Twój przyjaciel – pilot Rob. Pokój wygląda na dokładnie splądrowany. Przeszukujący go ludzie zostawili jednak pewne ślady: klubową spinkę na dywanie i bombonierkę na stole. Weź oba przedmioty. Spójrz też na stojącą na stole karafkę. Hmm... wygląda na to, iż to Rob chciał sobie łyknąć drinka i skruszywszy lód ▪ lodówki, wypił zawartość ▪ jakimś alkoholem. No, przynajmniej fiolka nie dostała się w ręce wrogów. Ale co ▪ Robem... Zadzwoń do recepcji (numer 0) – niech wezwą pomoc. Recepcjonistka powiadomi Cię, że na dole czeka inspektor policji. O rany! Gość wygląda jak facet o którym opowiadała Ci Prisca. Przyjrzyj się kotu, którego głaszcze inspektor i zapisz sobie jego imię (kota, nie policjanta!). Porozmawiaj ▪ inspektorem i przekonaj go, iż jesteś czysty jak łza (użyj odpowiedzi 1, 2, 1. 2, 1). Weź też leżącą ▪ stole gazetę. Gdy inspektor pójdzie sobie do diabła, podnieś skrawek papieru ▪ podłogi. Znajdziesz na nim drugą (czterocyfrową) część numeru fotografa Dale. Może to on (ona?) jest autorem zdjęć w laboratorium? Zajrzyj do książki telefonicznej – znajdziesz w nim dane Dale. Wróć do swego pokoju i zadzwoń do Dale. Gra przeniesie Cię teraz przed studio fotograficzne.



twórz drzwiczki na całą szerokość i wstaw w nie michę ▪ której okropnie śmierdzi (mieszanka może powalić byka... i w istocie tak jest o czym się za chwilę przekonasz). Zatkaj mokrą szmatką szczelinę, przez którą przesączają się zjadliwe gazy. Poczekaj chwilę i wejdź do środka. Pogadaj ▪ Lou (to ta dziewczyna na fotelu). Opowie Ci pewną ciekawą historyjkę. Otóż parę miesięcy temu zlecono jej uwiedzenie Kennetha, syna sir Jeffrey'a. Dziewczyna wykonała zadanie, ale polubiła Kennetha na tyle, iż zaczęła się ▪ nim spotykać na własną rękę (?). Po jakimś czasie Kenneth zniknął, a gdy



ZABAWA W CHEMIKA

Przeszukaj wóz i obejrzyj wszelkie ślady (znaczek klubowy ▪ siedzeniu – ludzie, którzy przeszukiwali Twój pokój w hotelu muszą grać w tej samej lidze i paczka – pochodzi ▪ salonu, gdzie odkryłeś tajne laboratorium). Weź 10 dolarów zza wycieraczki i podejdź do drzwi ▪ napisem „DLA SŁUŻBY" (service). Zamknięte? Nie szkodzi. Wsuń fotografię w szczelinę pod drzwiami, podłub skalpelem w dziurce od klucza, a klucz sam spadnie na fotografię. Wystarczy teraz pociągnąć za zdjęcie i jest już Twój. Otwórz kluczem drzwi i wejdź do kuchni. Pootwieraj wszystkie szafki. Możesz też uchylić przesuwane drzwiczki do saloniku, ale nie otwieraj ich całkowicie! Widzisz jakiegoś faceta, który łazi tam i ▪ powrotem. Niedobrze, trzeba go jakoś unieszkodliwić. Weź szmatkę (cloth), sodę (caustic soda) i wybielacz (bleach) ▪ szafki po lewej stronie (przedtem spadnie kieliszek) oraz amoniak. Zabierz też miskę (basin) i postaw ją na płycie. Odkręć kran i zmocz szmatkę w wodzie. Załóż maskę chirurgiczną na twarz i wsyp do miski wybielacz, sodę i amoniak. Teraz szybko o-

pojawił się ponownie, był dziwnie zmieniony i zachowywał się jakby nie poznawał Lou. W całą tę sprawę zamieszany był niejaki Doc, niebezpieczny naukowiec, który pracował dla światka przestępczego i był podejrzany o dokonywanie nielegalnych operacji plastycznych. Fotografie, które widziałeś w podziemnym laboratorium, mogą być dowodami, że pogłoski te są prawdziwe. Nie wiadomo natomiast jak wygląda sam Doc. Lou podaruje Ci pierścień Red Clubu, w którym spotykała się ▪ Kennethem. Jedź do klubu.

RED CLUB

Weź gazetę z kosza po prawej stronie ekranu, a następnie daj bramkarzowi 10 dolców i spinkę klubową. W ten sposób dostaniesz się do środka. Wewnątrz porozmawiaj ▪ Kennethem Millerem. Użyj sekwencji 1, 2, 1, 2, 1. Kenneth zabierze Cię do siebie. Podczas igraszek podaj jurnemu młodzieńcowi czekoladki. Kiedy zaśnie jak niemowlę, obejrzyj tatuaż (dlaczego nie mówi się mamuaż?) na pośladku Kennetha. Czyżby Miller w istocie miał na imię Archie? Przyjrzyj się medalionowi Kennetha, obejrzyj też pierścień na jego dłoni. Zdejmij mu go ▪ palca. Przejdź teraz do drugiego pomieszczenia. Podnieś ▪ podłogi siatkę na drobnicę, dotknij posążka papugi i weź cygaro z jej dzioba. Użyj wyłącznika i zapal światło w akwarium po prawej stronie, po czym „kliknij" myszą na muszli. Weź pożywkę dla ryb i posyp nią muszlę. Muszla otworzy się i zobaczysz w niej perłę. Wyłów perłę siecią i zdejmij opaskę z oka posążka po lewej. Wetknij perłę w oczodół, zaś cygaro w otwarte usta posążka. Na panelu pod posążkiem ▪ prawej użyj pierścienia Archie (czy jak wolisz Kennetha?). Wejdź w przejście, które pojawi się po odsunięciu fotela w głąb.

POSIADŁOŚĆ W MIAMI

Aby przekonać inspektora, że jesteś „czysty", użyj odpowiedzi 1, 2, 2, 1, 2. 1. Inspektor pozwoli Ci odświeżyć się w łazience. Z kosza po prawej weź strzykawkę (przedtem musisz usunąć zeń jakiś papier), a następnie otwórz słój w którym pływa para oczu, Nabierz formaliny do strzykawki i naciśnij guzik w ścianie ▪ lewej strony. Gdy odsłoni się wnętrze szafki, „kliknij" ikoną dłoni na pojemniku ▪ perfumami w sprayu. Napełnij pojemnik formaliną i wracaj do inspektora. Gdy zacznie dopytywać się o fiolki, spryskaj go sprayem. I dobrze mu tak! Teraz jesteś już niemal pewien, że inspektor i tajemniczy wróg sir Jeffrey'a – Hillgate – to ta sama osoba. Przejdź do drugiego pokoju. W drugim pomieszczeniu weź szóstą gazetę i użyj sygnetu oraz latarki na mikroskopie – zanotuj datę urodzin Kennetha oraz nuty melodyjki. Spójrz na malowidło w głębi przedstawiające nagą piękność. „Klepnij" dłonią guzik w lewym górnym rogu obrazu. Odsłoni się tarcza Zodiaku nad organami. Teraz „klepiąc" małą tarczkę w dole ▪ lewej strony, musisz ustawić wskazówkę na znak Zodiaku, odpowiadający dacie urodzin odczytanej ▪ sygnecie (jeśli nie wiesz jakim znakom odpowiadają symbole, zajrzyj do pierwszej lepszej encyklopedii). Naciśnij teraz przycisk ▪ prawej strony tarczy zodiaku – uruchomi on organy. Zagraj na organach melodię ▪ latarki inspektora (aby tego dokonać, poproś o pomoc kolegę, znającego klawiaturę organów). W ten sposób otworzysz kolejne sekretne drzwi. Znajdziesz się w pułapce i w dodatku razem z nieboszczykiem. Brrr! Połóż na stole wszystkie sześć gazet i zapal je zapalniczką wyjętą ▪ kieszeni nieboszczyka. Dzięki temu uruchomisz system przeciwpożarowy i zostaniesz uratowany, kończąc jednocześnie grę...

GRATULACJE!!!

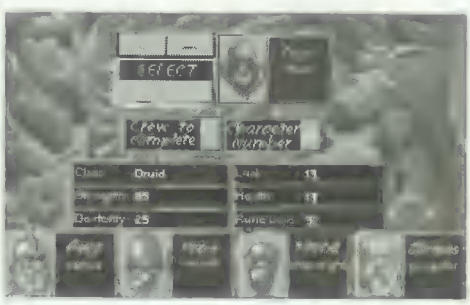
opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu o wersję ▪ IBM PC



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







Heimdall



Kiedy chodziłem do szkoły historia Nordów i Wikingów była niezmiernie nudna. Oczywiście, było w niej trochę rąbania pałaszami siekania i gwałtu, ale cała reszta dotycząca ODINA, LOKIEGO i innych Bogów wystarczała aby umysł Twój umarł. Cóż, wszystko co mogę powiedzieć, to, że historia nie jest już tym czym zwykła być. CORE DESIGN zdołała wyprodukować grę ze wszystkimi elementami akcji czyli siekaniem i rąbaniem, lecz niestety bez gwałtu. Łącząc to z mniej ekscytującymi elementami jak Bogowie, miłość i czary łącząc otrzymaliśmy interesującą całość.

BOSKA INTERWENCJA

W tej opowieści spotykamy bohaterów ■ książek do historii, jednakże autentyczne fakty są tak pomieszane ■ fikcją, że wszystko doskonale do siebie pasuje. Fundamentalnie Bogowie potrzebują pomocy Wikingów. LOKI czyli Bóg zła, ukradł 3 niebiańskie bronie i cisnął nią w statki bytu. Sami Bogowie nie są zdolni odwiedzić statków i potrzebny im jest ludzki bohater, aby odzyskał ich broń. W przeciwnym razie zły LOKI będzie mógł przejąć VALHALLA. Po niewielkiej Boskiej interwencji znalazł się taki wojownik, a był nim młody chłopak, którego zwą HEIMDALL.

WCZESNE LATA

Ty odgrywasz rolę Heimdalla, przejmując kontrolę nad nim w jego wczesnych latach. Pierwszy etap jest w istocie trzema podgrami i Twoje umiejętności w każdej ■ nich zdefiniują Twój charakter w dalszej dalszej części gry właściwej. Im lepszy jesteś w rzucaniu siekierą (toporem), łapaniu świń oraz w bijatykach, tym większe są Twoje szanse jako głównego bohatera w następnych przygodach. Dla tych, którzy pragną uniknąć trudów machania joystickiem w typowo zręcznościowej części gry, istnieje możliwość pominięcia tego fragmentu gry. Jednak w tym wypadku nasza postać będzie raczej przeciętna. W ten sposób utrudniamy sobie grę!

WIEK DOJRZAŁY

Na kompletowaniu etapów, które odmalowują dojrzewanie Heimdalla rozpoczniesz poszukiwanie broni Bogów. Możesz wybrać sobie grupę ludzi lubiących przygody, aby towarzyszyli Ci i wspomagali w Twoich poszukiwaniach. Wojownicy, duchowni, żeglarze i nawigatorzy, są wszyscy na Twojej zapowiedzianej liście ludzi, których możesz nająć. Pamiętaj, że tak samo jak w Twoim przypadku, ich możliwości również zależą od Twoich wyczynów we wczesnych, etapach gry. Kiedy już skompletujesz załogę na statek, możesz rozpocząć podróż w nieznane. Czeka cię mnóstwo mrożących krew w żyłach przygód. Żeglujesz w kierunku którejkolwiek z mnóstwa wysepek. Pamiętaj jednak, że ograniczony jesteś zapasami pożywienia, a więc nie wybieraj zbyt oddalonych miejsc. Nawigator pomoże określić maksymalny dystans, który możesz pokonać zanim cała załoga padnie ■ głodu. Na każdej ■ wysp znajdziesz wskazówki i skarby, które pomogą Ci zaliczyć końcowy test i zdobyć jedną ■ niebiańskich broni. Porządek, w którym docierasz na poszczególne wysepki nie jest ustalony, ale elementy z poszczególnych wysp są Ci niezbędne w celu dotarcia do innych.

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

TUNELE I TROLE

Każda wyspa ma przynajmniej jeden podziemny tunel, który krzyżuje się i wije, zawraca jak w labiryncie. Te labirynty są zamieszkane przez różnej maści dziwolągi i stworzenia, które musisz pokonać jeżeli chcesz zdobyć skarb, który czeka na Ciebie jako końcowy cel. Trole, gobliny i wojownicy czają się w cieniach i czyhają na nieostrożnego poszukiwacza przygód. Podczas swojej wędrówki będziesz musiał rozwiązywać zagadki, aby móc unieszkodliwić pułapki oraz otworzyć drzwi. Niezbędne są także tężyzna fizyczna i jasny umysł. Czary odgrywają bardzo istotną rolę w grze, więc ignorowanie mistycznych możliwości, spowoduje, że Twoje poszukiwania będą znacznie trudniejsze. Zwitki, które znajdziesz w lochach, pozwolą Ci pokonać potwory, budować czarodziejskie mosty, unieszkodliwiać pułapki itp. itd. Walka z potworami jest prowadzona na bardzo osobistym szczeblu. Ty i jakiś stwór stajecie twarzą w twarz do walki na śmierć i życie. Gdy stwór atakuje, Ty wybierasz broń i sposób odwetu. Musisz uderzyć przeciwnika we właściwym momencie, aby uniknąć jego ciosu. Im bardziej precyzyjnie to robisz, tym większe szkody wyrządzasz przeciwnikowi. Jeżeli zwyciężysz, będziesz mógł dalej pokonywać labirynt i kontynuować poszukiwania.





JAK UKOŃCZYĆ GRĘ

1. WYBÓR ZAŁOGI

Wybierz dobrego do walki WARRIORA, BEASEKERA i WIZARDA, który nie tylko może czarować, ale również czyta runy. Weź ze sobą również BLACKSMITHA, no i oczywiście NAVIGATORA. Navigator ma tę dobrą zaletę, że przed podróżą głośno krzyczy jeśli zapasy jedzenia nie wystarczą do pokonania tego dystansu.





2. WALKA

Zawsze przed każdym atakiem sprawdź poziom energii. Jeśli jest mały albo zmniejszy się w czasie walki, szybko zmień na inny charakter lub wypowiedz HEALTH SPELL. Główną uwagę skup na Heimdallu, ponieważ bez niego gra będzie niesamowicie trudna. Skuteczną bronią są: DAGGERS (sztylety) – są one szybsze i lżejsze w użyciu niż SWORD (miecz) czy AXE (topór). Najlepszą bronią w całej grze jest SILVER DAGGERS, RUNENSWORD oraz RUNENAXE – tę broń musisz znaleźć w czasie gry. Jako, że walka odbywa się w czasie realnym, ma to swoje złe strony. Jeśli nie chcesz zginąć, przyjmij taką taktykę: uderzaj w momencie, gdy przeciwnik sam składa się do ciosu.



3. SKARBY

Wokół skarbów najczęściej rozmieszczone są pułapki. Jeśli nie masz do dyspozycji odpowiedniej ilości czaru DISARM TRAPS SPEEL, to do unieszkodliwiania pułapek, używaj do możliwie zdrowego charakteru. Pułapki są przeważnie ukryte na środku dróg i pomieszczeń, dlatego poruszaj się po brzegach dróg i komnat. Nie zostawiaj skarbów. Jeśli nie chcesz poznać najgorszego przeciwnika, omijaj z daleka pajęczyny. Pamiętaj: dbaj o to, aby Twoi wojownicy nie byli głodni. Musisz karmić ich co jakiś czas.

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



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

ŚWIAT MIDGARD.

1. Naciśnij guziki w podłodze w następującej kolejności – od lewej do prawej – 6–2–1–6–1.

Aby dojść w pobliże SAPHIRA, na piedestale użyj czaru DESCENSION. Człowiekowi w ostatnim pokoju daj HEMLOCK ▪ 3 wyspy, a dostaniesz za to nagrodę.

2. Przed przepaścią użyj czaru REVELATION – powstanie most umożliwiający przejście na drugą stronę.

3. Jeśli chcesz uniknąć przykrych niespodzianek, zostaw guziki w spokoju.

W pierwszym pomieszczeniu znajduje się poszukiwany przez Ciebie HEMLOCK – użyj na dziury czaru DISARM TRAPS.

W pokoju ze szczękami użyj czaru DETECT DOORS.

4. Dużo pułapek i zwykłych przeciwników.

5. W pierwszym pokoju nad lewym guzikiem pójdź w ALTARRAUN i napij się ▪ chalice – zrób porządny łyk. W nagrodę otrzymasz przepustkę, która jest potrzebna na 6. wyspie, aby przejść spokojnie obok dwóch strażników.

Jest tutaj również sklep.

6. Tutaj natrafisz na dwa lustra, które tylko wtedy przepuszczą oddział, gdy na jego czele stoi WIZARD lub WARRIOR. Przez lewe lustro może przejść WARRIOR, a przez prawe WIZARD.

Uwaga! – droga Druidów nadaje się do przejścia tylko jeden raz – przed dziurami użyj czaru teleportującego. Na końcu każdego korytarza jest jeden sklep.

7. Tutaj znajduje się Diament, który musisz użyć na 9. wyspie.

8. Na tej wyspie jest pierwszy MAG, który przeciwstawia się naszej grupie. Musisz go zabić – ma on RUNELORE POTION.

9. RUNESTONE, który znajdziesz, użyj w komnacie BAUMSTUMPF. Na lewym konarze połóż Diament, na prawym Runestone, a w środku Silver Coin – czeka niespodzianka.

10. W sejfie leży następny Runestone. Drzwi otworzysz tylko poprzez specjalną kombinację – obejdź dookoła. Za lewymi drzwiami znajduje się symbol, który po nadepnięciu przenosi Cię do sklepu.

11. Jeden z potworów ma SHRINKING SPRUCH.



12. Trzymaj w pogotowiu czar SERPENT KILLER. Zrób użytek z 6 POWER RUNES i otwórz dwoje drzwi i wejdź do pokoju. Wypowiedz teraz czar SHRINKING ▪ weź THORS HAMMER.

ŚWIAT UTGARD

1. Na tej wyspie znajduje się Boski dowód „SEAL", który jest potrzebny żeby spokojnie przejść obok strażników źródła „MIMIRS WELL" – ▪ tego źródła można się spokojnie napić.

2. Tutaj znajduje się jedyny sklep tego świata – musisz się w nim zaopatrzyć maksymalnie w klucze i jedzenie.

3. Na tej wyspie używasz wielu kluczy.

Głowę plującą ogniem załatw czarem WATER.

W skrzyni znajduje się STORM BLADE (8 punktów trafienia) RUBIN, który jest niezbędny na 10. Wyspie.

4. Jest to wyspa sióstr FATE. Żeby dostać ustnik do rogu musisz dać Siostrom Jabłko IDUNY, Smocze Jaja i Łańcuszek Bogów. Ustnik zdobędziesz przez użycie czaru DISENCHANT.

5. W lewym domu na skrzyżowaniu, gdzie w ostatniej komnacie jest dużo scrolli – użyj czaru DETECT DOORS.

W stogu siana są Smocze Jaja.

6. Tutaj znajdziesz czar WATER – potrzebny do załatwienia Głowy plującej ogniem na 3. Wyspie. Niekończącym się korytarzem dojdziesz do komnaty ▪ HELMPODEST – połóż tam znaleziony hełm i weź ze szklanej skrzyni Diamentowy klucz.

7. Po locie pod wielkim portalem, znajdziesz się nagle na ogromnym regale ▪ książkami. Załatw olbrzyma i weź THUNDER BLADE (6 punktów trafienia). Odszukaj teraz książkę pt. EGILS SAGA ▪ wypowiedz czar REVELATION. W zamian za to otrzymasz czar SHRINKING.

8. Na tej wyspie nie ma nic specjalnego.

9. Aby zaliczyć tę wyspę potrzebny jest ustnik z 4. wyspy, ponieważ po przekroczeniu przepaści – czar TELEPORT – nie ma już powrotu. Po wygranej walce, dmuchnij w róg – zostaniesz katapultowany na 12. wyspę.

10. Przy pomocy Diamentowego klucza wejdź do RIESIN LOUNG. Daj jej RUBIN, a dostaniesz Jabłko potrzebne na 4. wyspie. 11. Tutaj potrzebne są 4 klucze, aby na końcu obu korytarzy wejść do 2 domów.

Karzeł da Ci Łańcuszek Bogów potrzebny na 4. wyspie. Do domu po lewej nie opłaca się wchodzić, chociaż jest tam pełno złota.

12. Tutaj zostajesz katapultowany ▪ 9. wyspy. Stań między słupami i wypowiedz czar SHRINKING – dostaniesz za to FREYS SPEER.

ŚWIAT ASGARD

1. Musisz mieć przy sobie jak najwięcej czaru DISARM TRAPS, ponieważ jest tu bardzo dużo pułapek ze strzałami.

Na GALLIONS FIGURE (głowa smoka) użyj PUDER, a Smok wypluje SILVER RING.

2. Żeby zdobyć magiczny worek z PUDER (potrzebny na 1. wyspie), włóż worek ▪ kamieniami w wolną niszę.

Tutaj znajduje się również jedyny sklep gdzie możesz najeść się do woli.

3. Wypowiedz 3 razy czar REVELATION – pojawią się 3 mosty, na końcu których znajdują się ważne rzeczy (worek ▪ kamieniami, STORM BLADE, WATER SPELL).

4. Załatw wszystkich przeciwników. Mają przy sobie RUNESTONE, które będą potrzebne na Morzu. Pokazują one drogę przez wodę – wybierz prawą.

Na drugiej stronie jest drugi SILVER RING.

5. Nie kończące się walki – nagrodą jest czar REVELATION.

6. Ten pierścień z sufitu dostaniesz przez odpowiednią kombinację guzików: 1–2–4–6 ▪ lewej do prawej – wtedy naciśnij środkowy guzik. Jeżeli się nie uda, wyszukaj który guzik trafi ten pierścień (każdy testuj przez wystrzelenie go naciskając środkowy guzik). Po wypróbowaniu, wykonaj całą kombinację ▪ strzał. Pamiętaj aby po każdej próbie wyłączyć wszystkie guziki.

7. Na tę wyspę nie wchodź bez 3 SILVER RING i czaru WATER. W drugiej komnacie zgaś ogień czarem WATER. Droga do magicznej kraty jest wolna. Pójdź tam do 3. symboli na podłodze i użyj 3 SILVER RING. Nagrodą jest Miecz ODINA.

Na koniec otwiera się magiczna krata i droga na 8. wyspę stoi otworem.

8. Tutaj oczekuje Cię wielki finał.





opracowanie: Jan Doroszkiewicz
▪ oparciu ▫ wersję ▪▪ Amigę

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



FREDDY PHARKAS

Tego jeszcze nie było! W żadnej bowiem jak dotąd grze przygodowej nie poruszano tematu Dzikiego Zachodu. Wprawdzie akcja starego jak świat programu „Gold Rush" rozgrywała się po części w tym właśnie „regionie", ale poszła w zapomnienie z powodu fatalnej grafiki, jaka niegdyś była niemal standardem w tego typu grach. Teraz jednak sprawa wygląda zupełnie inaczej. Grafika VGA, 256 kolorów, muzyka na Sound Blastera, aż tynk leci oraz przedni humor, to zaledwie kilka z wielu mocnych stron gry!

Zabawne są tu nie tylko same sytuacje (kapitalny pomysł ze „stampede", czyli szaloną ucieczką na oślep, spłoszonego stada pędzonych do Francji ślimaków!), ale i tzw. teksty poboczne. Oglądając na przykład przybite do ściany sklepiku notatki dowiesz się, że król Graham zerwał z rodziną, nie płaci już długów swego syna Aleksandra ani córki Roselli i przeniósł się do mieszkanka ognistej Passionate Patti. Dla miłośników gier Sierry są to oczywiście doskonale znane postacie. Jeśli jednak dopiero stawiasz pierwsze kroki w cudownym świecie gier komputerowych, to musisz wiedzieć, że takie praktyki polegające na wplataniu w jeden program postaci z innych znanych serii firmowanych przez Sierrę, to stary numer programistów z tej firmy.

Jeśli z kolei w barze pogadasz z pianistą, pojawi się lista granych przez niego na życzenie piosenek, których tytuły parodiują słynne pieśni i szlagiery amerykańskie: jest np. wśród nich przebój „Gunrise, gunset" (Wzlot i Upadek Rewolweru), niewątpliwie nawiązujący do znanego i pięknego songu ze „SKRZYPKA NA DACHU". Podczas gry możesz także zajrzeć do prymitywnej wygódki, z której wyskakuje zdenerwowany Twym wścibstwem Larry Laffer oraz przyjrzeć się bliżej nagrobkom na cmentarzu...

Głównym bohaterem komputerowego Westernu jest Freddy, dawny rewolwerowiec, który kiedyś trafił na lepszego od siebie. Kenny Kid (jak powiadają Rosjanie, jest to cienka aluzja do postaci słynnego gunfightera, Billy'ego Kida) odstrzelił mu ucho. Freddy wziął się w garść i zabrał za studia medyczne, po czym osiedlił się w spokojnym miasteczku Coarsegold i otworzył własną aptekę. Po pewnym czasie w miasteczku zaczęło się jednak dziać coś dziwnego. Szeryf z niezrozumiałych dla większości mieszkańców powodów zaczął kolejno zamykać sklepy i zakłady usługowe. Czy pozwolisz, aby z taki trudem przywrócony społeczeństwu Freddy znowu stanął na rozstajnych drogach? Taki bezrobotny rewolwerowiec może być przecież bardzo niebezpieczny! Nie, to przecież do Ciebie niepodobne! W końcu prawdziwych przyjaciół poznaje się... przy komputerze!



CZĘŚĆ I

Living the Coarsegold Dream
Senne miasteczko Coarsegold

Przygodę rozpoczynasz stojąc na środku głównej ulicy. Wejdź do salonu, a kiedy pijany doktor postawi szklankę whisky na stole, weź ją. Z salonu wyjdź tylnymi drzwiami i z beczki obok drzwi wyciągnij młotek do lodu (ICE PICKER). Ze starego wozu zabierz eliksir (ELIXIR), a następnie wróć tylnymi drzwiami do salonu. Wyjdź na główną ulicę i idź do kawiarni (MOM'S CAFE). Weź puszkę po fasoli (CAN OF BEAN) i wyjdź z kawiarni. Idź w lewo i boczną ulicą do góry. Teraz w prawo. Otwórz drzwi kościoła i zabierz trochę wosku ze świec. Naprowadź teraz ikonę oka na prawą część otwartych drzwi. Gdy pojawi się ich przybliżony obraz, z dziurki od klucza wyjmij klucz do kościoła. Zamknij kościelne drzwi i ruszaj lewą ścieżką prowadzącą w dół

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

ekranu. Wejdź do salonu tylnymi drzwiami i wyjdź na główną ulicę. Idź dwa ekrany w prawo, aż do drzwi swojej apteki (przecież to Ty jesteś Freddy'm, nieprawdaż?). Użyj klucza (masz go od początku gry) i otwórz nim drzwi. Wejdź do środka, a następnie za ladę przez wejście z lewej strony lady (naprowadź na nią ikonę ręki, aby się otworzyła). Zaraz też przyjdzie Penelopa, dama Twego serca i wręczy Ci receptę lekarską. Otwórz drzwi na zaplecze w głębi po lewej stronie ekranu. Aby sprokurować lek „kliknij" ikoną ręki na stole laboratoryjnym. Oto recepta jak zrobić lekarstwo dla ukochanej. Wejdź teraz do laboratorium w głębi apteki i „kliknij" kursorem dłoni na półce. Ikoną dłoni weź menzurkę (GRADUATED CYLINDER) i postaw ją na stole. Odszukaj na półce lek o nazwie „Peptyloclimacine Tetrazole", odmierz menzurką odpowiednią jego ilość (40 ml) i wlej zawartość do wziętej z półki buteleczki. Następnie zakorkuj butelkę i daj ją Penelopie. W ten sposób zyskasz dozgonną wdzięczność dziewczyny (zobaczymy tylko jak długo ona



potrwa), zaraz też pojawi się następna klientka.

Recepta dla Mrs. Helen Black

Zajrzyj do „Księgi Współczesnej Higieny i Zdrowia" (na pewno dostałeś ją wraz z grą. Nie?! To dziwne...). Aby zrobić lekarstwo dla Mrs. Black przenieś na stół menzurkę i zlewkę (BEAKER), weź z górnej półki „Bismuth Enterosalicyline" i „Phenodole Oxytriglychlorate". Włóż do menzurki określoną w „Księdze" ilość „Bizmuth Enterosalicyliny" (abyś nie musiał szukać podpowiemy – 15 ml). „Wyklikaj" teraz 30 mg „Phenodoloxytriglychloratu" na wagę (BALANCE), weź szalkę wagi (BALANCE PAN) i „kliknij" nią na zlewce. Dodałeś właśnie jednej substancji do drugiej, wymieszaj je więc szklaną pałeczką (GLASS ROD) i opróżnij zlewką do pigulnicy (PILL –



MAKING MACHINE). Weź pustą buteleczkę i napełnij ją siedmioma pigułkami. Zakorkuj buteleczkę i zanieś ją Helen.

Recepta Madame Ovaree

Przede wszystkim musisz uprzytomnić sobie, że Doc. wypisał ją w stanie upojenia alkoholowego i patrzył na papier przez dno kieliszka. Musisz zatem zrobić to samo. Odkryjesz wówczas, że Doc. pomieszał chyba proporcje! Zanieś mu receptę. Gdy ją poprawi przeczytasz receptę przesuwając po niej kieliszek. A oto i samo lekarstwo: W laboratorium weź butlę z „Bimenthyloquinoline Crystals" i „Metyraphosphate Powder", odmierz na wadze (BALANCE PAN) 15 gm Bimenthylo... i tak dalej. Wsyp teraz odmierzoną ilość do moździerza (MORTAR), odmierz na wadze 15 gm Metyro... itd. Wsyp to do moździerza. „Kliknij" kursorem dłoni na tłuczku (PESTLE) – musisz utrzeć zawartość na proszek. Następnie przenieś bibułki (MEDICINE PAPERS) na stół i przesuń na stół pudełko na leki (PRESCRIPTION BOX). Łyżeczką (SPATULA) nabierz lek z moździerza, po czym wsyp lek z łyżeczki na bibułę. Zawiń teraz (ikona dłoni) bibułę i włóż dozę do pudełka na leki. Jednorazowa kuracja składa się ze sześciu pakietów lekarstwa. Pudełko daj Madame Ovaree. Gdy zaś pojawi się niejaki Smithie, daj mu „Preparation G" z lady po lewej stronie ekranu.

CZĘŚĆ II

The Plot Sickens

Spisek napotyka na trudności

Wysłuchaj uważnie Willie'ego, który wyjaśni Ci co nieco z tego, co dzieje się w Coarsegold. Jeśli miasto ma przetrwać, a jego mieszkańcy przeżyć, musisz natychmiast uporać się z problemami dręczącymi wszystkich coarsegoldarczyków. Jednym z nich są (pardon) konie, puszczające tak (excueses le mot) straszliwe wiatry, że można – samemu się przekonasz, że to nie figura retoryczna – paść trupem nawąchawszy się smrodliwego powietrza. Przede wszystkim musisz zabezpieczyć się sam. Potrzebna Ci będzie prowizoryczna maska gazowa. Zrobisz ją ze znalezionej w Mom's Cafe puszki po fasoli (CAN OF BEANS) dziurawiąc ją po prostu czekanem do lodu (ICE PICK). W kuźni (SMITHIE'S SHOP) weź z paleniska (FIRE PIT) i nieco węgla drzewnego (CHARCOAL). Nie uważaj tego za kradzież – Smithie wyprowadził się bowiem niedawno z miasteczka. Ze ściany zabierz jeszcze uprząż (LEATHER STRAP) i linę (ROPE). Wsyp teraz węgiel do podziurawionej puszki, przymocuj do niej skórzany pasek z uprzęży i masz domowej roboty, ale dość skuteczną maskę p–gazową. Teraz musisz pobrać próbkę wydalanego przez konie gazu i dokonać analizy, aby odkryć, co też jest przyczyną choroby zwierząt. Przejdź do General Store (to taki pograniczny uniwersalny dom towarowy) i weź ze ściany papierową torbę (PAPER BAG). Podchodząc do koni załóż maskę (uwaga – z maski skorzystaj kilkakrotnie nie za często jednak, jeśli bowiem będziesz się zbytnio grzebał, mieszkańcy miasteczka nie mogąc wytrzymać strasznego smrodu wyprowadzą się i cała Twoja robota na nic) i złap do papierowej torby nieco (fuj!) gazu, gdy tylko konie zaczną – wiadomo po co! – podnosić ogony. Wracaj do apteki i zajrzyj do „Księgi" aby dowiedzieć się, jak przygotować lek na wzdęcia (DEFLATULIZER). Wejdź do laboratorium i przede wszystkim zapal palnik. Nie masz w nim paliwa, nie szkodzi, nada się cokolwiek co zawiera sporo alkoholu – na przykład eliksir (znalazłeś go w starym wozie). Wlej eliksir do palnika i zapal knot zapałkami (MATCHES). Przenieś spektroskop (SPECTROSCOPE) nad palnik i spal pełną smrodliwych gazów torbę w płomieniu. W wyniku tak przeprowadzonej analizy powinieneś dowiedzieć się, co powoduje, że konie straszliwie „gazują". Weź z półki „Sodium Bicarbonate" (40 gram) i „Furachlordone" (15 ml). Sodium oczywiście odmierz na wadze, a Fura... menzurką. Zawartość menzurki wlej do zlewki, a zawartość szalki wagi dodaj do zawartości zlewki i dopełnij wodą do 100 g (odmierz wodę menzurką). Weź z półki „Magnesium Sulfate" (5 gram – jak zwykle odmierzaj na wadze) i dosyp do zlewki. Zawartość zlewki wymieszaj szklaną pałeczką i wlej do buteleczki, którą przedtem zabierz z półki. Zakorkuj buteleczkę. Teraz wystarczy tylko wlać lek do poidła dla koni i po krzyku. Następnym problemem są spłoszone i pędzące przed siebie jak szalone, eksportowane do Francji ślimaki (sic!). Aby je zatrzymać, idź do barmana Sama Andreasa i kup od niego karton piwa (CASE OF BEAR). Udaj się teraz na Urwiska Robertsona (ROBERTSON CLIFF) za starym mostem (uważaj z tym mostem i nie przełaź przezeń bez potrzeby, a to dla fatalnego stanu desek, które po czwartym razie zerwą się i polecisz



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

na pysk w przepaść, a – jak mawiał stary Rejent u Fredry – tam dobry kawał z góry). „Kliknij" ikoną klucza od kościoła na puszce z piwem (klucz ten, jak sama nazwa wskazuje, służy do otwierania butelek piwa) – i „kliknij" otwartymi puszkami nieco na prawo od szlaku kolejowego, aby zagrodzić drogę oszalałym ślimakom. Zobaczysz obrazek przypominający grę w Lemmingi. Hop! Czas teraz na znalezienie sobie przyjaciela. Przy Urwisku Robertsona zobaczysz oprymowanego przez mrówle człowieczka. Pogadaj z nim. Dowiesz się, że jest Hindusem i jakby tego było mało, fakirem. Usłyszał w Indiach o zbawiennym wpływie mrówek na reumatyzm i przyjechał poddać się kuracji, która... jakby tu rzec... trochę mu już dojadła. Jako buddysta jednak nie chce wstać z mrowiska, szanuje bowiem życie we wszelkich jego – nawet mrówczych – przejawach i nie chce zniszczyć mrowiska wstawaniem. Wróć do miasteczka. Obok szkoły jest ślizgawka i drabiną. Weź drabinę i wracaj do Srini'ego. Ułóż drabinę pomiędzy mrowiskiem a sąsiednim głazem – zdobędziesz przyjaciela na całe życie (wkrótce zaś się przekonamy, jak długo ono potrwa). Nie zapomnij wziąć drabiny z mrowiska. Kolejnym problemem dręczącym mieszkańców miasteczka jest zepsuta woda w ujęciu wodnym. Do wygódki obok wieży ciśnień ustawiła się już długa kolejka konsumentów tego hm... napoju. Zajrzyj do „Księgi" i przeczytaj notatkę dotyczącą oczyszczania wody. Idź do laboratorium. Weź butlę „Bismuth Subsalicylate" i wlej ilość określoną w „Księdze" (25 ml) do menzurki. Przenieś następnie na stół kolbę (TEST TUBE) i wlej zawartość menzurki do kolby. Weź teraz z półki „Orphenamethihydride" i wlej określoną (5 ml) ilość płynu do menzurki. Zawartość menzurki przelej do kolby i zapal palnik zapałkami. Ogrzewaj zawartość kolby w płomieniu, aż zacznie wrzeć. Przenieś na stół butlę, wlej zawartość kolby do butelki, zakorkuj butelkę i wyjdź z laboratorium.





Masz już w ręku rozwiązanie problemu, pozostaje Ci jeszcze tylko wcielić je w życie. Idź do wieży wodnej i przystaw do niej drabinę (obok kapiącego kurka). Wdrap się na drabinę (zabierz ją ze sobą, gdyż może Ci się jeszcze przydać). Przystaw drabinę do szczytu wieży i wespnij się na jej czubek. Skręć lasso z liny (ikona dłoni na linie) i zarzuć je na szczyt wieży. Otwórz teraz klapę na szczycie wieży i do otworu wrzuć lekarstwo na oczyszczanie wody. Gotowe!

Podpowiemy Ci też jak walczyć z pożarem, który ni z tego, ni z owego ogarnął nagle zamknięte na głucho biuro, miernicze go. Obok apteki masz stoisko z proszkiem do pieczenia. Jest to w gruncie rzeczy zwyczajna soda. Weź ją i przejdź do szkoły. Połóż sodę na prawej połówce deski do huśtania i zacznij się bujać na huśtawce. Popchnij Freddy'ego trzy razy (ikona dłoni) tak, aby rozbujać go co się zowie. Gdy Freddy znajdzie się w najwyższym punkcie toru, „kliknij" ikoną dłoni na dachu szkoły (uważaj, jeśli zrobisz to w niewłaściwej chwili, Freddy rozpłaszczy się na ścianie budynku, albo wyląduje w bagnie). Jeśli dobrze obliczysz moment, Freddy przeskoczy na dach. Każ mu zeskoczyć z dachu na wzniesiony w górę koniec deski do bujania się. Soda, jak wyrzucona z katapulty – w rzeczy samej, Freddy skonstruował nielichą katapultę – poleci w ogień i przytłumi go uwalniając dwutlenek węgla.

Aby skończyć tę część gry musisz jeszcze zaprowadzić Freddy'ego do... hm... jakby to ładnie powiedzieć, aha do Domu Lekkich Obyczajów (na południe od kuźni). Podsłuchaj rozmowę Bankiera i Szeryfa. No proszę, coś się zaczyna wyjaśniać. Obaj działają na zlecenie jakiegoś tajemniczego szefa i zamierzają doprowadzić do likwidacji miasteczka. Ty zaś swoimi niekonwencjonalnymi, ale skutecznymi metodami pomieszałeś im szyki. Wejdź do bur... oop!... do D.L.O. i weź Francuskie Widokówki. Porozmawiaj uprzejmie z każdą dziw... oop!... z każdą pensjonariuszką. Madame Ovaree zechce Cię ostrzec... Wkrótce do miasteczka zjadą mężczyźni z długimi, twardymi lufami... No, można i tak...

CZĘŚĆ III

Guns And Neuroses
Rewolwery i neurozy

Potrzebne Ci będą przebranie oraz broń! Otwórz (ikona dłoni) szafkę w swej sypialni, przyjrzyj się jej zawartości i weź klucz od biurka, który w niej znajdziesz. Zejdź następnie do laboratorium, otwórz znalezionym kluczem biurko z lewej i zajrzyj do szuflady. Weź list i przeczytaj go (ikona oka). Teraz musisz dostać się do sejfu. Przejdź się na cmentarz i weź łopatę (SHOVEL). Odszukaj grób Phillipa D. Graves'a. Odkop go i zabierz klucz od sejfu z rąk starego druha. Zakop z powrotem mogiłę i idź do banku. W banku podaj bankierowi klucz od sejfu. Ze środka weź chustkę na szyję (NECKERCHIEF) i pistolety (PISTOLS). Zawiąż chustkę na szyi „klikając" na niej ikoną ręki i opuść pomieszczenia bankowe. Masz broń, ale bez amunicji. Idź więc do kawiarni Mom i weź kubek z kawą (COFFEE POT). Przejdź się do biura szeryfa i poczęstuj go kawą. Z wdzięczności stróż prawa da Ci trochę naboi do Twojego „gnata". Nie próbuj tylko czasem strzelać, bo broń wybuchnie Ci w łapach. Po tylu latach bezczynności Twe wierne sześciostrzałowce zanieczyściły się i musisz je przetrzeć. Podnieś zatem z ulicy koński placek (HORSE PLOP) i rzuć go na podłogę w Mom's Cafe. Aby zwalczyć muchy Mom wezwie na pomoc Chińczyka. Przejdź do tylnych drzwi w Mom's Cafe i świśnij placek (PIE) z okna. Wróć do biura szeryfa i podaruj mu placek. Szeryf da Ci tym razem przyrządy do czyszczenia broni, przy pomocy których odświeżysz rewolwery. Teraz możesz poćwiczyć oko, aby odzyskać swą legendarną sprawność strzelecką (Freddy był niegdyś jednym z ... –ciu kilku najszybszych strzelców na Dzikim Zachodzie). Strzelnica jest obok cmentarza (cóż za przezorność!). Srini pomoże Ci wytrenować dłoń. musisz mu tylko dać puste puszki po piwie (te, które zostały Ci po zatrzymaniu rączych ślimaków). Obaj ze Srinim dojdziecie w końcu do wniosku, że skończył się czas czczej gadaniny i nastał czas czynów!

Freddy postanawia uratować miasteczko, będąc jednak człowiekiem skromnym, myśli o ukryciu swego bohaterstwa pod przebraniem. Wespół ze Srinim zastanawiacie się więc nad



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

kilkoma strojami (czarna peleryna, czapka w kształcie głowy nietoperza... lub czerwony płaszcz, niebieski trykot opinający atletyczny tors, czerwone buty, duża litera F na piersi... i jeszcze parę innych stroików), wszystko to jednak jest do du..., chyba jednak lepiej zabrzmi do luftu. Jako Freddy dochodzisz ostatecznie do wniosku, iż przede wszystkim musisz zamaskować jakoś brak ucha, które jak pamiętamy, odstrzelił Ci przed laty Kenny Kid. Ale po kolei, jak powiedziała babcia do Kozaków Budionnego. Idź do swej sypialni i weź ze skrzyni (obok szafy na ubrania) strój Freddy'ego Rewolwerowca. Otwórz komódkę pod ścianą i weź z niej kwit. To przypomni Ci, że buty zostawiłeś kiedyś (po prawdzie było to przed sześciu laty, ale kwit to kwit) u cyrulika – czyli golibrody. Idź do Barber's Shop i daj kwit fryzjerowi: odda Ci – niewyczyszczone, ▪ jakże! – buty. Teraz najważniejsze – ukryć jakoś brak ucha. Na szczęście Srini poddał Ci niegłupią myśl. Wróć do apteki ▮ weź ze ściany po prawej stronie Srebrny Medalion (Srini dostał go niegdyś od kolegów po fachu). Idź teraz z medalionem do sklepiku Chestera (siedzi tam narrator naszej opowieści – Świszczący Willie – ▮ dłubie coś zaciekle nożem w drewnie). Pokaż mu Srebrny Medalion, a wówczas podpowie Ci, jak masz zrobić odlew swego ucha. Potrzebne Ci będą: glina (znajdziesz ją na



grobie swego druha, Gravesa) i wosk (skubnąłeś go nieco ze świec w kościółku). Wróć do Williego i weź zostawiony przez niego nóż. Przejdź do swego laboratorium. W laboratorium weź tygiel (CRUCIBLE) ▮ wrzuć do niego medalion. Nożem wykrój z wosku kształt ucha, oblep formę gliną, zapal palnik ▮ wypal na nim formę z woskiem. Potem podgrzej na nim tygiel ze srebrem i na koniec wlej srebro do wypalonej formy. Dłonią wykrusz glinę i... masz Srebrne Ucho. Nie wychodź z laboratorium, tylko od razu przebierz się w strój Samotnego Rewolwerowca (zacznij od przymocowania ucha). I tak zaczniesz czwartą część gry...

CZĘŚĆ IV

Showdown at Hallelujah Corral
Strzelanina w Zagrodzie Alleluja

Aby dowiedzieć się co dzieje się w mieście, pójdź pod saloon i zagadnij do łażącego tam i ▪ powrotem ▪ ponurą miną Chestera. Poinformuje Cię on, że w miasteczku pojawił się jakiś tajemniczy gracz, który w krótkim czasie wygrał od wszystkich mieszkańców akty własności na ich domy. Teraz zaś gra ▪ Indianami o okoliczną prerię. Tajemniczy gracz każe nazywać się Aces. Wejdź do saloonu ▮ spójrz (ikona okularków) na tajemniczego grajka. Dość szybko zauważysz, że coś ▪ nim jest nie tak, jeśli zaś nie jesteś dziedzicznym idiotą, dostrzeżesz trzecią rękę, którą gość operuje przy kartach. No jasne, to szuler. Złap go za trzecią łapę gdy będzie ją wysuwał. Aces chwyci za rewolwer, Freddy zaś przewróci stół i poszuka za nim schronienia. Nie ma co liczyć na pomoc gapiów. Strzel w metalowy wspornik na buty ułożony nisko wzdłuż lady baru. Kula odbije się od wspornika, trafi w żyrandol, Aces dozna iluminacji, szeryf zaś, aczkolwiek niechętnie, wobec niezbitych dowodów winy będzie musiał zamknąć go na dłużej. Tajemniczy srebrnouchy strzelec pozostanie nierozpoznany. Nieznany szef każe teraz szeryfowi ▮ bankierowi wynająć grupę wyposzczonych kowbojów, którzy pragnąc zgwałcić całe bydło i uprowadzić wszystkie kobiety (a może na odwrót?) sterroryzują miasteczko.



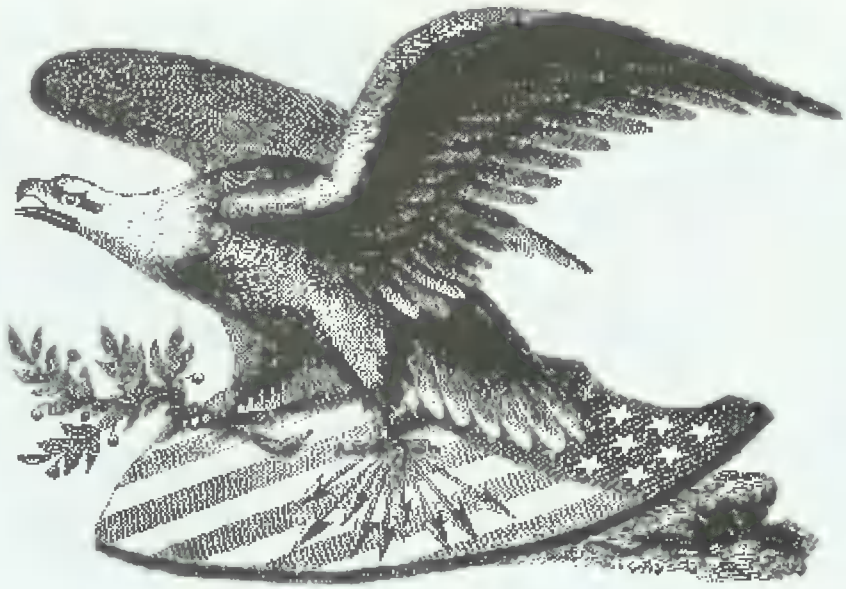
Nie pokazuj się na głównej ulicy. Opuść saloon tylnymi drzwiami i przejdź do cyrulika (do razury wejdź również od tyłu: aby tego dokonać wejdź w niewielki zaułek naprzeciwko wieży ciśnień). Daj golibrodzie Francuskie Widokówki. W takich małych, zagubionych w prerii miasteczkach, golibroda parał się również rwaniem zębów i na taki właśnie przypadek Salvatore przygotował sobie pojemnik z gazem rozweselającym. Ucieszony z podarunku, który zrobił na nim niemałe wrażenie, cyrulik podaruje Ci ów gaz. Wyjdź ▪ zakładu tylnymi drzwiami (naprowadź ikonę ręki na ich odbicie w lustrze) ▮ unikając głównej ulicy dostań się jakoś na tyły saloonu. Wejdź do góry po schodkach, postaw puszkę na poręczy balkonu ▮ wróć na tyły szynku. Przemknij się teraz bocznymi uliczkami do bur... no wiesz. Nie właź do środka – nie czas na rozrywkę. Wejdź do altanki i spójrz pomiędzy gałęzie. Powinieneś zobaczyć puszkę na poręczy balkonu. Rozwal ją celnym strzałem ze swego sześciostrzałowca. Kowboje popękają (dosłownie) ze śmiechu. Na tym jednak nie koniec. Przeciwko Freddy'emu stają bardziej niebezpieczni od braci James, bardziej podstępni od Johna Ringo, bardziej podli od... i tak dalej, jednym słowem paskudni rewolwerowcy do wynajęcia, bracia Lever. Musisz ich załatwić pamiętając jednak, że nie wszystko co pojawi się w zasięgu broni to wróg – nie grasz w końcu w jakimś hollywoodzkim westernie, gdzie reżyser uśmierca każdego, kogo uchwyci w obiektyw. Jeśli pokonasz braci Lever, staniesz oko w oko ▪ samym Kenny Kidem. Masz z nim stare porachunki. Zobaczysz ulicę w dość szczególnym ujęciu. Gdy ujrzysz, że Kenny Kid wyciąga broń, strzelaj. Jest to przecież Dziki Zachód ▮ obowiązuje tu jedno prawo: przeżywa szybszy. Niestety, szybszy jest Kenny Kid. Postrzelony w drugie ucho Freddy wali się na ziemię. Jak przez mgłę słyszysz jeszcze drwiny Kida, który ma nadzieję, że Penelopa będzie zadowolona. Penelopa? Niewinna nauczycielka, ukochana Freddy'ego? „Kliknij" ikoną dłoni na chustce, potem chustką obwiąż sobie ucho, aby powstrzymać krwawienie. Idź do budyneczku szkoły i pogadaj ▪ Penelopą. Penelopa wyciągnie derringer (to taki mały rewolwerek, skuteczny jednak z bliskiej odległości i dlatego chętnie używany przez szulerów i... niektóre damy!) i spróbuje Cię zastrzelić. Złap tabliczkę z ławki i zasłoń się przed kulą. Tak, czy owak rąbnięty tabliczką, tracisz niestety ostatecznie kontakt ▪ rzeczywistością... Penelopa pozostawi biednego Freddy'ego w piwnicy płonącego domu. Okazuje się, że rola nauczycielki ▪ małego miasteczka dawno już się jej znudziła, a gdy odkryła, że okoliczna preria kryje pod sobą pokłady nafty, postanowiła się wzbogacić i wespół z bankierem i szeryfem zamierzała doprowadzić do tego, aby miasteczko opustoszało. co w konsekwencji spowodowałoby spadek cen na ziemię i cała trójka konspiratorów wzbogaciłaby się za psie pieniądze. Kilkakrotnie „kliknij" ikoną dłoni na Freddym, aby go rozbujać. Gdy już zwali się na bok, „kliknij" dłonią na srebrnym uchu, wyostrz ucho o podłogę ▮ przetnij nim więzy. Popatrz jak Freddy śmiga po schodach w górę. Na górze zostaniesz zaatakowany przez Penelopę, która nie na darmo była mistrzynią międzyszkolnego kółka szermierczego. Freddie jednak był reprezentantem stanu na mistrzostwach akademickich w szabli. Każ mu zdjąć szablę ze sciany obok Penelopy i dalejże w tany! Jeśli zepchniesz Penelopę dostatecznie daleko do tyłu, straci ona równowagę i upadnie... W tym momencie ponownie pojawi się Kenny Kid, który zdecydowany jest tym razem załatwić sprawę bez niedomówień. Nie pozwól Penelopie wstać: załatw Kenny Kida rzucając weń srebrnym uchem, które niczym gwiazda ninja, trafi zbira w grdykę.

I to już niestety koniec zabawy. Dobra robota, hombre!

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu ▫ wersję na IBM PC



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



TWISTY PEPPER

część 1

ADVENTURE IN TIME

Główną bohaterką gry jest dziewczynka Twisty Pepper, która jest szczęśliwą posiadaczką psa o imieniu Lockjaw. Cała przygoda zaczyna się w momencie, kiedy Pepper odkrywa, iż jej nieco ekstrawagancki wuj Fred wynalazł machinę czasu i ma zamiar przy jej pomocy zmienić niemal całą historię Ameryki. Uwziął się zwłaszcza na Bena Franklina, którego szczerze nienawidzi. Któregoś dnia Pepper znalazła się w laboratorium wuja wiedziona ciekawością. W pewnym momencie w ogólnym zamieszaniu Lockjaw wpadł do machiny czasu, dziewczynka zaś chcąc ratować psa musiała wskoczyć tuż za nim. W ten nieco przypadkowy sposób obydwoje przenieśli się do Filadelfii do roku 1764. Rzeczywistość jednak jest już zmieniona, a wszystkie fakty historyczne mocno się „pokiełbasiły".

Głównym celem gry jest uwolnienie uwięzionego Lockjawa, przepędzenie generała Pugha z kolonii oraz przywrócenie właściwego biegu wydarzeń. Oprócz standardowych ikon, które pojawiły się ostatnio w najnowszych grach firmy Sierra On-line (takich jak „Pójdź", „Zrób", „Spójrz", „Porozmawiaj", itp.) w programie umieszczono dwie dodatkowe. Jedną z nich jest owal z napisem „True" czyli prawda. Opcja ta służy do sprawdzania, co jest prawdą, a co nie. Należy bowiem pamiętać, że wuj bohaterki gry znacznie pozmieniał historię. I tak np. Ben Franklin zamiast pracować, przybrany paciorkami niczym hippies, siedzi sobie w gorącej kąpieli. Jeżeli chcesz się dowiedzieć, czy Ben naprawdę siedział cały czas w wannie, „kliknij" ikoną „Prawdy" na Benie. Pojawi się wówczas odpowiedź „TRUE" lub „FALSE"(czyli prawda lub kłamstwo) oraz dokładny opis dlaczego tak jest. Druga z ikon to właściwie „guzik" z napisem „QUIZ". Jeśli na nim „klikniesz", komputer przypomni Ci, co masz zweryfikować ikoną „TRUE" (tekst na górze) oraz co masz zrobić, aby przejść do następnego aktu (tekst na dole). Po zakończeniu każdej takiej części komputer rozpoczyna teleturniej. W jego ramach zadaje Ci pytania, na które odpowiedzi miałeś znaleźć w czasie dotychczasowej gry używając ikony „TRUE". Jeżeli odpowiesz na wszystkie prawidłowo w nagrodę będziesz mógł zobaczyć prześmieszną animację. Tak więc w typowo przygodową fabułę gry udało się wpleść (i to z powodzeniem) elementy poznawcze (można by rzec edukacyjne) przybliżające historię życia jednego z prezydentów USA.

Od czasu do czasu, w trakcie zabawy wcielasz się w postać psa Lockjawa. Ma onrównież dodatkowe ikony. Oto ich opis:

Ikona idącego psa – „IDŹ",
Ikona psiej łapy – „DRAP",
Ikona psiego nosa wąchającego kwiatki – „POWĄCHAJ",
Ikona psiego pyska – „GRYŹ",
Ikona psich oczu – „POPATRZ",
Ikona psa z baryłką u szyi – „ZASOBNIK".

Na zakończenie jeszcze jedna uwaga. Na początku gry, gdy wybierzesz z głównego menu opcję „START GAME" pojawi się spis aktów na które podzielona jest gra. W sumie jest ich sześć. Można zacząć i od ostatniego, ale pomimo tego, że komputer w skrócie opisze Ci co się do tej pory wydarzyło, stracisz naprawdę niezłą zabawę. Dlatego też nasz opis zawiera sposób przejścia gry od początku do końca.









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

AKT 1

Pepper podróżuje w czasie albo Katastrofalne Lądowanie w kolonii



Grę rozpoczynasz przed swoim domem. Z betonu weź starą gumę i daj ją Lockjaw'owi. Pies będzie żuł gumę do czasu, aż ta stanie się miękka. Teraz weź leżący za budą Lockjaw'a kawałek rynny. Przejdź do „INVENTORY" i użyj gumy na rynnie. Guma przylgnie do niej i zastąpi klej. Teraz spróbuj wdrapać się na rynnę (nie tę w „INVENTORY", lecz tę obok okna). Okaże się, że rura jest za krótka. Odkręć więc kran z którego Lockjaw napije się wody i spróbuj wziąć jeden kwiatek z ogródka sąsiadki. Wówczas z okna wychyli się dość paskudna i wrzaskliwa dama. Pogadaj z nią. Sąsiadka powie Ci, że Lockjaw ciągle niszczy jej kwiaty i ostrzeże, aby trzymał się on od nich z daleka. Dalsze próby wzięcia kwiatów są bezcelowe. Sam Rambo nie bronił by ich lepiej. Przymocuj więc rynnę z gumą do rynny, na którą próbowałeś się wspiąć. Będzie pasować jak ulał. Spróbuj się teraz na nią wdrapać. W tym samym momencie za oknem swego domu zobaczysz cienie rodziców. Podsłuchaj ich rozmowę. Jej przedmiotem jest mieszkający u was wuj Fred – szalony wynalazca. Ostatnio strasznie narozrabiał i Twój tato ma już po prostu tego dosyć. Rodzice próbowali co prawda oddać wuja do szpitala dla czubków, ale kiedy wysadził w powietrze gabinet dyrektora wyrzucono go i nie zechciano przyjąć z powrotem. Po skończonej inwigilacji najbliższych jeszcze raz spróbuj wdrapać się na rynnę. Tym razem przeszkodzi Ci Lockjaw, który chce iść z Tobą. Niestety, zgubił swoją smycz, musisz więc ją odszukać. Wcielasz się zatem w rolę Lockjaw'a i zaczynasz poszukiwania. Powąchaj rabatę kwiatów sąsiadki, po czym pogrzeb w ziemi koło kwiatów. Odkopiesz smycz, ale z okna – niczym diabeł z pudełka – wyskoczy stara jędza i znowu zacznie coś bełkotać. Na szczęście szybko przeistaczasz się ponownie w postać dziewczynki. Weź teraz smycz, po czym załóż ją Lockjaw'owi i oboje wdrapcie się na dach (ikona ręki). Spróbuj popatrzeć przez okno. Niestety jest ono zbyt brudne, aby cokolwiek zobaczyć. Przetrzyj je zatem rękawem (ikona ręki) i podsłuchaj monolog mściwego wuja Freda. Na uczelni wykpiwano jego teorie i uważano go za – łagodnie mówiąc – dziwaka. Maniakalny wynalazca postanowił więc wziąć odwet hurtem na całym świecie. Wynalazł machinę czasu i z jej pomocą zapragnął zmienić całą historię, aby na zakończenie zabawy uczynić siebie wszechpotężnym władcą. A to He-man! Postanowił zacząć od Bena Franklina, którego szczerze nie cierpiał jeszcze z czasów szkolnych. Napoił go eliksirem, którego esencję zaczerpnął od hippisów z roku 1968: żyj i pozwól żyć innym, porzuć działania gwałtowne, kontempluj przyrodę, itp. Hasła same w sobie bardzo szlachetne, jednak wcielone w życie w nieodpowiednim okresie i przez niewłaściwe osoby mogły przynieść więcej szkód niż korzyści. Świadoma niebezpieczeństwa Pepper zdecydowała się naprawić skutki szaleństwa wuja, czy zresztą miała inne wyjście, skoro przez nieostrożność Lockjaw'a obydwoje wpadliście na strych wprost pod nogi wuja Freda, a w ogólnym zamieszaniu Pepper uruchomiła uderzeniem głowy maszynę czasu, w którą dodatkowo wleciał także Lockjaw? Teraz naciśnij guzik, w który przedtem tak boleśnie uderzyła Pepper. W ten sposób przeniesiesz się razem z Lockjaw'em do jednej z kolonii angielskich w Ameryce w 1764 roku. Coś tu jednak nie gra. Po mieście chodzą jacyś wyznawcy Kriszny, którzy powinni siedzieć w Indiach. Na domiar złego, lądując z trzaskiem Pepper uszkodziła niesiony przez nich dzwon! Teraz komputer zademonstruje Ci jak używać ikony „TRUE". Użyj jej na gościu siedzącym w dybach. Okazuje się, że jest to postać o której Franklin napisał książkę: niejaki Biedny Ryszard (Poor Richard). Książka jest zbiorem ludowych gadek, żartów i anegdot, a Ryszard tak naprawdę jest postacią fikcyjną, kimś w rodzaju Dyla Sowizdrzała. Pogadaj dwukrotnie z tym jegomościem. Dowiesz się, że Ben Franklin zamiast robić to, co robił normalnie, namawia ludzi do lenistwa i bezczynności. Ryszard zaś dostał się w dyby za usiłowanie zwrócenia ziomkom uwagi na bezsens takiego postępowania (ciekawostką jest fakt, iż w ogólnym szaleństwie jedynie postać fikcyjna zachowała zdrowy rozsądek). Weź czerpak z wiadra i napełnij go wodą, a następnie podaj go Ryszardowi. Kiedy się napije, uwolnij go. Gdy tylko Ryszard zniknie, pojawi się strażnik miejski i zaaresztuje Cię za uwolnienie więźnia. W chacie zastępującej więzienie weź młotek i wybij nim gwoździe z framugi okna (w prawym dolnym rogu framugi). Teraz zdejmij materiał z pudełka po prawej stronie. Gwoździe, młotek i materiał (w „INVENTORY" wszystko jest w jednej ikonie) użyj na oknie. Tak oto powstanie parawan. Teraz weź zioła wiszące u sufitu po prawej stronie i przesuń pudło z którego wziąłeś młotek. Po tym wysiłku Pepper zrobi się senna i utnie sobie małą drzemkę. Nie będziesz chyba tracił czasu na takie głupstwa, czujny Lockjaw przecież nie śpi! Pogrzeb w miejscu na którym stało pudełko. Gdy pies zrobi pod ścianą podkop, obudzi się Pepper. Wejdź do dziury (ikona ręki). W ten sposób wydostaniecie się







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



z chaty. Weź teraz leżące na ziemi kamienie oraz kość leżącą koło Lockjaw'a i rzuć nią w wiszące na linie czwarte ubranie od prawej. Lockjaw strąci ubranie, a Ty je po prostu podnieś. Teraz rzuć kością w drugie ubranie od prawej i też je podnieś. Sam załóż kapelusz i ubranie, Lockjaw'a zaś przebierz w becik. Wyjdźcie z alei. Co prawda uda się Wam oszukać strażnika, jednak Lockjaw pogoni za kotem. W całej awanturze brakuje jeszcze gubernatora kolonii, generała Pugha: pojawi się niebawem. Tymczasem Lockjaw wpadnie na powóz, a uderzenie tak go ogłuszy, że psina padnie niczym bokser po nokaucie. Kiedy przyjdzie strażnik, szybko skryj się z powrotem w alei. Lockjawa zabierze Ima, córka generała Pugha (smarkula ma naprawdę okropne maniery). Wszyscy odjadą powozem do siedziby Pugh'ów. Sądząc po dobiegających z oddalającego się powozu odgłosach, gubernatora czeka ciężka przeprawa z Lockjawem (bo też imię psa w swobodnym przekładzie



znaczy Kłaposzczęki). W tym momencie zaczyna się drugi akt. Dla tych, którzy chcą odpowiedzieć prawidłowo na wszystkie pytania w quizie, a nie znają angielskiego, podajemy odpowiedzi:

1. – C.
2. – B.
3. – D.
4. – A.
5. – C.

AKT 2

Pepper zwiedza Filadelfię, czyli zwariowani koloniści Stuknięty Ben

Lockjaw został uprowadzony przez Imę do siedziby Pugh'ów. Teraz nie tylko musisz zaprowadzić porządek w historii i odmienić Bena Franklina, ale i uratować Lockjaw'a z siedziby Pugh'ów. W mieście zaroi się teraz od ludzi, którzy albo są na siebie obrażeni, albo kompletnie nic nie robią. To skutek wrogiej roboty wuja Freda. Zatrzymaj się obok gościa zabawiającego się „frisbee". Zagadaj do niego. Na ekranie pojawi się wówczas okienko z czterema twarzami różnych ludzi. Lewa górna „gębusia" przedstawia Bena Franklina, prawa górna to portret generała Pugh'a i jego córki Imy, lewa dolna zaś przedstawia psa Lockjaw'a. W każdym z przypadków wybór danej twarzy oznacza Twoje pytanie o nią. Natomiast prawy dolny wizerunek przedstawia wizerunek osoby, z którą w danej chwili rozmawiasz. Jeżeli „klikniesz" na tym właśnie portrecie, Pepper zacznie wypytywać rozmówcę o niego samego. W rozmowie z gościem grającym we „frisbee" wybierz wszystkie ikony po kolei. Dowiesz się, że Ben Franklin namawia wszystkich do zabawy i leniuchowania, Pugh'owie opodatkowują co się da, a ostatnio myśleli nawet o opodatkowaniu oddychania powietrzem. Jeśli idzie o Lockjaw'a, sprawa wygląda pochyło, bo z dużej ilości psów, które Ima porwała, nie wrócił ani jeden. Z kolei gość z którym rozmawiasz miał niegdyś zamiar studiować medycynę, ale kiedy Ben powiedział mu, że to błąd i pokazał jak bawić się i leniuchować chętnie poszedł za jego radą. Przejdź teraz w prawo. Niechcący usłyszysz kłótnię pary zakochanych, którzy obrzucają się wyzwiskami. Pogadaj z bratem faceta, z którym przed chwilą rozmawiałeś. To ten gruby grający we „frisbee" przez ekran ze swoim bratem. Wypytaj go również o wszystkie postacie. Dowiesz się mniej więcej tego samego, co poprzednio. Spod drzewa podnieś sakwę. Następnie pogadaj z mężczyzną siedzącym na ławce. Jego również wypytaj o wszystkie postacie. Okazuje się, że jegomość pokłócił się ze swoją dziewczyną, bo ta zgubiła swoją wstążkę do włosów. Porozmawiaj więc z dziewczyną (i wypytaj ją o wszystkie postacie). Idź w prawo. Zostaniesz obsypany wyzwiskami przez jakąś niezbyt sympatyczną damę. Zapukaj do drzwi środkowego sklepu. Kobietę, która się pojawi wypytaj o wszystkie postacie. Wejdź do sklepu po prawej. Właścicielkę wypytaj o wszystkie... (od tego momentu przestajemy o tym przypominać). Nareszcie osoba, która trzeźwo myśli! Twierdzi ona, że pewnego dnia Ben powrócił do miasta z paciorkami na szyi i zaczął namawiać wszystkich do leniuchowania. Po pewnym czasie wszyscy poszli za jego przykładem. Starsza dama twierdzi też, że od czasu kiedy Ben sfiksował nikt nie jadł już smacznych czekoladek ba, spalono wręcz recepturę na najlepsze z nich. Spróbuj wziąć słój stojący na ladzie. Starsza pani wyjawi Ci, że jeżeli przyniesiesz jej receptę na czekoladki da Ci słój. Wyjdź ze sklepu i idź w lewo. Teraz wybierz drogę w górny lewy róg ekranu. Znajdziesz się na ulicy z pocztą. Zapukaj do drzwi zajazdu – wyjdzie z nich jakiś gruby generał. Wypytaj go o wszystko. Generał to okropny żarłok, nie podoba mu się wszystko, co wymyślił Ben Franklin, jest jednak przyzwyczajony do wykonywania rozkazów, skoro więc Franklin polecił mu się wygłupiać, czyni to bez entuzjazmu, ale i bez oporu. Pogadaj z gościem siedzącym za stolikiem. Jest to miejscowy cwaniak i szachraj. Niestety, Pugh'owie zabrali mu wszystkie zabawki i teraz nie ma czym grać. W „INVENTORY" otwórz sakwę. W środku znajdziesz kamienie do gry, daj je więc szachrajowi, za co w zamian dostaniesz szylinga. Teraz zastukaj do drzwi następnego sklepu i pogadaj z kobietą, która wyjdzie na zewnątrz. Okropna z niej kutwa, skąpa aż do przesady, Ben Franklin





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





nie widzi jednak niczego złego w jej skąpstwie. Teraz wejdź na pocztę. Porozmawiaj z facetami siedzącymi za ladą. Spróbuj teraz wziąć paczkę leżącą po lewej stronie ekranu. Jest to paczka dla Bena. Pracownicy poczty nie są jednak aż tak głupi, żeby oddać komuś tak po prostu czyjąś przesyłkę. Zadadzą Ci kilka pytań, na które odpowiedź znajdziesz w instrukcji do gry. Co, pogryzł Ci ją pies? Jak zwykle masz pecha! Nie przejmuj się jednak tylko zerknij poniżej, jednak uważaj, gdyż odpowiedzi i pytania, które tu zamieszczamy nie są w programie podane dokładnie w tej samej kolejności, uważnie zatem je czytaj:

Was Ben borne on Milk Street... True.
Was Ben oldest child in his family... False.
Ben really loved this soap business... False.
Silence Dogood is Ben's cousin... False.
Ben ran away to Philadelphia... True.
Leather Apron Club was bunch of guys.. False



King of France sent Ben a letter... True.
Is Ben planning Going to England... True.
Ben met Deborah when... False.

Jeśli odpowiesz prawidłowo na pytania poczciarzy, pozwolą Ci wziąć paczkę dla Bena Franklina. Opuść budynek poczty i ruszaj przed bramę, gdzie spotkałeś skłóconą parę narzeczonych. Idź dróżką w głąb ekranu, w stronę domku Franklinów. Zanim tam dojdziesz, u miejskich rogatek pojawi się gubernator Pugh i pouczy strażników o konieczności pobierania podatku od przechodzących. Strażnicy są dość gamoniowaci, ale w końcu pojmują o co chodzi. Gdy Pugh pójdzie sobie precz, przy rogatkach pojawi się Pepper. Daj strażnikom szylinga, którego dostałeś od miejscowego wydrwigrosza dzięki czemu bez protestów przepuszczą Cię dalej. Dotarłszy przed drzwi domu Franklinów zaczniesz zastanawiać się, co też porabia Lockjaw W ten sposób akcja gry przeniesie się do rezydencji Pughów i do uwięzionego przez Imę psa.

Lockjaw ma kłopoty – Ima ma naprawdę paskudny charakterek i okropnie lubi dręczyć swe psy. Opowiada Lockjawowi, jakie „przyjemności" czekają go u niej i wychodzi, aby zawołać kamerdynera, który zajmie się psiną: przytnie jej pazury, spiłuje kły i tak dalej. Bierz się do dzieła, bo inaczej Lockjaw marnie skończy. Gdy Ima wyjdzie, postępuj jak zdenerwowany pies: gryź, co się da – manekina, poduszkę, szafkę biblioteczną i lokaja (temu nie żałuj, zasłużył sobie aż nadto). Pogryzienie lokaja odsłoni przed Lockjawem nowe perspektywy (zmaltretowany fagas miotając się boleśnie niechcący pokaże psu tajne przejście). Pogryź jeszcze zegar i wejdź w odsłonięty otwór. Teraz dziabnij zasłonę, a przekonasz się, dlaczego los pupilów Imy był dość opłakany. Z prawej strony dostrzeżesz mysią dziurę. Spróbuj w niej powęszyć i każ Lockjawowi użyć w tym miejscu swych szczęk. Pies przegryzie się przez drewno niczym termit i wytnie w nim spory otwór. Następnie spraw, aby pies wszedł w tę dziurę i skieruj go w prawo do kominka. Zza zasłony płomieni Lockjaw podsłucha rozmowę pomiędzy Pughiem i jego doradcą. Obaj mają w tej chwili dwa powody do zmartwienia. Po pierwsze, muszą przekonać jakoś kolonistów, że podatek, którym właśnie ich obciążyli, jest zgodny z prawem. W rzeczywistości bowiem wymyślił go niewyczerpany w pomysłach doradca Pugha. Po drugie, obawiają się, że Poor Richard narobi im w końcu kłopotów. W tym momencie akcja gry powraca do Pepper. Zapukaj (ikona dłoni na kołatce drzwi) do bramy. Wyjdzie pani Franklin. Porozmawiaj z nią. Niestety, nie chce Cię wpuścić do domu. Zapukaj ponownie i podaj jej paczkę, którą Pepper zabrała z poczty. Pani Franklin nadal nie zamierza wpuścić Cię do środka i powiada, że z paczką możesz zrobić co zechcesz. Gdy zdenerwowana lenistwem męża matrona zniknie w głębi domu, otwórz paczkę. Znajdziesz w niej książkę o elektryczności. Ben Franklin był znanym eksperymentatorem i wynalazcą piorunochronu. Zapukaj zatem po raz trzeci i podaj Mrs.



Franklin wiekopomne dzieło. Teraz wreszcie pozwoli Ci wejść do domu i sama zaprowadzi do męża. Siedzi on w wannie i kontempluje tajemnice bytu. W tym momencie będziesz musiał odpowiedzieć na pytania testu.

1. d
2. b
3. b
4. d
5. c

I tak oto przechodzisz do Aktu III–go gry, ale o tym i o dalszych przygodach małej Pepper i jej wiernego psa, opowiemy już w następnym numerze „CS".

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu o wersję na IBM PC



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

„KGB" jest kolejną grą teamu Cryo, znanego głównie dzięki znakomitemu programowi „Dune". Jednak „KGB" należy do zupełnie innego gatunku – jest to gra typowo przygodowa (adventure). Akcja rozgrywa się w 1991 r. w ZSRR, co niewątpliwie związek z panującą na zachodzie od pewnego czasu modą na wszystko, co radzieckie. Fabuła gry jest niesłychanie skomplikowana i nawet po jej ukończeniu, tak do końca nie wiadomo kto jest dobry a kto zły – zupełnie jak w życiu. Na trudność gry wpływ ma jej konstrukcja. Akcja toczy się wieloma rozmaitymi torami, które trzeba jednocześnie kontrolować. Ponad to, aby przejść wiele fragmentów gry nie wystarczy kierować się logiką, gdyż akcja przeplatana jest typowo zręcznościowymi sekwencjami. Może się także zdarzyć, że pominięcie jakiegoś drobnego szczegółu w pierwszej fazie rozgrywki może pod koniec okazać się tragiczne w skutkach i co za tym idzie uniemożliwić skończenie gry. Bohaterem gry jest kapitan Maksym Michajłowicz Rukow, który z niewiadomych (początkowo) przyczyn został przeniesiony ze Specnazu do centrali wywiadowczej KGB. Przydział służbowy to departament P z siedzibą w Moskwie. Zaraz po przybyciu na miejsce, nasz bohater otrzymał zadanie rozwiązania zawiłej intrygi politycznej. Jak wynika ze wstępnych raportów w sprawę zamieszanych jest wielu najwyższych rangą oficerów KGB...



KGB

★ PRACA KONKURSOWA ★



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

ZASADY GRY

Na wstępie jedna istotna uwaga – ze względu na poruszaną tematykę gra posiada wiele brutalnych elementów, które nie wszystkim mogą odpowiadać. Tak więc jeśli jesteś zbyt wrażliwy lub nie lubisz przemocy, wybierz sobie inną grę. Sterowanie jest bardzo proste. Wciskając prawy przycisk myszki, wywołujemy menu. Po wyborze dowolnej komendy kursor zmienia się i możemy nim operować na planszy gry, np. po wybraniu komendy HIDE, kursor zmienia się w napis HIDE – gdy skierujemy go teraz na drzwi, wywołujemy komunikat HIDE BEHIND DOOR; wciskając lewy przycisk myszy, chowamy się za drzwi. Bardzo użyteczną funkcją jest SMART POINTER wywoływany z menu komend. Jeżeli po jego wybraniu skierujemy wskaźnik na jakiś przedmiot wtedy wskaźnik zmieni się w komendę najczęściej używaną z tym przedmiotem lub inną, w tym przypadku oczywistą, np. na drzwiach zamienia się na GO, na telefonie w USE, a na oknie LOOK. Przedmioty, które możemy mieć przy sobie nie są widoczne na ekranie. Jeżeli w jakimś miejscu znajduje się, to kursor zaczyna w tym miejscu migać. Wtedy komendą LOOK oglądamy ten przedmiot i możemy go przenieść do swojego inwentarza. U dołu ekranu znajduje się listwa zawierająca ikony sterujące grą. Poniżej zamieszczamy ich znaczenie:

Ikona z kluczem francuskim – otwiera menu z którego możemy wybierać:

– możliwość do rozpoczęcia od nowa całej gry (lub rozdziału),
– cofnięcie się do początku bieżącej sceny,
– nagranie i załadowanie stanu gry,
– ustawienie typu zegara,
– szybkość wyświetlania tekstów,



– włączenie i wyłączenie gry,
– zakończenie gry.

Mapa – pokazuje rozmieszczenie pomieszczeń.

Inventory – możesz zobaczyć jakie posiadasz przedmioty, w co jesteś ubrany oraz używać poszczególne przedmioty. Podobnie jak na głównym ekranie mamy do wglądu menu komend (prawy przycisk myszy). W Inventory zawiera tylko cztery:

– Look – pozwala oglądać posiadane przedmioty,
– Use – pozwala na ich używanie,
– Destroy – służy do niszczenia przedmiotów i lepiej używać go z rozmysłem,
– Take – daje nam możliwość przeniesienia przedmiotu na ekran gry (staje się on wtedy kursorem myszy) i użycie go.

Ikona z klepsydrą – powoduje przyspieszenie upływu czasu, co jest bardzo przydatne przy bardzo długim oczekiwaniu.

Ikona replay – dzięki niej możemy przypomnieć sobie poprzednie czynności i rozmowy.

Zegar – wskazuje aktualny czas (w grze oczywiście).



JAK WYGRAĆ

Rozdział 1

Idź do gabinetu Wołowa. Wyjaśni Ci on na czym polega Twoje pierwsze zadanie. Jedź do biura Golistina i pokaż milicjantowi legitymację KGB. Wejdź do biura i dokładnie je przeszukaj. Zabierz wszystkie przedmioty: w radiu są baterie, w kieszeni płaszcza 2 dolary, na biurku pudełko zapałek i paczka po papierosach, natomiast w szafce wódka i kieliszek. Obejrzyj szafkę z prawej strony. Z telefonu wyjmij „pluskwę" i zniszcz ją. Wyglądając przez okno zauważysz faceta który bez wątpienia Cię śledzi. Po chwili milicjant przyprowadzi siostrę Golistina. Powiedz jej o śmierci brata i poproś żeby usiadła. Wypytaj ją o co się da, ale pamiętaj żeby być uprzejmy. Zanim kobieta wyjdzie otrzymasz od niej kasetę magnetofonową. Wyjdź i weź od milicjanta klucz od szafki. Wróć do biura Golistina i kluczem otwórz szufladę z prawej strony. Weź magnetofon i wycinek prasowy. Do magnetofonu włóż baterie i przesłuchaj kasetę. Następnie przeczytaj wycinek prasowy. Następnie oddaj klucz milicjantowi i wróć do departamentu P. Zdaj raport z postępów śledztwa i daj Wowłowowi kasetę. Na pytanie o hasło odpowiedz „Hollywood". Zostaniesz skierowany do gabinetu pułkownika Gałuszkina. Wysłuchaj go, a następnie pójdź do mieszkania (uncle Vanya's). Z szuflady w swoim pokoju weź dolary. Następnie jedź na ulicę Kursk. Wejdź do baru. Tam usłyszysz rozmowę Romea z barmanem. Wyjdź z baru i idź w lewo. Na następnym ekranie będą blaszane drzwi. Przejdź przez nie i wejdź po schodach na górę. Zapal zapałkę (użyj zapałek na pudełku), a szafki po lewej stronie weź notatnik. Teraz szybko powrotem na ulicę i dalej w lewo. Cztery ekrany dalej ujrzysz bramę. Wejdź do środka i idź na pierwsze piętro. Zapukaj do drzwi nr. 7 i powiedz, że przeprowadzasz ankietę na temat seksu. W mieszkaniu zadaj jakieś pytanie związane z ankietą, a otrzymasz długopis. Teraz możesz przyznać się, że tak naprawdę to prowadzisz śledztwo. Prowadząc grzeczną rozmowę, wypytaj kobiety o sąsiadów. Powinieneś unikać słów „Hollywood" i „Buyer 2"! W trakcie pogawędki z paniami dowiesz się, że niejaki Belusow naprzeciwka spędził rok za kratkami więzienia Lefortowo. Udaj się niezwłocznie do jego mieszkania i wypomnij mu ten fakt. Zamieszkuje on lokal nr. 5. Od niego także dowiesz się kilku ciekawych rzeczy, np. to, że sąsiad dołu, Riumin, spędził 5 lat w łagrze na wyspie Wrangler. Zejdź więc na dół i zastukaj do drzwi nr. 4. Przypomnij mu pobyt na wyspie. Rozmawiaj nim bardzo grzecznie. Wypytaj go o sąsiadów, a później wyjdź. Na korytarzu zobaczysz dwóch bandziorów wchodzących na pierwsze piętro. Pójdź za nimi. W korytarzu na górze zostaw notatnik i wejdź do klubu (pierwsze na prawo). Właścicielowi zaoferuj 30 dolarów, a zostaniesz przyjęty. Jeśli będziesz chciał to od miejscowego punka, możesz kupić „Sokoła Maltańskiego". Idź do drugiego pomieszczenia i zaczekaj, aż inny punk pójdzie do WC. Zaczekaj aż wróci i wyjdzie z baru i sam pójdź do toalety. Zapal światło i skorzystaj kibelka (jeśli musisz). Z kosza wyjmij paczkę kokainy, obejrzyj ją, wrzuć do ustępu i spuść wodę. Wróć do klubu i pogadaj z bandytami. Skorzystaj ich propozycji i pójdź nimi. Przechadzka nie potrwa długo. Wkrótce kompani poproszą Cię o opróżnienie kieszeni. Nie ze mną takie numery Bruner – zaatakuj Lionkę, a jego koleś da nogę. Przeszukaj nieboszczyka i zabierz wytrych. Przeciągnij (MOVE) zwłoki o jeden ekran w prawo i wrzuć do śmietnika. Jeśli po drodze zaskoczy Cię jakiś przechodzień, spław go byle czym. Pójdź w lewo o pięć ekranów od śmietnika. Metalowe drzwi otwórz wytrychem. Wejdź do środka i przejdź do następnego pomieszczenia. Zapal zapałkę i wciśnij przycisk



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

pod ladą. Wejdź w lewe drzwi, zapal światło i obejrzyj zwłoki. Wróć do budynku i idź na pierwsze piętro. Zapukaj do drzwi Sytenki (nr. 6) i porozmawiaj z nim o sklepie. Powiedz, że właśnie byłeś w chłodni. Wysłuchaj co Sytenko ma do powiedzenia i wróć na korytarz. Zobaczysz staruszkę wychodzącą z mieszkania nr. 8. Wytrychem otwórz te drzwi. Gdy będziesz w środku szybko wejdź w drugie drzwi po lewej stronie. Włącz światło i szybko zabierz kasety leżącą w szufladzie pod telewizorem. Obejrzyj je na magnetowidzie. Za chwilę zostaniesz pojmany i uwięziony w magazynku. Weź pluskwę ze stołu i zniszcz ją. Niebawem przyjdzie Rita, która ma za zadanie przesłuchać Cię. Udzielaj wymijających odpowiedzi. Niedługo do twej celi trafi również inny agent CIA – Greenberg. Na jego propozycję zabicia Rity odpowiedz „Let her go". Gdy usłyszysz, że gangsterzy wychodzą z mieszkania, posłuchaj, co dzieje się za drzwiami. Pokaż Amerykaninowi pluskwę. Obejrzyj brzęczyk nad drzwiami. Greenbergowi powiedz, że uruchamia on alarm w chłodni. Na jego pytanie odpowiedz „Let me think about it". Powiedz mu, żeby uruchomił alarm i zawołaj Ritę. Powiedz, że wiesz gdzie jest kokaina. Gdy Rita wypuści was, zaatakuj ją. Greenbergowi powiedz, że nie uciekasz. Wyjmij wszystkie przedmioty z szafki stojącej po lewej stronie. Obejrzyj paszport Greenberga. Idź ponownie do studia. Weź polaroida z szafy, fotografię ze stołu i teczkę z telewizora. Obejrzyj teczkę i wszystkie zdjęcia. Wróć do pokoju i ukryj się za drzwiami na korytarz. Gdy wejdzie Werto, ogłusz go i szybko przeszukaj. Weź pistolet, niebieską kartkę i zdjęcie. Polaroidem sfotografuj białą i niebieską kartkę. Następnie białą włóż do szuflady po lewej, a niebieską z powrotem daj Wertowi. Obejrzyj zdjęcia. Litery z obu kartek, czytane na przemian utworzą wiadomość: LENINGRAD AUG 1 6 3 PM LADOGA PARK. Wyjdź z budynku i jedź do Departamentu P. Po zdaniu relacji u Wowłowa będziesz rozmawiał z Gałuszkinem. Korzystając z rozszyfrowanej wiadomości odpowiedz na jego pytania.



Rozdział 2

Obejrzyj wszystkie nowe przedmioty w Inventory. Poczekaj, aż zadzwoni telefon. Odbierz go i wysłuchaj informacji. Ze świetlówki w łazience weź wiadomość. Jeśli masz kłopoty z jej rozszyfrowaniem zadzwoń do Guzenki, do Moskwy. Zgodnie z poleceniem trzy razy zgaś i zapal światło w swoim pokoju i zadzwoń pod numer 37452. Pamiętaj, że cała twoja misja jest ukartowana, więc nie musisz się ściśle trzymać rozkazów. Zejdź na dół i spróbuj zrobić zdjęcie portierowi. Zorientujesz się, że aparat jest zepsuty. Obejrzyj aparat oraz budkę telefoniczną przed hotelem. Idź do Departamentu 7. Przed wejściem do budynku KGB zostaw wszystkie swoje przedmioty oprócz pieniędzy i legitymacji. Legitymację pokaż portierowi i powołaj się na pułkownika Kuźniecowa. Przepustkę pokaż strażnikowi przy windzie oraz na górze. Z Kuźniecowem rozmawiaj raczej pokornie. Następnie znajdziesz się w pokoju majora Agabekowa. Obejrzyj co się da (głównie telefony) i gdy major zakończy pracę porozmawiaj z nim. Idź do gabinetu Czapkina i stąd zadzwoń do Agabekowa. Użyj odpowiedzi 1/1/1/1. Poczekaj na korytarzu, aż Agabekow wyjdzie. Pójdź wtedy do jego pokoju i weź cygaro ze śmietnika. Udaj się teraz do pokoju kpt. Drobnicy i po obejrzeniu wszystkiego (telefony!) pogadaj z nim. Nie pytaj tylko może o jego podejrzenia co do kolegów. Wyjdź z budynku i weź swoje przedmioty. Jedź do parku Ładoga. Pójdź w lewo i połóż mikrofon na ławce. Ukryj się za drzewem i włącz nagrywanie w magnetofonie. Około trzeciej spotkają się tu Romeo i niejaki Sawczenko. Gdy sobie pójdą, wyłącz magnetofon, weź mikrofon z ławki i idź w prawo. Ujrzysz Sawczenkę idącego do metra. Idź za nim i na stacji ukryj się za drzwiami. Ujrzysz jego spotkanie z Czapkinem. Idź za Sawczenką (follow Romeo,s contact). Zaprowadzi Cię on do magazynu. Teleobiektywem podejrzyj szyfr wprowadzany przez Sawczenkę. Poczekaj, aż wyjdzie on z magazynu i wprowadź szyfr (14C9A). Wewnątrz weź z biurka walizkę, wyjmij z niej kasety i obejrzyj je. Włóż je z powrotem do teczki, a teczkę z powrotem do biurka. Idź do drugiego pomieszczenia. Ustaw nagrywanie w magnetofonie i połóż go na ziemi. Idź lewymi drzwiami do biura. Obejrzyj tam wszystko i połóż mikrofon na biurku. Wróć z powrotem do pomieszczenia z magnetofonem i wejdź po schodach na poddasze. Otwórz okno, zejdź schodami na dół i opuść magazyn. Idź do baru, stąd na kolejne poddasze. Tu również otwórz okno i idź do toalety. Tu otwórz następne okno i wyjdź przez nie. Z ulicy spróbuj z powrotem wejść przez okno do baru, ale WC będzie akurat zajęte. Dzięki temu nie spotka cię to już w przyszłości. Gdy będziesz z powrotem na tyłach magazynu, schowaj się w mroczną alejkę i czekaj. Obserwuj wjeżdżający samochód i mroczną uliczką idź z powrotem na front magazynu. Schowaj się za drzwiami baru i czekaj. Do magazynu wejdzie Obukow. Po chwili wyjdzie – idź za nim do hotelu. W bufecie spotka się z Agabekowem. Gdy wyjdą idź za nimi i obserwuj ich rozmowę w holu. Idź za Agabekowem na zewnątrz i obserwuj jego odjazd. Wróć do magazynu i szybko idź mroczną uliczką na tyły. Wejdź przez okno do WC, potem na korytarz i schodami na górę. Przez okna i po dachu przejdź do magazynu. Zejdź z poddasza na dół i w pomieszczeniu z magnetofonem ukryj się za skrzyniami. Usłyszysz rozmowę, w której padnie nazwisko Sawczenko. Obukow



przejdzie przez pokój, po chwili wróci i opuści magazyn. Weź magnetofon, podłącz słuchawki, przewiń taśmę i wysłuchaj wszystkich nagrań. Nie cofaj taśmy! Ustaw z powrotem nagrywanie, odłącz słuchawki, zostaw magnetofon i drogą poddasze – dach – WC – ulica wróć do swojego hotelu. Idź do alejki za hotelem. O godz. 7:00 zjawi się twój informator. Na hasło „Cut–throat" pokaż mu swoją legitymację. Teraz odpowiadaj kolejno: „Just the remains of a Cuhan cigar", „Mechułaiev and Savchenko", „Yakuchev", „Viktor Matsnev handles...", „Crack...", „Agabekov". Wypytaj go o oficerów Departamentu 7, i o wszystko inne, co się da. Gdy powie ci, że zostało ci tylko jedno pytanie, spytaj „Shall we meet again?". Idź do swojego pokoju i czekaj. O godz. 7:30 przyjdzie twój kontroler – major Sawinkow. Porozmawiaj z nim i obejrzyj przyniesione przez niego zwłoki. Weź zdjęcie, płaszcz i kapelusz. Obejrzyj zdjęcie, załóż płaszcz i kapelusz, ciało przenieś do łazienki. Powiedz majorowi, że numer znaleziony przy nieboszczyku to numer budki przed hotelem. Zadzwoń pod ten numer. Odpowiedz „Yes", „Come up", „Come up". Zgaś światło i czekaj. Gdy facet zapuka, powiedz mu żeby wszedł. Sawinkow obezwładni go. Opowiedz majorowi wszystko i wypytaj go o co chcesz. Przesłucha on waszego gościa i udzieli ci dalszych instrukcji. Po jego wyjściu odczekaj pięć minut. Wynieś ciało z łazienki na korytarz i idź z nim do ostatnich drzwi na lewo. Zapal światło i weź butelkę z łóżka. Oblej wódką nieboszczyka i idź na dół do alejki za hotelem. Daj butelkę bezdomnym i wracaj na górę. W pokoju,



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

gdzie była butelka wyrzuć zwłoki przez okno. Zgaś światło i zejdź do recepcji. Powiedz portierowi, że ktoś hałasuje po nocy. Portier pójdzie na górę, a ty weź wózek inwalidzki zza kontuaru. Idź do alejki i posadź martwego gościa na wózku. Jedź z nim w lewo. Gdy milicjanci sobie pójdą, wrzuć ciało do kanału. Wróć do pokoju 205 i czekaj. Około 9:35 zjawi się Sawinkow. Wysłuchaj instrukcji i po jego wyjściu jedź do hotelu „Sjewiernaja Zwiezda". Idź do bufetu i porozmawiaj z Nataszą (stoi obrócona tyłem). Zapytaj o pokój 304 i o Tamarę. W tym momencie wejdzie Tamara. Zapytaj ją o jej pokój i powiedz, że interesuje cię 304. Powiedz, że się zastanowisz nad jej propozycją. W tej chwili wejdą Greenberg i Wallace. Porozmawiaj z Wallace (siedzi z prawej strony). Przyznaj się do znajomości z Greenbergiem. Weź od niej dolary i wypytaj ją o wszystko. Wróć do bufetu i porozmawiaj z Greenbergiem. Zaoferuj wymianę informacji. Na jego pytania odpowiedz: „Savinkov", „Ladoga Park...", „I've never heard of Protopopov". Wypytaj go o oficerów Departamentu 7, New Birth i o co jeszcze chcesz, nie bierz pieniędzy. Gdy Greenberg pójdzie, porozmawiaj z Tamarą. Pokaż jej pieniądze i idźcie do jej pokoju. Zapłać jej i powiedz, że chcesz porozmawiać. Spytaj ją o jej drugi pokój i jego numer. Zapłać za tę informację i jedź windą na czwarte piętro. Powiedz kobiecie, że idziesz do pokoju 41 6 i daj jej łapówkę. W pokoju obejrzyj łóżko i lustro. Ze stołu weź popielniczkę i rzuć nią w lustro. Przejdź przez dziurę do drugiego pokoju. Obejrzyj wszystko. Weź zdjęcie z szafki i obejrzyj je. Opuść hotel i jedź do magazynu. Przez boczną uliczkę, okna i dach dostań się do środka. Weź magnetofon i przesłuchaj nowe nagrania. Jedź do swojego hotelu i idź do pokoju. Upewnij się, że magnetofon jest nastawiony na wydawanie poleceń głosem. Odłącz słuchawki, przewiń taśmę do pierwszego nagrania i idź spać. O godz. 6:30 obudzi cię Czapkin. Grzecznie idź z nim do łazienki. Na jego polecenie odpowiedz: „I'm ready to talk, comrade". Na dźwięk słowa „talk" magnetofon zacznie grać. Zaatakuj zaskoczonego Czapkina. Przeszukaj go, weź pistolet i strzykawkę. Wstrzyknij Czapkinowi jej zawartość. Pytaj go o wszystko oprócz strzykawki właśnie. Po zadaniu wszystkich pytań Czapkin umrze. Zabierz jego ciało do pokoju i weź przedmioty z łóżka. Przestaw magnetofon na obsługę ręczną, podłącz słuchawki i czekaj. O godz. 7:00 przyjdzie Sawinkow. Opowiedz mu wszystko, czego dowiedziałeś się w hotelu i od Czapkina. Oddaj mu broń Czapkina. Po krótkiej drzemce weź przedmioty z łóżka, i nie przejmując się ciałem Czapkina idź do alejki za hotelem. O godz. 10:30 przyjdzie bezdomny. Poproś go o gazetę i daj mu w zamian swój nowy aparat fotograficzny. Przeczytaj gazetę i zgodnie z poleceniem o 11:15 czekaj koło budki przed hotelem. Odbierz telefon i odpowiedz „Cut-throat". Na pytania odpowiedz: „I don't know..." i „Matsnev's boat...". Wypytaj informatora o Wallace, Greenberga, oficerów Departamentu 7 i bandytow. Jedź do parku Ładoga. O godz. 12:00 zjawi się tu Greenberg. Powiedz mu, że nic nie wiesz o Protopopowie. Wysłuchaj jego informacji.



Rozdział 3

Wskocz do wody i wejdź na kuter od drugiej strony. Szybko ukryj się za skrzyniami i zaczekaj, aż mechanik pójdzie na tylny pokład. Zejdź włazem pod pokład, do pokoju radiooperatora. Wejdź w drzwi z lewej strony (obok schodów) i weź wszystkie przedmioty z szuflady pod łóżkiem. Wróć na pokład i wrzuć butelkę rumu do wody po twojej lewej stronie. Mechanik – alkoholik wskoczy do wody, dzięki czemu będziesz mógł przejść na rufę. Włazem wejdź do maszynowni i ukryj się w szafce. Czekaj aż do 7:00, kiedy to zerwie się pas transmisyjny w silniku. Zastąp go paskiem znalezionym w szufladzie pod łóżkiem. Schowaj się z powrotem do szafki i czekaj. O godz. 9:30 zrobi się ciemno, wyjdź więc na pokład. Idź na dziób i ponownie schowaj się za skrzynkami. Czekaj. O północy ujrzysz ciekawą scenę. Gdy tylko wszyscy zejdą z pokładu idź do pokoju radiooperatora i podsłuchaj przez drzwi rozmowę toczoną w kajucie. Gdy Sawinkow powie, że idzie rozejrzeć się na pokład, szybko wyjdź na górę i znowu ukryj się za skrzynkami. Gdy major wróci na dół, idź za nim. W pokoju radiooperatora obejrzyj skrzynię i weź obie walizki. Obejrzyj je oraz ich zawartość. Włóż torebki z powrotem do walizek, tylko się nie pomyl, która torebka do jakiej walizki. Walizki postaw z powrotem na ziemi, wyjdź na pokład i... ukryj się za skrzynkami. Czekaj do 5:00 rano. Wtedy Sawinkow i Wallace opuszczą kuter. Gdy pokład opustoszeje udaj się na rufę (nie wchodź do maszynowni) i tam ukryj się wiadomo gdzie (za skrzynkami). Gdy o 7:30 kuter zbliży się do portu, wskocz do morza.



Rozdział 4

Idź do Departamentu 7. Ukryj się za drzwiami garażu i czekaj. O 9:15 wyjedzie samochód Agahekowa. Złap taksówkę (wskazując na czerwoną strzałkę u dołu) i jedź za nim. Znajdziesz się przed szpitalem psychiatrycznym. Wejdź do środka i pokaż strażnikom legitymację. Dyrektora wypytaj o co się da, tylko nie zdradź, że nie pracujesz z Agabekowem! Idź do ostatniego pokoju po prawej stronie i wejdź w znajdujące się w nim drzwi. Zgódź się odpowiadać na pytania, ale przy najbliższej okazji oznajmij, że nazywasz się Rukow i niech to sprawdzą u dyrektora. Upieraj się przy swoim. W końcu psychiatra otworzy drzwi. Wejdź w prawe. Spytaj się go o jego pracę i powiedz, że nie jesteś współpracownikiem Agabekowa. Gdy tylko Cibulenko wybiegnie, natychmiast wciśnij czerwony przycisk po prawej stronie biurka, zamykając tym samym profesora w pokoju przesłuchań. Poczekaj chwilę, aż wyrazi on swoją chęć do współpracy. Mimo to poczekaj jeszcze dłużej. Cibulenko w końcu powie, że zaczyna się dusić. Użyj mikrofonu, aby z nim porozmawiać. Zapytaj go o pacjentów, Sanajewą, Agabekowa i Protopopowa. Cibulenko umrze. Wejdź do kabiny z prawej strony i wysłuchaj swego ojca. Otwórz drzwi przyciskiem. Idź do pokoju nr 3 i powiedz do pacjenta „Saliva" – usłyszysz rozmowę porywaczy. Wyjdź ze szpitala i jedź do swego hotelu. Wysłuchaj informatora i jedź na ulicę Gorkiego. Wejdź do mieszkania i porozmawiaj z Greenbergiem. Zapytany o „Memory's hible" da ci on „Mein Kampf", zagadnięty o „Motherland" da ci adres galerii. Wyjdź z domu i jedź na ulicę Wielkiej Wojny Ojczyźnianej (Great Patriotic War Street). Wejdź do galerii i powiedz sprzedawczyni, że przyszedłeś się rozejrzeć. Gdy turystka zawoła ją do tylnej części galerii, skryj się w szafie. Poczekaj, aż obie kobiety wyjdą i zgaś światło (wyłączniki są na obu ścianach). Idź do tylnej części sklepu. Weź z biurka nóż do papieru i wyjmij miecz ze statuy. Włóż w statuę nóż do papieru, a otworzy się tajemne przejście za obrazem. Wejdź do tajnego pokoju i obejrzyj... Gorbaczowa, czy też raczej jego sobowtóra, Protopopowa. Możesz spróbować z nim porozmawiać. Po chwili wejdą Wowłow i Sawinkow. Po krótkiej wymianie uprzejmości Wowłow zastrzeli Sawinkowa. Gdy rozkaże ci on zabić Protopopowa, zwlekaj z wykonaniem polecenia. Po chwili zjawi się wujek Wania z Igorem. Po krótkiej rozmowie Igor rzuci się na Wowłowa. Szybko podnieś z podłogi pistolet Sawinkowa i strzel do Wowłowa, gdy tylko się podniesie.

opracowanie: Jimmy L./Space Lobsters
w oparciu o wersję na Amigę

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

KONKURSY

KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Okazało się, że program „KGB" został wreszcie „rozgryziony". W tym numerze zamieszczamy jego rozwiązanie. Przypomnę, że „KGB" był tematem konkursu ogłoszonego w nr. (10) 2/93 i dopiero niedawno otrzymaliśmy do niego opis (w dodatku jedyny). Tym razem nie mieliśmy więc kłopotu z wyłonienie zwycięzcy konkursu. Został nim JAKUB ŁAPOT ze Szczecina.

Otrzymuje on nagrodę 1,000,000 zł.

Gratulujemy!

Odnośnie programów zgłoszonych do konkursu w ostatnim numerze tj. 3/93 (11), to już dziś możemy powiedzieć, że otrzymaliśmy bardzo dobre prace dotyczące „X–Wing" oraz „Robocop 3". Ciekawostką jest fakt, że nikt nie pokusił się o opisanie gry strategicznej „Caesar" – czyżby wśród naszych Czytelników nie było strategów z prawdziwego zdarzenia?

NOWY KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Do wspólnej zabawy proponujemy dziś dwa zróżnicowane tematycznie programy autorstwa dwóch bardzo renomowanych firm softwareowych. Są to „Syndicate" opracowany przez Bulfrog oraz Legacy MicroProse. Na wstępie kilka słów o samych grach.

„SYNDICATE"

To dzieło opracowane przez programistów, którzy mają już na swoim koncie takie hity jak „Populous" czy „Powermonger". Obecnie opracowano wersję dla IBM PC i Amigi. Na pierwszy rzut oka „Syndicate" jest do nich podobny (szczególnie do tego drugiego) lecz później okazuje się, że podobieństwo jest jedynie powierzchowne. Świat wykreowany w „Syndicate" przedstawiony jest przy pomocy grafiki 3D, a więc podobnie jak w „Powermonger", jednak pod względem wykonania przerasta wszystko co dotychczas opracował Bulfrog.

Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Dowodzisz małą grupką rebeliantów składających się z cyborgów. Świat podzielony na konkurujące o władzę korporacje, chyli się ku upadkowi. Twoim zadaniem jest niedopuścić do tego, ale najpierw ze swoją armią musisz przejąć nad wszystkim kontrolę.

Do wykonania masz wiele różnorodnych misji...

Czekamy na opis wszystkich zadań oraz krótkie podpowiedzi ułatwiające ich ukończenie.

„LEGACY"

Zdajemy sobie sprawę, że proponowane zadanie tj. ukończenie i opisanie tej gry, jest niezwykle trudne. Liczymy jednak na to, że znajdzie się śmiałek, który tego dokona. Na razie istnieje tylko wersja przeznaczona dla IBM PC.

Samotny, stary dom z przywołuje na pamięć epokę królowej Wiktorii. Przed wielu laty w tym domu działy się straszne i niewytłumaczalne rzeczy. Pisano nawet o tym w gazetach...

Okoliczni mieszkańcy powiadają, że pomimo iż dom jest już od dawna niezamieszkały, dochodzą stamtąd podejrzane dźwięki. Nikt jednak nie odważył się, aby to sprawdzić. Niektórzy twierdzą, że w tym strasznym domu znajdują się bramy łączące z innymi światami...

Na początku gry możesz wybrać jedną z kilku postaci i wyjaśnić tajemnicę tego domu.

Podzielcie się z nami swoimi osiągnięciami z niebezpiecznej wyprawy po przepastnych i krętych labiryntach korytarzy. Jeśli potraficie naszkicujcie mapkę poszczególnych poziomów. Liczymy na Was... gdybyśmy się jednak przeliczyli i tak wkrótce zamieścimy opis do tej gry.

Jak zwykle na opisy oczekujemy do czasu ukazania się w kioskach „Ruchu" następnego numeru „CS". Na zwycięzców czekają nagrody pieniężne.

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkim, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o ukończenie powyższych gier, wprowadziliśmy odrębny konkurs. Na zamieszczone niżej pięć pytań konkursowych powinien bez trudu odpowiedzieć każdy stały Czytelnik „CS".

PYTANIA:

1. Jaki tytuł nosi program najwierniej oddający fabułę filmu „Star Wars"?
2. Podaj imię i nazwisko nowego bohatera Sierry, który porzucił zawód farmaceuty...
3. Podaj nazwę firmy, która opracowała grę „Superfrog".
4. Kto jest głównym bohaterem serialu „Space Quest"?
5. Jak na imię ma największa miłość Larrego?

Odpowiedzi należy przesyłać na kartkach pocztowych. Nie zapomnij dopisać jakim komputerem dysponujesz!

Oto nasz adres:
COMPUTER STUDIO
Warszawa
al. Marsa 6

ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (6) z nr. 2/93 (10)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Winkle i Fingus
2. Silmarils
3. Brandon
4. Hook
5. H. R. Giger

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

Tym razem szczęście uśmiechnęło się do:

1. Arkadiusza Mojsika z Ostródy
2. Jakuba Słoczyńskiego z Łodzi
3. Tomasza Osaka z Ełku
4. Ryszarda Zaręby ze Szczecina
5. Piotra Grzeszczaka z Grodziska Mazowieckiego.

Nagrody – joysticki f–my Quick Shot – prześlemy pocztą.
GRATULUJEMY!

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 .....

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

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.

Zamówienia przyjmujemy na typowych blankietach pocztowych. Prosimy o wyraźne zaznaczenie czego dotyczy zamówienie. Należy to wykonać na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencje (tam także powtórz swój adres). Prosimy o czytelne wypełnianie blankietu, gdyż może to nam uniemożliwić realizację zamówienia.

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 (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.

COMPUTER STUDIO Nr (10) 2/93
FLASHBACK, CADAVER, ELVIRA 2, FIRST SAMURAJ, TASK FORCE, GREAT NAVAL BATTLES, MEGLOMANIA, KING'S QUEST 6
cena 10.000 zł.

COMPUTER STUDIO Nr (11) 3/93
SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, FIRE FORCE, AMAZON, CADAVER, ELVIRA 2, FIRST SAMURAI, RISE OF THE DRAGON
cena 15.000 zł.

WYDANIA SPECJALNE CS nr 2/92
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, SIM CITY, POWERMONGER, LARRY 3, INTRUDER.
cena 10.000 zł.

WYDANIE SPECJALNE CS nr 1/93
SPACE QUEST 1, HEART OF CHINA, OPERATION STEALTH, LARRY 5, WONDERLAND, KING'S QUEST 1
cena 10.000 zł.

WYDANIE SPECJALNE CS nr 2/93
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLANDS, CIVILIZATION KING'S QUEST 2, ISHAR. cena 10.000 zł.

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

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	**5** 2/92	**7** 4/92	**8** 5/92
9 1/93	**10** 2/93	**11** 3/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

2/92	**1/93**	**2/93**	**3/93**

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	**5** 2/92	**7** 4/92	**8** 5/92
9 1/93	**10** 2/93	**11** 3/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

2/92	**1/93**	**2/93**	**3/93**

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Zamawiam następujące numery archiwalne:

COMPUTER STUDIO

2-3-4	**5** 2/92	**7** 4/92	**8** 5/92
9 1/93	**10** 2/93	**11** 3/93	

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO

2/92	**1/93**	**2/93**	**3/93**

Adres zamawiającego:

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

MSS

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

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.

GRY NINTENDO
CARTRIDGE DO NINTENDO
DYSKIETKI
JOYSTICKI
MYSZKI
OPROGRAMOWANIE
CZASOPISMA

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

Przekładanie gier i programów na ATARI ST i IBM PC z języka angielskiego na polski (i odwrotnie) oraz

SPRZEADAŻ PROGRAMÓW NA ATARI ST

Uwaga: Działamy wyłącznie za pośrednictwem poczty.

STUDIO KOMPUTEROWE
„DECURIA"
ul. Goławicka 4/8
03–550 WARSZAWA

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

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

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

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ATARAX

IBM XT/AT 386, 486 ★ AMIGA 500/600/1200
ATARI ST/XE/XL ★ COMMODORE 64/128

Oprogramowanie • Instrukcje • Literatura

Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (A5) + znaczek 4000 zł.
UWAGA! Podaj typ posiadanego sprzętu.
Gwarantujemy najkrótsze terminy realizacji zamówień.

"ATARAX"
05–100 NOWY DWÓR MAZOWIECKI
ul. Chemików 7/15

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

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ATARI, COMMODORE, AMIGA, IBM

Polecamy duży wybór: komputerów, osprzętu, oprogramowania, gier, joysticków i innych akcesorii w atrakcyjnych cenach i z gwarancją. Prowadzimy skup i sprzedaż używanych komputerów oraz pośrednictwo w wymianie.
Na każdy komputer wysyłamy obszerny katalog z bogatą ofertą.
Prosimy podać typ posiadanego sprzętu.
SPECJALNA OFERTA PROGRAMOWA DLA UŻYTKOWNIKÓW IBM PC
STUDIO KOMPUTEROWE "CHIP"
skr. pocztowa 15
24–320 PONIATOWA tel. 45–14

COMPUTER STUDIO

wydanie specjalne

COMPUTER STUDIO

PROFESSIONAL

Computer Studio

GRY komputerowe

WYDAWNICTWO COMPUTER GRAPHICS STUDIO MA PRZYJEMNOŚĆ ZAPREZENTOWAĆ SWOJĄ OFERTĘ:

COMPUTER STUDIO – ukazuje się już od 2 lat. W całości poświęcone jest grom komputerowym. Zawiera bardzo szczegółowe instrukcje do najtrudniejszych programów symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Możesz jeszcze nabyć zaległe numery „CS" – naprawdę warto!

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO – podobnie jak wspomniane wyżej, zawiera bardzo szczegółowe instrukcje do bardziej skomplikowanych gier. Każdy numer ma temat wiodący i tak dotychczas ukazały się: nr. 1/92 – „ogólny", nr. 2/92 – „symulatory", nr. 1/93 – „przygodowy", nr. 2/93 – strategiczny, nr. 3/93 – ekonomiczno–handlowy. Wkrótce ukaże się nr. 4/93 poświęcony symulatorom lotniczym. Wszystkie numery są do nabycia w redakcji, również za pośrednictwem poczty.

PROFESSIONAL COMPUTER STUDIO – wciąż czeka na swoją premierę. Poświęcony będzie zagadnieniom ogólnym związanych z komputeryzacją. Silnie osadzony w realiach polskiego rynku będzie zawierał liczne recenzje oprogramowania, sprzętu, literatury itp. Ponadto prowadzone będą w nim różnorodne kursy obsługi podstawowych programów użytkowych. Niewykluczone, że kursy te będą prowadzone przy współpracy z programem telewizyjnym „TELE–KOMPUTER". Pierwszy numer ukaże się we wrześniu, za opóźnienia serdecznie przepraszamy.

GRY KOMPUTEROWE – również czeka na swoją premierę. Pierwszy numer planowany jest na koniec września. Pismo adresowane jest szczególnie dla młodszych entuzjastów gier komputerowych. Zawierało będzie mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi, map, tipsów itp. Polecamy.

PRENUMERATA

Już od dziś możesz zapewnić sobie stałą dostawę za pośrednictwem poczty wszystkie lub wybrane tytuły z wymienionych powyżej. Wystarczy jedynie dokładnie wypełnić blankiet na przekaz pieniężny i nadać go wraz z należną kwotą na adres redakcji.

„COMPUTER STUDIO" – przyjmujemy prenumeratę na 6 kolejnych numerów poczynając od nr. (13) 5/93 – koszt 90 000 zł.
„WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO" – przyjmujemy prenumeratę na 3 kolejne wydania poczynając od numeru 4/93 – koszt 30 000 zł.
„PROFESSIONAL COMPUTER STUDIO" – przyjmujemy prenumeratę na 3 kolejne numery poczynając od nr. 1/93 – koszt 45 000 zł.
„GRY KOMPUTEROWE" – przyjmujemy prenumeratę na 3 kolejne numery poczynając od nr. 1/93 – koszt 45 000 zł.

UWAGA! Na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienia oraz drukowanymi literami powtórzyć adres zamawiającego. Przykładowo:
Dariusz Miszczyk, Łódź ul. Wilcza 17 m 3.
„Computer Studio" od nr. „13"
oraz „Gry Komputerowe" od nr. 1/93.

REKLAMA

UWAGA! DO KOŃCA ROKU OBOWIĄZUJĄ PROMOCYJNE CENY OGŁOSZEŃ REKLAMOWYCH
PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY CENNIK OBOWIĄZUJĄCY WE WSZYSTKICH WYDAWNICTWACH FIRMOWANYCH PRZEZ „CGS COMPUTER STUDIO"
1 strona wewnątrz numeru – 5 mln. zł
1/2 strony wewnątrz numeru – 2, 5 mln. zł
1 moduł reklamowy – 400 tys. zł
Powyższe ceny dotyczą ogłoszeń czarno–białych, w przypadku koloru należy doliczyć 30 %.
Do Państwa dyspozycji pozostawiamy również okładki – ceny do negocjacji.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
„XENIX"

PROGRAMY NA IBM PC
NAGRANIE 1 DYSKU 15.000 zł.

Dokładna informacja po
przesłaniu koperty zwrotnej
–KATALOG GRATIS–

adres:
PODCHORĄŻYCH 50
60–143 POZNAŃ lub
JUGOSŁOWIAŃSKA 54B/9
60–301 POZNAŃ



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