

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

# COMPUTER STUDIO

NR 6/93 (14)

INDEX 355127

CENA: 15.000

MicroProse

Presents

## Return of the Phantom

An Inspector Raoul Montand Mystery

WEEN

BEHOLDER II

GUNSHIP 2000

PRINCE OF PERSIA 2

SHADOW OF THE COMET



# X-WING

*Paris Opera House*

*1993 -*

*Opening night of*

*"Don Juan Triumphant"*



**COMPUTER  
STUDIO**NR 522 (15)  
INDRXX 955127  
CENHA 18.000**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. nac.

Marek Suchocki

z-ca red. nac.

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 18Reklamy 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.

I znów spotykamy się z Wami w świecie grozy, fantazji i... pędzących z prędkością światła X-Skrzydłowców. Niestety, mimo wcześniejszych zapowiedzi, nie udało nam się także w tym numerze uniknąć dzielenia większości opisów. Co gorsza również najbliższa przyszłość rysuje się pod tym względem nieciekawie. Jeśli jednak nadal chcemy zamieszczać tak dokładne, jak dotychczas instrukcje (a głównie za to zbieramy najwięcej pochwał), nie mamy innego wyjścia. Praktycznie wszystkie, najnowsze gry przygodowe (które przecież zajmują na łamach „CS” znaczące miejsce), a także programy strategiczne i symulacyjne są coraz bardziej rozbudowane. Stąd coraz dłuższe do nich opisy. Grę można co prawda ukończyć nie wiedząc właściwie o co w niej chodzi, ale po co, skoro można zrobić to z sensem, nie znając przy tym języka lub bez żmudnego wczytywania się w zawile teksty.

Przeglądając ten numer „CS” zauważycie zapewne brak pewnych stałych pozycji, a mianowicie historii jakiejś wielkiej firmy software'owej oraz kącika „Nowości-Ciekawostki-Zapowiedzi”. Nie oznacza to, że rezygnujemy z nich na stałe, o nie! Brak „Nowości...” powinno zrekompensować w pełni pojawienie się nowego pisma „Gry Komputerowe” w których jest tego, aż w nadmiarze. Jeśli zaś chodzi o story najlepszych firm software'owych, to w następnym numerze znajdziecie dwa artykuły na ten temat. Nie zdradzę dzisiaj ich nazw, powiem tylko, że jedną z nich będzie na pewno firma polska - a co! polacy nie gęsi i swe... gry mają.

Redakcja

**Spis Treści**

SHADOW OF THE COMET 1

WEEN - THE PROPHECY 7



PRINCE OF PERSIA 2 20

RETURN OF THE PHANTOM 22



X-WING 11

EYE OF THE BEHOLDER II 18



GUNSHIP 2000 26

KONKURSY 31



Na wstępie małe co nieco o grze (czyli to, co tygrzysy – w przeciwieństwie do graczy – lubią najbardziej). Jest niesamowicie wciągająca, piekielnie pomysłowa, straszliwie trudna i... ma dość nieprzeciętną grafikę oraz dźwięk. Pewną jej wadą jest brak możliwości sterowania rozgrywką za pomocą myszy – ale to już chyba wspólna cecha, większości produktów firmy Infogrames (przypomnijmy sobie choćby „ETERNAMA”). W sumie zabawa przednia, zwłaszcza dla miłośników horroru w wydaniu niejakiego Lovecrafta. Akcja gry toczy się bowiem w świecie wykreowanym przez tego przedwczesnie zmarłego i niedocenianego za życia amerykańskiego pisarza, równieśnika Howarda („I skupiwszy moc całą w ramionach ciął Conan straszliwie zamachem znad głowy, aż w jejach mu coś jętko, a głowa przeciwnika z wesołym łoskotem potoczyła się po malachitowych, wykładanych różnobarwną macią(?) perłową schodach...”). Dziełem Lovecrafta jest z kolei cykl opowiadań o Cthulu – mrocznych bogach, którzy przybyli na Ziemię z innego świata i czekają uśpieni na okazję, aby odzyskać dawną moc i władzę. Dokładnie tak, jak w grze „SHADOW OF THE COMET”...



# SHADOW OF THE COMET



## DZIEŃ PIERWSZY

Zabawę zaczynasz jako młody reporter wysłany przez londyńską redakcję, aby odnalazł w amerykańskim miasteczku Ilismouth ślady pobytu niejakiego lorda Boleskinea. Tenże Boleskine wrócił do domu jako wariat, zostawił jednak po sobie dziennik, z którego wynikało, iż w siedemdziesiąt sześć lat po jego śmierci Ilismouth będzie miejscem okropnych i niezwykłych wydarzeń.

W porcie, gdzie właśnie wysiadłeś na brzeg, czekają już na Ciebie Twój gospodarz, dr Cobble i miejscowy burmistrz, Andrew Arlington. Po wymianie konwencjonalnych uprzejmości zostaniesz zawieziony do domu dr Cobble'a, który mieszka się na północno-wschodnim krańcu miasta. Zanim wejdziesz do domku, Arlington zapyta Cię, czy to prawda, że interesujesz się gwiazdami. Ponieważ na tym etapie gry ważne jest abyś nie wzbudzał niczyich



podejrzeń odpowiedz mu, że nie tylko („Amongst other things...”). Gdy zaś burmistrz wyrazi przypuszczenie, że musi to być fascynujące, odpowiedz, że to chyba za mocno powiedziane („That might be putting it too strongly”). Zapyta Cię też w końcu o cel wizyty, jakoś go jednak spławisz. Wreszcie pójdziesz sobie precz i dr Cobble pokaże Ci Twój pokój.

Na razie zostaw bagaż w skrzyni i weź notatnik Boleskinea leżący na komódce. Przeczytaj go, aby złapać pierwszy trop. Teraz weź ze stołu telegram i również go przejrzyj. No proszę, będziesz musiał gdzieś wytrzasnąć płyty fotograficzne (przypominam, że gra toczy się w roku 1910, kiedy to nikt jeszcze nie słyszał o aparatach Kodaka). Idź więc do sklepiku na południe od centralnego skweru. Właściciel, Will Myers będzie obsługiwał tajemniczego, zakutane go w długi płaszcz z kapturem, klienta. Poczekaj aż skończy i zagadnij sklepikarza. Kupisz jedną z dwu pozostałych kaset z

płytami. Tajemniczy gość będzie zwlekał uśmiewając coś z wężyc, gdy więc sklepikarz spyta Cię co zamierzasz fotografować odpowiedz, że chcesz pstryknąć parę landszaftów („...some views of area”). Wyjdź ze sklepu wyjściem na północ. Zobaczysz, siedzącą ze swą kuzynką na ławeczce, pannę Picot. Zagadnij ją dwukrotnie. Za drugim razem wyznaj, że byłbyś niewymownie wdzięczny gdyby zechciała Ci powiedzieć gdzie możesz znaleźć archiwum miejskie („I would be so immensely grateful...”). Ze starą damą trzeba ostrożnie, bo bardziej jest wrażliwa od wyrzuconej na brzeg ostrygi. Teraz udaj się do ratusza.

## Tajemniczy Jugg

Gdy zbliżysz się do gmachu, pojawi się burmistrz. Idź za nim aż do domu Coldstone'a (oto masz kolejny trop). Wróć do ratusza i wejdź przez drzwi od południa. Przejdź przez pierwsze pomieszczenie i idź dalej. Pogadaj z archiwistą Juggsem. Za-



gadnij go dwukrotnie i powiedz, że chciałbyś zobaczyć rejestr urodzin (z dziennika Boleskine'a wynika, że jego przewodnikiem po puszczy był młody chłopiec, który teraz może jeszcze żyje). Archiwista poczęstuje Cię cytatem z Szekspira – powinienes go rozpoznać. Gdy spyta czy jesteś miłośnikiem literatury odpowiedz, że niczego tak nie lubisz jak dobrego czytadła („I like nothing better...”). Podejź do rejestru urodzin (otwarta księga na stole po prawej) i zajrzyj do niego. Okaże się, że przewodnikami Boleskine'a mogli być trzej ludzie – Curtiss Hambleton, Coldstone i Greenwood. Pogadaj ponownie z Juggiem. Kiedy zdradzi Ci swoje zainteresowanie miejscowymi legendami powiedz mu, że Ciebie samego również one interesują („How fascinating...”). Jugg zaprosi Cię wówczas do swej biblioteki. Nie przerywaj pogawędki i zagaj Jugga jeszcze raz o tajemnicę mówiąc, że czegoś takiego jak dobrze strzeżony sekret po prostu nie ma („Well they do say there's no such thing...”). Zdobędziesz tym zaufanie Jugga i dzięki temu zostaniesz przez niego zaproszony do odwiedzin. Bibliofil poinformuje Cię też, gdzie stoją trzy interesujące Cię domy i poradzi, abyś dokładnie zbadał pierwsze pomieszczenie archiwum.

Przejdź tam, a Jugg ruszy za Tobą mówiąc, że czeka na Ciebie w domu. Idź za nim, aby dowiedzieć się gdzie mieszka. Potem wróć szybko do ratusza. Wejź do pracowni Jugga i przyjrzyj się czterem szafkom w głębi. W jednej z nich znajdziesz informacje o obywatelach Illsmouth, w drugiej dowód, że Jugg kogoś obserwuje, w trzeciej jakieś bezużyteczne szpargały, zaś w czwartej szkło powiększające. Weź szkło i przejdź do pierwszego pokoju. Obejrzyj posążek po lewej. Zobaczysz fragment odręcznej notatki Boleskine'a poprawionej przez niego samego. Z zapisków wynika, że powinienes rozejrzeć się za jakąś strzelbą.

### Poszukiwania przewodnika

Przed wszystkim idź do domku Greenwooda (na prawo od domu Cobble'a). Greenwood siedzi na ławie z panną Picot. Jeśli go zagadniesz, to dowiesz się, że jest od urodzenia głuchoniemy i niewidomy, co oczywiście eliminuje go z Twojej listy. Zajrzyj zatem do domku Coldstone'a (trafiłeś tam idąc za burmistrzem). Masz jednak wyraźnego pecha – nikt Ci bowiem nie otwiera. Wreszcie udaj się do siedziby Curtissa Humbletona (domek na łodzi koło portu). Curtiss chrapie sobie smacznie w kącie. Patrz na niego i pogadaj z nim – zacznie wówczas popisywać się swymi umiejętnościami przewodnika i powie Ci, że to on właśnie zaprowadził Boleskine'a do krzyża w lesie. Spytaj go dokąd konkretnie zabrał Boleskine'a, ale Humbleton nie zechce Ci tego powiedzieć. Poradzi Ci jedynie, abyś – jeśli chcesz uniknąć nieprzyjemności, które wkrótce spadną na całe miasto w postaci karzącej za nieprawości jego mieszkańców dłoni losu – wyniósł się stąd czym prędzej i jak najdalej. Mimo woli podda Ci też myśl, że mógłbyś może skorzystać z usług jego brata, Wilbura. Wyjź i ruszaj na śródmiejski skwer, po drodze zabierając leżącą pod ścianą domku Hambletona sznurową drabinkę.

Na placu zastaniesz miejskiego konstabla Baggasa, użerającego się z grupką

Cyganów. Pogadaj z nim o przedmiocie Twoich poszukiwań. Ostrzeże Cię, abyś trzymał się z dala od lasów. Zagadnij go jeszcze raz ujmując się za Cyganami. Rozjuszysz tym mocno tę pawego glinę, zyskasz za to wdzięczność Romów. Idź teraz do Juggsa i porozmawiaj z nim. Zauważ, że coś go trapi. Spytaj więc, czy czegoś nie odkrył („Have you found something?"). Odpowie Ci, że później będzie miał z Tobą do pomówienia. Wychodząc obejrzyj wiszącą na ścianie strzelbę. Okaże się, że kiedyś należała do Boleskine'a. Za pomocą lupy przeczytaj napis na kolbie.

### Miejscowe dranie

Wróć do swej kwatery i otworzywszy skrzynię weź z niej szkic (DRAWING) i mapkę (MAP). Zajrzyj do szuflad w stoliku z lewej i u góry ekranu – znajdziesz w nich nieco bawełny higroskopijnej (ABSORBENT COTTON) i spirytus medyczny (SURGICAL SPIRIT). Zmocz spirytusem bawełnę (aby tego dokonać musisz odejść od szuflad). Podejź do stolika z lewej na dole i połóż na nim szkic. Przemyj teraz szkic bawełną, a uzyskasz dalsze wskazówki. Weź ze stołu odświeżony szkic i połóż na nim mapkę. Zaznacz lokalizację krzyża zakreślając ołówkiem konstelację Poszukiwacza (SEARCHER). Następnie wyjź z domku i ruszaj do lasu. Połóż po chaszczach dopóki nie znajdziesz w nim trzech gałęzi (BRANCH) i pnącza (CREEPER). Wróć do miasteczka.

Idź do apteki, gdzie spotkasz Myera (sklepiarza, który sprzedał Ci płyty fotograficzne). Porozmawiaj z nim. Ostrzeże Cię, abyś uważał na Wilbura Hambletona i jego synków. Powie Ci też, że Tylera (przewodnika leśnego) możesz spotkać w tawernie. Idź więc do miejscowej restauracji i pogadaj ze stojącym na zewnątrz dr Cobble'em. Powie Ci coś o religijnej manii panny Picot i przypomni, żebyś porozmawiał z Tylerem. W tawernie przy barze zobaczysz stojącego faceta. Pogadaj z barmanem i spytaj go, czy ów nieznamy nie jest przypadkiem poszukiwanym przez Ciebie Tylerem. Barman odpowie, że niestety nie, ale za to poznałeś niejakiego Bishopa, Thomasa zresztą. Pogaworzcie sobie od serca o Tylerze, aż wreszcie „na scenie” pojawi się i on sam. Zostaniesz mu przedsta-



wiony i obaj zasiądziecie przy stoliku. Namów Tylera na wycieczkę. Jest lasy na forse jak polityk i zażąda dwudziestu dolców. Powiedz mu, że mówileś o wycieczce do lasu, nie do Chicago („I'm talking about the forest...”). Będzicie się jeszcze chwilę spierali, gdy jednak w rozmowie padnie Twoje nazwisko, Tyler zgodzi się na piąta. Jego nagła zmiana jest mocno podejrzana powiedz mu więc, że jeszcze to przemyślisz („I'll think about it"). W tym momencie znacznie się niezła rozpierducha – ktoś wybije okno i wszyscy wyskoczą na zewnątrz aby odkryć, że dwaj młodzi Hambletonowie leją jak w kaczy kuper Waltera Webstera. Usitujesz co prawda zapobiec mordobiciu, jednak Twoje argumenty nie trafiają do rozjuszonych łobuzów. Mówi się trudno – nie kijem go. To palką. Weź więc łączącą na ziemi pałę (BAT) i przemów nią do rozumu zabijakom. Spadają jak jabłuszka. Z Websterem udajecie się do apteki, gdzie urodziwa asystentka prosi swego ojca, aby ten zajął się poszkodowanym. Stary aptekarz zabiera Webstera do drugiego pomieszczenia, a Ty możesz porozmawiać z Mary (Matthews zresztą) o fotografii. Kiedy aptekarz pojawi się ponownie, przedstawi Ci się i zaproponuje, abyś w razie potrzeby skorzystał z jego ciemni.

### Przestraszony przewodnik

Wyjź z apteki z Websterem i pogadaj z nim – zaproponuje Ci, że zaprowadzi Cię do krzyża w lesie i wyznaczy spotkanie za godzinę przed ratuszem. Wróć do swego pokoju i weź ze skrzyni kamerę (CAMERA), statyw (TRIPOD), latarnię (LANTERN) i obiektyw (LENS). Spotkaj się z Websterem przed ratuszem i pogadaj z nim. Zapadły już ciemności. Walter, usatysfakcjonowany tym, że wzięłeś wyposażenie zaprowadzi Cię do lasu (biorąc statyw). Podążaj za nim dopóki nie przestraszy go coś, co przemknie w zaroślach. Pokaże Ci jak iść dalej, sam jednak uprze się i mimo prób przekupstwa, nie ruszy nogą. To znaczy owszem – w pewnej chwili zwieje zabierając statyw. Przejdź przez most, a dotrzesz wreszcie do krzyża. Zestaw prowizoryczny trójnog z gałęzi związanych pnączem i ustaw kamerę oraz obiektyw na trójnogu. Teraz rozwiń płyty i





zrób zdjęcie na każdej z nich. Na koniec zabierz kamerę i płyty.

### Zawzięci sekciarze

Idź w prawo, aż trafisz na kolejną polankę, gdzie zobaczysz czarnego kota. Gdy zwierzak śmignie w zarośla popatrz za nim, a odkryjesz ścieżkę wśród krzaków. Pójdź tamtędy. Wyjdiesz na polankę z kamiennym kręgiem. Na polanie jakiś tajemniczy Indianin, otoczony figurami w kapturach wie dzie dziwaczny obrządek, czy też ceremonię. Szybko daj nura na prawo bo gdy Cię odkryją, kiepskie masz szanse doczekania emerytury. Schowawszy się za drzewo dalej obserwuj podejrzane towarzystwo. Indianin wymawia dziwacznie brzmiące słowa, a z jego dłoni bucha płomień! I wtedy pojawia się jakiś ptak, który porwya z rąk Apacza (a może Siuksa? – zresztą kto go tam wie!) pergamin. Gdy dokument spadnie u Twoich stóp weź go i wiej, pókiś cały. Na polance jednak niczym zły duch pojawi się przed Tobą rozjuszony Indianin. Oznajmi Ci, że masz się przygotować na nieuniknioną śmierć i, że w ciągu najbliższych dwóch dni władzę na Ziemi odzyskają odwieczni Cthulu. Sam zaś przedstawi się jako Nerackamous. Nie daj się zwariować i szybko pryskaj w lewo ku krzyżowi. Nerackamus jest upierdliwy i ściga Cię zajadle, więc ku mostowi. Indianin nie przejdzie za Tobą przez most tylko zatrzyma się, aby rzucić na Ciebie klątwę. Most się załamie i z wód zacznie wyłaniać się potwór – powiadam Ci, same macki! Nie czekaj na zmiłowanie, tylko śmigaj ku domowi doktora Cobble'a. Tam padasz jak żołnierz, co jednym tchem przybiegl spod Maratonu.

### DZIEŃ DRUGI

Po nocnych wyczynach budzisz się w swoim łóżku. Zajmuje się Tobą dr Cobble, który każe Ci pozostać w pościeli. Odpowiadasz mu jednak, iż nie może być o tym mowy. Zapisuje Ci receptę, którą zostawia na stole ostrzegając jednocześnie, że ryzykujesz atak serca i, że receptę powinienś natychmiast zanieść do Matthews'a, aby dostać trochę pigułek. Masz je zażyć, gdy tylko poczujesz jakieś sercowe sensacje. Podczas rozmowy wspominasz o Indianinie. Doktor Cobble sądzi, że masz na myśli Natawangę, starego czerwonoskórca żyjącego w lesie. Gdy jednak wymienisz imię Nerackamousa zwyczajnie lekceważy Twoją opowieść. Kiedy konsyliarz już sobie pójdzie, wstań z pościeli i ubierz się. Weź receptę, przeczytaj ją i zanieś do apteki. Pomów z Matthewsem i daj mu zapotrzebowanie. Przy okazji prosisz go o pozwolenie skorzystania z ciemni, na co pigu-



larz – fotoamator chętnie się zgodzi. Podpowie Ci też gdzie szukać chemikaliów. Gdy wyjdzie, udaj się do pomieszczenia w głębi, za drzwiami po lewej stronie. Weź butelki z odpowiednimi chemikaliami (METHOL, HYDROQUINON, BENZINE CHLORATE I CHROMOGENOUS) i przejdź do pomieszczenia za czerwoną zasłoną.

Zgaś światło i włącz czerwone oświetlenie (tablica w głębi pokoju). Następnie włóż wszystkie płyty do kuwet po lewej i wywołaj oraz utrwal film chemikaliami, zabranymi z półek w pomieszczeniu, z którego tu trafiłeś. Chemikaliów używaj w podanej wcześniej kolejności.

Po zrobieniu fotografii zapalisz światło i obejrzyś każdą z płyt oddzielnie. Pierwsze dwie ukazują normalne gwiazdozbiory, ostatnia jednak wyobraża diabelskie ślepie. Zaskoczony upuszczasz płyty, które rozbijają się w drobny maczek. Ty zaś tracisz kontakt z rzeczywistością, niczym początkujący juhas, któremu starsi koledzy powiedzieli, do czego jeszcze mogą służyć owce. Gdy się ockniesz zobaczysz nad sobą Pana Matthews'a, który aplikuje Ci „serdeczną” pigułę.

### Jugg wypada z gry

Po wyjściu na zewnątrz spotykasz Coldstone'a. Pomów z nim. Uzyskasz w ten sposób wskazówkę, która pozwoli Ci zrozumieć jego rolę w ostatnich wydarzeniach.

Udaj się teraz do domu Jugga. Gdy się tam zjawisz, zobaczysz wychodzącego chyłkiem Wilbura Humbletona. Spróbuj wejść do środka, przekonasz się jednak, że drzwi są zamknięte. Goń za Humbletonem. Gdy ten wskoczy do sklepu Myera dalejże za nim! Wewnątrz zobaczysz, że upuścił coś na ladę. To klucz. Weź go i wracaj do Jugga. Otwórz nim drzwi i bez pardonu ładuj się do środka. Koniec z konwenansami, czas na czyny!

Ślady krwi na dywanach wskazują, że działy się tu rzeczy gwałtowne i ponure. Weź ze stołu posążek dziecka. Następnie wejdź do następnego pomieszczenia i zwrzj do niskiej szafki pod ścianą. Zabierz posążek młodzieńca, po czym wejdź w korytarz na lewo i spojrz na pierwszą gablotę z motylami – weź z niej posążek starca. Objuczony posążkami wejdź do salonu Jugga.

Zajrzyj pod przekreśloną brązową krechę część dywanu (z lewej) i weź znalezione tam mały klucz. Przyjrzyj się teraz książkom na półkach. Zamień „Starego człowieka z morza” („OLD MAN OF THE SEA”) na posążek starca, „Młodość” („YOUTH”) zastąp posążkiem młodzieńca, a statuetkę dziecka postaw na miejscu „Niewidzialnego

Człowieka” („INVISIBLE MAN”). Półka z książkami odsunie się na bok ujawniając sekretne przejście. Wewnątrz znajdziesz leżącego na podłodze i krwawiącego paskudnie Jugga. Pogadaj z nim – powie Ci, że dla niego za późno już na ratunek, może jednak udzielić Ci paru informacji. Daj mu pergamin, który ptak wyrwał z rąk Indianina. Jugg przetłumaczy go na Twój użytek, opowie Ci też o Cthulu i o

tym czego musisz dokonać, aby zapobiec powrotowi na Ziemię starych, mrocznych bogów. No proszę, jak zwykle od Ciebie zależy los całego świata i to po raz już chyba kilkunasty z kolei! Jugg odeśle Cię również do księgi „NECRONOMICON” i notatki na swym biurku, po czym umrze. Dla Jugga – kurtyna!

Weź „NECRONOMICON” i użyj małego kluczyka, aby otworzyć tom. Następnie przeczytaj sobie do woli. Teraz weź kartkę z



wiadomością i odłóż okropną księgę. Zgodnie z tym co mówił Jugg, zatrzymanie jej przy sobie grozi szaleństwem.

### Przekleństwo nad miastem

Wyjdź z domu Jugga. Sekretni wyznawcy Cthulu będą Cię teraz ścigać, wracaj więc do domu następującą drogą – idź na północ, jeszcze raz na północ, na zachód i na północ, aby w ten sposób trafić do swej kwatery. Wejdź do sypialni i przeczytaj notatkę. Dowiesz się z niej co robić dalej. Po wyjściu z domku natkniesz się na Jeda. Odrzuć jego propozycję poczęstunku zostawiając uciechy na później. Idź na pocztę (pościg ustał i możesz już bezpiecznie poruszać się po mieście) i pomów z Miss Guildchrist. Gdy wspomni o Indianach, użyj frazy zaczynającej się od słów „Co się tyczy dzikich...” („As for savagery...”). Urzędniczka odeśle Cię do niejakiego Underhouse'a, który próbę rozwikłania zagadki miasta i okolic przyplacił kalectwem.

Wejdź do apartamentów pana Underhouse'a i pogadaj z nim. Poprosi Cię abyś skonsultował z nim mapę okolic. Gdy to uczynisz, powie Ci o ciężącym nad miastem przekleństwie i o dziwnych praktykach, które tu się odbywają. Zakomunikuje Ci również, iż cenne informacje znajdziesz w dzienniku burmistrza, który ów trzyma w sejfie i poradzi, abyś go przeczytał. Sejf otwiera się na numer, który ma coś wspólnego z apokaliptyczną Bestią.

Udaj się do sklepu Myera i pogadaj ze sklepikarzem. Dowiesz się od niego o dostawie nowych towarów zaproponuj więc, że kupisz wszystko („I'll take everything...”). Nabędziesz w ten sposób broszę (BROOCH), medalionik (LOCKET) i nowy zestaw płyt fotograficznych.

### Włamanie i zajmująca Biblia

Wróć na pocztę i dwukrotnie zagadnij panią Picott. Przeprós za natręctwo („Please, forgive my behaviour...”). Gdy nie zechce dać Ci Biblii, ofiaruj jej medalion, a





z pewnością zmieni zdanie. Przeczytaj Biblię i odszukaj fragment mówiący o liczbie oznaczającej Bestię. Zanotuj numer strony. Udaj się teraz do ratusza. Przed budynkiem spotkasz Bishopa, pogadaj więc z nim. Zaproponuje Ci, żebyście spotkali się później. Wejść do ratusza głównym wejściem. Urzędnik zwymyśla Ci za to, że przerywasz jego wypoczynek. Podczas rozmowy, którą wywołasz swym bezceremonialnym wtargnięciem użyj fraz: („Chciałbym zamienić kilka słów z burmistrzem” – „I simply want...”), potem powiedz, że nie chcesz urzędasowi przeszkadzać („I don't want bother you, but...”), na koniec zaś wyjaśnij, iż jesteś reporterem („No, I'm the reporter...”).

Uzyskasz zezwolenie na wejście do gabinetu burmistrza (urzędnik pomyśli, że jesteś zamówionym przez burmistrza reporterem, który ma wykonać zdjęcia z okien jego gabinetu). Wejść po schodach i przez drzwi do środka. Spójrz na wysoką szafkę z malowidłem na drzwiach. Obraz otwiera się odsłaniając sejf. Spójrz na kasę i otwórz ją używając kombinacji 345 (to numer strony w Biblii). Weź dziennik burmistrza i paczkę cygar. Przeczytaj dziennik. Teraz chyba rozumiesz, co właściwie u licha dzieje się w mieście. A dzieją się tu rzeczy złowrogie i ponure. Niejaki Jonas przed stu bez mała laty spotkał w okolicznych lasach starego Indianina, Nerackamousa. Indianin wprowadził go w arkania kultu przeklętych bogów Cthulu. Aby dopełnić piekielnego paktu Jonas złożył w ofierze Dagonowi – jednemu z demonów – swą żonę (nie jest to największa z jego zbrodni, niektórzy mogliby go nawet z niej usprawiedliwić). Z synów Jonasa jeden gdzieś przepadł, pozostali zaś dwaj to Curtiss i Humbleton. Jonas zamierzał otworzyć starym bóstwom Bramę ku Ziemi, na szczęście jednak (z naszego oczywiście punktu widzenia), szyki popsuł mu lord Boleskine, niszcząc w decydującym momencie magiczny Krąg. Jonas nie zginął jednak (bogowie Cthulu obdarzają niektórych swych wyznawców nieśmiertelnością) i czeka swego czasu leżąc gdzieś w jakiejś tajemniczej krypcie. Odtóż dziennik na miejsce i wynoś się stąd precz.

#### Częściowe rozjaśnienie mroków

Wróć na pocztę. Rozwiń paczkę cygar – znajdziesz w niej notatkę depozytową. Daj ją pani Guildchrist. Sumienna urzędniczka wyda Ci pakunec dla Humbletona, zawierający długą szatę z kapturem. Idź pogadać z z Underhousem.

Udaj się teraz do studni i stań za nią. Otwórz paczkę i załóż habit. Przejdź na prawo przez furtkę strzeżoną przez tępych slugusów. Gdy Cię zagadną mruknij coś niezrozumiałego („Grumph...”). No proszę, poskutkowało. Poczekaj, aż sobie pójdą i ruszaj przez bramkę ku latarni. Wejść po schodkach na pomost i zdejmij habit. Zarzuć drabinkę linową na najbliższe okno i wespnij się po niej do latarni. Następnie po schodach wejść na samą górę. Wkrótce pojawią się jacyś ludzie, którzy zaczną dobijać się do górnego balkonu, aby Cię pojmać.

Zbadaj stalowe drzewczki, które otworzą się, aby ukazać Ci parę skrzydeł. Weź je i przyjrzyj się mniejszemu ze schowków – znajdziesz w nim świecę. Weź ją, a następnie połóż świecę na podłodze i zapal używając lupy (nie zniechęcaj się niepowodzeniami i kursorami manewruj lupą aż do skutku; dobijający się nachalnie do drzwi wściekli sekiarze uprzejmie zaczekają, dopóki świeca nie zapali się płomieniem). Woskiem ze świecy wzmocnij skrzydła i użyj ich, aby odrzucić z wieży niczym ptaszek.

#### Kęś dla nieboszczyka

Przelatując nad miastem, wylądujesz w lesie na polanie wśród Cyganów. Gdy podziel się już z Tobą swymi ponurymi przeczuciami, porozmawiaj z wróżką Lilith, która za pomocą magicznej kuli wywoła dla Ciebie (amerykańscy Cyganie wywołują



duchy od ręki) widmo Boleskine'a. Aristokrata nie unosi się pychą – zamiast tego poczęstuje Cię opowieścią, która mniejszego duchem zachwala mogłaby zmusić, aby w poszukiwaniu schronienia wczłogał się z powrotem w łono matki. W zamierzczłych czasach, na miejscu gdzie później założono Illsmouth stała świątynia prastarych bóstw. Świątynia uległa zębowi czasu i pokrył ją pył zapomnienia. bogowie jednak pozostali i gdy pojawili się tu pierwsi ludzie – naturalnie Indianie – opętali ich, zmuszając do obrzydliwych ceremonii, podczas których składano ludzkie ofiary. Niektórzy z ludzi dobrowolnie oddali się w służbę bogom Cthulu – takim był stary niegodziwiec Ne-

rackamous – i uzyskali nieśmiertelność (albo jej bardzo dobrą namiastkę). Teraz musisz załatwić jednego z nich, Jonasa, któremu niegdyś w dopełnieniu ceremonii, pozwalającej starym bogom na ponowne objęcie władzy nad światem przeszkodził właśnie Boleskine. Duch podpowie Ci także, jak masz to uczynić. Później będziesz musiał jeszcze zniszczyć kamienny krąg, który pozostał po starodawnej świątyni.

Wróć do miasteczka. Ciemno tu już, że i Salomon nie naleje. Idź do apteki, w której spotkasz Bishopa. Pogadaj z nim, a gdy spyta Cię, czy słyszałeś może ostatnie nowiny, różnij głupa i odpowiedz, że nie masz pojęcia o czym mówi („No, what is it?”). Potem wyraż swą dezaprobatę („It's horrible”), po czym raz jeszcze zagadnij Bishopa, aby zdobyć klucz do cmentarnej kłódki.

Idź na cmentarz i otwórz kłódkę. Ruszaj przed siebie środkową ścieżką i weź linę z karawanu (po lewej). Następnie przejdź w prawo i weź łom z jednego z nagrobków. Ruszaj na północ i wejść do krypty. Wyłam kratę łomem, przywiąż linę do kraty i zjedź do podziemi.

#### Opowieści z grobowca

Wędrując po podziemiach postuż się poniższymi wskazówkami.

Ustalenie kierunków jest następujące:

- Wschód – W
- Zachód – Z
- Północ – Pn
- Południe – Pd

**Uwaga!** Zapisuj (SAVE) stan gry tak często, jak to tylko możliwe.

1. Idź Z (uważaj na nietoperza).
2. Raz jeszcze Z (uważaj na wyskakujące z posadzki ostrza)
3. Teraz Pn i weź czaszkę.
4. Wróć do komnaty, od której zaczęłeś.
5. Ruszaj W i weź drugi czerep.
6. Idź Z, potem Pn i umieść czerepy na postumentach.
7. Idź Pn (uważaj na zapadnię pośrodku komnaty).
8. Idź Z.
9. Idź Pd (uważaj na pająki) i przejdź nad ruchomą płytą w posadzce, która (płyta oczywiście, nie posadzka) otwiera bramkę w komnacie północnej.
10. Idź Pn, potem Z.
11. Przejdź po płytach w następującej kolejności – Pd–W, Pn–W, Z–Pn, Z–Pd.
12. Przejdź Pn, potem W i zamień miejscami posadzki w niszach. Otworzą się sekretne drzwi w północnej ścianie.
13. Dwukrotnie Pn.
14. Idź Z (uważaj na szczury) i stań na ruchomej płycie, aby otworzyć drzwi we wschodnim pokoju.
15. Podejść do teleportera (schody pod północną ścianą) i przejdź dalej.
16. Idź Z (już raz tu byłeś), potem dwukrotnie Pn i W.
17. Idź W (uważaj na jamę pośrodku pomieszczenia).
18. Idź Pd.
19. Raz jeszcze Pd (uważaj na jamę).
20. Pd (i uważaj na pajęczaki).
21. Pd (uwaga na nachalnego gacka).
22. Idź W (uwaga na szczury) i stań na ruchomej płycie w południowej części komnaty – otworzy się brama w miniętych już przez Ciebie pomieszczeniu.



23. Podejź do teleportera i stań na nim.  
24. Wróć do komnaty z jamą i bramką – teraz jest otwarta (nr 19).

25. Idź W, Pd, W, Pd.

26. Idź Pd i podejź do jamy – uważaj żeby nie wpaść. Podejście bliżej spowoduje otwarcie drzwi w zachodniej ścianie.

27. Idź Z i przejdź po ruchomej płycie (otworzą się drzwi w innym pomieszczeniu).

28. Idź W (nie wpadnij do jamy), potem Pn, Pn i znów Pn.

29. Przejdź po płytach w następującej kolejności: Pd, W, Pn, Z, Pd-Z, Pd-W, Pn-W, Pn-Z. Nie musisz przelaźać z płyty na płytę bezpośrednio, możesz zejść i wstąpić na płytę przechodząc po neutralnej części posadzki. Powinny otworzyć się kolejne odrzwia (dopiero wtedy jednak, gdy zjedziesz z ostatniej płyty).

30. Idź Pn i obejź podest trzykrotnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara (napis na ścianach głosi, że Ziemia musi okrążyć Słońce trzy razy). Brama stanie otworem.

31. Idź W i Pn.

### NARESZCIE TRAFIŁEŚ DO KRYPTY JONASA!!!

Jonas obrzuci Cię niewybrednymi klątwami. Nie tracąc czasu chwytaj cztery posążki z postumentów i wiej co sił w nogach, unikając zagrożeń (będzie ścigał Cię dość niesympatycznie wyglądający stwór, któremu – założę się – śmierdzi z gęby na milę). Wróć do wejścia i wespnij się do góry. Podczas ucieczki nie musisz troszczyć się o szczury, nietoperze i resztę towarzystwa. Widać ustąpiły pola godniejszemu trudno bowiem zaprzeczyć, że goniący Cię stwór jest od nich znacznie paskudniejszy. Na szczycie liny uratują Cię pani Webster i jej syn.

### Sześciu diabłu na uciechę

Websterowie zabiorą Cię do swego domku na cmentarzu, Walter zaś odda statyw. Pani Webster zaprosi Cię do środka i opowie o odkryciach jej męża Johna, który (jako grabarz niejedno widywał na cmentarzu) wyjaśni Ci też częściowo sens dziejących się w miasteczku wydarzeń. Przedstawiciele czterech bogatych, żyjących w miasteczku rodzin zawarli pakt z Nerackamousem. Indianiec obiecał im nieśmiertelność w zamian za pomoc w restauracji starych bogów Cthulu. Musisz zidentyfikować nazwiska zamieszanych w niecne sprawy rodziny (Arlingtonowie, Hambletonowie, Coldstoneowie i Tylerowie).

Następnie wspólnie poszukacie szkicu ich podpisów na pakcie. Spójrz za małowidło z lewej strony – wypadnie zza niego kartka. Przyjrzyj się jej, aby zobaczyć co za-



wiera. Pomów jeszcze z panią Webster, żeby uzyskać ostateczne wskazówki.

Na dobry początek idź do domu burmistrza i przejdź na lewo ku stodołę. Zastaniesz tam Arlingtona. Nie podchodź jednak za blisko, tylko posuź się pierwszym posążkiem i wymów słowa IAE YOG THU SOT (cokolwiek to oznacza). Słowa te wyczytałeś na postumencie jednego z posążków (jeśli nie wierzysz zajrzyj do swego notatnika). Arlington ryknie niczym ranny łos, zaś u szczytu stodoły pokaże się znak gwiazdy. Wespnij się po linie na dach i przyłóż pierwszy posążek do gwiazdy. Burmistrz runie w piach, a z jego ciała wysuną się macki. O jerum pajtasz! Jeden zero dla Ciebie. W podziemiach Jonas zacznie kłąć niczym szewc i wzywać pomocy dawnych bóstw.

Teraz udaj się do domu Tylera. Gospodarz pojawi się, gdy podejdziesz bliżej, pamiętaj jednak, nie za blisko! Użyj drugiego posążka i powiedz RLA GNA HAS TEP. Na drzwiach domu pojawi się gwiazda. Postaw na niej drugi posążek. Tyler przemieni się w ducha i rozwieje niczym mgła. Dwa zero dla ludzkości. Jonas zaczyna mieć złe przeczucia.

Idź do domu Coldstone'a. Wyjdzie, aby spotkać Cię przed drzwiami. Po użyciu trzeciej statuetki wypowiedz słowa NGH HLU KHU WIG. Na lewej ścianie domu pojawi się gwiazda. Postaw tam statuetkę, a Coldstone'a wezmą diabli. Ludzkość – Cthulu: 3 do zera. Jonas kwili już dość cienko. Idź przed sklep Myersa (zajdź od strony południowej). Zobaczysz tam czarnego kota, który szybko zwieje. Zajrzyj do skrzyni na odpadki, gdzie znajdziesz zepsutą rybę. Weź rybę, przejdź jeden ekran w lewo i szybko wróć przed sklep. Kot pojawi się ponownie – podejź do głupiego zwierzaka i zachęć go do przysięcia, posłużysz się rybką. Złap kotka. Teraz uważaj. Polują na Ciebie Hambletonowie, którzy mają dość specyficzne pojęcie o fair play. Aby nie dać się złapać idź jak następuje: W, Pn, W, W i Pd. Dotarłeś do domku ze szczekliwym psem. Puść kota, który rozjusz psinę, co odwróci uwagę Hambletonów. Wracaj drogą, którą tu przybyłeś (Pn, Z, Z, Pd, Z), nie wchodź jednak do sklepu tylko idź Pd do domu Humbletonów i szybko wskakuj do środka. Wewnątrz domu zajrzyj do niewielkiej skrzyni z lewej i weź z niej różę wiatrów (COMPASS CARD) zaś ze stołu po prawej zabierz latarnię. Stań twarzą do koła sterowego w głębi pokoju i obróć go korzystając z róży wiatrów. Gdy odłoni się sekretne przejście po prawej, wejź po schodach do środka. W pokoju na piętrze nie przechodź po niedźwiedziej skórze leżącej pośrodku pomieszczenia tylko postaw latarnię na kominku (jedna już na nim stoi). Odłonią się kolejne drzwi na prawo. Wejź po schodach do obserwatorium i zajrzyj do komódki (prawy dolny róg ekranu). Znajdziesz w niej

korbę (LEVER), za pomocą której możesz nastawić teleskop. Posuź się korbą zgodnie z jej przeznaczeniem, a wówczas z podłogi wysuną się trzy dźwignie. Pociągnij tę, która znajduje się pod świecznikiem – wprost w Twoje dłonie spadnie dziwna kula (ORB). Połóż kulę w prawym dolnym rogu mapki nieba, a otworzą się kolejne sekretne drzwi.

Przejdź przez drzwi na opuszczony stryszek i posuź się czwartym posążkiem oraz powiedz THO NYA CHT TUR. Ze ścian, niczym chochliki z pudełka, wyłonią się Hambletonowie. Weseli chłopcy złapią Cię i pociągną ku postumentowi. Gdy Wilbur sięgnie po nóż (nie sądzisz chyba, że żywi do Ciebie przyjazne zamiary) postaw na postumencie posążek. Hambletonowie połączą się w jeden – dość paskudny godzi się rzecz – organizm i tyle ich będziesz widział.



Nie czekaj na pożar, tylko wiej z domu. Wewnątrz krypty Jonas – przeklinając w tajemniczym języku – rozpuści się w bryłę protoplazmy i dobrze mu tak! Na zewnątrz budynku padasz wyczerpany na ziemię...

### DZIEŃ TRZECI

#### Nachalny glina

Przytomność odzyskasz w swoim pokoju. Jak zwykle jest przy Tobie dr Cobble. Spyta Cię, co wyrabiałeś w nocy. Odpowiedz mu, że wszystko czego dokonałeś robiłeś dla dobra całej społeczności miasteczka. Wyjź z domku i porozmawiaj z panią Picott, po czym przejdź na pocztę do Underhouse'a. Zjawi się tam zaraz wkurzony konstabl, którego napuścił na Ciebie jeden z miejscowych plotkarzy, Zeke. Opowiedział on mianowicie tępemu służbiście, że widział Cię jak kręciłeś się po mieście w nocy – a jakby nie było, nocą diabli wzięli kilku szanowanych dotąd mieszczan. Gdy władza spyta co masz na swoją obronę zaproponuj, że wyjaśnienie udzielisz w obecności Underhouse'a. Na gorze zapytany o to co robiłeś w nocy, udziel odpowiedzi wymijającej („Well...”). Dość nieoczekiwanie a libi załatwi Ci Underhouse, który poświadczy (fałszywie wprawdzie, ale co tam), że siedziałeś całą noc u niego i bez przerwy gadaliście o starych Polakach. Po wyjściu policjanta Underhouse powie Ci, że sprzymierzenia w walce z Nerackamousem powinieneś poszukać w puszczy. Niejaki Natawanga określił się kiedyś jako wróg bogów Cthulu i Nerackamouse. Dał też Underhouse'owi pióro, które możesz wykorzystać do poszukiwań pocziwego i szlachetnego dzikusa. Przedtem jednak powinieneś znaleźć Łuk i Strzałę, którymi można zabić Nerackamouse.





### Śladami Robin Hooda

Wyjdź z poczty i idź do domku Curtissa (obok pomostu na łodzi). Przed domkiem spotkasz Jeda zaniepokojonego o los Curtissa, którego od rana nikt nie widział. Po odejściu sąsiada podnieś kij (STICK) i podważ nim zapadkę w drzwiach. Niestety, od środka blokuje ją kłódka. Obejrzyj broszę (BROOCH), którą nabyłeś w sklepie Myersa. Oddziel od broszy szpilkę (PIN) i pogrzeb nią w kłódce. Zamknijcie puści i będziesz mógł wejść do środka. Wewnątrz znajdziesz Curtissa wypatroszonego jak dorsz i jakby tego było mało, dyndającego na haku nogami do góry. Wcześniej od Ciebie dopadł go Nerackamous i zabawił się z biedakiem po swojemu. Zajrzyj do kornika (znajdziesz w nim Łuk) i przypatrz się deskom po lewej stronie pokoju. Pod jedną z nich odkryjesz Strzałę. Weź Strzałę i udaj się do lasu.

W lesie odszukaj ścięty płasko pniak i połóż na nim pióro. Zamienisz się w ptaka, którego inny ptak skieruje do wigwamu Natawangi. Indianin sprawdzi czy wiesz do statecznie dużo, aby stawić czoła bogom Cthulu. Odpowiedz zgodnie ze swą najlepszą wiedzą (MIC MACS. 1834. YOG SOGGOTH. DAGON). Natawanga powie Ci, że aby załatwić Nerackamousa będziesz musiał uciec się do ognia zrodzonego z ziemi. Da Ci też magiczny pierścień i pojemnik z farbą. Oba przedmioty pomogą Ci w walce ze złem.

Teraz wreszcie możesz zająć się złym szamanem. Idź do miejskiej studni i wejdź do środka. Na dole skieruj się w prawo. Szalejące płomienie zalej farbą Natawangi(?). Następnie przejdź dalej i weź pusty pojemnik (EMPTY CAN), a także pojemnik z kwasem (CAN OF ACID). Nie ruszaj nitrogliceryny! W następnej krypcie weź leżące na ziemi dwa kawałki krzemienia (FLINT) i podejdź (ostrożnie!) do wilgotnej plamy z prawej. To nafta, którą powinienes napełnić pusty pojemnik. Ruszaj teraz w dół. Trafisz w ten sposób do krypty Nerackamousa.

Pokaż draniowi pojemnik z naftą i podpal ją krzesząc iskry krzemieniami. Hardy dotąd szaman zmieni jak poseł, któremu cofają immunitet i wpadnie w panikę. Popisz się kunsztem łuczniczym i załatw drania w najczystszy stylu Sherwood.

I oto ukaże Ci się duch Boleskie'na. Widmowy arystokrata poinformuje Cię, że powinienes udać się na pewną niewielką przybrzeżną wysepkę i tam stoczyć ostatni bój z bogami Cthulu. Podpowie też, że aby dopiąć swego będziesz musiał odtworzyć wi-

zerunek Śmierci. No i dobrze. Na posadzce zobaczysz leżące dwa kamienie (turkus i akwamaryn) oraz motyla (BUTTERFLY). Weź wszystko.

### Uch ty, Rubik!

Ponownie napełnij pojemnik naftą, wyjdź ze studni i udaj się na przystań. Czekaj tam Jed. Pogadaj z nim używając następujących fraz: („I was hopping...”), („Have you ever...”), („Do not be blinded...”) i wreszcie („No, they are stronger...”). Tak przeprowadzona

rozmowa umożliwi Ci dostęp do łodzi. Płyn na wyspę.

Na wyspie weź leżący na ziemi szafir i rubin. Następnie popatrz na mozaikę obok wejścia. No, wpadłeś... Nie umiem Ci pomóc. Powiem jedynie, że jest to najbardziej diabelska układanka z jaką kiedykolwiek się zetknąłem. Niestety, nie masz wyjścia i musisz się z nią uporać. Zgodnie ze słowami Boleskie'na powinienes ułożyć wizerunek trupiej (brrrr!) głowy.

Po ułożeniu odpowiedniego obrazka odsłoni się wejście do sekretnej krypty Dagona. Wejdź do środka i wetknij rubin w prawy (patrząc od Twojej strony) oczodół w rzeźbie. Z oczodołu tryśnie tajemniczy promień światła. Teraz stań na płycie z pentagramem i użyj akwamarynu. Promienie dopełnią pięciokąta, a u podstawy rzeźby pojawi się otwór, z którego zacznie wylaniać się potwór – onże Dagon. Władca morskich głębin. Zanim jednak opuści czelusz rozpuknie się ze złości, Ty zaś biegiem opuścisz kryptę. Na zewnątrz ukaże Ci się duch Boleskie'na. Pogratuluje udanej akcji, powie też, że przed Tobą kolejna próba. Popłynąć masz mianowicie na drugą wysepkę, gdzie dokonasz (nie bez jego pomocy) kolejnego zbrojnego dzieła. A więc, za cara i Matuszku Rassiju! Wpień! Boleskine da Ci też pierścień, bez kamienia wprawdzie, ale zawsze to klejnot. Do czołna i dalej w mroczny żywioł.

### Natrętne zębacz

Przybywszy na wyspę zajmij się przede wszystkim dowartościowaniem klejnotów. W pierścień Boleskie'na wstaw turkus, zaś w pierścień Natawangi szmaragd. Upewniwszy się, że w pierścieniach osadzone są kamienie ruszaj naprzód – zapalwszy uprzednio lampę.

Po wejściu do jaskini lampa zgaśnie i będziesz ją musiał dopełnić naftą. Wewnątrz napadną Cię okropnie niesympatycznie wyglądające stwory (pomiot Dagona), którym przydałaby się wizyta u ortodonta. Musisz tak manewrować, aby im umknąć i przejdź w lewo. Tu znów zostaniesz zaatakowany przez inne co prawda, ale równie paskudne stworzenia mroku. Im również musisz ująć i wejść do kolejnej krypty (mniej więcej pośrodku ekranu i w głębi).

Wewnątrz zastaniesz sytuację, którą elegancko można by określić jako krytyczną. Do kamiennego słupa przykrępowano Elen i jej ojca, a z pułapu krypty dobiegają się dziwne światło i błyskawice. Weź puszkę kwasu (CAN OF ACID) i polej nią wgłębienie z prawej. Zobacysz dia-

ment. Weź kamień i odsuń się nieco. Z pułapu błysnie snop światła, wewnątrz którego ujrzysz kłębiące się takie macki, że stary Kraken pękłby z zazdrości, gdyby mógł na nie choćby rzucić okiem. Załóż na obie dłonie pierścienie Natawangi i Boleskine'a. Z rąk spynie się światłość, urońiesz też niczym Conanotarzan (albo Tarzancoonan) i porazisz blaskiem poczwary. Stwór Cthulu zniknie, ocaleni zaś złożą Ci podziękowania, a duch Boleskine'a pojawi się po raz... być może ostatni. Poradzi, abyś spieszył do wyjścia, bo wkrótce wybijie godzina przeznaczenia. Oznajmi też, że powinienes wykonać zdjęcie komety. Wyjście z jaskini jest zawałone, ale wróciwszy do pierwszej krypty wygrzebiez się poszukawszy okiem niewielkiego otworu nieco w głębi i z prawej. Nie musisz obawiać się paskud, wciągo je wraz z Dagonem.

### Technika i żywioły

Wylazisz na plac gdzie stoją dziwne monolity. Już raz tu byłeś, musiałeś jednak wówczas szybko stąd wiać. Masz tu sporo roboty, nie ociągając się więc postaw statyw (TRIPOD), a następnie załóż na niego obiektyw (CAMERA) i uzupełnij całość szkłem powiększającym. Teraz obejrzyj sobie znalezione w krypcie Nerackamousa motyla. Jugg bardzo cenil sobie ten okaz. Wetknij owada do aparatu i oświetl wszystko latarnią. Z dość prowizorycznego, ale w pełni sprawnego aparatu projekcyjnego jaki skonstruowałeś trysną cztery promienie światła, które oznaczają Ci cztery monolity.

Rozwiń paczkę płyt fotograficznych i jedną z nich wetknij do aparatu. W tym momencie przez nieboskon przemknie kometa, z której opadnie na ziemię mały odprysk. Weź go i szybko – bo z nieba znów sygną się błyskawice i na nieszczęsną Ziemię zacznie opuszczać się jakaś poczwara – przyrzyj się monolitom porczynając od lewej.

Pierwszy jest czerwony i symbolizuje ogień – przyłóż do niego krzemienie (FLINTS).

Drugi, błękitny, to kolor wody – użyj więc akwamarynu.

Trzeci, biały, oznacza żywioł powietrza – połóż na nim odprysk komety.

Czwarty wreszcie jest zielony jak ziemia – wetknij węń diament.

Połączone przez Ciebie cztery żywioły powstrzymają Cthulu. Po raz ostatni pojawi się Boleskine i w krótkich żołnierskich słowach pogratuluje Ci w imieniu służby oraz ludzkości. Przestrzeże też jednak przed zbytnim optymizmem, Złe bowiem nie śpi i może podjąć kolejną próbę zafundnięcia światem gdzie indziej.

To już właściwie koniec. Wracasz do swej kwatery, zbierasz manatki i udajesz się na przystań, gdzie mieszkańcy zgowią Ci gorące pożegnanie. Godzi się jednak zauważyć, że od czasu wynalezienia przez Fenician pieniądze, wyrażanie wdzięczności w innej formie stało się zbyt częste.

I to by było na tyle!

opracowanie: Patryk Sawicki  
w oparciu o wersję na PC





Już na wstępie dowiadujesz się, że – jak to zwykle w takich historiach bywa – źle się dzieje w Państwie Błękitnych Skat. Zły i żądny władzy czarnoksiężnik Kraal dobrał się do Głównej Klepsydry i zamierza – podczas sprzyjającego wydarzeniom koniunkcji gwiazd i planet – zdobyć władzę nad światem. Czego by nie rzec, chwalebny to maksymalizm zamierzeń. Dotychczasowy strażnik „Revussa” (czyli teźże klepsydry), mag i czarodziej Ohkram, jako iż w służbie Czasu zestarzał się, zdziażdżał i zdziecinniał, wyznaczył swoim sukcesorem Ciebie – swego wnuka WÉENA. Oczywiście pod warunkiem, że załatwisz pewien drobiazg – unieszkodliwisz knowania Kraala. W Tobie zatem nadzieja całego świata (czy ja gdzieś już tego nie słyszałem?!). Możesz eksterminować zło dopełniwszy proroctwa, które głosi, że jeśli w dniu wielkiej eklipsy (cokolwiek by to miało znaczyć), młodzieniec o walecznym sercu włoży magiczne Trzy Ziarnka Piasku do Klepsydry Władzy zwanej „Revussem” – zło poniesie sromotną klęskę.

Dziadek opowie Ci też co nieco o przyjemnościach czekających Cię podczas podróży. Musisz mianowicie rozpocząć swą misję od jego pracowni, gdzie znajdziesz początek przejścia wiodącego do Świątyni Klepsydry. Pierwej jednak powinienes usunąć z drogi blokującą ją kamienną płytę (STEELE), potem zabić Smoka o Stu Obliczach i wreszcie przekonać Strażniczkę Klepsydry o swej dobrej woli. Za dokonanie każdego z owych czynów dostaniesz jedno Ziarno Piasku. Jak się zresztą okaże, starszek nie powie Ci wszystkiego. Tak czy owak, bierz się do dzieła, a spiesz się bo do wielkiej eklipsy (zdradzimy, iż jest to termin astronomiczny oznaczający pewną szczególną konfigurację ciał niebieskich) brakuje tylko trzech dni.

# W E E N

Jako się rzekło zaczynasz zatem w pracowni dziadka. Dotknij leżącej na stole miedzianej kuli. Pojawi się pomocnik Twego dziadziunia, Petroy, który towarzysząc Ci podczas wędrówki będzie niekiedy udzielał porad. Nie ma to jak poparcie rodzinki. Petroy powie Ci też, iż starszek oswoił zaczarowanego nietoperza – wampira, Urma. Urm ma niewinną słabostkę. Są nią poziomki, truskawki i inne tego rodzaju smakołyki. Za świeży owoc oddałby wszystko. Wzywa się go dźwiękiem fletu, ale niestety na razie nie masz tego instrumentu. Z pomieszczenia zabierz miedzianą kulę (COPPER BALL). Ma ona magiczne własności – działając nią na niektóre przedmioty, powodujesz ich transformację w inne. W ten sposób możesz otrzymać:

1. Z pierścienia (RING) – kocioł (CAULDRON).

2. Z naszyjnika (NECKLACE) – miecz (SWORD).

3. Z diadematu (TIARA) – rurkę (PIPE).

Kula może też przydać się do innych celów, ale poczekajmyż – jak powiedział do siebie Dantes przybywając do zamku If.

Weź również stojące obok kominka szczypance (TONGS). Następnie otwórz szafkę nad kominkiem i zabierz z niej łój (LARD), po czym zajrzyj na dolną półkę, weź nóż (KNIFE) i wyjdź drzwiami w lewo. Znajdziesz się na balkonie.

W tym momencie pojawiają się dwaj bracia bliźniacy, Uki i Orbi, którzy pójdą z Tobą i będą Twoimi tragarzami. Pomysł sam w sobie niezły, zważywszy ogromne ciężary, jakie każą dźwigać swym bohaterom niebaczni na realia autorzy niektórych gier (weźmy choćby to, co taszczy ze sobą Indianą Jones podczas poszukiwań Atlantydy).

Weź leżącą na balustradzie słomę (STRAW), za pomocą szczypaniec wyłam parę szczebli z balustrady i oto masz już paliwo (WOOD) na kominek. Nożem zetnij trzcinę (REED) z lewej, po czym podłub nożem w trzcinie, a uzyskasz fujarkę (FLUTE). Wróć do pracowni dziadunia.

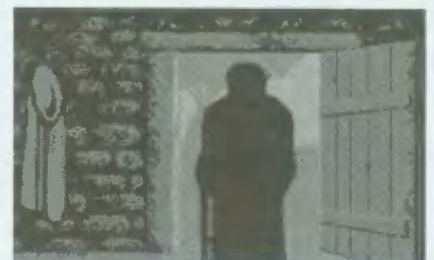
Wejść do pomieszczenia w głębi po prawej. Ze stołu zabierz płaskorzeźbę (TABLETE) i kluczem (KEY) rozbij czaszkę

(SKULL). Wewnątrz rozbitej czaszki znajdziesz pierścień (RING). Od tej chwili będziesz mógł dokonywać transformacji niektórych przedmiotów. Weź ze stołu fiolkę ze środkiem nasennym (SLEEPING DRAUGHT) i dołóż do niej nasiona (SEEDS) spod stołu. Otrzymasz nieliczną miksturę (DRUG). Przewieś obraz z głębi na hak wbity w ścianę obok. Uśpij narkotykiem (DRUG) gryzonia, którego znajdziesz w otworze. Weź leżącą wewnątrz matrycę klucza (WOODEN MOLD), a następnie wróć do pracowni.

Teraz przywołaj Urma (tzn. użyj fletu na Weenie). Urm, jako się rzekło, lubi owoce, a w szczególności poziomki (STRAWBERRIES). Daj mu więc ten przysmak (masz je w „Inventory” od początku gry). Ucieszony gacek obleci pomieszczenie i strąci z półki kilka przedmiotów, między innymi słój dżemu (JAM). Upuści też na ziemię stworzoną przez siebie sztabkę złota. Weź dżem, potem włóż słomę i drewniane szczapy do kominka. Daj Urmowi dżem – ucieszony ogromną ucztą spyta Cię, co ma dla Ciebie zrobić. Wskaż mu kominek. Urm domyśli się w czym rzecz i podpali słomę. Postaw kocioł na palenisku i wrzuć do niego sztabkę złota. Gdy złoto się stopi, napełnij płynnym metalem drewnianą for-

mę. Tak oto sprokurowałeś sobie złoty klucz. Wróć do pracowni dziadunia.

W pracowni dziadka otwórz kluczem kłódkę (PADLOCK). Kłódką zamieni się w połowę rybiej statuetki. Weź ją – choć to tylko połowa – i otwierając kłapę w podłodze (TRAP DOOR) wejdź do piwnicy. Łatwo zauważysz, że dalszą drogę zamyka Ci ogromna przepaść. Przede wszystkim weź leżącą na ziemi kość pischelową (TIBIA). Ze ściany obok weź pochodnię (TORCH) i rozpal nią palenisko. Postaw na palenisku swój kocioł i wrzuć do niego łój (LARD). Poczekaj momentik i weź kocioł ze stopionym tłuszczem. Zabierz też deski (PLANKS) spod ściany i wyjdź w lewo. Tłuszcz wlej do półmiska (BOWL), który znajdziesz w głębi ekranu obok liny. Ją także weź ze sobą (ROPE). Zmień kocioł w





miedzianą kulę i wstaw ją w oczodół czaszki. Czaszka rozdziwi paszczkę, jak Yorick zapytany o życiorys Lenina i będziesz mógł zabrać z niej klejnot księżycowy (MOONSTONE). Wetknij teraz piszczel w otwór w szczęcie (OPENING), weź michę z tłuszczem i wlej olej do środka czaszki przez piszczel – naoliwisz w ten sposób wiekowy mechanizm. Następnie portusz dźwignią i zabierz miedzianą kulę. Wyjdź na zewnątrz. Liną (ROPE) zwiąż deski, a całość przetrz nad przepaścią, po czym przejdź przez powstały w ten sposób mocny, choć prowizoryczny most.

Znajdziesz się w komnacie z posągami. Porusz czaszkę (twórcy tej gry wykazali dość dziwaczne upodobanie do horroru) i weź znalezionej za nią kamienną tabliczkę (STONE). Podnieś piszczel – znowu?! – spod nóg lewego posągu. Piszczel przedłuż włócznię, którą trzyma w dłoniach prawa statua, wyjmij mu ją z łap i spróbuj przesunąć zasłonę (CURTAIN) w lewym górnym rogu ekranu. Odsłoni się okno porośnięte jeżynami (BLACKBERRIES). Weź jeżyny i przywołaj Urma dźwiękami fletu. Gdy obdarujesz go owocami, z pewnością wyrazi swą gotowość wykonania dla Ciebie jakiejś robotki. Wskaż mu przeswit (HOLE) nad drzwiami po prawej. Gacek przeleci na drugą stronę i przyniesie Ci klucz, którym będziesz mógł otworzyć owe drzwi. Uczyni to niezwłocznie i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Dotknij dłonią tkwiącego w głazie miecza. Urm wyjaśni Ci, że nie jesteś słaby, tylko tępawy i poradzi, abyś zajrzał za miecz. Okaże się, że po dotknięciu ukrytego haka możesz bez trudu naśladować króla Artura. Mieczem strąć statwę z grobowca, a następnie podnieś pokrywę sarkofagu. Jest pełen kwasu, który powinieneś wybrać kotłem (pamiętasz, jak odzyskać kocioł? To dobrze). Wybrawszy więc kwas, zobaczysz w pustym na szczęście (nie chciałbyś chyba zostać cmentarną hieną) wnętrzu skrzyni zapadki tajemniczego mechanizmu. Dotknij słóńca, księżycy i korony. Odsłoni się nisza w ścianie, do której powinieneś koniecznie zajrzeć i zabrać ze środka fiołkę z eliksirem. Następnie dotknij miecza, księżycy i korony. Otworzysz kolejną niszę. Z niej z kolei weź posążek (EFFIGY) i wróć do poprzedniego pomieszczenia.

Siedzący na ziemi stworek, Borgol, jest wysłannikiem Strażniczki. Pogadaj z nim. Doda Ci otuchy i powie, że całkiem nieźle sobie radzisz. Ukaże Ci też wizję przyszłych trudności. Wstaw pochodnię (TORCH) w uchwyt przy drzwiach w głębi. Następnie zabierz się za drzwi – są mocno zaśniedziałe, polej je więc kwasem z kotła. W tak oczyszczone drzwi wstaw kolejno kamień słoneczny (SUNSTONE), księżycowy (MOONSTONE) i figurkę (EFFIGY). Możesz ruszać dalej.

Uradowany Twymi postęпами Ohkram obdarzy Cię pierwszym z trzech Ziaren Piasku. Podniesiony na duchu tym wydarzeniem spróbuj przejść po moście. Pojawi się paskudnie wyglądający stwór, który – jako wysłannik Kraala – powie Ci, że dalej możesz przejść tylko po jego trupie. My wolimy jednak bez gwałtu i sposobem. Podnieś leżące na ziemi obok poczwy piero (FEATHER) i spróbuj pomaniplu-

ować nim przy skrzyni. Piórko, okazuje się, ma właściwość ujawniania rzeczy magicznie ukrytych. Skrzynia otworzy się i odsłoni wnętrze, w którym znajdziesz pojemnik z jadem (VENOM) i pyłkiem kwiatowym (POLLEN). Weź je szybko – nosić toboły i tak będą kurduplowate bliźniaki.

Spojrząwszy na pergamin dowiesz się, że kombinując pyłek z trucizną (i kryształami kwarcu) możesz uzyskać ciekawe efekty hodowlane. Włóż więc do kotła kolejno pyłek i jad. Uzyskaną miksturą polej liście na prawo od skrzyni. Weź świeżo wyrosłe truskawki, przywołaj Urma fletem i daj mu nowalijki. Otrzymaną od gacka łapówkę (GOLD) przyłóż do połówek rybiej figurki, zabranej z pracowni dziadka i wrzuc rybkę do wody. No i proszę, okazuje się, że potrafisz oddychać pod wodą. Z prawej strony zobaczysz niewielką grotę. „Kliknij” dwukrotnie łapką na schodkach, a pojawi się mały insekt, wystannik Kraala. Złap go i umieść na roślince z lewej. Wodorost okaże się niestrawny, strutego robala połknie rybka i też jej to zaszkodzi. Podnieś kawałek szkła (GLASS) i rozpruwszy nim brzuch prymitywnemu kręgowcowi weź stalowy pręt (STEEL BAR). Podłub nim teraz w niewielkiej dziurze (LITTLE HOLE) obok schodów i dotknij ich dłonią. Zauważyłeś? Wskutek rąbnięcia krat w skałę pojawiła się w niej szczelina (CRACK). Rozwal łomem szczelinę w skałe i „kliknij” dłonią na schodach. Kraty utkwia w skałe na amen. Coś trzeba z nimi zrobić. Dotknij roślinki. Kolejną rybkę poże żarłoczna murena, która oczywiście wypłuje rybi szkielet. Znajdziesz w nim hak do harpuna, który w połączeniu ze stalowym prętem da Ci niezłą broń. Wypłoz z wodorostu kolejną rybkę i upoluj ją harpunem. Następnie wstaw zdobycz między kraty me-



też diadem (TIARA), kolejny z przedmiotów, które możesz transformować. Pierścieniem zamień kocioł w kulę, potem działając kulą na diadem uzyskaj rurkę (PIPE). Strzel z niej w kierunku wiszącej u góry po lewej pułapki na osy (TRAP). Następnie podnieś ją z ziemi i złap w nią owada. Naprzód!

Wejścia do budowli strzeże smok. Ohkram poinformuje Cię, że smok może przybierać różne postacie, nie jest jednak w tym rozrzutny i zwykle przekształca się tak, aby być nieco tylko silniejszym od przeciwnika. Podnieś wisnie (CHARRIES) spod drzewa. Następnie zmieniaj się („klikając” dłonią na wizerunkach papirusów) tak długo, aż smok przekształci się w owada. Ty w tym czasie przybierzesz postać gąsienicy. Złap owada (WASP) w pułapkę (WASP TRAP) z poprzedniego ekranu. Teraz przywołaj Urma i poczęstuj go czerśniami oraz wskaż mu uwiecznionego chwilowo smoka. Nietoperz zabierze gada precz i będziesz mógł pójść dalej. W uznaniu Twych zasług Ohkram obdarzy Cię kolejnym, drugim już Ziarnkiem Piasku.

W tym właśnie momencie ponownie pojawi się Borgol. Oznajmi Ci, że Kraal rzucił czar na Strażniczkę Świętyni Revussa i że musisz ją odczarować, jeśli chcesz by powiodły się Twoje zamiary. Przyłóż tabliczkę (TABLET) do kamiennych hieroglifów po lewej i dotknij kuli z prawej strony. Błyskawica wypali Ci znaki na tabliczce poproś więc Portoya, aby odczytał za

mieszczony na niej tekst. Wskaż mu też mechanizm przy drzwiach. Portoy powie Ci, że najpierw trzeba upolować zwierzę, potem wsadzić ją do kotła, a następnie zjeść. To pozornie bezsensowne zdanie nabiera znaczenia, gdy spojrzysz na mechanizm drzwi. Widzisz na nim wizerunki łuku,

kozła, kotła i pieczeni. W takiej też kolejności naciśnij płytki lewych drzwi. Potem przekręć czaszkę, a otworzą się drzwi i wejdziesz dalej.

Staniesz teraz przed taką samą zagadką tyle tylko, że w nieco innej formie. Przede wszystkim weź flakonik (FIAL) z niszy i spójrz na same drzwi. Zobaczysz na nich zagadkę graficzną, którą powinieneś przeanalizować i w odpowiedniej kolejności naciskać tablice z wizerunkami wielokątów lub kropek. Pewną pomocą może służyć Portoy, który podpowie Ci rozwiązanie. Niestety również w postaci



chanizmu przy schodkach, a wówczas murena wyskoczy po zdobycz, rozwali łbem kraty i będziesz mógł iść dalej. W wizji, którą teraz otrzymasz, ujrzysz twarz panny Opale, podającej się za księżniczkę Wyspy Wulkanu. Wzywa Cię ona na ratunek, bo oprymuje ją Kraal. Ponagla też, abyś się w związku z tym pospieszył. Przed Tobą zamknięta brama, strzeżona w dodatku przez węża. Przypomnij sobie, co wyczytałeś na pergaminie z tajemniczej skrzyni i skrop gada jadem. Wyjmij pochodnię z dłoni posągu i spal nią krzaki. Zamiast nich pojawi się rój os. Na ziemi zobaczysz



zagadki. Nie umiem Ci niczego doradzić, gdyż gra w tym miejscu sięga do zapasu pamięci, z którego dobiera różne warianty zagadek. Tak czy siak, po uporaniu się z drzwiami wchodzisz wreszcie do samej Świątyni i stajesz przed obliczem wiekowej Strażniczki.

Porozmawiaj ■ nią. Powie Ci, że Kraal szykuje się do przewrotu pałacowego. Niestety nie potrafi odpowiedzieć na pytanie, jak wejść do Świątyni Revussa, ponieważ wiek zmałdł jej pamięć. Musisz ją odczarować - ■ więc do dzieła! Podnieś leżący obok większej rzeźby posążek (GARGOYLE). Postaw go na gzymsie (CYMA) i weź monetę (ECU) oraz młotek (HAMMER). Polana (WOODSTACK) połóż na palenisku (HEARTH) pod gzymsem, zaś flakon (FIAL) wstaw w szczelinę (ENCLAVE) gdzie przedtem leżała moneta. Przyjrzyj się wodotryskowi (FOUNTAIN). Z ust posążka weź suchy porost (LICHEN) i dołóż porost do paleniska. Wciśnij teraz kolejno kły zgodnie ■ rysunkiem (12, 4, 6, 3). Fontanna tryśnie wodą i wyrzuci zatykającą ją dotąd szkło powiększające (MAGNIFICENT GLASS). Zerwij też rosnące z prawej liście (LEAVES) i młotkiem rozbij ramię (ARM) dużego posągu, po czym podnieś amforę i ustaw ją na palenisku. Przyjrzyj się głowie posągu, zdejm szmatkę i zmoczą ją w wodzie, a następnie zmoczoną szmatką przetrzyj oczy posągu. Lewe oko skrop jadem (VENOM), prawe zaś pyłkiem kwiatowym (POLLEN). Weź kwiatek wyrastający z prawego oczodołu i wrzuć go do amfory na palenisku. Weźa potraktuj rurką (PIPE) - przekształć się tak, że gdy wstawisz ją w pyski gargulców na gzymsie uzyskasz coś, co przypomina aparat do destylacji. Zawiesz mokrą szmatkę na rurce - trzeba przecieź ochłodzić czysts produkt destylacji i zerwanymi liśćmi (LEAVES) uszczelnij amforę. Pchnij kamień (STONE) w tylnej ściance pomieszczenia co sprawi że pojawi się smuga światła (BEAM), którą skup soczewką (MAGNIFICENT GLASS). Zapali się płomień na ognisku i po chwili do fiolki zaczniesz kapać destylat z kwiatu. Zabierz miksturę i podaj ją Strażniczce. Babunia guli nie sobie zdrowo i odmłodzi się, powie Ci też, jak dostać się do Świątyni. Zabierz chłodnicę i zamień rurkę w kulę. Kulę włóż w łapy posążka (STATUE) pod tylną ścianę pomieszczenia i pchnij statuetkę - utworzą się wówczas drzwi. Zabierz kulę i ruszaj dalej.

Weź rękawicę (GLOVE) i naszyjnik (NECKLACE). Ten naszyjnik to kolejna rzecz, którą będziesz mógł transformować - działając nań kulą otrzymasz miecz. Zarzuć do kufru z lewej i za pomocą rękawicy

(podobnie jak Indiana Jones czujesz odrzę do pajaków) weź serce, które włóż w miejsce na piersi posągu po prawej. Potężny puchar (CHALICE) włóż w jedną ■ szal wagi (SCALES), potem chwytając za nos (NOSE) przesuń głowę posągu. Tym sposobem odsłonisz sekretne przejście. Nie wchodzi w nie jednak, bo nie masz klucza do drzwi, ■ trzeba by też zrobić coś ■ zabójczymi promieniami, które porażają śmiałka pragnącego zbliżyć się do drzwi. Klucz znajdziesz w wazie (VASE) po prawej stronie ■ ołtarzem, jeśli zaś odsłonisz arras (TAPESTRY) ■ lewej strony, znajdziesz za nim zwierciadła, którymi unieszkodliwisz błyskawicę. Otwórz drzwi z klucza i ruszaj dalej.

Po raz kolejny „zgłosisię” księżniczka Opale, która poinformuje Cię, że wredny Kraal wykradł „Revuss” ze Świątyni i zabrał go na Wyspę Wulkanu. Zamierza też poślubić księżniczkę, aby w ten sposób utrwalić swą władzę nad krajem. Ponieważ Kraal ma urodę niebanalną, księżniczka żywi niechęć do małżeńskich planów brzydalcza i w związku z tym prosi Cię o możliwie szybką interwencję. Dzięki jej wskazówkom dowiesz się również, że ze Świątyni jest przejście na wybrzeże, skąd łodzią możesz dostać się na wyspę Kraala. Trudno, czegoś się nie robi, aby uratować świat. Dalejże! Niczym osiołek Buridana, masz dwie drogi do wyboru.

#### LEWE DRZWI

Urm zostanie przez smoka zamieniony w kamień. Istnieje co prawda możliwość uratowania go dzięki pomocy bóstwa, które jednak żąda ofiary ■ gromu słońca i bugactwa kryjącego się w morzu. Zanim ruszysz w dalszą drogę musisz odczarować wiernego towarzysza podróży. Wstaw rurkę w rękę posągu (OPENING) W rurkę uderzy piorun i na ziemię spadnie błyskawica (LIGHTNING). Ponieważ przypomina ona pokrętko kołowrotu, użyj jej do uruchomienia mechanizmu studni. Z jej wnętrza wydobędziesz skrzynię. Podnieś sieć (NET) - leży między kolumną ■ posągiem. Następnie zdejmij z beczki obręcz (HOOP) i wyjdź na prawo. Teraz sierzń złap rybę, uwolnij kraba, a rybę włóż do dziury. Gdy łakomy na kąsek krab wróci, złap go natychmiast. Potem wykonaj przetak (SIEVE) łącząc obręcz ■ siatką (GRILL) i pogrzeb nim w wodzie, a wydobędziesz garść samородków złota (NUGGETS). Wróc do posągu. Użyj kraba do przecięcia łańcucha zabezpieczającego skrzynię, zaś wieko skrzyni podważ mieczem. Z otwartej skrzyni weź klucz, którym ■ kolei otwórz piedestał pod śpiącym posągiem. Następnie weź słońce (SUN) i

połóż u stóp posągu słońce, błyskawicę oraz klejnoty. W ten oto sposób trafisz na plażę. I tu odkryjesz, że smok nie tylko Urmowi zrobił psikusa. Dowiesz się, że okropny potwór porwał ni mniej ni więcej tylko Twój plecak! Straciłeś cały dobytek (Uki i Orbi przezornie schronili się na drzewo). W dodatku wstrętny gad jednym uderzeniem łapy zablokował zejście na plażę, zasypując je głazami i zamieniając w skalne rumowisko. Tak przynajmniej twierdzą bliźniacze karty.

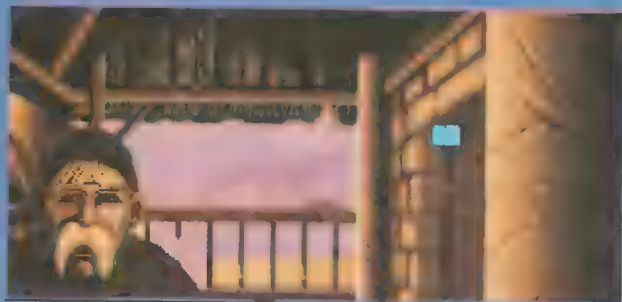


#### PRawe DRZWI

Podnieś leżący pod drzewem woreczek (BAG). Następnie złap węź węża i zaciągnij linkę (BOND). Węża w worku podaruj manguście (MONGOOSE), a dzięki temu uzyskasz dostęp do modrzewia (LARCH). Mieczem zrób w drzewie dziuplę, natomiast z lewego dolnego rogu ekranu weź korzeń (ROOT) i umocz go w cieknącej z nacięcia żywicy (RESIN). Potraktuj tym mrówki (MONSTERS) i wstaw rurkę (PIPE) w otwór ■ którego wycieka woda. Spod lewego drzewka zerwij naparstnicę (DIGITALIS) i włóż ją do baseniku (BASIN), zaś z miejsca gdzie siedział wąż zabierz perły (PEARLS) i również wrzuć je do baseniku. Pod prawym drzewem powinienes znaleźć fragment kości udowej (FEMUR) - również włóż go do półmiska. Tak uzyskasz miksturę poczęstuj Królową. I dobrze! Weź rurkę, przekształć ją w miecz i zetnij nim linkę (ROPE), na której wisi kula. Droga wolna. Wieści niestety - jak wyżej.

Na plaży podnieś miskę (BOWL) i napełnij ją kąpiącą z drzewa żywicą (RESIN). Polej żywicą kwiat (flower), z czaszki weź róg i połóż go obok gałęzi (WOOD). Teraz zerwij zwisającą ze skały w głębi lianę (TROPICAL CREEPER) i używając liany przymocuj róg do drewna - uzyskasz dość prymitywny, ale skuteczny w działaniu niczym terrorysta IRA młotek. Tym prymitywnym narzędziem rąbnij w jedną ze skał w lewym dolnym rogu. O dziwo! Ze skały tryśnie źródło. Spod drzewa weź kubek (POT) i napełnij go wodą ze źródła po czym podlej nią grzybki (LITTLE MUSHROOMS). Podrosną i rozsadzają skały. Podnieś kamień (STONE) i przyłóż nim ptakowi, który będzie usiłował pożreć owada na kwiatku. Spójrz w oko (EYE) czaszki - wylezie z niego gąsienica (WORM), którą nakarm grzybkami. Uff! Otworzyłeś zejście na plażę.

Na dole pogadaj ■ siedzącą na krzaku sową. Ptaszysko powie Ci, że za odrobinę złota zwróci Twój plecak. Ona więc byłaby tym potworem, o którym mówili Uki i Orbi? Nie filozofując bez potrzeby podnieś le-





żący w piachu flet oraz zerwij poziomy z krzaka po lewej i w dole ekranu. Fletem przywołaj Urma i nakarm płodami lasu pazernego na owoce gacoperza. Następnie weź podarowane Ci złoto i daj je sowie. Na jej miejscu pojawi się Twój wór podróżny. Oby tak dalej, jak rzekł Kuba Rozpruwacz wycierając kozik. Podnieś wiosło (OAR) i wstaw je w jarzmo na rufie łodzi. Weź teraz sieć i użyj jej, aby złowić w morzu rybę. Wypatrosz ją mieczem i uzyskasz w ten sposób kawiozem nakarm pajęczaka w dole ekranu i po prawej. Ten, z dopingowanymi wyzerką, szybko utka sieć pajęczyny gęstszej niż ustawa dekomunizacyjna. Mieczem zetnij też rosnące po prawej bambus, który wetknij w dno łodzi. Na uzyskanie w ten sposób masz zarzucić sieć pajęczą i masz oto niekonwencjonalny napęd do łódki. Ze szkieletu szalupy w głębi plaży młotkiem wybij wręgi, które założone do łodzi okażą się niezłymi uchwytami na pływak. Jeśli do tego potrząsniesz palmą kokosową, a następnie pozbierasz orzechy, które spadną na ziemię i włożysz je do siatek (WICKER TRAP), po czym przymocujesz je do wręgi, uzyskasz całkiem zgrabny katamaran. Pomysłowych wiatrów!

Niestety, Twój wrogowie czuwają. Pierwszy zjawia się Owad, którego załatwisz klepieniem. Za nim jednak pojawia się ryba, a wraz z nią... dziura w dnie Twojej łodzi. Nie czas na działania parlamentarne! Rozbij młotem kłódkę i z luku weź pojemnik ze smołą (TAR). Rurką (PIPE) przyciągnij pływającą nie opodal butelkę, wyciągnij z niej korek i polej go smołą oraz wybierz wodę kotłem. Następnie działając szybko i zdecydowanie wetknij korek w odsłonięty otwór i wbij go młotkiem. Tak oto lądujesz na Wyspie Wulkanu w królestwie Twego śmiertelnego wroga. Zabierz z łodzi klucz (KEY) i otwórz nim drzwi do szopy. Wejść do środka i weź łopatę (SHOVEL). Teraz wyjdź na zewnątrz i kop jak podczas gorączki złota w Kalifornii. W sumie, rozgrzebawszy glebę w ośmiu miejscach powinieneś znaleźć sandał (SANDAL), złotą sztabę (INGOT), rybi szkielecik (BONES), klejnoty (JEWELS), diament (DIAMOND) i ostrygę (OYSTER). Z tej ostatniej mieczem wydłub perłę (PEARL), pergamin (PARCHMENT) i oko (EYE). Następnie wejść do chaty i przywołaj Urma. Daj mu poziomy z puchara, a w zamian dostaniesz od niego to co zwykle – grudkę złota. Teraz podaj siedzącemu w chacie staruchowi złoto, sztabę, monetę, rybie ości, perłę, klejnoty, oko i diament. Sędziwy gospodarz zniknie jak sen jakiś

złoty, ale przedtem poinformuje Cię, że pociągnięcie za zwisający z nim pierścień (RING) otwiera tajemne przejście. Jeszcze tylko zaatakuj deski (PLANKS) mieczem i możesz ruszać dalej.

Na samym środku przejścia w głąb wyspy rozparła się żarłoczna roślinka – niegdyś była stokrotką, ale gdy Kraal uwięził boginię Natury w orzechu (WALNUT), roślina rozrosła się i nabrała apetytu na władzę (skąd my to znamy)? No nic, nie atakuj jej jednak wprost bo tylko ją wzmocnisz. Zetnij mieczem gałęzie (BRANCHES) po prawej i konar (BRANCH) w lewym dolnym rogu ekranu. Wykarzuj też krzaki (BUSHES) na lewo od mięsożernej roślinki. Znajdziesz złoto. Orivorowi, który (gdy zajrzysz do dziury w ziemi (HOLE) pojawi się niczym komornik po wyroku, daj złoto – obdarzy Cię w zamian liną (ROPE). Z liny i konaru zrób luk z którego strzel do orzecha włoskiego (WALNUT). Niestety, strzałem czegoś brak. Ale spokojnie... Stwórz, co się wówczas pojawi zostanie skonsumowany przez roślinkę. Pozbieraj pozostałe po nim pióra (FEATHERS) za pomocą rurki i przymocuj je do strzał leżących tam, gdzie ściałeś gałęzie. Ponownie strzel do orzecha. Ten, który spadnie rozłup mieczem. Hurra! Uwolniłeś boginię. Powoli wszystko wraca do normy, Ty możesz udać się w dalszą drogę.

Na dobry początek rąbnij laską (CANE) w szklane oko (GLASS EYE). Pojawi się znany Ci już chciwy staruch. Pogadaj z nim. Oświadczy, że odsłoni przed Tobą ukryte przejście – oczywiście nie darmo. Zerwij truskawę i przywołaj Urma. Daj owoc gackowi, zaś otrzymane w formie wynagrodzenia z Twą hojność złoto wręcz staruchowi. Niestety, podły oszust zwyczajnie Cię nabrał i nie spełnił danej przed chwilą obietnicy. W lewym dolnym rogu ekranu rośnie czerwona porzeczka (RED-CURRENTS). Zerwij ją, przywołaj Urma i poczęstuj porzeczkami. Następnie napuść nietoperza na starca. Zagrożony przemianą w kamień oszust spełni co obiecał. Podnieś pióro i dotknij nim skrzyni (CHEST). Weź obie buteleczki. To znane Ci już pyłek i jad. Zawartość obu flaszek włóż do kotła, zaś otrzymanym w ten sposób eliksirem wzrośtu polej grzybki (MUSHROOMS). Weź też odrzucone na bok przez rosnące gwałtownie grzyby trufle (TRUFFLES). Teraz zrób nową porcję eliksiru i polej nim trawę (GRASS) w głębi. Zerwij to, co wyrosło – mianowicie rumianek (CAMOMILE). Zrób w kotle ognisty napój (TRUFFLE + VE-



NOM) i oblej nim rubin (RUBY). Buchnie ogień jak się patrzy. Nabierz do kotła wody ze strumienia, postaw kocioł na ogniu i wrzuc rumianek do kotła. Napar, który zrobiłeś, uleczy przejeżdżonego robaka (WORM) z prawej dolnej strony ekranu i doda mu apetytu. Przenieś robaczka na grzybki z zobaczysz, jak się sprawi. Droga wolna. Niestety, Uki i Orbi posiali gdzieś Twe Ziarnka Piasku. Aby uspokoić rozdygotane tym fatalnym wydarzeniem nerwy pościnaj mieczem krzaki (BUSHES). Za nimi powinieneś zobaczyć drzwi. Posyp kwarc (QUARZ) – mniej więcej na środku ekranu – pyłkiem kwiatowym (POLLEN). Następnie zerwij z kwiatka pręcik (PISTIL), zrób w kotle napój ożywiający (POLLEN + TRUFFLE) i podaj napój Borgolowi. Borgol poradzi Ci, abys poprosił o pomoc mrówkę. Porozmawiaj ze stworzonkiem (ANT) i daj mu pręcik.

Zmienisz się w małą mrówkę. Szybko podnieś trzy Ziarnka Piasku. Spiesz się – są rozrzucone oddzielnie. Weź też oś (AXE), zrób napój ożywiający i polej nim ptaka. Gdy ten odleci odsłoni się dźwięnica. Przetaw ją i wróć na poprzedni ekran.

W niszy pojawi się jakiś mechanizm. Przyjrzyj mu się i wstaw w otwór (ORIFICE) oś (BOLT). Przetaw teraz dźwignię (LEVER), a otworzy się tajna skrytka z której weź klucz i przejdź na drugi ekran.

Otwórz drzwi posłużwszy się kluczem. Zrób napój transformacyjny (TRUFFLE + POLLEN + VENOM) i oblej nim sztabę w drzwiach. Kiedy te przeksztalczą się w węże polej je jadem (VENOM). Węże przeistoczą się w rubiny. Zrób napój ognisty (TRUFFLE + VENOM). Gdy rubiny buchną płomieniami, przejdź do poprzedniego pomieszczenia, nabierz do kotła wody, wróć na zewnątrz i polej płomienie wodą. Możesz iść dalej. Weź czarę (BOWL) i spojrz na ornament posągu (ORNAMENT). Mieczem wydłub uszkodzony klejnot (FLAWED JEWEL). Nie leń się i dalej pogmeraj mieczem w otworze. Znajdziesz w nim rubin (RUBY). Weź go i sporządźszy napój ognisty (LUCIFERYS) polej nim rubin. Przemieni się w klejnot (JEWEL). Weź go i zajrzyj do wnęki (HIDEWAY) w skrajnej kolumnie z prawej. Pojawi się jakiś stwór. Bądź natrętny tak długo, dopóki nie obdarzy Cię klejem (GLUE). Klej zbierz do pucharu (BOWL), a następnie:

1. Zrób napój ożywiający (VITALYS) i oblej nim klejnot (JEWEL).
2. Mieczem poszerz szczelinę (CRACK) w lewym dolnym rogu ekranu i złap ognistą muchę (FIREFLY).
3. Oblej muchę klejem.
4. Umieść oblanego klejem owada (inaczej byłby odleciał) w schowku (HIDEWAY). Najpierw w skrajnym z prawej. Teraz weź badyła (TWIG) i przepchnij nim rurkę w łapie posągu. Wypadnie z niej klejnot. Powtórz czynności 1, 2, 3, 4.





5. Oświetl kolejną niszę na lewo. W otwór wetknij miedzianą kulę, ■ następnie ją zabierz. Weź klejnot i powtórz czynności 1, 2, 3, 4 6. Oświetl kolejną niszę na lewo. Zabierz pęknięty klejnot (BROKEN JEWEL), sklej go z klejnotem uszkodzonym (FLAWED JEWEL) i powtórz czynności 1, 2, 3, 4.

7. Oświetl ostatnią niszę.

Poruszaj dźwigniami, aż zapalą się wszystkie litery napisu na ścianie. Najdalszą dźwignię w głębi z lewej porusz jeden raz, potem bliższą dwa razy i tak dalej.. Z łuku traf w litery K, R, A, A, L. Niestety, gdy upojony potęgą i przenikliwością swojego umysłu będziesz chciał przejść przez most, pojawi się obrzydliwy Kraal, zabierze Ci cały dobytek (w tym oczywiście Trzy Ziarnka) i zacznie szydzić z Twej naiwności. Okazuje się, że czekał aż sam przyniesiesz mu Ziarna, aby osobiście wrzucić je do „Revussa” i dopełnić Proctowa na swój sposób. Mimo niewesołej sytuacji, Opale pocieszy Cię i powie o jeszcze jednej, tym razem ostatniej szansie, którą daje Ci los. A zatem nie poddawaj się znu, spożyj Mentosa i do roboty!

W celi zabierz leżące wśród kości serce (HEART). Nieco ponad nim znajdziesz wbity w ścianę gwóźdź (NAIL). Weź go i spójrz na zamknięcie (LOCK). Wstaw gwóźdź w szóstą (licząc od góry i zgodnie ze wskazówkami zegara) dziurę, po czym porusz wskazówką (NEEDLE), a jeden z prętów się podniesie. Pod nim leży szpilka (PIN). Wyjmij gwóźdź i wstaw go w trzeci otwór, a szpilkę w siódmy otwór drugiego – tak jak wskazuje to położenie na rysunku obok. Porusz wskazówkami. Droga wolna.

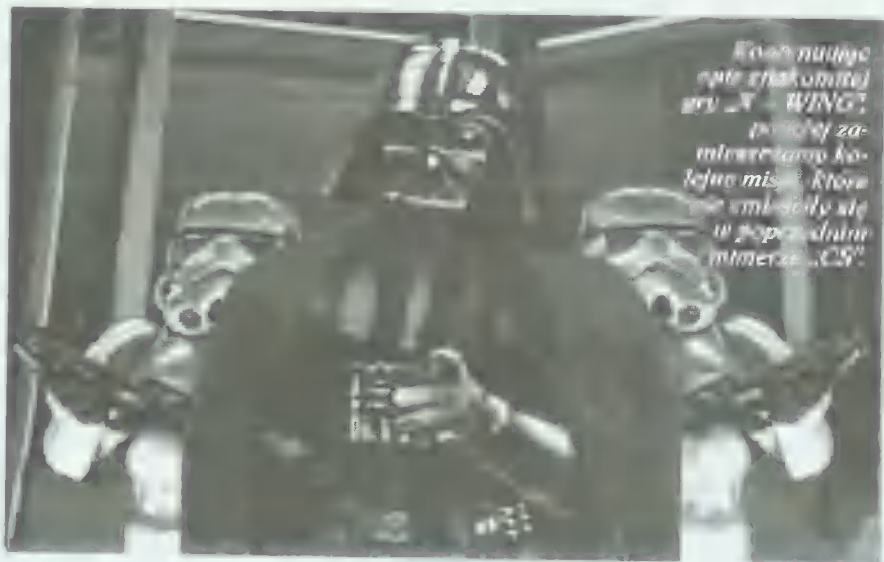
To już prawie koniec. Z lewej strony znajdziesz na ścianie rytu (CARVING). Wciśnij litery D, J, E, L. Otworzy się skrytka z figurką. Wstaw serce w odpowiednie miejsce posążku i weź nóż (KNIFE). Na prawo od złowrogiej maszyny leży bambus (BAMBOO). Weź go i dwukrotnie przytnij nożem. Zrobisz flet, którym możesz przywołać Urma. Wbrew woli Kraala niewiele może zrobić, przyniesie Ci jednak brakującą literę napisu (A). Wetknij ją w dziurę i wciśnij odpowiednio literki A, Z, E, U, L, I, S, S, E. Pamiętajsz natrętnie powtarzające się podczas drogi informacje o tym, że Djel kocha Azeulissę (nawiasem mówiąc, była kiedyś gra komputerowa, której bohater nazywał się Djel)? Teraz otworzy się kolejna skrytka.

Przyjrzyj się dźwigniom (LEVERS) i popatrz na rysunek pod nimi. Zgodnie ■ jego treścią naciskaj dźwignie kolejno od prawej ku lewej każdą tak, aby przeszła przez wszystkie położenia i wróciła do pierwotnego (czyli każdą cztery razy. Uwaga! Dopiero skończywszy z jedną dźwignią bierz się za następną). Weź statuetkę z prawego schowka i wstaw ją do lewego. Ze statuetek zakochanych zrodzi się skrzydlaty Geniusz, który przyniesie Ci Ziarnka Piachu. Podnieś je i wrzuć do Klepsydry. No i już...

URATOWAŁEŚ ŚWIAT!!!

opracowanie: Patryk Sawicki  
w oparciu o wersję na PC

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



Twoi najsilniejsi  
przyjaciele  
w X-WING  
to cię  
zamiar  
kolejny  
misję. Ktoś  
nie udało się  
w poprzednim  
misję „CS”.

# X-WING

★ część druga ★

## Y-WING

**MISJA 1 – „COMMERCE RAID”  
(RAJD HANDLOWY)**

Podstawową taktyką Rebeliantów jest uderzenie tam, gdzie siły Imperium są najbardziej odłonięte – w słabo bronione konwoje handlowe. Niszcząc je przyczynają się do ograniczenia kontroli Imperium nad całymi sektorami w kosmosie.

Czerwony Szwadron (to Ty) Y-skrzydłowców ma za zadanie zniszczyć imperialne statki handlowe:

„CONTAINERS” (kontenery) – 7,  
„FREIGHTERS” (frachtowce) – 2,  
„TUG” (holownik) – 1.

Przerzucić całą energię z tarcz do laserów i pamiętaj, że torpedy są Twoją najpotężniejszą bronią. Używaj więc ich rozważnie. Najpierw osłab każdy kontener i frachtowiec torpedą, ■ potem wykończ laserem. Niszcz statki Imperium, aż przybędzie fregata. Potem wycofaj się.

**MISJA 2 – „GUNNERY PRACTICE”  
(PRAKTYKA STRZELECKA)**

Imperium rutynowo sprawdza swoje nowe, udoskonalone „TIE” przechwytywacze, myśliwce i bombowce. Są one testowane w ukrytych bazach, zanim konstruktorzy zameldują o sukcesach Komendzie Głównej Imperium. Odkrycie jednej z tych baz jest dla wywiadu Rebeliantów niespodziewanym sukcesem. Y-skrzydłowiec (to

Ty) został wysłany, aby zniszczyć prototypy statków wroga. Użyj swoich sensorów, aby zlokalizować myśliwce przeciwnika. W pierwszej kolejności zniszcz: TIE bombowce ■ grupy „DELTA”, następnie TIL myśliwce z grupy „ZETA”. Potem rozpraw się ■ pozostałymi jednostkami typu TIL bombierami. Aby ukończyć misję nie musisz niszczyć kontenerów. Nie niszcz także statku, który wyjdzie ■ hiperprzestrzeni na 2, 5 minuty przed końcem misji.

**MISJA 3 – „SOS FROM CORVETTE  
KARINNE” (SOS Z KORWETY KARINE)**

Misja ta przedstawia krytyczny moment w stosunkach Sprzymierzenie – Twilekowie. Delegacja Twileków opuściła rodzinne granice, aby sekretnie negocjować z Centralną Komendą Sprzymierzenia. Imperialni szpiedzy dowiedzieli się o spotkaniu i zaplanowali zasadzkę na statek Twileków, który właśnie zmierzał na spotkanie nie na szczyście. Gwiezdny Niszczyciel „AVENGER” wyskoczył ■ hiperprzestrzeni, wyładował kilka szwadronów TIE bombowców i natychmiast odleciał. Wywiad Centralny Sprzymierzenia dowiedział się o planowanej zasadzce. Wysłał natychmiast dwa Y-skrzydłowce, aby pomogły Twilekom. Dzięki natychmiastowej interwencji ich statki uciekły i wkrótce delegacja zgodziła przyłączyć się do Aliantów.

Musisz zniszczyć TIE bombowce (9 statków) tak szybko, żeby zapobiec wystrzeleniu torped w kierunku korwety Twileków. Niszcz je z większej odległości torpedami protonowymi. Ochraniaj delegację, aż wejdzie w hiperprzestrzeń. Powinna odlecieć po ok. 7 minutach.

**MISJA 4 – „PRISONERS FROM  
KESSEL” (WIĘŹNIOWIE Z KESSEL)**

Wywiad Sprzymierzenia dowiedział się o przewozie rebeliańskich jeńców wojen-





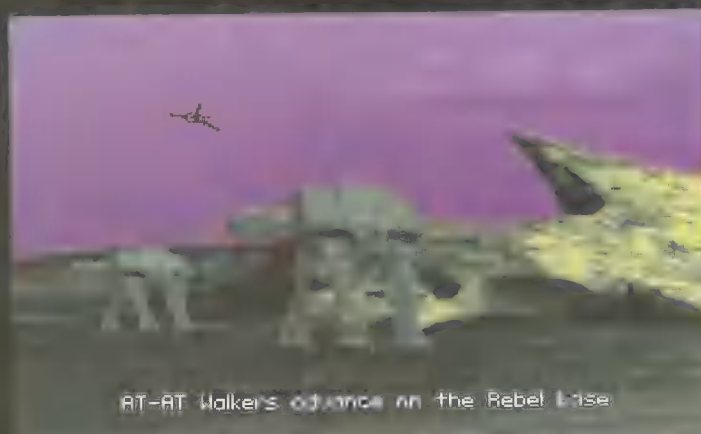
nych z planety KESSEL na Gwiezdny Niszczyciel „PREDATOR”. Transport ten składa się z pięciu promów (SHUTTLE) i tylko kilku TIE eskadry. W planistej kolejności zniszcz myśliwce eskadry Następnie unieruchom Imperialne promy. Użyj do tego celu swoich dział jonowych (strzelaj do każdego z nich) tak długo, aż na wskaźniku wielofunkcyjnym zostanie wyświetlony napis „DISABLE”. Do unieruchomionych statków przycumuj promy Sprzymierzania by uwolnić więźniów. Ochroniaj je aż do zakończenia operacji. Nie pozwól myśliwcom Imperium, aby Cię od nich odciągnęły. Zabezpieczenie terytorium podczas akcji to Twój główny obowiązek.

#### MISJA 5 – „ESCAPE FROM MYTHUS VII” (UCIECZKA Z MYTHUSA VII)

MYTHUS VII jest najbardziej przerażającym światem więziennym w galaktyce. Dwóch pojmanych pilotów Rebelii zdołało jednak z niego uciec. Ukryli się u neutralnego frachtowca, chcąc na jego dilerach do wolnego świata. Siły Imperium zatrzymują jednak i przeszukują frażzy statek znajdujący się w tym sektorze. Twoje zadanie polega na ochronie promu przed imperialnymi atakami w czasie, gdy będzie on odnawiał pilotów z neutralnego frachtowca. Uważaj na imperialną fregatę oraz transportowce „STORMROOPER”, które przewożą części uzbrojenia. Musisz je zniszczyć.

#### MISJA 6 – „INTERCEPTION AND CAPTURE” (UWOLNIENIE)

Misja ta przypomina dramatyczną wyprawę, która uwolniła wielkiego dowódcę MON CALAMARI – admirała Ackbara. Został on zniszczony przez Im-



AT-Walkers otoczone na the Rebel base

perium i musiał służyć Moff Tarkinowi. Dzięki sprytności i przebiegłości zajął wysookie stanowisko i stał się specjalistą od Imperialnej strategii i obrony. Twoim zadaniem jest odzyskanie w grupie promów admirała Ackbara zanim spłakają się one z fregaty „VEHEMENCE”. Musisz w tym celu podlecieć na odległość 0,02 km do każdego z nich. Następnie unieruchom statek z Ackbarem („OFFICERS”) strzelając z dział jonowych. Tęże niebezpieczeństwo mając na uwadze Ochroniaj prom „HASTI”, że wiecznie w hipersprzestrzeni.

#### A-WING MISJA 1 – „REPAIR DEPOT RAID” (NALOT NA STACJĘ REMONTO WAJ)

Ta misja za-  
pewnia Cię z  
A-skrzydłow-  
cem. Formasz  
jego systemy  
naprawy i system  
celowniczy. Na-  
uczysz się  
strzelać z pocis-  
ków wstrząso-  
wych i laserów.

Twoje zadanie polega na zniszczeniu kil-  
ku statków. Najpierw skoncentruj się na do-  
kach naprawczych. Później wyeliminuj  
transportowce, promy i myśliwce zanim fre-  
gata Cię dosięgnie. Do zniszczenia masz:

- „TIE BOMBER” – 7,
- „TRANSPORT” – 5,
- „TUG” – 2,
- „TIE INTERCEPTOR” – 1,
- „TIE FIGHTER” – 5,
- „SHUTTLE” (promy) – 3,
- „FREIGHTER” – 2.

#### MISJA 2 – „AGRESSOR SQUADRON TRAINING” (TRENING SZWADRONU SZTURMOWEGO WROGA)

Część zaawansowanego treningu wo-  
jennego zawiera symulacje walki z innymi  
myśliwcami Rebelii. W misji tej poznasz  
wady i zalety wszystkich myśliwców. Star-  
ki będą pilotowane przez coraz bardziej  
doskonalących pilotów. Zwracaj uwagę  
na ich taktykę obrony. Uważaj, A-skrzyd-  
łowca są uzbrojone w pociski wstrząso-  
we. Utrzymuj

swoje statki w  
jak najlepszym  
stanie, aby  
przeżyć i mieć  
bezpośrednie  
trafienie.

- A – skrzyd-  
łowca – 5,
- X – skrzyd-  
łowca – 5,
- Y – skrzyd-  
łowca – 5.

Niezbędne w  
kolejności ich  
pojawiania się.  
Tracisz mogą Ci  
użyć i nie  
ukierowicz misji.

#### MISJA 3 – „INTERCEPT TIE BOM- BER RUN” (PRZECIWCYFNIENIE TIE BOMBOWOÓW)

Uszkodzony prom oficerski naprawia  
swoją hipermapę. Zabezpieczony jest przez  
trzy myśliwce. Gwiezdny Niszczyciel dostal  
się na pobliskie terytorium i rozpoczął atak,  
który przenikają TIE myśliwce i TIE  
bomberów. Zadaniem A-skrzydłowca  
Czerwonego Dwa (to Ty) jest przechwycenie  
bomberów. Czerwony jeden i Trzy zosta-  
ną i będą osłaniać prom. Musisz zatrzymać  
bomberów zanim podjadą na tyle blisko



aby wyszaleć do promu swoje pociski  
uszczelnione. Użyj własnych pocisków by je  
zniszczyć z dużej odległości. Jeżeli kryjeś z  
nich zdoła Cię omiść, natychmiast znowo.  
Drugą partię zniszcz. Gdy uprzedz się z bomb  
bawant, możesz parować X i Y  
–skrzydłowcom, które znajdują się blisko  
promu „MARIA”. Niszcz TIE myśliwce.

#### MISJA 4 – „ATTACK RUN ON FREIGHTERS” (ATAK NA FRACHTOWCE)

Konwoj imperialnych frachtowców jest w  
drodce do systemu gwiazdowego GHORMAN.  
TIE myśliwce z bazy „GHORMAN” już się z  
nim spotkały. Misja ta nauczy Cię takiego  
współdziałania w grupie. Zwinność i szybkość  
A-skrzydłowca razem z siłą i mocą ra-  
żenia Y-skrzydłowca stanowią doskonałe  
uzupełnienie. Cały czas ubezpieczaj Y-ka  
podczas gdy ten „zajmuje się” frachtowcami.  
Najlepiej siedzieć mu na ogonie i wystrzeli-  
wać wszystko, co próbuje do niego strzelać. Gdy  
Y-skrzydłowca zniszczy frachtowiec musisz  
zająć się resztą floty jednostek TIE.

#### MISJA 5 – „PROTECT REBEL STARFIGHTERS” (ZABEZPIECZENIE REBELIANCKICH MYŚLIWCÓW)

Kalamaryjski krążownik „CATHLEEN”  
czeka na swoje myśliwce przewracające mu  
arek na wysuniętą platformę Imperialną.  
Zadaniem Czerwonego Szwadronu jest  
ochrona statków podczas ich powrotu do  
bazy. A-skrzydłowca (czyli Ty) powinien  
przechwytywać siły Imperium, zaś  
X-skrzydłowca będą w tym czasie robić  
czystkę wokół „CATHLEEN”.

Wykorzystaj czas między atakami wo-  
gna na celowaną osłonę i laserów. Nie za-  
pomnij o pociskach wstrząsowych – są  
bardzo skuteczne.

#### MISJA 6 – „DEEP SPACE REGION NAISSANCE” (REKONESANS DALEKO W KOSMOSIE)

Strada dalekiego zasięgu wykryła kilka po-  
zornie porzuconych kontenerów Imperialu





Samoloty A-akrzyłłowce został wysłany by zbadać ich zawartość. Użyj swoich sensorów i bojowego widziaka wielokrotnego w trybie identyfikacji, aby znaleźć każdy konwój Złotyfloty (ich zawartość (podatki do linków z nich). Musisz nanowić uważać – w pobliżu kręgi się Imperialna flota i kolizja z TIE myśliwców. Zniszcz 2 myśliwców grupy „ALFA” i 2 myśliwców grupy „BETA”. Wyjdź po 3 punkty warietywni za każdy z nich.

### MISJE BOJOWE (NEW TOLRI)

Uważaj symbolem (\*) zaznaczono kluczowe podpowiedzi do danej misji.

#### KAMPANIA 1

Naczelny Dowódca Rebeliantów zachęcając przez sukcesy X-ów w bitwach z Imperium wysłał do walki nowego myśliwca – A-akrzyłłowca. Jest to przeobrażona i potężna form. Imperator Palpatine ma jednak swoje własne niespodzianki. Wydał właśnie rozkaz do rozpoczęcia operacji „Uderzenie Strachu”.

#### MISJA 1 – „DESTROY IMPERIAL CONVOY” (ZNISZCZ KONWOJ)

Wywiad Rebelii dowiedział się o ważnej operacji Imperium w tym sektorze. Jed-

ności o wypełnieniu misji. Śniujące się w tym obszarze myśliwce złotyfloty – ma zrobić Ci nie, jeśli nie zdołasz ponieść 120 MGŁ.

#### MISJA 3 – „FLY POINT DURING EVACUATION” (OCIEPONA BAZY PODCZAS EWAKUACJI)

Dane otrzymane podczas Twojego rekonesansu do DELLALTU wykazały, że Imperium rozpoczęło operację pod kryptycznym „Uderzenie Strachu”. Jej zadaniem jest zabicie obrony Rebelii. Pierwszy cel to tajna baza na BRIGGI. Kampania do walki Gwardii Niszczyciel „INVISIBLE”. Naczelny dowódca zdecydowało o całkowitym zniszczeniu bazy. Całe wyposążenie oraz personel zostaną ewakuowani. Najważniejszy sprzęt i dowódcy znajdują się już na promach. Członkowie Szwadron X-akrzyłłowców oraz Złoty Szwadron Y-akrzyłłowców mają ochraniać całą operację.

(\*) Skieruj się na najbliższą oddaloną korwetę. Włóczęga pojawił się nad nią niszczyciel i zestrzelił ją. Niszczyciel wysłał eskadrę myśliwców, lecz zaangażuj się w walkę z nimi tylko do momentu, gdy pojawiają się bombowce. Te bombowce z daleka i niszczy torpedami (wystrzelić po jednej dla każdego z nich). Gdy zniszczysz wszystkie widoczną do walki z myśliwcami, lecz cały czas uważaj, aby nie pojawiły się nowe bombowce. Ich przechwytywanie będzie ułatwione, jeśli będziesz trzymał się w pobliżu niszczyciela. Misja zakończy się sukcesem, gdy flota „FUGAZI” i grupa 3 promów „ARROYO” odleci z zagrożonego obszaru.

#### MISJA 4 „PROTECT MEDICAL FRIGATE” (PSIORTA FREGATY MEDYCZNEJ)

Podczas ewakuacji z BRIGGI kilka statków zostało uszkodzonych. Medyczna fregata „REDEMPTION” czeka na dowódcę rannych. Przybądź do w pobliżu medycznych oraz w korwecie „KOROLEV”. Ochraniaj tę operację. Niszcz imperialne myśliwce i bombowce. Gdy ranni zostaną przekazani poczekaj, aż fregata odleci.

#### MISJA 5 „AMBUSH IMPERIAL SUPPLY CONVOY” (PIEŁEK SZKODŹ IMPERIALNEMU KONWOJOWI DOSTAWCZYMU)

Wywiad Sprzymierzenia wykrył, że to jest najlepszym miejscem operacji „Uderzenie Strachu” będzie R2 UNITS. Sily Im-



perium oczekują na dowódcę i korwetę. Zadaniem floty zniszczenie całego operacji na kilka tygodni. Imperium zdaje sobie sprawę, że sily Rebeliantów są w tym sektorze znacznie silniejsze niż oczekiwano. Będzie ochraniać konwoj wszystkimi środkami. Jednocześnie oczekuje posiłków przed atakiem na RUDING. Trzy dostawcze frachtowce leżą na spotkanie z Gwardią Niszczyciel „INVISIBLE”. Są one eskortowane przez pełny szwadron TIE myśliwców i korwetę „RANGER”. Oddajesz eskadry przez wyszczerzenie kilka torped do frachtowców. Sily uderzeniowe Y-ów zaatakują konwoj minuty później. Cały czas zajmuj się TIE myśliwcami. Uważaj na inne formacje przybywające z „INVISIBLE”. Musisz dać Y-akrzyłłowcom wystarczającą ilość czasu.

#### MISJA 6 – „RAID FOR R2 UNITS” (JEDNOSTKI R2)

Dział zapotrządku astromechanicznych jest zbyt mała. Jednostki R2 są podstawowym wyposażeniem myśliwców. Wac, naczelny dowódca wydało rozkaz ich poszukiwania. Złotyfloty A-akrzyłłowce znalazł frachtowiec przewożący te żywozne komponenty w pobliżu RUDING. Uważaj na swój hipersprędy i jest idealnym celem. Prom został wysłany aby naprawić i przechwytać frachtowca. Uważaj na piratów, którzy są bardzo aktywni w tym sektorze. Wywiad podejrzewa, że statek ten może



na z głównych części współpracujących, są dostawy sprzętu i uzbrojenia. Zadaniem X-akrzyłłowców z Członkowie Szwadronu jest zabicie imperialnego konwoju frachtowców. Y-akrzyłłowcy będą ochraniać korwetę, aż przybędzie transport przygotowany do ataku. Użyj sensorów i systemu celującego, aby szybko odróżnić wagony myśliwce. Przeciwi działym celami siebie torpedy prototypowe.

(\*) Na początku przemieszczaj się z kątów do laserów i silników. Nie niszczyć korwetę. Jej załoga zakomunikowała, że chce przejść na stronę Rebeliantów. Poczekaj, aż korweta odleci i dopiero wtedy zakończ misję.

#### MISJA 2 – „ID RECONNAISSANCE MISSION” (REKONESANS)

Wywiad Rebelii spodziewa się, że do rymsu DELLALTU wyśle duża flota imperialna, rozpoczynając kampanię wojenną. Zostajesz wysłany na patrol w celu obrony tej floty. Złotyfloty wysłało statki bez zaangażowania się w walkę.

(\*) Przenies energię z laserów do kątów i silników – w tej misji nie będziesz do niczego strzelać. Ważne jest na fradzie i unikając strażaków zidentyfikuj je, po czym hit to z każdym pojawiającym się statkiem. Postępuj tak długo, nie otrzymasz inform-







być ich własnością. Drugim wielkim niebezpieczeństwem jest Imperium. Zidentyfikuj wszystkie statki zanim zaangażujesz się w walkę. Ochroniaj prom i frachtowiec, aż wejdą w hiperprzestrzeń.

### MISJA 7 „RECOVER STOLEN X-WINGS” (ODZYSKAJ SKRADZONE X-SKRZYDŁOWCE)

Kilka jednostek R2 ukradzionych Imperium miało ukryte programy, pozwalające im przechwycić X-skrzydłowca. Gdy nadarzyła się okazja, trzy R2 zaważnęły myślicami i zwracają teraz w kierunku najbliższej placówki Imperium. Nie możesz pozwolić, aby najlepsi piloci, ich maszyny i informacje przez nich posiadane dostały się w ręce Imperium. Twoje zadanie polega na przechwyceniu i wyłączeniu wszystkich X-ów (strzelaj z dział jonowych). Następnie zabezpieczaj operację przycumowania promów z technikami, przeprogramowanie jednostek R2 oraz przelot uwolnionych X-skrzydłowców na krążownik „CALAMARI MAXIMUS”.

### MISJA 8 „RESCUE SUI I USTAN TECH STAFF” (POMOC DLA SZTABU TECHNICZNEGO)

Wywiad Rebelii próbuje bezskutecznie przekonać Sullustanów (najstłyniejszych nawigatorów w galaktyce), żeby przyłączyli się do Sprzymierzenia. Są oni jednak zbyt pewni siebie, nieufni i nieświadomi potęgi Imperium. Kontynuując operację „Uderzenie Strachu” siły specjalne Cesarstwa porywają wysoko wyszkoloną ekipę techniczną Sullustanów. Naczelne dowództwo ma nadzieję na odbicie ekipy i tym samym na przekonanie Sullustanów, żeby przyłączyli się do Rebelii. Twoje zadanie to zidentyfikowanie i wyłączenie (za pomocą dział jonowych) imperialnych transportowców przewożących więźniów („LAMBDA 4” i „OMEGA 5”). Pozostałe transportowce musisz zniszczyć zanim doleżą do fregaty. Opiekuj się transportami Rebelii, które przybędą by uwolnić więź-

niów. Jeśli którykolwiek zostanie zniszczony, misja się nie powiedzie.

### MISJA 9 – „DIPLOMATIC SUMMIT AT SULLUST” (SPOTKANIE DYPLOMATÓW)

Po szczęśliwym uratowaniu Sullustanów statek dowodzenia gotowy jest do dyplomatycznego spotkania. Odbędzie się ono w strefie planety SULLUST. Bezpieczny powrót ich ekipy technicznej może przekonać Sullustanów o naszej szczerości oraz zdecydować o powrocie rozmów. Zabezpieczaj statek dowodzenia Sullustanów i sztab za wszelką cenę. Uważaj na ataki Imperium. Pamiętaj o niszczeniu w pierwszym rzędzie bombowców!

### MISJA 10 – „RESCUE SULLUSTAN LEADER” (RATUNEK)

Imperium zaalarmowane rozmowami Sullustanów, porwało ich dowódcę z powierzchni planety. Chcą szantażować rząd i zmusić go do zerwania wszystkich stosunków z Rebelią.

Dowódca Sullustanów jest na pokładzie jednego z imperialnych promów. Musisz zidentyfikować i wyłączyć odpowiedni statek (prom 5). Pozostałe zniszcz, żeby Ci nie przeszkadzały. X-skrzydłowiec ze Złotego Szwadronu zajmie i zniszczy eskortę TIE myśliców. Ochroniaj wyłączony prom póki jednostki ratownicze nie przejmą dowódcy Sullustanów i nie wejdą w hiperprzestrzeń. Niszcz TIE przechwytywacze – najlepiej torpedami z większej odległości.

### MISJA 11 – „CAPTURE STAFF FROM CYGNUS” (PORWANIE PERSONELU FIRMY CYGNUS)

Po sukcesach trzech ostatnich operacji Sullustanie przyłączyli się do Sprzymierzenia. Razem ze specjalnymi siłami komandora generała Madine pracują nad schematem operacji zatrzymującej „Uderzenie Strachu” przez zniszczenie imperialnego statku dowodzącego „INVISIBLE”. Pierwszą częścią planu jest porwanie kilku ludzi z korporacji CYGNUS, projektujących promy klasy „LAMBDA”. Pomogą oni dokonać specjalnych modyfikacji promów, które zostaną użyte w operacji zniszczenia „INVISIBLE”. Wywiad Rebelii dowiedział się o miejscu badań nad ostatnim statkiem stowarzyszenia CYGNUS. Twoja misja to porwanie inżynierów i zabezpieczenie transportowców przechwy-

tujących przed imperialnym kontratakiem. Musisz zidentyfikować transportowce z ekipą CYGNUS na pokładzie („PERSONNEL”). Następnie zajmij się niszczeniem wrogich statków.

### MISJA 12 – „RECOVER EXPLOSIVE INARHED” (PRZEJĘCIE ŁADUNKU WYBUCHOWEGO)

Plan generała Madine polega na umieszczeniu silnego ładunku wybuchowego na pokładzie promu, a następnie zdetonowanie go we wnętrzu niszczyciela. Inżynierowie z korporacji CYGNUS zostali „przekonani”, aby zmodyfikować jeden z naszych promów tak, żeby nadawał się do planowanej operacji. Podczas jednej z ostatnich akcji, nasze siły uszkodziły frachtowiec przewożący głowice nuklearne.

Jesteś pilotem X-skrzydłowca. Masz zniszczyć miny chroniące uszkodzony frachtowiec i wyłączyć go za pomocą dział jonowych. Prom wyskoczy wtedy w hiperprzestrzeń, aby przejąć i naprawić frachtowiec. Ochroniaj oba statki, aż wejdą w hiperprzestrzeń.

(\*) Zniszcz miny otaczające frachtowiec. Jeśli zostaniesz mocno uszkodzony, odleć na bezpieczną odległość i naładuj maksymalnie swoje tarcze. Będziesz musiał walczyć z uzbrojonymi promami Imperium, lecz w pierwszym rzędzie niszcz transporty (też uzbrojone).

### KAMPANIA 2

Po sukcesie przeciwko operacji „Uderzenie Strachu” Sprzymierzenie znowu ma nadzieję na zwycięstwo. Imperium jednak wdraża w życie projekt o tak niszczącej sile, że mógłby zniszczyć całą Rebelię. Zaalarmowani tymi pogłoskami, Sprzymierzeni rozpaczliwie poszukują jakichkolwiek informacji o owym projekcie...

### MISJA 1 – „RESCUE FROM STAR'S END” (RATUNEK DLA PILOTÓW)

MYTHUS VII znany również jako „Koniec Gwiazdy” jest jednym z najbardziej przerażających światów więzniczych w galaktyce. Po zuchwałej ucieczce, dwóch naszych pilotów ukryło się na pokładzie frachtowca lądującego na KASHYYYK. Imperium rozpoczęło poszukiwania na wszystkich statkach kosmicznych w pobliskich systemach. Masz ok. 2 minuty na zniszczenie transportowca „LAMBDA” zadokowanego przy frachtowcu. Ochroniaj prom z jednostkami szturmowymi oraz akcją przejęcia pilotów frachtowca „GENUE”. Niszcz bombowce i przechwytywacze Imperium. Używaj do tego celu pocisków wstrząsowych.

### MISJA 2 – „RESCUE WOOKIE SLAVES” (RATUNEK DLA NIEWOLNIKÓW WOOKICH)

Ocaleni w ostatniej operacji piloci zaalarmowali dowództwo, że frachtowiec przewożący grupę niewolników Wooki opuszcza KASHYYYK i zmierza do sekretnej militarnej bazy. Twoja misja jest podwójnie ważna. Musisz uratować Wookich i zdobyć informacje o tym sekretnym miejscu. Uważaj na nowy imperialny myśliwiec, zbudowany w CYGNUSIE – GUNBOAT (kanonierka). Jest on wyposażony w hipernapęd i wyrzutnie pocisków wstrząsowych. Zniszcz TIE myślicze eskorty. Następnie szybko zidentyfikuj frachtowiec. Ochroniaj transportowca „RESCUE 1”.





### MISJA 3 – „ATTACK WEAPONS CONVOY” (KONWÓJ Z UZBROJENIEM)

Podążaj za przywódcą. Gdy pojawi się wrogi konwój, wyślij swe torpedy w kierunku korwety i ewentualnie „dobjij” ją laserami. Potem zaatakuj promy i transporty. Na koniec zniszcz frachtowce – możesz jednak mieć o tym kłopoty, gdy pojawi się ASSAULT GUNBOAT.

### MISJA 4 – „CAPTURE STOLEN FREIGHTER” (SKRADZIONY FRACHTOWIEC)

Nasz wywiad jest bardzo zmartwiony z powodu tajemnicy projektu wojennego, który używa tak wiele imperialnych zasobów. Zwykle używana sieć szpiegowska nie ma na ten temat żadnych informacji. Naczelne Dowództwo zaplanowało operację, dzięki której będzie można dostać się do najbardziej strzeżonej sieci Imperium. Pierwszym krokiem jest przechwycenie któregoś z ostatnich satelitów komunikacyjnych (COMM SAT) wroga. Wywiad odkrył, że ładunek tych satelitów został skradziony z bazy Imperium w systemie ORRON III. Jest on ścigany przez transportowce szturmowe eskortowane przez uzbrojone promy. Twój Y-skrzydłowiec powinien przejąć i zniszczyć ścigające siły oraz wyłączyć frachtowiec. Najpierw zajmij się promami wroga – wypuść po 2 torpedy. Potem wyłącz frachtowiec „PHENIX” i zniszcz transportowce. Ochroniaj prom „WILSEY”, który ma przejąć frachtowiec.

### MISJA 5 – „PROTECT CAPTURED SATELLITES” (SKRADZONE SATELITY)

Frachtowiec przewożący satelity czeka na krążownik „MAXIMUS” i frachtowiec „OJAI”. Zostałeś wysłany, aby ochraniać spotkanie tych statków. Niszcz wszystkie wrogie maszyny.

(\*) W tej misji TIE bombowce wystąpią w roli myśliwców – możesz znaleźć się w kłopotach, gdyż używają torped i pocisków „CONCUSSION”.

### MISJA 6 – „AMBUSH IN THE CORN DRIFT” (ZASADKA W CORN DRIFT)

Teraz, kiedy wywiad przechwyci kilka satelitów komunikacyjnych możemy kontynuować nasze plany podsłuchiwania najbardziej cennych transmisji Imperium. Eskortuj frachtowiec „OJAI” i transportowiec, podczas ich spotkania z korwetą „JEFFREY”. Następnie ochraniaj korwetę, podczas gdy będzie ona rozmieszczała satelity w pobliżu pola asteroidów CRON DRIFT. Stacja nasłuchowa ukryta na jednym z asteroidów będzie przejmowała wszystkie informacje, które przechwycą satelity.

(\*) Bić się będziesz głównie z ASSAULT GUNBOAT. Pamiętaj, że używają one pocisków „CONCUSSION”.

### MISJA 7 – „PROTECT A DISABLED X-WING” (USZKODZONY X-WING)

Informacje przechwycone przez stację nasłuchową zawierają szczegółowe dane wojskowego projektu konstrukcyjnego.

Zwany jest on „Gwiazda Śmierci” i będzie dysponował niewyobrażalną siłą ognia. Dane te zostały uznane za tak ważne, że nie mogą być transmitowane, lecz muszą być dostarczone przez kuriera. Niestety X-skrzydłowiec zepsuł się i potrzebuje pomocy. Ochroniaj uszkodzonego X i prom naprawczy „RESCUE”.

Zniszcz promy Imperium pociskami wstrząsowymi (2 podwójne strzały).

### MISJA 8 – „STOP HYPERDRIVE REPLACEMENT” (ZATRZYMAJ TRANSPORT HIPERNAPEWÓW)

Dowództwo sektora CIRCARPOUS pracuje nad planem przekazania planów „Gwiazdy Śmierci” w ręce Naczelnego Dowództwa. W międzyczasie Flota Imperium krępuje nasze siły. Na szczęście niszczyciel „INTERPID” został uszkodzony w kolizji z fregatą I oczekuje na naprawę. Kilka frachtowców bez ładunku oraz dwa z ładunkiem hipernapędów znajdują się w jego pobliżu. Musisz zidentyfikować i zniszczyć frachtowce z hipernapędem (są to „KIAM III” i „KIAM V”). Nie zajmuj się żadnymi innymi statkami.

(\*) Użyj swych torped. Przerzuć energię laserów do silników, by szybciej poruszać się między statkami.

### MISJA 9 – „TAKE OUT INTERPID'S ESCORT” (WYELIMINUJ ESKORTĘ INTERPID'A)

Gwiezdny niszczyciel „INTERPID” znajduje się w systemie CIRCARPOUS. Jego silniki hipernapędu są uszkodzone, a silniki zastępcze zostały zniszczone w naszej ostatniej operacji. Sprzymierzenie zdecydowało się zorganizować śmiały plan zniszczenia „INTERPID’a”. Prowadź swój szwadron Y-skrzydłowców na eskortę składającą się z GUNBOAT’ów (kanonierek). Po ich zniszczeniu rozwal korwetę „VIPER 1”, „VIPER 2” i „VIPER 3”. Aby to zrobić musisz mieć wszystkie torpedy. Akcja ta wyizoluje „INTERPID’a” i pozbawi go eskorty. Stanie się przez to łatwiejszym celem.

### MISJA 10 – „DESTROY THE INTERPID” (ZNISZCZENIE INTERPIDA)

Sztab techniczny wykrył słaby punkt w obronie „INTERPID’a”. Są to jego generatory osłony siłowej. Znajdują się one na górze struktury mostu. Zniszczenie ich uczyni statek całkowicie bezbronnym przeciwko torpedom protonowym. Jako jeden z najlepiej wyszkolonych pilotów jesteś odpowiedzialny za zniszczenie tych wież. Leć bezpośrednio do niszczyciela. Nie zajmuj się jego eskortą i TIE myśliwcami.

A-skrzydłowce będą Cię osłaniać. Gdy zniszczysz wieże, Y-skrzydłowce rozpoczną atak. Teraz Ty



zajmij się walką z myśliwcami wroga i ochraniaj Y-ków.

### MISJA 11 – „DELIVER PLANS TO PRINCESS LEIA” (PLANY DLA KSIĘŻNICZKI LEI)

Księżniczka Lei’a, młoda senatorka z ALDERAAN została wybrana by dostarczyć plany „Gwiazdy Śmierci” do Naczelnego Dowództwa. Jej statek „TANTINE IV” jest ukryty wśród innych korwet konwoju z ALDERAAN. Aby uniknąć rozpoznania przez otaczające konwój statki Imperium, jej korweta nie będzie informowała Cię przez radio o swoim położeniu. Musisz więc ją zlokalizować, używając swoich sensorów. Rozpoznań korwetę z księżniczką na pokładzie, by prom „MARIA” mógł dostarczyć plany. Potem zabezpieczaj korwetę.

### MISJA 12 – „PROTECT PRINCESS LEIA” (ESKORTA KSIĘŻNICZKI)

Korweta księżniczki Lei przewozi plany „Gwiazdy Śmierci”. Informacje są przewożone w systemie komputerowym korwety i muszą bezpiecznie dotrzeć do szefa dowodzenia MON MOTHM. Księżniczka planowała przeskoczyć do krążownika „LIBERTY”, ale przybycie niszczyciela „IMMORTAL” zmusiło ją do ucieczki. Imperium wypuściło wszystkie siły, aby za wszelką cenę zniszczyć korwetę. Zabezpieczaj księżniczkę Lei’ę póki jej statek nie odskoczy w hiperprzestrzeń. Przechwyć i zaatakuj zbliżające się szwadrony jednostek TIE.

### KAMPANIA 3

Rebelianci przygotowują się do zniszczenia najpotężniejszej broni Imperium. Analizują techniczne plany „Gwiazdy Śmierci” i planują atak. „Gwiazda Śmierci” jest już prawie ukończona i gotowa do pierwszych akcji.

### MISJA 1 – „GUARD WEAPONS TRANSFER” (PRZEŁADOWANIE)

Naczelne Dowództwo przygotowuje się do wielkiej i decydującej bitwy. Mi-





nia, że lokalizacja „Gwiazdy Śmierci” wciąż jest tajemnicą, opracowuje plan jej zniszczenia. W tym samym czasie trwają poszukiwania dowódców wyspowych samolotów (tych) w budowę tej stacji. Wywiad Rebelii ma nadzieję, że szczytowa androidea kadłubów przechwytywanych z różnych frachtowców pozwoli ich ujawnić. Twoje zadanie to ochrona frachtowca „SIDRAL II” podczas gdy „FRAZIER” będzie przejmował jego ładunek. Przetrzymaj i zniszcz TIE myśliwce i szwadrony bombowców.



bazę, a „PRIAM” nie może służyć w hiperprzestrzeni, to nadaje się sposób noc, na który leży generał Dodona uchwycenia imperialnego statku. Twoją misją jest zniszczenie eskorty „PRIAMA” i zniszczenie go bezbronego. Strach się pola minowego, które otacza fregatę.

(\*) Wyślij swe torpedy w kierunku korwet i wydeń swemu skrzydłowemu rozkaz o ich zaatakowaniu. Gdy zostaną zniszczone, znajdzie transport i mały go powrót wyjdźmy myśliwce.

#### MISJA 8 – „CAPTURE THE FRIGATE PRIAM” (PORWANIE I REGATY PRIAM)

Podczas ostatniej operacji fregata „PRIAM” została pozbawiona eskorty. Po za małą grupką TIE myśliwców i kilku minami, które zostały wokół niej, fregata jest właściwie bezbronna. Generał Dodona przekazał siłom specjalnym przejęcie „PRIAMA”, Twoje zadanie to zniszczenie min i zapewnienie ochrony dla Y-skrzydłowców podczas abordażu i przegnowania fregaty.

#### MISJA 9 – „CAPTURE ETHAR I AND II” (PRZECHWYCENIE ETHAR I I II)

Przechwycenie fregaty „PRIAM” ujawniło że prace konstrukcyjne nad „Gwiazdą Śmierci” są prowadzone w systemie HORUZ niedaleko planety węgiernej DESPAYRE. Dwie korwety Sprawy Interwencji zostały wysłane do systemu HORUZ, aby opóźnić prace. Znalazły tylko szczątki planety DESPAYRE i ani statku „Gwiazdy Śmierci”. Co gorsza siły Imperium wciąż były w zasadzie nasze korwety i przechrzyciły je. Są one teraz naprawić



przez służby remontowe Imperium. Twoja misja polega na odzyskaniu dwóch korwetańskich statków ETHAR I i II. Zniszcz eskortę i uważaj na inne wrogie myśliwce. Wspomaga szwadron Y-skrzydłowców w wyłączeniu przechwytywanych korwet. Zabezpieczaj nasze priorytety ratownicze w czasie, gdy będą przejmować oba statki.

#### MISJA 10 – „GUARD VITAL SUPPLY DEPOT” (OBRONA BAZY ZAOPATRZENIOWEJ)

Nowa superbaza Imperium – „Gwiazda Śmierci” – została ukonkretniona i zaczyna kampanię terroru. Siły Imperium atakują wszystkie sektory by wyeliminować wszystkich Rebeliantów raz na zawsze. Zabezpieczaj ukryty magazyn wysłany przed imperialnym atakiem. Poczekaj na Niebieski Szwadron A-skrzydłowców, który przybędzie by Ci pomóc.

(\*) Przerzuc energię do tarcz w małym małym szczytnie. Przechwytyj fala ze fali atakujących bombowców, lecz nie zbliżaj się zbyt blisko do fregaty.

#### MISJA 5 – „INTERCEPT AND CAPTURE” (PORWANIE)

Decydując wojskowi porwani w jednej z ostatnich akcji nie dostarczyli prawie żadnych informacji na temat „Gwiazdy Śmierci”. Wiedzieli tylko, że część zespołu projektującego zostanie przewieziona na spotkanie z Tarkisem. Naszelnik Dowództwa chce przejąć tę grupę. Porwanie ich może opóźnić posępy w budowie Gwiazdy Śmierci. A poza tym, pomogą nam zinterpretować, którzy dostarczono przez księżyczkę Lala. Twoim zadaniem jest unieszkodliwienie korwety „GODAR” oraz ochrona promu „RESCUE I”. Aby wyłączyć korwetę musisz najpierw zniszczyć jej celony silnik 14 pociskami, a następnie strzelać z dział jonowych. Podczas tej operacji X-skrzydłowce będą Cię osłaniać oraz niszczyć eskortę składającą się z kanonierki i TIE myśliwców. Gdy wyłączysz korwetę z hiperprzestrzeni wyjdź prom przechwytyjący. Pomóż X-owi go ochronić.

#### MISJA 6 – „DESTROY IMPERIAL BASE” (ZNISZCZ BAZĘ IMPERIUM)

Wywiad Rebelii zidentyfikował bazę imperialną niedaleko od KALLA VII jako imperialną bazę naprawczą-dostawczą dla przejęcia „Gwiazdy Śmierci”. Generał Dodona wymyślił doskonały plan dowiedzenia się gdzie jest zlokalizowana ta stacja bojowa poprzez przejęcie jednego ze statków odwiedzających bazę przy KALLA VII. Aby tego dokonać, należy zniszczyć tę bazę i na jej miejscu przegrupać pułpkę na nadlatujące statki. Zniszcz wszystkie kontenery oraz pojawiające się frachtowce dostawcze.

(\*) Przerzuc energię z silników do tarcz w maksymalnym stopniu. Zniszcz nową (w razie uszkodzenia odleć w bezpieczne miejsce i poczekaj, aż tarcze się naładują). Próbuj zaatakuj kontenery i frachtowce. Sukces osiągniesz, gdy w pobliżu nie będzie żadnego wrogiego obiektu.

#### MISJA 7 – „DESTROY PRIAM'S ESCORT” (WYELIMINOWANIE Eskorty FREGATY PRIAM)

Fregata „PRIAM” przybyła do imperialnej bazy pomocniczej niedaleko KALLA VII w celu naprawy. Pomocny w ostatniej operacji zniszczony

#### MISJA 2 – „DESTROY IMPERIAL DOCK” (ZNISZCZ IMPERIALNY DOK)

Twoim zadaniem jest zniszczenie bazy niedaleko CORUSCANTU. Nie używaj torped ponieważ się zniszczą następujące statki: TRANSPORT grupy „LAMBDA”, SHUTTLE grupy „OMEGA”, TIE BOMBER grupy „ZETA”, TIE bomber grupy „GAMMA”, TIE FIGHTER grupy „BETA”, TIE FIGHTER grupy „DELTA”. Nie zajmuj się innymi TIE bombowcami, myśliwcami i przechwytywaczami. Następnie ruszaj z dystansu frachtowca „REPAIR DOCK” (wyślij wszystkie torpedy).

#### MISJA 3 – „CAPTURE MILITARY TRANSPORT” (PORWANIE TRANSPORTU WOJSKOWEGO)

Dowództwo Sił Sprzymierzonych za planowaną i przeprowadziło akcję sabotażu transportu wojskowego. Znalazł on młodożyty i czeka na przejęcie. Zabezpieczaj prom „MUNTEH” i transportowiec „OMICRON” podczas ataku przejęcia wojskowych dowódców Imperium. Wywiad ma nadzieję, że ci wywocy rangę oficerowie zostali uwięzieni jako personel na Gwiazdę Śmierci i mają o niej informacje. Pamiętaj o tym żeby zniszczyć pojawiające się imperialne transportowce (i to jak najszybciej).

#### MISJA 4 – „SCRAMBLE” (OBRONA KRAZOWNIKA)

Rozum z kilkoma innymi myśliwcami obronę statku dowódcy – kalendarystki krazownik „DEFIANCE” – stacjonujący nad BESTINE. Atakują go szwadrony TIE kuzynów wysyłane z publicznego wyszczytelnia „IMMORTAL”.





### MISJA 11 – „DEFEND CRUISER INDEPENDENCE” (OBRONA KRAŻOWNIKA INDEPENDENCE)

Kapitan „INDEPENDENCE” prze-ważny okręt. Naczelny Du-wodca jest atakowany przez sily imperium w pobliżu planety BESTINE. Ale ten niwiera główną fazę kampanii Imperium. Naczelny Dowódca musi uciekać na YAVIN, aby móc koordynować obronę Sprzymierzenia. Ochronaj statek flagowy Obrony i niszc imperialne bombowce atakujące „INDEPENDENCE” nie wjeździe w hipertprzestrzeń.

### MISJA 12 – „BEGIN DEATH STAR ASSAULT” (ZACZNIJ ATAK NA GWIAZDĘ ŚMIERCI)

Imperium odkryło główną bazę Sprzymierzenia na czwartym księżycu YAVINA i wysłała „Gwiazdę Śmierci”, aby ją zniszczyć. Flota Rebelantów gotowa jest do głównej i decydującej bitwy – ataku na „Gwiazdę Śmierci”. Nasi naukowcy doszli do wniosku, że najlepszą taktyką przeciw „Gwiazdzie Śmierci” jest użycie małych, szybkich myśliwców. Eskortowany przez A – strzelnicę zniszcz satelitę komunikacyjnego (COMM SAT), który koordynuje obronę wokół „Gwiazdy Śmierci”. Akcja ta umożliwi również natychmiastowe wezwanie posiłków przez Imperium. Jeżeli czujesz się na siłach możesz również zniszczyć kilka statków wroga, osłabiając w ten sposób obronę „Gwiazdy Śmierci”.

(\*) Przerzuć energię z laserów i tarcz do silników a następnie skieruj się na satelitę. Namerz go z działka i zniszcz torpedą. Uważaj natychmiast w innym kierunku –

nie masz czasu, a obok znajdują się frigate-y i korwety.

### MISJA 13 – „ATTACK DEATH STAR SURFACE” (ATAK NA GWIAZDĘ ŚMIERCI)

Twoja misja to zniszczenie wszystkich wież turbolaserów w promieniu 2 km od bazy nawigacyjnych (NAV BOUYS) oraz wież hangarów portowych. Są one aktywne tylko zwykłe kontenery dostawcze. Stąd szwadron TIE myśliwców i bombowców są wyszczupione do akcji. Ohne te sily, musisz być zniszczony, zanim przeprowadzimy atak na „Gwiazdę Śmierci”.

### MISJA 14 – „DEATH STAR TRENCH RUN” (LOT W KANAŁIE GWIAZDY ŚMIERCI)

Naukowcy i inżynierowie Sprzymierzenia przeanalizowali przechwycone dane techniczne „Gwiazdy Śmierci” i znaleźli jej słaby punkt. Wzdłuż równika biegnie zwojowany rów. Na jego końcu znajduje się wyłot styku chłodzącego,

który prowadzi bezpośrednio do reaktora zmagazynującego się wewnątrz stacji bojowej. Torpeda protonowa wystrzelona dokładnie w środek tego szybu rozpocznie reakcję łańcuchową, która zniszczy całą stację. Boje nawigacyjne zostały umieszczone na rzole „Gwiazdy Śmierci”, gdzie poprzedni atak wyczerpał drogę z wież turbolaserów. Leć na bojami do rowu, obróć się w lewo i włóż do niego RZ. Będzie kontrolował prędkość Twoich silników. Ciągłe zwiększanie się szybkość poprawi Twoje szanse w tej hazardowej misji. Zniszcz wszystkie posterunki laserowe umieszczone na dnie i ścianach kanału, zanim one wystrzelą w Twój kierunek. Obserwuj swój komputer celujący. Gdy szyb chłodzący znajdzie się w zasięgu Twoich torped wypuść pocisk. Uważaj na TIE myśliwce.

Niech moc będzie z Tobą!!!

### PODPowiedzi ogólnie

1. Aby zidentyfikować drogę jest najlepszy uchwycić ją w komputerze celowniczym i podświetlić do niej na odległość 0,02 km.

2. Aby uruchomić wieże statków należy strzelać do niego z działka jostowe go nie pojawi się napis „DISABLED”. Wtedy jednostka może zostać porwana. W przypadku dużych statków lepiej najpierw osłabić je torpedami.

3. Jeśli zostanie wysłana w Twoim kierunku torpeda lub pocisk, uchwycić je w celowniku i obserwuj jak się zbliża – kręć wtedy w kółko jak szalony, a może Cię nie trafi. Po kilku-kilku sekundach skończy się jej paliwo i eksploduje.

4. W misjach, w których celem jest identyfikacja statków, przerzuć energię z laserów do tarcz i silników. Jeśli później będziesz zmuszony do walki, przerzuć energię z silników do laserów.

5. W czasie walki prędkość nie jest istotna, dlatego przetrzymaj wówczas energię z silników do laserów i tarcz.

6. Na początku walki wierzajacieliskim maszynie leżą kursami kolajnym. Możesz wtedy odpalać torpedy nawet bez celowania lub strzelać do prawilownika z laserów. Mniejsza też to ile masz silne pole siłowe) atakuj się z nimi (tylko z typem TIE!).

7. Jeżeli nie wiesz, który z kilku takich samych statków lecących w Twoim kierunku jest wybrałym przez Ciebie nierzem, zwróć uwagę na to, który z nich cały czas trzyma na tarczach.

8. Gdy podczas manewrowania w walce z tyłami laserów, celownik zmienia się na zielono oznacza to, że możesz strzelać z wyprzedzeniem do swojego celu.

9. Gdy używasz torped lub pocisków, naprowadź je na cel trzymając celownik jak najbliższe średnia ekranu. Torpedy i pociski są najlepiej namierzone, gdy celownik ma kolor czerwony. Czasami jednak wystarczy żeby był żółty, aby torpeda trafiła.

10. Nigdy nie dopuszczaj, aby energia na laserach była oznaczona kolorem czerwonym – strzelały się wtedy o wiele słabsze.

11. Zbyt duża i zbyt mała prędkość tylko przeszkadzają w walce. Najlepiej gdy wynosi ona 90-110 MGLT.

12. Nieprzyjaciel po gwałtownym manewrze zawsze przez kilka sekund led prosto. Możesz i powinien wykorzystać, wać to na podanie jednego a może kilku celnych strzałów.

13. Program w szczególności sposób prowadził zapis danych o pilotach. Każdy pilot to jeden zbiór na dysku z nazwą taką jak imię a rozszerzeniem PLT. Wystarczy więc taki zbiór skopiować do innego katalogu „X-WING” przechowuje je w katalogu głównym i mamy gotową kopię awaryjną na wypadek śmierci lub wylecia do nieba naszego ulubionego pilota (tylko w Kampaniach).

14. Ważną rzeczą jest aby piloci, którzy z nami latają nie byli zółtozłobami. Sposób na to jest podobny do poprzedniego. Wystarczy przekopiować zbiór z pilotem, którym lataasz do głównego katalogu „X-WING” ze zmienioną nazwą (jak z rozszerzeniem PLT). W ten sposób można uzyskać kilku pilotów również do brnych jak Ty.

opracowanie: Janusz Flak w oparciu o wersję na PC

W instrukcji wykorzystano także materiały nadesłane przez Michała Brodackiego i Marcina Niedziałkę, sbaż z Warszawy.





# EYE OF THE BEHOLDER

## The Legend of Darkmoon

W poprzednim numerze „CS” przedstawiliśmy Wam legendę i zasady obsługi jednego z najlepszych programów z gatunku role-playing, a mianowicie „EYE OF THE BEHOLDER 2”. Wprawdzie ukazała się już na rynku trzecia część gry, ale zdecydowaliśmy, aby rozwiązania poszczególnych gier z tej serii zamieścić w kolejności chronologicznej. Przypomnę, że instrukcję do „EYE OF THE BEHOLDER 1” przedstawiliśmy w jednym z pierwszych numerów „CS” – obecnie dostępne są w formie tzw. „Numerów Składankowych 2, 3/4 i 5/6/7”.

Teraz nadszedł czas aby dalej rozwinąć wspaniałą przygodę. Prezentujemy zatem rozwiązanie do gry „EYE OF THE BEHOLDER 2” i zapraszamy do wspólnej zabawy. Niestety ze względu na dużą objętość opisu musieliśmy podzielić go na części. Jest on za to bardzo szczegółowy i mamy nadzieję, że wszyscy korzystający z naszego opisu będą mogli szczęśliwie ukończyć tę wspaniałą grę.

# 2

część druga

### LAS (FOREST AREA)

Po utworzeniu wszelkich możliwych czarów, pierwsze kroki skierowaliśmy na wschód (pojawił się w miejscu ■ literą S) – do miejsca, gdzie jest zaznaczona (1) (znaleźliśmy tam kamień – ROCK). Później znaleźliśmy jeszcze jeden (2), a gdy poszliśmy na wschód i trochę ■ północ spotkaliśmy staruszkę (3), która zaprowadziła nas w okolice świątyni. Nie wchodziliśmy jeszcze do środka, bo chcieliśmy się jeszcze trochę rozejrzeć po lesie. W punkcie (4) zauważyliśmy dziwne poruszenie w krzakach ■ południu, a gdy przyjrzelśmy się bliżej znaleźliśmy ukryte zejście do podziemi.

Nie były one zbyt rozbudowane, ale znaleźliśmy tam kilka cennych przedmiotów: skórzaną zbroję (LEATHER ARMOR) i, niestety, zepsute racje żywnościowe (ROTTEN FOOD), które mimo wszystko zabraliśmy ze sobą, w (5), ■ w (6) natomiast, był zwój z magicznym zaklęciem BLUR

Wyszliśmy ■ podziemi i poszliśmy na północ – w punkcie (7) znaleźliśmy



sztylet (DAGGER), ■ w (8) i (9) kamienie. Trochę na wschód znaleźliśmy dwie strzały (ARROW) (10). Podczas badania północnej części labiryntu odkryliśmy mały cmentarz (11–15). Żadne ■ nas nie miało ochoty ■ odgrzebywanie zmarłych, więc pozostawiliśmy mogiły w spokoju. Zwiedziliśmy już cały las, więc teraz postanowiliśmy wejść do świątyni (16).

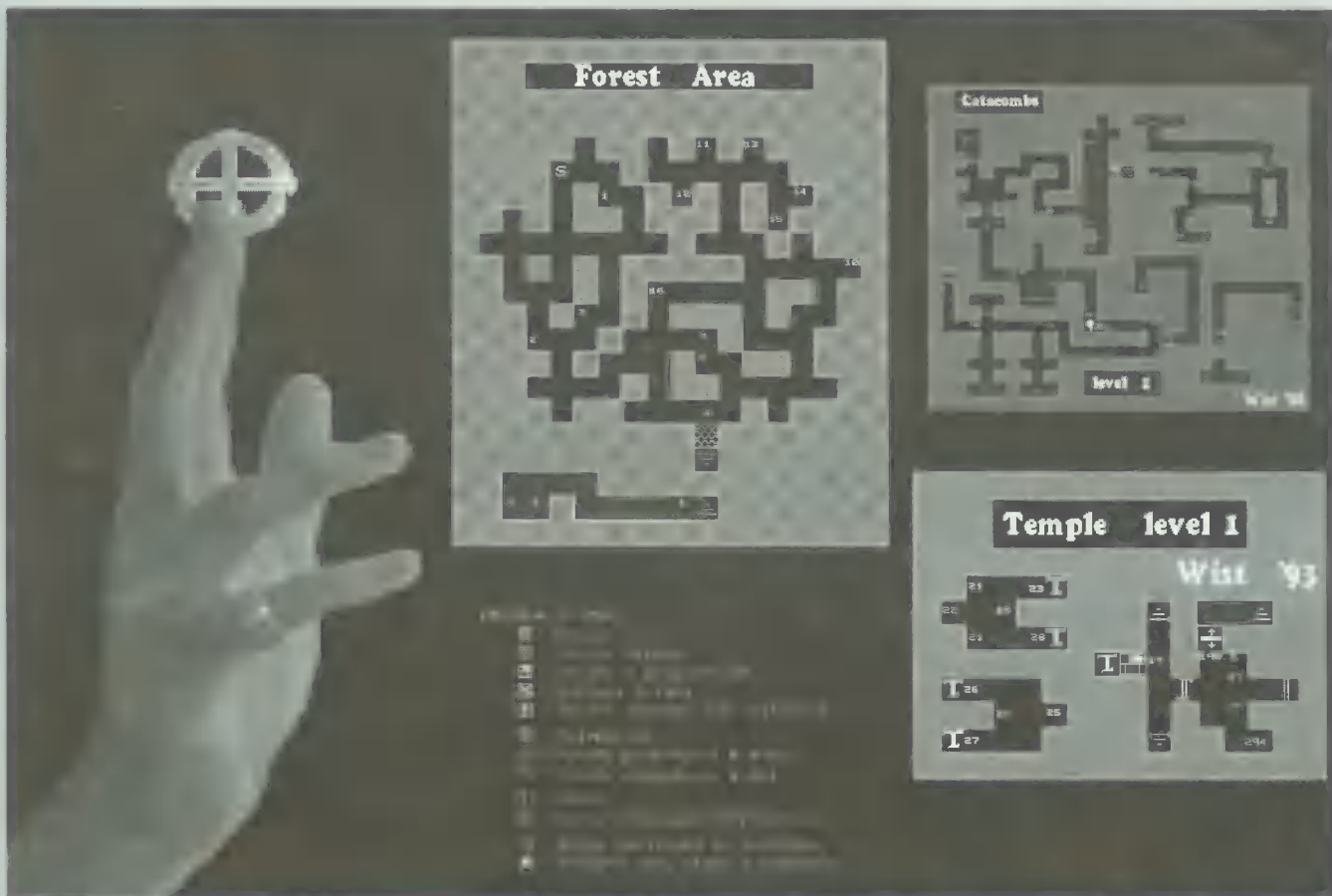
### ŚWIĄTYNIA – PARTER (TEMPLE level 1)

Zaraz w wejściu przywitała nas miło para kleryków (17), którzy niestety nigdy nie słyszeli o Amber. Pozwolili nam oni na chwilę odpoczynku w ich świątyni. Kiedy zaczęliśmy się rozglądać zauważyliśmy zmęczoną kobietę (18), która również kogoś szukała: swojej siostry Calandry. Zarówno my nic nie wiedzieliśmy o niej, jak i ona o przyjaciółce Khelbena. Po krótkiej rozmowie wyszła do lasu, ■ my chcieliśmy wejść dalej – w głąb świątyni. Otworzyliśmy drzwi za pomocą przycisku i chcieliśmy wejść, ale para kleryków sprzeciwiła się temu stanowczo. Kiedy nie chcieliśmy zrezygnować ■ tego postanowienia... zaatakowali nas zamykając równocześnie wyjście na zewnątrz. Na szczęście klerykowi udało się ich powstrzymać modlitwą HOLD PERSON i walka zakończyła się naszym zwycięstwem.

Wyleczyliśmy się ■ ran i odtworzyliśmy zużyte czary (maga) i modlitwy (kleryka), po czym ruszyliśmy w głąb świątyni. Zaraz za wejściem znaleźliśmy na zachodniej ścianie przycisk (19). Po jego naciśnięciu ściana







zniknęła, ■ na jej miejscu zjawił się teleporter, który przeniósł nas do pomieszczenia, w którym znajdował się symbol reinkarnacji (20). Na tablicy (21) przeczytaliśmy, że urządzenie może wskrzesić tylko trzy razy. Byliśmy ciekawi jak to działa, więc zbliżyliśmy się do niego (22) i chcieliśmy go użyć – okazało się, że ■ razie nie możemy – wszyscy żyją, a nie mieliśmy kompletu kości z których można wskrzeszać istoty. Chcieliśmy wrócić do holu... a tu dwa teleportery. Wybraliśmy północny (23), ■ ten przeniósł nas do podobnego pokoju (24) – było w nim takie samo urządzenie, ale to niestety kompletnie nie działało (25). Wychodząc z pomieszczenia użyliśmy teleportera (26), który znów przeniósł nas do (20). Po kilku eksperymentach ustaliliśmy, że teleportery południowe (27) i (28) przenoszą do holu. Teraz mieliśmy dwie drogi do wyboru – wejść na piętro albo zejść do piwnic – wybraliśmy górę – spotkaliśmy tam strażnika (29). Po krótkiej walce pokonaliśmy go i rozejrzeliśmy się po korytarzu – niestety był zamknięty ■ obu stron drzwiami z zamkiem na miedziane klucze (COPPER KEY), ■ nasz złodziej nie mógł sobie ■ nimi poradzić (30 i 31). Zeszliśmy więc do piwnic.

#### PIWNICE – POZIOM 1 (CATACOMBS level 1) część 1

Zaraz przy wejściu znaleźliśmy trzy kamienie (32–34). Zabraliśmy je i otworzyliśmy drzwi na zachód (35). Zaraz ■ drzwiami znaleźliśmy kolejny kamień (36). W korytarzu wiodącym na północ stanęliśmy na płycie naciskowej (37), która to otworzyła drzwi na jego końcu. Zaraz za rogiem czekało dwóch strażników (38), po pokonaniu których znaleźliśmy szary klucz

(GREY KEY). We wnęce ■ północnym wschodzie pomieszczenia (39) była dźwignia, która otworzyła drzwi obok. W środku był strażnik (40) oraz trzy żelazne racje żywnościowe (IRON RATIONS), z których jedna leżała ■ beczce.

Wyszliśmy korytarzem prowadzącym na wschód – na jego końcu była płyta, na której trzeba było coś położyć (np. kamień), aby drzwi ■ końcu korytarza pozostały otwarte. Po wejściu do pomieszczenia w naszą stronę ruszył strażnik (42). Kiedy pokonaliśmy go poszliśmy na północ i ■ beczek wydobyliśmy dwie żelazne racje i trzy woreczki ■ magicznym pyłem (MAGIC DUST); na południu znaleźliśmy jeszcze jeden szary klucz (43), którym otworzyliśmy drzwi obok (44).

Wewnątrz celi siedział niziołek – złodziej zwany INSALEM (45), który poprosił nas ■ możliwość dołączenia do drużyny. Przyjęliśmy go, nakarmiliśmy i wyleczyliśmy z ran, a on, niewdzięcznik, podczas odpoczynku okradł nas i uciekł. Zostawił nam

list o jakimś guziku na wschodniej ścianie celi – znaleźliśmy go (46) i po naciśnięciu zobaczyliśmy schody prowadzące w dół.

Zeszliśmy do (47) i przebijając się przez pajęczyny znaleźliśmy kamienie (48–50) oraz w (51) rozsypujące się kości, zwój magicznego pocisku (MAGIC MISSLE), zwój modlitwy o zneutralizowanie trucizny (NEUTRALIZE POISON), miedziany klucz (COPPER KEY) i pergamin ■ mapą (PARCHMENT). We wschodniej części tego poziomu nic nie znaleźliśmy, ■ tylko zostaliśmy napadnięci przez pająki (52 i 53). Wróciliśmy do wejścia do piwnic (32) i przypomnieliśmy sobie ■ zamkniętych drzwiach na piętrze świątyni (30); postanowiliśmy tam pójść.

c.d.n.

*Thanks to Adams and Brudzyń for theirs help!*

*Thanks to „UNKNOWN” for his maps!*

opracowanie: Witold Stolarski  
■ oparciu ■ wersję ■ Amigę





W poprzednim numerze „CS” rozstrzygnięto się z naszym bohaterem w momencie, gdy sprzycony z królową Rastę przemierzał tajemnicze, podziemne koridary w poszukiwaniu drogi powrotnej do swej ukochanej. Znalazł się on w stosunkowo niebezpiecznym miejscu, a czas niewątpliwie odmierzał ostatnie godziny jej życia...

# PRINCE OF PERSIA 2

## POZIOM CZWARTY



1. Idź w prawo przeskakując nad pułapką.

2. Policją Ebnadimura i omijając lewą połączaj ramię w prawo.

3. Wyleź na górny poziom i zniszcz podłogę nad lewym ramię. Stan na brzozy łamienna pułapki i podskakując w „kuchach” (tam i z powietrni) przesuwaj się tak, aby znaleźć się na skraju, przebiegaj przy otwartych obu skalnych blokach. Przeskocz na drugą stronę.



4. Przeskocz przez dwie pułapki.

5. Nie śledź na latającym dywaniku tylko niższe półkę idź w prawo.

6. Skocz w dół (nie schodź) i chwytaj się półki na następnym ekranie.



7. Dalej w dół (przeskocz na półkę z lewej strony ekranu) i upuść się niżej.

8. Włóż opuszczaj się w dół.

9. Przeskocz na prawą ścianę i idź w dół w tym samym kierunku.



10. Ułwicz strażnika za pomocą zapadki i bieżnij w prawo (uwaga! na strzelającą pułapkę).

11. Ciężko w prawo (uwaga! na „ostre” pułapki).

12. Teras po półkach w górę.





13. Weź wycią i wyżej...

14. ... i jeszcze wyżej (z tą jedną ręką od Kallienus musiś się jakoś pogodzić).

15. Uwważaj na spadającą górną półkę. Wejdz na nią co po niej pozostanie i przeskocz na lewą stronę ekranu (powyżej w moim porządku znajdziesz napoje uzdrawiające).



25 MINUTES LEFT

18. Biegaj ile sił w nogach przed siebie. Inne masz przecież miecze – zgubiłeś go (na moście!) i przeskocz na górną półkę z lewej strony ekranu.

17. Przeskocz nad pitapatką i przepaścią za otwartym leżącym blokiem i pójść półką ręką w lewo.

16. Na moście znajdziesz się po lewej stronie. Kosciotrupa i walcz z nim w ten sposób, aby znajdował się na 4 – tym, najlepiej 5 – tym szczeblu pomostu (od lewej). Następnie, daj Kosciotrupa z ręki jeszcze. Gdy minie się zapadnie, chwytaj się pozostałej po nim linowada (jaj stick do góry i w lewo z wciśniętym „Fire”).



20. W ten oto sposób wydostałeś się z pod ziemi.

19. Wejdz na zapadniętą przy brzegu półkę, która otworzy klatkę nad latającym dywanem. Opuszc się na dół (nie skacz!) i usiądź na latającym dywanie.



2. Podeskakuj, aż dotkniesz się nadziernicy. Opuść się ręką.

1. Biegaj w lewo. Przeskocz zapadniętą unioszoną przy krocie, tak aby nie zadziałała Ci przepaść dalej.



3. Kiedy zafalczna Ciwa będzie wystrząsać wysoko, przeskocz na prawą stronę i ile sił w nogach biegnij schowaj się za Ilary. Teraz pokręć atakującą Cig Głową i przeskocz na lewą półkę. Podeskocz, a gdy spadnie zwiłające nad Tobą półką go pospiesznie weźmij na siebie górę.

4. Podnies miecz, wejdz na podest i podskocz do góry. Gdy chwycisz się ruchoma, półką podciągnij się wzwyż przez powiaty w ten sposób przepaść.

1. Kuchaj tuż przy murze, a gdy utworzy się wejście do tunelu wleźnij się do środka.

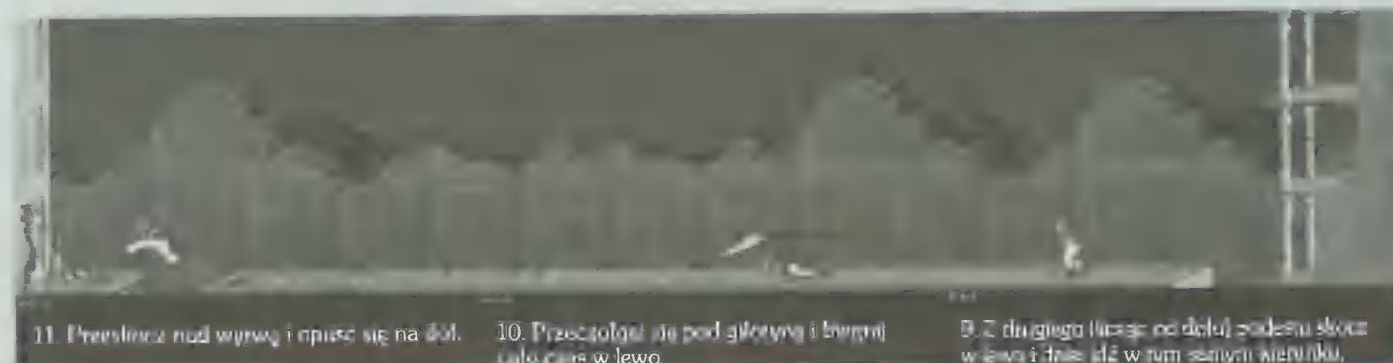




8. I na dół.

7. Tłocz w lewo.

6. Dalej po półkach w górę.



11. Przeskocz nad wyrwę i opuść się na dół.

10. Przeskoczaj się pod głiznową i biegnij w lewo.

9. Z drugiego końca od dołu podskocz słowic w lewo i dalej idź w tym samym kierunku.



12. Na samym dole idź w prawo.

13. Pokonaj Głozgę i wejdź w ciemne drzwi na następny poziom (unieruchamiająca przesłona zapadniej jest z lewej strony ekranu).



**C.D.N.**

opracowanie: Dariusz Zgliński  
i Krzysztof Bąk  
w oparciu o wersję PC

# RETURN OF THE PHANTOM

W 1910 roku Gaston Leroux, dziennikarz i powieściopisarz, napisał książkę pt. „Le fantôme de l'Opéra”, czyli tłumacząc z francuskiego na polski „Upiór Opery”. Książka przyniosła autorowi ogólnopolską sławę, a została przetłumaczona prawie na wszystkie języki świata łącznie z japońskim. Pisarz stworzył w niej mit, który na stałe wszedł do świadomości czytelników. Wątki muzyczne, literackie i romantryczne, wplecione w sensacyjną okładkę tworzą nie wzruszającą opowieść o miłości i dani mości, opisy ucisk bohaterów, wszystko to sprawia, że „Upiór Opery” jest książką wciągającą daleko poza nitwy, w które wpisano powieść przygodową i kryminalną. „Upiór Opery” już od chwili powstania budził wielkie zainteresowanie ludzi teatru i filmowców, doczekał się licznych ekranizacji. Pierwszą i chyba najlepszą stworzył w 1925 amerykański reżyser Rupert Julian. Wersję w 1993 roku, nadziesiąt lat po przeniesieniu akcji książki, jako tryb, na komputerze „RETURN OF THE PHANTOM” (Powrót Upiora) jest dziełem programistów z firmy MicroProse. Gra od samego początku zachwycała strasznie dopięto

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

COMPUTER STUDIO 22



wno w najdrobniejszych szczegółach grafiki. Tworząc „komputerową” operę graficy korzystali z wydektu wężów prawdziwej Opery. Oczywiście nie jest to dokładna kopia budyńku, ponieważ w każdym lożysku istnieje charakterystyczna barba i kolorystyka, gładkość korytarzy i pomieszczeń administracyjnych, których w grze nie było sensu i miejsca przedstawić. Zostały stworzone tylko te pomieszczenia, które mają jakieś znaczenie podczas akcji.

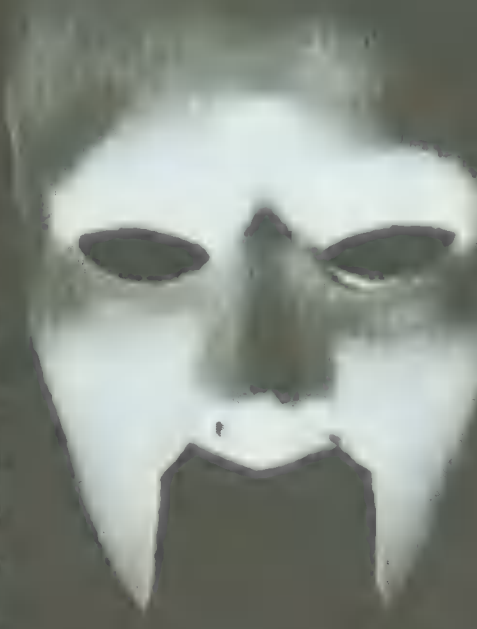
Animacja postaci również jest zrobiona niezwykle realistycznie. Wąsko pod uwagę nawet dobrać folewanie sukni Krystyny podczas ruchu. Organizm muzyka rozumiejąca podczas gry umiejętnie podkłada atmosferę tajemniczości i grozy. Połączenie wspaniałej zbrojonej grafiki, animacji oraz muzyki, zmieniającej się odpowiednio do przygod bohatera sprawia, że przelaty gry ogląda się prawie jak film. Tu należałoby powiedzieć parę słów o akcji gry, która moim zdaniem jest jej najważniejszym elementem. Ogra w każdej grze typu adventure bohater zwykle ma jakiś mały lub bardziej określony zadanie, cel który ma osiągnąć przy pomocy swych umiejętności i zmaganiach z przeciwnikami. W „RETURN OF THE PHANTOM” zadania stojące przed bohaterem są bardzo proste i w zasadzie nie ma żadnych kłopotów z ich rozwiązaniem. Ponadto jest ich w grze mało, a cała akcja opiera się głównie na rozmowach toczonych między postaciami. Najbardziej niejasne i chyba nieprzebrane jest umieszczenie w grze skomplikowanego labiryntu, nieco podobnego jak ten w grze „B.A.T.”. Jedynie ta przeszkoda może utrudnić czy nawet uniemożliwić ukończenie gry. „RETURN OF THE PHANTOM” polecałabym raczej miłośnikom dobrej znajomości języka angielskiego, ponieważ tylko rozumiejąc scenerię labiryntu można w pełni uczestniczyć w grze. Ponadto krążąc bohaterem po budyńku i rozwiązując komercyjnie wytworzone przez komputer można sporo dowiedzieć o funkcjonowaniu opery.

Przejdźmy jednak do samej gry. O co chodzi i jak zaczyna się historia przygoda?

Należy cofnąć się do zdarzenia, które miało miejsce podczas światowej premiery „Don Juana Zwycięskiego”, skomponowanego przez legendarnego Upióra Opery. Przedstawienie przyjechało do Opery paryskiej wielo wędzów. Z początku nic nie zapowiadało miejsca się wkrótce wydarzyć tragedii. Kurtyzyna poszła w górę i odwiedzamy głównej roli – Krystynę Florent zaczęła śpiewać. Nagle potężny wystrzał spadł na widowiskę tenor i schodzący kłopotliwie osobił. W tym momencie ty, po poszczeniwnym gniechu przez chwilę widząc rozpoczyna się gra. Żeby w ogóle było jasno, dodam że Ty sterujesz postacią Bróła Montarda, detektywa z Sumer (takie francuskie CIA), a pozostały opis dotyczy gry toczącej się na wyższym poziomie trudności (Challenging).

Dyrektor chce porozmawiać z Tobą. Podkód do niego. Dyrektor dziękuje Ci za pomoc w opowiadaniu historii i paniki. Prosi o kontynuowanie śledztwa dotyczącego wypadku. Przepytyujesz go o szczegó-

ły tragedii (z każdym rozmawiaj tak długo, aż wyczerpią wszystkie dostępne tematy rozmowy, dopiero wtedy koniec pogawędki). Dowiadujesz się że podobne zdarzenie miało już miejsce w Operze w 1881 roku. Historia ta opowiada o nieszczęśliwym Upiórze Opery zabójczym bez wyjątkowości w śpiewaczce Krystynie Drape, która oszaleła ze względu na swym kochankiem wicehrabim Rechem de Chagny. Na koniec dyrektor odejść Ci go dalsze informacje do Charla i prosy abyś przekazywał mu wszystko, czego uda Ci się dowiedzieć. Przejdź do pomieszczenia mieszczącego się bezpośrednio pod sceną. Zauważasz tam ruchome schodki prowadzące do budynku sułtera. Wschodzą ciekawość wchodziś na nie i wychylasz na scenę. Natychmiast dostrzegasz zamaskowanego człowieka w czarnej pelerynie przemierzającego niespiesznie scenę. Szybko zbiegasz w



doł i przesuwasz schodki pod umieszczoną w sułcie zapadnię. Naciśnięcie dźwigni znajdującej się na ścianie otwiera kłopot i umożliwia Ci wejście na scenę. Mimo swego pospiechu już nie spotykasz na grze dziwnego człowieka, tylko po prawej stronie sceny znajdujesz złoty filtr do reflektora. Podnosząc go zauważasz człowieka, siedzącego przy pulpicie po przeciwnej stronie sceny. Pochodzisz do niego. Na początku upewniasz się czy masz przyjemność rozmawiać z Charlesem, a przynajmniej potwierdzenia, wypytujesz o jego pracę i budynek Opery. Dowiadujesz się od niego wielu interesujących faktów na temat historii Opery Paryskiej. Jej losy od momentu połączenia kamienia węgielnego wymiaru, fakt istnienia głębokiego pod nią kankanku. Następnie jakby od niechcenia wspomniawszy, że jesteś detektywem pytasz się Charlesa, co wie o drabim wydarzeniu. Charles nie ma podziękowań, ale

wspomina, że baleriniaki sądzą że winnym jest Upiór Opery. Złaziszca jedna z nich Julie Gury jest o tym przekonana. Według Charlesa w budyńku oprócz Julie pozostała jedynie pralniakenna Krystyna Florent. Na pytanie o celownika w czarnej pelerynie odpowiada, że niktą od dłuższego czasu nie widział. Po tym zegnasz go i masz zejść z sceny na jasność podłogową do korytarzy schodów. Nagle ciepła wypelniny piaskiem worek spada na ziemię. Nie przed Tobą o centymetry mającej Turcji głowę Podnosisz go i upadasz. Hm... lina na której wisiał została przez wypienie przez kogoś przecięta. Po tym incydencie wchodziś na górę już bez dalszych przeszkód. Idąc mieszcząc się wysoko pod sułtem, kładąc dwoje do mejsca, udajesz ciętymy wystrzał – ten który dziś z tak fatalnym skutkiem spadł na widowiskę – był przymocowany. Na przeszły rzut oka można się zorientować, że to z pewnością nie był wypadek. Gruby kabel, na którym uprzążono wisiał wystrzał również został przecięty. Do tego kawałek kabla, który wciąż jeszcze wisia z sułtu, przymocowana jest jakaś linia. Jej autor podążający się jako „UO” (czyli Upiór Opery?) grozi Ci śmiercią. Wracasz do schodów. Po drodze podnosisz kłopot na podłodze niebieski filtr. Schodząc 2 piętra w dół, do mejsca z starymi dekoracjami. Oprócz czerwonego filtru nie znajdujesz nic ciekawego dlatego przechodzisz do garderoby Julie Gury (mieszka się na 1 piętrze). Wchodziś do środka i jako gentleman najpierw się przedstawiasz. Potem wypytujesz tenor o dalsze zdarzenie. Opowie Ci iż jest przekonana że sprawcą jest tajemniczy Upiór Opery. Balerinka widać go niedawno a przedstawiony przez nią opis dokładnie odpowiada wyglądowi mężczyzny przemierzającego się po scenie, którego dzień widziałeś. Dalej opowiada o swych snach, w których widzi ubraną w biel kobietę i Upióra skrytego w mroku. Wspomina o swojej palnaku. Ma dąmie Gury, sprząkacz i balerina w Operze za czarów drabimowi Upióra. Do jej zadań należało tym sprząkanie loży numer 5 – osobliwej loży Upióra Opery. Owa dąmia, po durnym czasie śmierci Upióra napisała o nim książkę. Na tym wasza rozmowa zakończył się i bezdłusa mógł udać się piętro wyżej, do Krystyny Florent. Przedstaw się. Śpiewaczka zaraz na początek zwierzy się że interesuje się twym towarzysztwem. Zadreżca się, że to przez nią wydarzyła się dramatna tragedia, gdyż Upiór powrócił po nią i po jej życie. Na potwierdzenie swego domysłu opowiada Ci ser jak wyglądała w nocny od pewnego czasu. Ogólnie jest on dość podobny do tego, co wcześniej widywałeś od baleriny. Imię jest tylko jego skrótem. To Upiór dusi swą ołabierkę – kobietę w białej Krystyna przekazuje Ci również bardziej namacalny dowód swych teorii: list podpisywany „UO”. Krystyna również jest informowana o tym, że nad nią zemście. Kończysz rozmowę i wychodzisz z niej przed opuszczeniem pokoju, nie mogąc nie ulec uradowi pomiatelnym rękawiczy, że powrócił do niej jak nieszczęśliwy. Teraz udaj się do sułtu.



Zauważasz tam wazibę gahlorę. Na regale po lewej stronie odnajdujesz zareklamowaną przez Julię książkę jej prohabci. Szybko przeuladasz ją. Zdecydowanie za najciakawsze można uznać zakończenie, w którym autoalka stwierdza, że Erik alias Upiór Opery nie zainal, jak wszyscy sądzą i jeszcze kiedyś na pewno o nim usłyszymy. Wędrujesz teraz do gabinetu Monsieur Brie. Powiadom go o tym, o czym już się dowiedziałeś. Przy okazji dyrektor przekazuje Ci list, jaki otrzymał tuż przed spektaklem. Jest on, jak zapewne się domyślasz, autorstwa „UO”. Głosi on przykrymi konsekwencjami wystawienia „Don Juana Zwykłego” na scenie. W pewnym momencie konwersację przerywa wari przeraźliwy krzyk kobiety. Po krótkim wahaniu Brie sugeruje, że głos może dochodzić z garderoby Krystyny. Pełen najgorszych przeczuć biegniesz do garderoby. Tam też znajdujesz potwierdzenie swych obaw. Krystyna Florent jest martwa. Została uduszona. Jej sny okazały się ostalaczenie zbyt prawdziwe... Zapłakana Iluba Giry każe Ci biec na jaskółkę, tam gdzie zauważyła uciekającego Upióra. Natychmiast tam biegniesz. Przechodząc wąską kładką nad sceną, mijasz stertę starych szmat czy też kocy, gdy nagle, niczym najprawdopodobniej diabeł z pudełka wyskakuje Upiór Opery i po krótkiej walce spycha Cię na lewą stronę.

miej stronę.  
Po locie,  
który wie  
dług Ciebie,  
bia. trwał

całą wściekłość uderzasz ciałem o twarde deski podłogi i tracisz przytomność.

#### ROK 1881

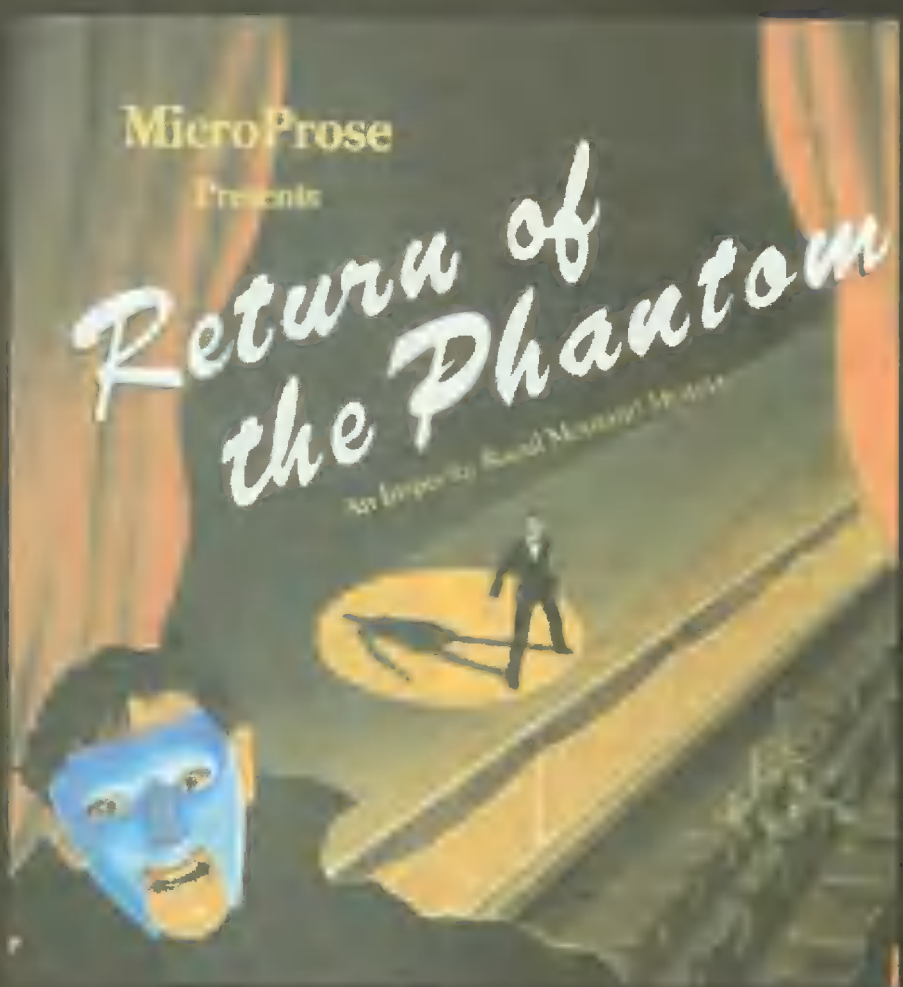
Powód wraca Ci świadomość. Otwierasz oczy i spostrzegasz pochyloną nad sobą prześbierną dziewczynę, ładną przypominającą Krystynę Florent, a jednak od niej przecież różną. I ten dziwny człowiek stojący obok niej. Dlaczego zwrota się do Ciebie per Monsieur de Chagny? Czy to przypadkiem nie był...? Pragnąc uzyskać odpowiedź na dręczące Cię wątpliwości zadajesz klasyczne pytania człowieka odzyskującego przytomność: Kim jesteś? Kim jest on? Który jest teraz rok? Gdzie jestem? Z odpowiedzi dość jasno wynika, że albo ktoś robi Ci głupi kawał, albo też w jakiś sposób cofnąłeś się do roku 1881 – kiedy to Upiór gnawał po Operze! Rozglądając się po scenie spostrzegasz w tym samym miejscu co poprzednio żółty, NOWOCZESNY filtr. Budzi to Twoje zrozumiałe wątpliwości. Przechodzisz za kulisy. Wygląda tu trochę inaczej niż to pamiętasz. Na jednej ze skrzyżń znajdujesz hak. Postanawiasz więc na jaskółkę, by sprawdzić, w jakim stanie lub czy w ogóle jest zyrandol. Po drodze znowu znajdujesz niebieski filtr. Wreszcie dochodzisz na miejsce, a tam zyrandol wiszący bez najmniejszego śladu swego upadku, ostrożnie upewniasz się, że rzeczywiście odbył się podryw w czasie. Krocząc schodami schodzisz do pierwszego podścienia i tam odnajdujesz trzech, czerwony, filtr i małą granową lampę. Zaglądasz do drugiego podścienia i tam z kolei odnajdujesz żywej przeraźliwej lary. Wciąż się wędrujesz i stamtąd drzewami, które w roku 1993 były zamknięte, przechodzisz do pomieszczenia pod sceną. Spotykasz tam Jacquesa – sultana. Człowiek ten okazuje się istną kopią informacji o Eriku. Dowiadujesz się o niezwykle utalentowanym w dziedzinie architektury i muzyki dziecku, które umiarkowany się zdefiniowane, szybko stało się obiektem drwin i prześladowań ze strony swych rówieśników. Do świadczący tyle planawici Erik przestał wdywać się z ludźmi, uczył się sam. Po polycie w

Przyci posiadał umiejętność budowania za maskowanymi prągi i palapek. Wó zawsze do Francji brał udział w projektowaniu i budowie budynku Opery. Jacques wspomina też o muzyce Upióra często rozmawiającej w całym gmachu Opery (zapamiętaj co lubi grać Upiór). Po rozmowie idziesz do gabinetu dyrektora. W foyer spotykasz artystę – malarza Edgara Degasa. Rozmawiasz z nim i nieodparnie odnosisz wrażenie, że jest on widce tajemnicza postać. W końcu wchodzisz do gabinetu. Ciel nasz na początku Monsieur Richard powiadoma Cię o kolejnym locie od tego gos podrywającego się anciałami „UO”. Ten ktoś życzy sobie, aby w dalszej przyszłości przedmawieniu „Ślub Izabelli” Krystyna zagrała rolę główną. Przy okazji wycognasz od Richarda informację co zawierał po przedmi list. Wtedy to „UO” zyczył sobie, by poprzez bileterkę Madame Giry, płacił mu miesięczną pensję w wysokości 20.000 franków. Ponadto rezerwował dla wyłączonego użytku jedną z najpiękniejszych łóż Opery – łóż numer 5. Do dalkowa od dyrektora uzyskujesz informację o Krystynie Dase – kobiecie, którą spostrzegłeś zaraz po odkryciu się. Idź teraz piętro wyżej do kuliszów. Spotykasz tam kobietę w średnim wieku, ową Madame Giry – bileterkę i sprzątaczkę. Wypytuj ją co wie o Upiórze i łóż numer 5. Kobieta odpowiada na pytania bardzo chętnie, udzielając Ci wielu cennych informacji, ale łóż obiecuje Ci otworzyć dopiero, gdy przyniesiesz jej trzy przedmioty ze swego czasu. Po chwili spostrzegasz miejsce przez które filtry i owiniera drzwi prowadzące do łóż. W środku znajdujesz kolejną, zaadresowaną do ciebie list od „UO”. Tym razem Upiór żąda, byś zostawił Krystynę w spokoju. Rozglądasz się po wnętrzu łóż i Twoją uwagę przyciąga lewa kotłownia. Oglądasz ją dokładnie i spostrzegasz zarys drzwi i dziurkę od klucza. A więc to łóż Upiór nie zauważony dostaje się do łóż! Pomniawsz nie posiadasz klucza od zamka, udajesz się do garderoby Krystyny Dase (II piętro). Nie możesz wyjść z podziwu, jak uderzeniem podłoga jest do Krystyny Florent. Podczas rozmowy Krystyna, sądząc że po wypadku doznałaś chwilową amnezję, przypomina Ci o sobie i waszej długiej znajomości. Wspomina o Aniele Muzyki udzielającym jej lekcji śpiewu. W pewnym momencie dalszycina przerywa rozmowę i uprzejmie wyprowadza Cię z drzwi – nadszedł czas na kolejną lekcję. Ale tylko wyjdiesz na korytarz, drzwi zamykają się za Tobą. Z garderoby dochodzą dwa głosy: Krystyny i lary, mężczy o hipnotycznym brzmieniu. Usiłujesz otworzyć drzwi, ale są zamknięte na klucz. Niewiele myśląc chwytasz wiszącą na ścianie siekierę i wyrąbujesz nią drzwi. Wpadasz do garderoby, ale tu zastajesz pustkę. Ani śladu Krystyny czy Anieli Muzyki. Zdemontowany schodzisz do dyrektora i kiedy obaj niepokojnie się wzajemnie, do gabinetu wchodzi Krystyna. Jest spokojna i wgląda na to, że nie jej nie jest. Informuje Cię, że w kase zostawiła dla ciebie bilet na najbliższe przedstawienie, a sama oddała się by przygotować się do występu. Ty zegnasz się z Monsieur Richardem i od leżera udierasz puźnia



wiecz dla Ciebie i Perdy. W środku znajdujesz bilik i łóże, w którym Krystyna próbuje spać po przedstawieniu. Teraz już pozostaje nie innego niż zrobienie, jak pójść do kłuzowców i dać bliźniemu Gwybił. W przydatkowej Ci łodzi siedzą na łodzi. Przedstawienie rozpoczyna się. W pewnym momencie, gdy Krystyna spiewa, z góry na linie opuszczają się Upiór i razem z porwaną śpiewaczką znikają w ciemnościach. Kiedy w końcu publiczność rozchodzi się do domu, spotykasz się z Richardem. Proponuje Ci przyjąć rolę Jacquesa, czy ze swego miejsca czegoś nie zauważył? Udajesz się do powieszczenia pod sceną i tam natrafisz na kolejną ubiór Erika – marmurowego suflera. Najprawdopodobniej, gdy Upiór schował pod sceną poprzez zapadnięty, zepchnął ze schodów Jacquesa, a ten spadając skrzył sobie łokieć. W pobliżu ciała znajdujesz klucz uniwersalny. Udajesz się do łodzi Upióra i tym kluczem otwierasz zamaskowane drzwi. Wejdziesz do tajemnego przejścia i po drabinie zejdziesz jeden poziom w dół. W ten sposób dojdiesz do miejskiego systemu kanalizacyjnego. Po prawej stronie spostrzeżesz bramę zwróconą bronią czaszą. Zapalasz lampę i wchodzisz w zmroczony tunel położony za bramą labiryntu – pierwszą z pułapek zastawionych przez Upióra na śmiarków próbujących dostać się do jego królestwa. Jednak Ciebie, grębiwego strachem o życie Krystyny nie może zdolać powstrzymać. Przechodzisz szybko przez labirynt: góra, prawa, prawa, góra (długi korytarz), prawa, prawa, prawa, prawa, lewa, lewa, góra, góra, lewa, góra, góra, prawa, góra, prawa. Teraz kręcymy korytarzem coraz le naprzód, miniesz jezioro, w końcu dojdiesz do następnego rozwidlenia i idź w górę. Tak oto dotarłeś do następnej przeszkody – drzwi, które otwają się tylko po przytoczeniu w odpowiedniej kolejności przełączników na tablicy obok. Zanim jednak je otworzysz, podnieś miecz leżący obok szkieletu nieśczęśnika, którego nie pozostawiać tak dobrze jak Tobie. Teraz podesz do tablicy i przytocz odpowiednio przełączniki: w I rządzie od góry, 5 od lewej, w III rządzie, 5 od lewej, w II, 2 od lewej i wreszcie w II, 4 od lewej.

Drzwi otworzą się, a Ty będziesz mógł iść dalej. Pajęczyny blokują drogę, rozciągnięte nad nimi. Na skrzyżowaniu idź w lewo i idź w tym kierunku, aż dotrzesz do kłasy korytarzowej przejście. Pójdź w prawo, potem w lewo. W ten sposób dotrzesz do drzwi wiodących do apartamentów Upióra. Tylko jedno z nich są otwarte – te położone dalej od windy – i w nie wchodzisz. Dotarłeś się do małego pomieszczenia z żelazną, powoli rozgrzewającą się podłogą. Drzwi wąziutkie zatrzymują się za Tobą. Nie ma powietrza. Szybko układasz puzzle mieszczące się na ścianie. Obracasz ich elementy, tak, że wychodzi z nich tysiąc maski. Wówczas otwierają się w suficie klapy – nieśmiertelna zmiotka wyszła byś mógł się kłębować bez żadnej pomocy wydział. Spryskaj się, bo podłoga jest coraz gorętsza, przywiązujesz linę do noka i rzucasz ją skonstruowanym lasem, starając się zahaczyć o krawędź otworu. Gdy Ci się to udało, wspinasz się po linie opuszczając morderczy pokój. Niesławowity, przepa-



walający o dreszcze wystrój pokoju w którym się znalazłeś informuje Cię, że oto dotarłeś do siedziby Erika. Nagle, zza jednych z drzwi słyszysz głos Krystyny. Mówi Ci, że drzwi za którymi jest zamknięta można jedynie otworzyć kluczem uniwersalnym. W pokój dostrzegasz cegły. Siedzą przy nich i gresz ten utwór, który według Jacquesa Upiór grał najczęściej. Mechanizmy zadziałały i drzwi otworzą się. Jeszcze tylko chwycisz nuty leżące na organach i wbiegniesz do sąsiedniego pomieszczenia. Niemal narychmiast wśród przerażających sceny zauważasz Krystynę zamkniętą w sarkofagu o kształcie czaszki. W sąsiednie sarkofagu dostrzegasz dziurkę od klucza. Za pomocą posiadanego klucza otwierasz zamek pokrętny, a kilkakrotnie narobiłeś na czaszki mieszczące się na dole ekranu spowoduje umieszczenie się pokrętny. Uwolniona Krystyna rzuca Ci się w ramiona i rozgorączkowane opowiada o swoim powinnieniu. Kiedy identyfikuje twoją opowieść oboje wychodzicie do pokoju z organami i w tym momencie do domu powraca Upiór. Bez wahania atakuje go morderca, jednak w chwili, gdy wykonuje przewagę, Erik rozplywa się w powietrze i znikają. Wybiegniesz przez drzwi, których

Upiór. W następnym pomieszczeniu będziesz wstał spod filiny i obydwoje biegniesz dalej. Dotarłeś do kanału wsiadacie do łodzi i płyniecie z powrotem, do Opery. Jeśli chcesz wiedzieć, jak się ta przygoda skończyła musisz sam zagnać w tę grę. Ja podpowiem tylko tyle, że osłabiona walka z Upiórem trwała się na obrazach żurawidła, a aby Erik nie uduł cię podczas walki musisz odciągnąć łaskę, którą Ci dał "kilkoni" na rękę na ekranie.



W powrocie. Patrycja Wroblewska opowiada o swojej grze na IBM PC



Skrót „AH” to wojskowe oznaczenie stosowane w armii amerykańskiej, oznaczające Attack Helicopter, czyli nic innego jak helikopter szturmowy. Z całą pewnością najślynniejszym z tej rodziny maszyn bojowych jest AH-64 „Apache”. Nic więc dziwnego, że firmy specjalizujące się w produkcji komputerowych symulacji lotniczych, chętnie powierzały główną rolę śmigłowcowi „Apacz”. Najbardziej znane to „TOMAHAWK” Digital Integration oraz „GUNSHIP” i jego nowsza wersja tj. „GUNSHIP 2000” firmy MicroProse. Ten ostatni wprowadzono na rynek pod koniec 1991 r. – mowa tu o wersji na PC. „GUNSHIP 2000” to miejsce okrzyknięto najlepszym symulatorem lotniczym. Co do tego każdy może mieć oczywiście swoje zdanie. Natomiast nie można mieć zastrzeżeń do świetnej grafiki (VGA), dobrej muzyki i sugestywnych efektów dźwiękowych. Jeśli dodamy do tego, że program zawiera także elementy strategii oraz to, że po raz pierwszy symulator helikoptera otrzymał pełni działający trójwymiarowy opis pola walki – mamy gotowy obraz „GUNSHIP 2000”.

Po prawie dwóch latach od powstania wersji na PC ukazał się program działający na poczwierciach Amigach, które niestety są coraz częściej pomijane w planach producentów software' u, szczególnie symulatorów lotu. Nie ma chyba sensu rozchodzić się nad różnicami wersji na PC i Amigę, myślę, że posiadacz Amigi powinien zadowolnić się informacją, że „GUNSHIP 2000” jest jak dotychczas najlepszy w swojej kategorii z dostępnych na ten komputer.

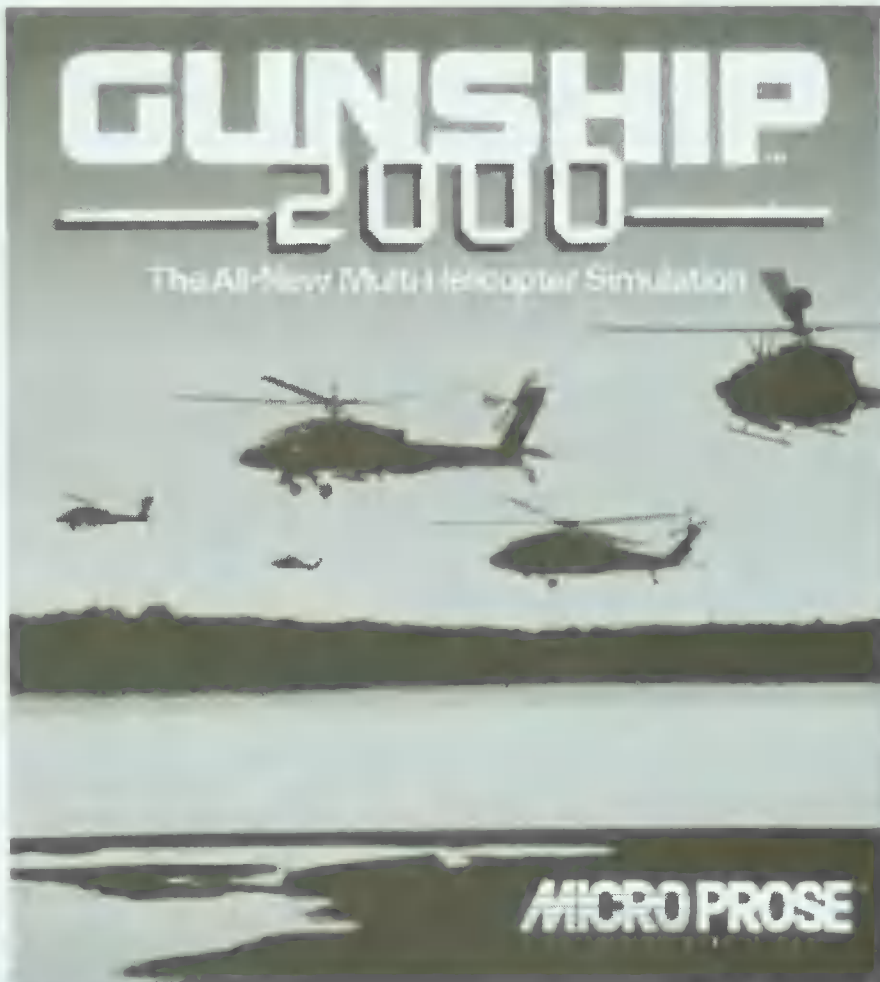
#### Ekran Główny

Główny ekran gry to pomieszczenia, gdzie gracz dokonuje wyboru rodzaju misji (TRAINING, SINGLE, FLIGHT lub CAMPAIGN), rejonu działań (Europa Środkowa lub Zatoka Perska) oraz wybiera pilota, w którego postać się wcieli. Aby dokonać zmiany rodzaju misji należy „kliknąć” na biurko oficera na pierwszym planie. Na podanym przez niego formularzu należy wybrać rodzaj misji.

**TRAINING** – to oczywiście lot treningowy z użyciem pocisków szkolnych

**SINGLE** – misja bojowa pojedynczego śmigłowca

**FLIGHT** – misja bojowa grupy powietrznej (5 śmigłowców)



**CAMPAIGN** – rozpoczęcie kampanii przez wybraną grupę powietrzną

Rejon działań wybiera się wskazując obszar na dużej mapie ściennej. Natomiast wyboru pilota dokonuje się na dużej tablicy wiszącej obok drzwi. Nazwisko aktualnie wybranego pilota oraz nazwa jego grupy wypisane są powyżej tabeli wraz z godłem jego macierzystej jednostki. Po wskazaniu na tę tablicę, gracz „podchodzi” do niej i może zapoznać się z nazwiskami pozostałych pilotów. Aby wybrać innego pilota należy wskazać kursorem jego tabelkę i wcisnąć lewy przycisk myszy. Prawy przycisk powoduje wymazanie nazwiska pilota i pozwala na wpisanie nowego. Po podaniu personaliów nowego pilota należy także wybrać spośród wskazanych plaketek godło jednostki oraz podać nazwę grupy powietrznej (odpowiednik plutonu). Na ekranie głównym znajdują się także dwa istotne przedmioty są to: drzwi obok tablicy z nazwiskami – jest to przejście do odprawy przed lotem, niewielka szafka pod mapą – która pozwala wymazać ze swoich papierów wszelkie dane o ostatniej misji (no,

może z wyjątkiem własnej śmierci i odznaczony za odniesione rany).

#### DANE O MISJI

Po ustaleniu wszelkich danych na ekranie głównym należy wskazać na drzwi, które przeniosą gracza na odprawę przed lotem. Tutaj może on (a w zasadzie musi) zapoznać się ze szczegółami czekającej go misji (biała kartka u dołu ekranu). Ponadto należy wybrać śmigłowca lub śmigłowce oraz uzbrojenie (symbol śmigłowca na prawo od mapy). Aby przejść do wykonywania misji trzeba wskazać mapę i nacisnąć lewy przycisk myszy. Dane dotyczące misji są rozmieszczone na czterech kartkach.

Pierwsza z nich zawiera:

**OPS NUMBER** – identyfikacyjny numer rozkazu, całkowicie bez znaczenia dla gracza,

**TO** – adresata rozkazu; tutaj podawane są personalia pilota lub dowódcy grupy powietrznej,

**FROM** – stanowisko wydającego rozkaz,

**TIME** – czas rozpoczęcia misji,

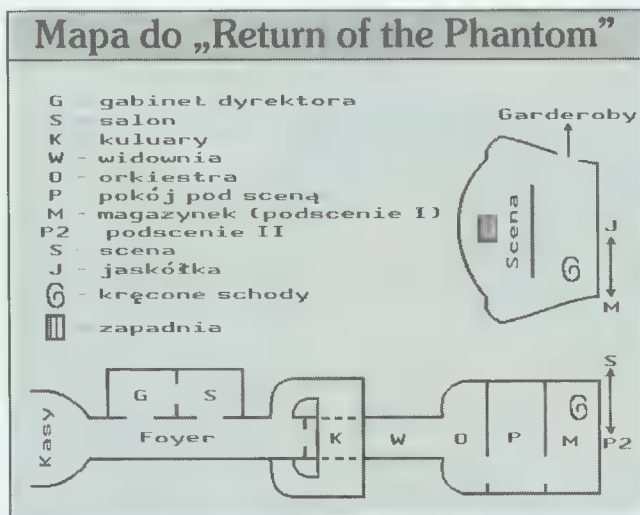
**CALLSIGN** – kod wywoławczy,

**PRIMARY, SECONDARY** – założenia misji numer 1 i 2

**BASE** – współrzędne bazy

**FARP** – ewentualnie współrzędne bazy pomocniczej.

Druga kartka zawiera dane dotyczące obszaru na którym gracz będzie działał. Forma tekstu nie zmienia się, a ważne są jedynie dane pisane czerwoną czcionką:





**This is ■ day/night mission.** – jest to misja dzienna/nocna,

**The wind is from 0 (N) at 24 kts.** – wiatr wieje ■ kierunku (wartość w stopniach oznacza azymut, ■ litera w nawiasie odczyt z kompasu) z prędkością 24 węzłów,

**The temperature is 78F.** – temperatura wynosi (wartość wyrażana jest w stopniach Fahrenheita, których przeliczenie na stopnie Celsjusza jest dość kłopotliwe),

**AA GUN, INFANTRY, SA-13, SA-11 SAM** units have been sighted. – spis rodzajów jednostek, jakie zostały wykryte w rejonie misji. Nie należy się zbytnio sugerować tymi danymi, gdyż nigdy nie są one pełne i należy się spodziewać wszystkich rodzajów uzbrojenia posiadanego przez wroga,

Enemy air activity is expected to be light/heavy/extremely heavy. – spodziewane siły powietrzne przeciwnika w rejonie działań są słabe/silne/bardzo silne,

**HIND/HIP/GAZELLE/HOKUM** – rodzaj śmigłowców jakie prawdopodobnie pojawią się w pobliżu; te dane są zwykle dokładne.

Trzecia kartka zawiera mapę terenu ■ oznaczonymi czterema najważniejszymi punktami, tj.:

- B – baza,
- F – FARP,
- P – cel misji nr 1,
- S – cel misji nr 2.



Ostatnia kartka nie zawiera danych dotyczących misji, lecz pozwala wycofać się ■ wykonywania tej misji (DECLINE MISSION), co w niektórych przypadkach nie powinno dziwić. Naciskając lewy przycisk myszy na polu obok którejś ■ kartek, gracz powraca do ekranu odprawy.

## ŚMIGŁOWCE

Wskazując pole na prawo od mapy gracz przechodzi do wyboru śmigłowca, którym za chwilę wystartuje do wykonywania misji. Do wyboru jest jeden z ośmiu śmigłowców najczęściej używanych przez US Army:

- AH-64A Apache,
- AH-64C Longbow Apache,
- AH-1W Super Cobra,
- OH-58D Kiowa Warrior,
- UH-60K/L Blackhawk,
- AH-6 Defender,
- RAH-66 Comanche
- RAH-66 Comanche Gunship.

Dla pilotów niższych rangą od 1st Lieutenant nie są dostępne śmigłowce Comanche (oba typy) oraz AH-64C. Śmigłowiec należy dobrać zgodnie z wymogami misji, tzn. jeżeli spodziewane są silne oddziały wroga, to nie należy wybierać śmigłowców lekkich i słabo opancerzonych, jak Kiowa czy Defender. Aby jednakże dokonać prawidłowego wyboru należy najpierw zapoznać się ■



charakterystykami śmigłowców. Poniżej przedstawiamy dane techniczne wszystkich maszyn US Army występujących w grze.

**AH-64A Apache** – podstawowy śmigłowiec typu gunship (ogólnie tym mianem określa się wszelkie pojazdy latające przeznaczone do niszczenia celów powierzchniowych) będący na uzbrojeniu US Army. Wciąż uznawany jest za najlepszy w swojej klasie, chociaż ostatnio pojawiło się kilku konkurentów, m.in. europejski Tiger, amerykański Comanche, czy południowoafrykański Rooivalk. Załoga składa się z pilota i pilota/strzelca siedzących w układzie tandem – ■ przodu strzelec, pilot ■ tyłu i wyżej, bliżej środka ciężkości. Podstawowym uzbrojeniem jest 30 mm działko łańcuchowe zawieszane pod kadłubem w kołysce nośnej, pozwalającej na swobodne manewrowanie nim w zakresie 220 stopni (110 w lewo i 110 w prawo) w poziomie oraz 71 stopni w pionie. Natomiast na uzbrojenie podwieszane przeznaczonych jest 6 węzłów (4 podskrzydłowe i 2 na krawędziach bocznych skrzydeł). Apache charakteryzuje się bardzo silnym opancerzeniem kabiny pilotów oraz małym profilem w podczerwieni zapewnianym przez urządzenia określane jako „czarne dziury” pochłaniające dużą część ciepła emitowaną przez silniki. Mocną stroną AH-64A jest także duża prędkość maksymalna wynosząca 128 węzłów.

**AH-64C Longbow Apache** – wersja rozwojowa Apache różni się od poprzednika m.in. wyposażeniem w radar MM-W, który umieszczony jest ponad wirnikiem kopuły. Emituje on fale milimetrowe, co pozwala na radarową obserwację w zakresie 360 stopni. Autorzy programu popełnili jednak błąd umieszczając ponad wirnikiem system do obserwacji w podczerwieni, lecz widać nie byli w stanie inaczej przedstawić możliwości radaru MM-W. Także dość znacznie w stosunku do oryginału zmodyfikowane zostało uzbrojenie podwieszane.

**AH-1W Super Cobra** – pierwszy amerykański śmigłowiec zbudowany w całości dla potrzeb zadań szturmowych (oczywiście nie od razu w wersji W). W śmigłowcach pochodzących ■ tej rodziny po raz pierwszy zastosowano:

uzbrojenie na pokładzie śmigłowca, układ tandem położenia załogi, obrotową wieżyczkę z uzbrojeniem strzeleckim i systemy pozwalające na wykonywanie lotów w każdych warunkach atmosferycznych. Tak więc Super Cobra jest ostatnim (jak dotąd) potomkiem rodziny „z tradycjami”. Uzbrojenie strzeleckie stanowi działko 20 mm zabu-

downane w wieżyczce pod nosem śmigłowca. Wyposażenie dodatkowe może być podwieszane na 4 węzłach podskrzydłowych. Głównym atutem Cobry jest stosunkowo niewielka sylwetka i duża prędkość maksymalna (135 węzłów). Nieco gorzej jest ■ opancerzeniem, gdyż zdarza się, że dość lekkie opancerzenie nie wystarcza by uchronić załogę przed ranami, ■ nawet śmiercią.

**UH-60 Blackhawk** – śmigłowiec transportowy UH-60 nie mają inego uzbrojenia poza karabinami maszynowymi montowanymi w bocznych drzwiach. Dopiero w wersji K po bokach kadłuba dobowane zostały dźwigiary pozwalające na podwieszanie uzbrojenia raketowego. Jednakże śmigłowce nawet w tej konfiguracji nie są w stanie spełniać roli szturmowców, czy śmigłowców bezpośredniego wsparcia. Znakomicie natomiast nadają się do przetrzucania wojsk na tereny przyfrontowe. Właśnie uzbrojenie raketowe pozwala im przebić się do miejsca zrzutu wojsk, a nie prowadzić walkę z wojskami pancernymi przeciwnika (od tego są gunshipy). Blackhawki w pierwszych wersjach nie miały opancerzenia pozwalającego czuć się w nich bezpiecznie, lecz po ostatnich modernizacjach pas ochronny został nieco pogrubiony i skutecznie chroni załogę przed trafieniami z broni małokalibrowej. Maszyny te nie powinny działać w osamotnieniu, gdyż wtedy bardzo łatwo stają się celami dział przeciwlotniczych lub SAM'ów.

**OH-58D Kiowa Warrior** – śmigłowiec ten jest uzbrojoną wersją śmigłowca obserwacyjnego OH-58 Kiowa. Rola jaką mu wyznaczono jest zwykle dość niewdzięczna, gdyż ma on za zadanie wskazywanie celów śmigłowcom szturmowym lub artylerii. W grze „GUNSHIP 2000” niestety nie uwzględniono tzw. kierowania pośredniego pociskami (np. Penguin), przez co





Kiowa stał się śmigłowcem jedynie obserwacyjnym. Wersja oznaczona symbolem „D” nazywana też Kiowa Warrior ma dwa zaczepy do podwieszania uzbrojenia. Zwykle na jego uzbrojenie składają się 4 lub 8 pocisków p. panc, lecz może on także przenosić pociski niekierowane i działka. Mocnym atutem tego śmigłowca jest system do obserwacji w podczerwieni umieszczony w kuli ponad wirnikiem głównym. Takie umieszczenie go pozwala na wykonanie zawisu za przeszkodą terenową (np. wzgórzem) i zlustrowania terenu bez

- zasobniki strzeleckie,
- pociski niekierowane,
- pociski kierowane.

Dostępne są dwa rodzaje zasobników strzeleckich:

**GPU-2/A** – karabin kalibru 7.62 mm pozwalający prowadzić skuteczny ogień na odległości do 1 km; zapas amunicji – 1500 sztuk;

**SUU-11/A** – karabin kalibru 20 mm o skutecznym zasięgu do 1.5 km; w zasobniku znajduje się 300 pocisków.

W lotnictwie amerykańskim jest używany zasadniczo tylko jeden rodzaj pocisków niekierowanych – Hydra kalibru 70 mm. Jego poszczególne wersje różnią się jedynie głowicami, ■ co za tym idzie przeznaczeniem:

**M247** – głowica kumulacyjna przeznaczona do niszczenia celów silnie opancerzonych,

**M261** – głowica burząca – do atakowania celów nie- lub lekko opancerzonych,

**M255** – głowica odłamkowo-burząca – do atakowania celów nie- lub słabo opancerzonych z możliwością atakowania siły żywej (piechoty),

Wszystkie pociski mają zasięg 3 km i powinny być odpalane ■ zawisu lub przy niewielkiej prędkości. Krzyż celownika należy ustawić tak, aby punkt oznaczający cel wypełnił dokładnie lukę między liniami krzyża. Pociski niekierowane są ładowane do zasobników po 7 lub 19 sztuk. Oczywiście najliczniejszą grupę stanowią pociski kierowane. Zaczniemy od pocisków klasy powietrze-powietrze:

**AIM-9 Sidewinder** – jeden ■ najczęściej używanych aktualnie na świecie pocisków; naprowadzany jest pasywnie podczerwienią; jego zasięg wynosi 18 km. Najlepiej jest odpalać go do przeciwnika oddalającego się. Przy starciu czołowym należy odpalić go z możliwie dużej odległości, aby głowica zdołała uchwycić cel. Pocisk należy odpalić w momencie, gdy na celu pojawi się biała prostokąt z kropką pośrodku, infor-

mujący, iż cel znajduje się w zasięgu pocisku (ta sama zasada obowiązuje dla wszystkich pocisków kierowanych).

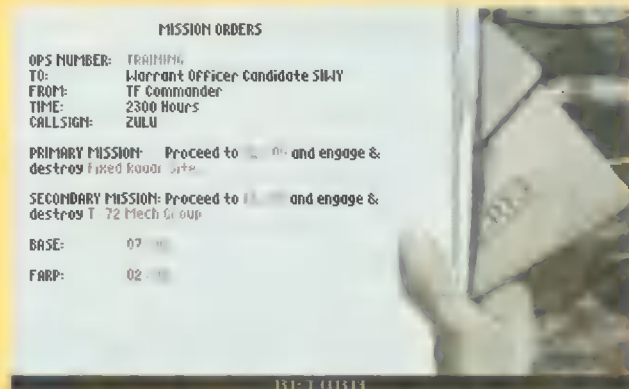
**AIM-92 Stinger** – lekki pocisk używany przede wszystkim przez piechotę (odpalany z ręcznych wyrzutni) i śmigłowce ze względu na niewielką masę. Jego dość dużą wadą jest niewielki zasięg (do 6 km) oraz mała głowica bojowa nierzadko nie będąca w stanie strącić śmigłowca. Podobnie jak Sidewinder, tak Stinger jest naprowadzany podczerwienią. Identyczna jest także zasada odpalania.

Nadszedł czas na przedstawienie głównej broni współczesnych śmigłowców bojowych. Są nią kierowane pociski klasy powietrze-ziemia:

**AGM-65 Maverick** – pocisk naprowadzany telewizyjnie przy użyciu kamer noktowizyjnych. Przeznaczony jest do niszczenia celów silnie opancerzonych (np. czołgów, bunkrów, itp.) na odległościach do 25 km. Zależnie od wersji ma głowicę samosterującą lub półaktywną (sterowanie sygnałami radiowymi z nosiciela). Jest pociskiem ciężkim i z tego powodu rzadko stosowanym na śmigłowcach. Polecam go do niszczenia jednostek pływających przeciwnika.

**Sidarm** – jest to pocisk pochodny od AIM-9. Wymieniono w nim głowicę na odłamkową ■ zapalnikiem zbliżeniowym oraz system naprowadzania na bierny radiolokacyjny. Efektem tych zmian jest powstanie bardzo skutecznego pocisku antyradarowego, tzn. przeznaczonego do niszczenia obiektów (stacji radarowych, itp.) oraz pojazdów (samobieżnych dział plot i wyrzutni SAM) emitujących fale radiowe. Zasięg pocisku został zmniejszony do 15 km, lecz i tak bardzo rzadko nadarza się okazja użycia go na odległość większą od 7-8 km.

**AGM-114 Hellfire** – najpopularniejszy pocisk przeciwpancerny stosowany na śmigłowcach. Jego ogromną zaletą w porównaniu ■ innymi pociskami tej klasy (np. HOT lub TOW) jest maksymalny zasięg (do 6 km) oraz bardzo wysoka skuteczność. Jest on naprowadzany wiązką laserową emitowaną przez nosiciela, dzięki czemu działa niezawodnie w każdych warunkach atmosferycznych. Pocisk ten należy do klasy „odpal i zapomnij” (fire & for-



możliwości wykrycia przez przeciwnika (ponad wzgórze powinna wystawać jedynie kopuła ■ systemem obserwacyjnym lub ewentualnie niewielka część śmigłowca).

**OH-58** – powstał na bazie śmigłowca komunikacyjnego, więc jego opancerzenie pozostawia wiele do życzenia w starciach ■ silnym przeciwnikiem.

**AH-6 Defender** – jedna z pochodnych śmigłowca rozpoznawczego OH-6 Cayuze. Śmigłowiec ten w niewielkim stopniu różni się od Cayuze, ■ główną zmianą są dwa węzły do podwieszania uzbrojenia oraz zwiększone opancerzenie kabiny. Główną zaletą tego śmigłowca (i w zasadzie jedynej) jest bardzo mała sylwetka trudna do zaobserwowania, szczególnie w nocy. Po OH-6 odziedziczył on system obserwacji w podczerwieni umieszczony ponad wirnikiem głównym. Zdecydowanie słabym punktem Defendera jest prędkość – maksymalnie 97 węzłów. Jest świetny w misjach na niewielkich dystansach, szczególnie w nocy.

**RAH-66A Comanche** – wszelkie dane o tej konstrukcji pozostają na razie w sferze domysłów, gdyż pierwszy prototyp ■■ został oblatany w połowie 1995 roku. Od wielu miesięcy natomiast znana jest jego makietka prezentowana na wielu salonach lotniczych. Jego kształt ma zapewniać zmniejszenie odbicia radarowego (technologia stealth). Główną zmianą w porównaniu do współczesnych konstrukcji będzie umieszczenie części uzbrojenia w lukach bombowych, co dodatkowo zmniejszy pole odbicia fal radiowych. W grze śmigłowiec ten odznacza się nowoczesnym uzbrojeniem raketowym. Uzbrojenie strzeleckie stanowi działko 20 mm. W przypadku tej konstrukcji należy pamiętać, iż ma on chowane podwozie. Jest najszybszym symulowanym śmigłowcem. Jego prędkość maksymalna to ok. 140 węzłów.

#### UZBROJENIE

Uzbrojenie podwieszane można podzielić na trzy kategorie:





get), czyli po odpaleniu pocisku nie trzeba obserwować celu, aż do momentu trafienia go przez pocisk.

**Hellstreak** – pocisk ten jest mutacją Hellfire'a. Jest to mianowicie szybcyjaca bomba p. panc o zasięgu 7 km także sterowana laserowo. Szczególnie skuteczna w zwalczaniu umocnień i obiektów opancerzonych (bunkry, mosty, itp.).

**Hellfire MM-W** – jest to prawdopodobnie kolejny błąd popełniony przez autorów, gdyż pocisk taki nie istnieje i nic nie wskazuje na to, aby był opracowywany. Skrót MM-W sugeruje, iż rakiety te współpracują z radarem śmigłowca AH-64C. Jest to ewidentnym przekłamaniami, gdyż pociski opracowywane dla Longbow Apache'a są pochodnymi pocisku Maverick, a nie Hellfire. Tak czy inaczej Hellfire MM-W ma zasięg 8 km i jest sterowany laserowo.

**TOW-2** – pocisk przeciwpancerny przystosowany do niszczenia czołgów wyposażonych w pancerz reaktywny. Wysunięta głowica ma za zadanie spowodować eksplozję pancerza, a druga głowica atakuje sam obiekt. Głównymi wadami tego uzbrojenia są: sposób naprowadzania (przewodowy, wymagający przez cały czas obserwacji celu) oraz zasięg (do 4 km).

**Penguin** – pocisk przeciwokrętowy naprowadzany systemem zbliżonym do pocisku Maverick. Ma on jednak o wiele większy zasięg (do 40 km) oraz większą głowicę bojową. Uzbrojenie to jest raczej mało przydatne do walk na lądzie.

#### DOBÓR UZBROJENIA

Po wybraniu śmigłowca należy go uzbroić i odpowiednio wyposażyć. Pod widokiem na śmigłowca znajduje się okienko z aktualnym stanem maszyny. Oto znaczenia poszczególnych komunikatów:

**CHAFF** – ilość pojemników z paskami folii aluminiowej do zakłócania głowic rakiet naprowadzanych radiolokacyjnie,

**FLARES** – ilość tzw. pułapek termicznych,

**FUEL** – ilość zabranego paliwa (100% oznacza pełne zbiorniki),

**LOAD** – jaki procent udźwigu śmigłowca został wykorzystany (powyżej 100% oznacza, iż maszyna jest zbyt obciążona uzbrojeniem i paliwem, aby wystartować),

**ROUNDS** – ilość pocisków do działka (jeżeli w ogóle takie posiada).

Na prawo od nich znajduje się spis uzbrojenia już podwieszono pod śmigłowcem. Tabela po prawej stronie ekranu pozwala na wybranie odpowiedniego uzbrojenia i umieszczenie go na pylonach. Poniżej listy dostępnego uzbrojenia znajdują się komendy pozwalające na zmianę elementów wyposażenia:

**REMOVE WEAPONS** – opcja pozwalająca na usunięcie wybranych elementów lub całego (REMOVE ALL) załadowanego uzbrojenia,

**CHANGE HELICOPTER** – opcja zmiany śmigłowca,

**AMMO** – ustalanie ilości amunicji do działka,

**FUEL** – ustalanie zabieranej ilości paliwa,

**CHAFF/FLARES** – wybór ilości zabieranych zasobników i paskami folii i flar,



**SQUAD/CARGO** – załadowanie piechoty lub wyznaczonego ładunku.

Doboru śmigłowca i uzbrojenia powinien się dokonywać po zapoznaniu z celami misji oraz zgodnie z prawdopodobnym uzbrojeniem, wyszkoleniem i wsparciem powietrznym po stronie przeciwnika. Nie należy także lekceważyć informacji naniesionych na mapę. Jeżeli cele leżą daleko od bazy, gracz powinien wybrać śmigłowca dobrze opancerzonego i mogącego przenosić większą ilość uzbrojenia (np. Apache). Jeżeli jednym z celów misji jest przesuwający się oddział przeciwnika (np. pluton wozów rozpoznawczych) należy wybrać śmigłowca, w którym cel był widziany (najlepiej AH-1W lub Apache). Duży wpływ na wybór odpowiedniego śmigłowca ma również rodzaj celów. I tak, jeżeli celem jest obiekt w miarę stacjonarny i niezbyt silnie opancerzony (np. mobilne stanowisko plot lub wyrzutnia SCUD'ów) powinno się postawić na śmigłowca wyposażony w działko o kalibrze powyżej 7.62 mm, przy użyciu którego będzie można zniszczyć cel misji. Przed podobnymi dylematami staje gracz przy wyborze uzbrojenia podwieszanego. Przy wyborze lekkiego śmigłowca głównym problemem staje się bardzo mały udźwig. Jeżeli

spodziewane siły lotnicze przeciwnika są silne należy zabrać pociski Stinger. Jeżeli spodziewany jest słaby opór radziłbym zaryzykować i zamiast Stingerów zabrać zasobnik pociskami niekierowanymi (najlepiej M247), gdyż poza tym, że skutecznie zwalczają one wozy opancerzone mogą być użyte w pojedynkach powietrznych (nie jest to wprawdzie zbyt wygodna broń, lecz za to spełnia dwa zadania. Wskazane jest także zabranie chociaż minimalnej ilości pocisków kierowanych powietrze-ziemia, gdyż podchodzenie do SAM'a na odległość 3 km i wykonanie zawisu nie należą do czynności zbyt bezpiecznych, ani rozsądnych. Natomiast przy ciężkich śmigłowcach ilość pylonów jest zwykle większa, co pozwala na zabranie większej ilości broni. W miarę możliwości należy w każdy lot zabierać pociski przeciwlotnicze. Jeżeli przeciwnik w powietrzu ma słabe siły, wystarczą dwa Sidewindery. Jeżeli jednak przeciwnik jest silny lub bardzo silny, bezpieczniej jest zabrać 4 Stingery. Zwykle jeden Stinger nie wystarczy by zestrzelić wrogi śmigłowca, lecz by strącić np. Mi-24 wystarczy trafienie Stingerem i 2-3 serii z działka. Jeżeli ustawiona konfiguracja odpowiada naszym oczekiwaniom należy wybrać opcję ACCEPT.

#### USTALENIA PRZED STARTEM

Aby przejść do wykonywania misji należy wskazać na mapę za plecami oficera często gestykulującego przed grupą pilotów. Po chwili na ekranie ukaże się ekran Preferences. Tutaj ustala się trzy rodzaje opcji:

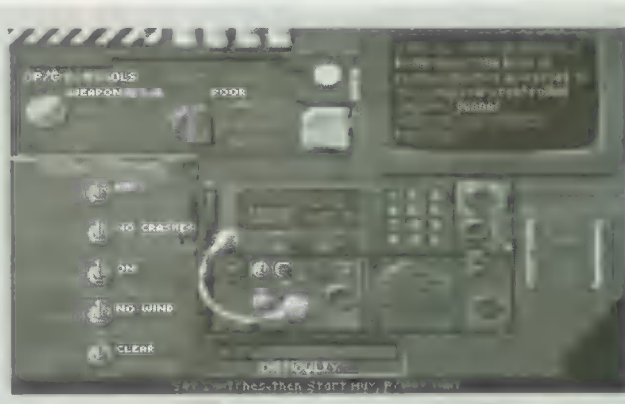
**CP/G CONTROL** – zakres działania ko-pilota,

**ENEMY QUALITY** – poziom umiejętności przeciwników,

**FLIGHT CONTROL** – opcje dotyczące bezpośrednio lotu.







Ko-pilot może wypełniać zadania w trzech zakresach:

**WEAPONS/C.M.** – obsługuje on broń i systemy walki elektronicznej,

**C.M.** – obsługuje tylko systemy walki elektronicznej,

**NONE** – jest tylko biernym obserwatorem. Od ustawienia poziomu umiejętności przeciwnika zależy np. jak szybko wyrzutnie SAM wychwycą śmigłowiec gracza i odpalą swoje pociski. Możliwe jest ustawienie jednego z czterech poziomów:

**POOR** – niski,

**AVERAGE** – średni,

**CRACK** – wysoki; ci ludzie znają się na swojej robocie,

**ELITE** – bardzo wysoki; po prostu elita.

Szerszego omówienia wymagają jeszcze opcje związane z lotem:

**FLIGHT EASY/REALISTIC** (lot łatwy/realistyczny) – różnica jest dokładnie taka sama jak w „GUNSHIP”ie, czyli w locie łatwym przy rozwijaniu maksymalnej prędkości podniesienie nosa maszyny nie powoduje wznoszenia, a jedynie spadek prędkości.

**LANDINGS NO CRASHES/REALISTIC** (lądowania bez katastrof/realistyczne) – opcja ta pozwala początkującym pilotom na uniknięcie kłopotów związanych z lądowaniami, choć te mogą sprawiać kłopoty jedynie w przypadku naprawdę ciężkich uszkodzeń śmigłowca (np. uszkodzenie rotora głównego lub ogonowego).

**AVOIDANCE ON/OFF** (system automatycznego unikania kolizji włączony/wyłączony) – ta opcja dotyczy w szczególności autopilota. Otóż, jeżeli gracz, świadomie lub nie, leci wprost na wzgórze przy włączonym systemie automatycznego unikania kolizji, komputer uruchamia większy ciąg i powoduje „przeskoczenie” wzgórza. Natomiast przy wyłączonym systemie takie próby zakończyć mogą się tragicznie.

**WIND NO WIND/REALISTIC** (włączenie/wyłączenie wiatru) – wiatr ma wpływ jedynie na prędkość maksymalną osiąganą przez śmigłowiec.

**VISIBILITY CLEAR/REALISTIC** (widoczność idealna/realistyczna) – od tego zależy działanie systemów obserwacji, przez co gracz może zostać później zauważony lub samemu mieć trudności z odnalezieniem celu szczególnie w trudnych warunkach atmosferycznych. Wszystkie te opcje mają wpływ na wskaźnik DIFFICULTY (poziom trudności).

## KABINY

Kabiny poszczególnych śmigłowców dość znacznie różnią się od siebie wyglądem, lecz zawsze zawierają jednakowy zestaw wskaźników. W czasie pierwszych lotów należy szczególną uwagę zwracać na wskaźniki i zapoznawać się z zasadami ich działania, by móc w czasie gry określić swą sytuację tylko na podstawie wskazań urządzeń pokładowych. Większość wskaźników analogowych ma swoje odpowiedniki w postaci wyświetlaczy pokazujących wartości liczbowe. Po zmianie śmigłowca, przed startem najlepiej jest chwilę popatrzeć na tablicę i zorientować się w położeniu poszczególnych wskaźników, aby w czasie lotu nie mieć problemów z ich odnalezieniem. Wszystkie śmigłowce są wyposażone w wielofunkcyjne wyświetlacze monitorowe pozwalające na wyświetlanie wybranych danych poczynając od obrazu namierzonego celu, przez mapę, informacje o wykonaniu poszczególnych misji, odległości do kolejnych punktów po szczegółowe dane o stanie paliwa i uzbrojenia. W kilku śmigłowcach zwykłe ekrany radaru także zostały przedstawione jako jedna z opcji wyświetlaczy (w takich wypadkach występują dwa ekrany), co pozwala na swobodne ustawianie potrzebnej aktualnie konfiguracji danych na monitorach.

## HUD

Head Up Display jest wskaźnikiem przedziernym wyświetlającym na przedniej szybie wszelkie dane potrzebne pilotowi do kierowania śmigłowcem i prowadzenia walki. Po lewej stronie znajduje się prędkościomierz (w okienku jest wyświetlana wartość liczbową; gdy okienko miga oznacza to, iż podawana prędkość dotyczy lotu do tyłu). Po prawej stronie umieszczono wysokościomierz. Jego czerwona część oznacza przedział wysokości w obrębie którego będzie sygnalizowana bliskość od ziemi. Niski brzęczyk, zwraca uwagę pilota na fakt, iż wysokość lotu spadła do niebezpiecznego poziomu. Wysokość od której komputer ma zacząć sygnalizowanie bliskości od ziemi może być zmieniona przez gracza na 50 stóp.

## TRASA PRZELOTU

Przed uruchomieniem rotora należy zapoznać się z mapą i najlepiej od razu ustalić trasę przelotu. Ekran mapy uruchamia się klawiszem F10, a spacja daje efekt powiększenia. Po mapie można poruszać kursorem (bez powiększenia) lub całym powiększonym obrazem. W obydwu przy-

padkach do przemieszczania po mapie służy joystick. Bez powiększenia dostępna jest opcja TO BASE (leć do bazy; naciśnięcie „B” po raz drugi powoduje nakierowanie na FARP). Natomiast przy powiększeniu można ustalać dokładną trasę przelotu. Opcja FLY TO (leć do) zmienia kursor w znacznik punktów i pozwala umieścić znacznik punktu nr 1 na żądanym miejscu. Następnie komputer czeka na ustawienie punktu 2. Jeżeli taki ma istnieć, wyznaczamy jego położenie i ustawiamy go wciskając FIRE. Jeżeli jednakże chcemy pozostać przy jednym punkcie, wciskamy ESC. Maksymalnie można na mapie ustawić 3 punkty trasy. Wyznaczając trasę przelotu należy kierować się przede wszystkim bezpieczeństwem i dlatego też gracz powinien jak najmniej czasu spędzić nad otwartą przestrzenią, a jak najczęściej przemycać pomiędzy górami. Nie powinno się także kurczowo trzymać ustalonej trasy lotu. Przy powiększeniu mapy dostępne są opcje ADJUST 1/2/3 WAYPOINT pozwalające przesunąć jeden z punktów. W razie natrafienia na duże zgrupowanie przeciwnika, z którym spotkanie nie jest nam na rękę, powinno się dostosować trasę lotu do aktualnego położenia gracza i wykorzystując najbliższe góry, przemknąć bokiem. Jeżeli w pobliżu nie jest spodziewane zgrupowanie wrogich sił, można użyć opcji autopilota prowadzącego śmigłowca po trasie wytyczonej przez kolejne punkty.

## ZGRUPOWANIA ŁADOWE

W programie tym zgrupowania lądowe przeciwnika są zwykle kojarzone dość losowo, i tak np. w plutonie z dwoma T-72 może być BMP-1 lub nawet jakiś lekki wóz rozpoznawczy. Na obu teatrach działań dominuje sprzęt radziecki, a nad Zatoką Perską bardzo często można natknąć się na wozy francuskie. Wszystkie natomiast działa przeciwlotnicze i wyrzutnie SAM pochodzą z ZSRR (co z resztą nie powinno dziwić, gdyż w zasadzie radziecki przemysł jako jedyny na świecie produkował tak masowo naziemny sprzęt plot). Czołgi, to zwykle T-62, T-72 lub T-80. Natomiast wozy opancerzone, to bardzo chaotyczna mieszanka – od BMP-1, po EE-11. Olbrzymim błędem autorów jest to, iż praktycznie każdy pojazd można zniszczyć przy użyciu działka.

opracowanie: Adam Barczyński „Frey”  
w oparciu o wersję na Amigę



# KONKURSY

## KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Ta rubryka już na stałe zagościła na łamach naszego pisma. Okazuje się, że wśród naszych Czytelników większym powodzeniem cieszą się gry prostsze, jak np. „SYNDICATE”. Otrzymałiśmy bardzo dużo ciekawych instrukcji za które serdecznie dziękujemy. Niestety w tym numerze nie zmieścił się opis do tego bardzo dobrego programu, ale co się odwlecze... W kolejce czekają także opisy do „ROBOCOP 3”, „CAESAR” i „LEGACY”. Przepraszamy wszystkich uczestników konkursów za opóźnienia w ich rozstrzygnięciu. Dolożymy jednak wszelkich starań, aby już w następnych numerach ogłosić zwycięzców wszystkich wcześniejszych konkursów.

## NOWY KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Do wspólnej zabawy proponujemy dziś dwie gry. Są to: „X-WING” dodatkowej misje i „BETRAYAL AT KRONDOR”. Gorąco namawiamy do wzięcia udziału w konkursie wszystkich naszych Czytelników, bez względu na wiek i umiejętności. Każda nadesłana praca będzie uważnie przeczytana i rzetelnie oceniona, a każdy kto do nas napisze, dostanie odpowiedź. Otrzyma od nas opinie o swoim opisie, a także uwagi, wskazówki i być może propozycję stałej współpracy z naszym magazynem.

### X-WING – IV DUTY TOUR

Dla nikogo nie było chyba zaskoczeniem, że po tak wielkim sukcesie gry producent LucasArts zdecydował się na jej kontynuację. Tak też się stało, a miłośnicy „X-WING” mogą nadal rozkoszować się swoją ulubioną grą. W tym numerze zakończyliśmy opis do wszystkich trzech kampanii programu głównego „X-Wing”. „Dysk misyjny” zawiera scenariusz do 15 nowych akcji bojowych wchodzących w skład IV kampanii. „Imperial Pursuit”, bo taki tytuł nosi najnowsza tura, nawiązuje bezpośrednio do poprzednich części sagi i do odwiecznej walki zbuntowanych Rebeliantów z siłami Imperium. Po zniszczeniu przez Sprzymierzonych straszliwej broni Cesarstwa – „Gwiazdy Śmierci” i zawarciu przez nich nowych, korzystnych sojuszy, podstępny senator Palpatine nie tylko nie zrezygnował z dalszej walki, ale wystąpił nawet przeciwko Rebeliantom następną, potężną flotą. Siły Imperium okazały się tak ogromne, że pomimo znacznie większych niż dotychczas możliwości, Sprzymierzeni musieli uciekać z jednej z największych swoich baz na planecie Yavin. Czy także i tym razem uda Wam się wykonać wszystkie, postawione przez naczelne dowództwo zadania i zapobiec triumfowi śmiertelnego wroga niepodległych ludów Galaktyki?

### BETRAYAL AT KRONDOR

Jak twierdzą producenci gry z firmy Sierra, a właściwie Dynamix – spółki należącej, jak to się ładnie określa, do wielkiej rodziny Sierry – mamy do czynienia z pierwszą grą virtual role playing. Fabuła programu oparta jest na powieści Raymonda E. Feistisa zatytułowanej „Riftwar Saga”. Program zrealizowano z wielkim rozmachem, nie oszczędzając na ten cel pieniędzy i środków. Podobnie jak w legendarnej już grze „CHEART OF CHINA” opracowanej także przez Dynamix, do całego przedsięwzięcia zatrudniono zawodowych aktorów, ubrano ich w odpowied-

nie stroje i nakręcono film. Następnie zdigitalizowano niektóre sekwencje, które teraz możemy oglądać w grze. Efekty są doprawdy rewelacyjne. Wspaniała grafika 3D, odwzorowująca na trójwymiarowym polu akcję przeplatana digitalizowanymi ilustracjami, musi robić wrażenie. Jeśli chodzi o samą fabułę, to nic nowego. Ot, po prostu dwóch żądnych przygód młodzieńców wyrusza do tajemniczej krainy zwanej Midkemią. Jeden z nich pragnie doskonalić swe umiejętności w sztuce magii, drugi zaś pragnie zostać wielkim wojownikiem...

Zajemy sobie sprawę, że opisanie tego programu jest niezwykle trudnym zadaniem. Mamy jednak nadzieję, że nasi Czytelnicy, jak zwykle nie zawiodą. Czekamy na listy od Was. Dla zwycięzców jak zwykle przewidziane są wysokie nagrody pieniężne.

**Uwaga!** Oba programy dostępne są tylko w wersji na IBM PC.

## KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Poniżej zamieszczono pięć pytań, na które bez trudu powinni odpowiedzieć stałe Czytelniczki naszego pisma. Jeśli będziecie mieli problemy z odpowiedziami na niektóre pytania, radzimy sięgnąć do poprzednich wydań „CS”, a na pewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

### PYTANIA:

1. Podaj tytuł pierwszej polskiej gry przygodowej.
2. W jakiej grze występuje arcymag Khelben Czarnobrody?
3. Jak ma na imię pies Pepper?
4. Wymień imiona trzech bohaterów występujących w grze „Day of the Tentacles”.
5. Ile numerów „COMPUTER STUDIO” ukazało się dotychczas?

Na odpowiedzi czekamy do dnia w którym do kiosków trafi nr 7/93.

**UWAGA!** Oprócz odpowiedzi koniecznie podaj typ swojego komputera.

Korespondencję należy przysyłać na adres:

**COMPUTER STUDIO**

**04-202 Warszawa**

**al. Marsa 6**

## ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW z nr 4/93 (12)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. „X-WING”
2. „Freddy Pharkas”
3. Team 17
4. Roger Wilco
5. Patti

Dziękujemy wszystkim, którzy wzięli udział w konkursie. Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania otrzymują joysticki f-my Quick Shot.

### LISTA NAGRODZONYCH:

1. MAREK PŁOĆIENNIK, Wrocław, ul. Piłczycka 81/9
2. TOMASZ MIAZEK – MIODUSZEWSKI, Warszawa, Andersena 1B/2
3. GRZEGORZ WASZCZAK, Biała Podlaska, ul. Leszczyńska 7/37
4. ŁUKASZ PODLASIN, Kutno, ul. Wilcza 3/19
5. MICHAŁ SOBCZAK, Łódź, ul. Objazdowa 9/2

Gratulujemy!

Nagrody wyślemy pocztą.

**Uwaga!** Prosimy o pilny kontakt Tomasza Osaka, Ryszarda Zarębę, Piotra Grzeszczaka.

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 zł .....  
Pobrano opłatę

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 zł .....  
Pobrano opłatę

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 zł .....  
Pobrano opłatę



## PRENUMERATA

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „CS” poczynając od numeru następnego tj. 6/93 (15), oraz 3 „Wydania Specjalnych „Computer Studio” od nr. 6/93.

Cena 1 egz. „CS” w prenumeracie wynosi 15.000 zł.

Cena 1 egz. „Wydania Specjalnego CS” wynosi 10.000 zł.

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

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej.

## JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „CS” należy po prostu czytelnie (najlepiej drukowanymi literami) wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniędzy. Nadać na adres redakcji określoną kwotę, a na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję) napisać których numerów dotyczy zamówienie oraz ponownie podać imię, nazwisko i adres zamawiającego.

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

+ 4.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 6.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 6.000 (koszty) = 36.000 zł.

Można nabyć jeszcze następujące numery „CS”:

**Numer Składankowy 2-3-4**  
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS”:  
COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, BEHOLDER I, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE II...  
cena det. 20.000 zł.

**Numer Składankowy 5-6-7**  
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER, ANOTHER WORLD...  
cena det. 20.000 zł.

**COMPUTER STUDIO Nr (8) 5/92**  
GOBLINS, 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) 2/92**  
FIRST SAMURAI cz. 1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz. 1, DARKSEED, MEGA-lo-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6  
cena: 10.000 zł.

**COMPUTER STUDIO Nr (11) 3/93**  
FIRST SAMURAI cz. 2, CADAVER cz. 2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz. 2, FIRE FORCE, AMAZON.  
cena: 15.000 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<sup>30</sup>-19<sup>00</sup>)

*Pytajcie w sklepach komputerowych!*

## COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery   
6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 6/93 (15)  
w ilości ..... egz.

oraz  
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości ..... egz. od nr. 6/93

Adres zamawiającego:

## COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery   
6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 6/93 (15)  
w ilości ..... egz.

oraz  
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości ..... egz. od nr. 6/93

Adres zamawiającego:

## COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery   
6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 6/93 (15)  
w ilości ..... egz.

oraz  
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości ..... egz. od nr. 6/93

Adres zamawiającego:



## MSS

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Programy, instrukcje, literatura

AMIGA 500/2000  
COMMODORE 64/128  
ATARI 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

## DYSKIETKI

- HD 3,5"
- DD 5,25"
- HD 5,25"

## SPRZEDAŻ

**KAŻDA ILOŚĆ - HURT I DETAL**

Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową  
za pobraniem pocztowym

Zapraszamy!

Nasz adres:  
02-181 WARSZAWA  
UL. MACIEJKI 8  
tel. 46-56-89

## 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./fax 638-12-09

## POLECAMY

★ NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA KOMPUTEROWE:

AMIGA ACTION 3 dyski .....	145 000 zł	PC GAMER 2 dyski .....	140 000 zł
PC ZONE 3 dyski .....	145 000 zł	PC ACTION 2 dyski .....	140 000 zł
AMIGA GAMES 2 dyski .....	140 000 zł	PC POWER 2 dyski .....	140 000 zł
AMIGA FORMAT 2 dyski .....	140 000 zł	i wiele innych	

Wysyłka na cały kraj. Także prenumerata. Cennik z października 1993.

★ GRY TV NINTENDO  
8-BIT oraz cartridge

★ GRY TV SEGA 16-BIT  
oraz cartridge

★ JOYSTICKI ANGIELSKIE  
- 1 rok gwarancji

## UWAGA!!!

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

Jeżeli chciałbyś się zająć rozprowa-  
dzaniem naszych programów edu-  
kacyjnych i przy okazji nieźle zarobić,  
koniecznie skontaktuj się z nami:

"PKTS"  
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

Wysyłkowa sprzedaż programów komputerowych  
„QUARTO”

Poleca szeroki wybór  
oprogramowania dla komputerów

IBM PC

- GRY
- PROGRAMY UŻYTKOWE
- PROGRAMY DEMONSTRACYJNE, MODUŁY
- WSZYSTKIE NOWOŚCI
  - Błyskawiczna realizacja
  - Zniżki dla uczniów, studentów!
  - Co 5 dysk gratis!
  - Pomoc dla początkujących

PEŁNA OFERTA GRATIS NA DYSKIETCE 5,25.

Po katalog zadzwoń lub napisz:

„QUARTO”  
20-246 Lublin  
skr. poczt. 15 / tel. 77-22-51



PIERWSZA POLSKA GRA PRZYGODOWA NA IBM PC!!!

# TAJEMNICA STATUETKI

Scanned by Gozdek  
Classic Computers Online  
[www.cconline.com.pl](http://www.cconline.com.pl)



SPRZEDAŻ  
WYSYŁKOWA

## SENSACJA! PRZYGODA! HUMOR! MAGIA!

Z muzeów całego świata giną relikwie pradawnych kultów. Trop prowadzi na pewną tropikalną wyspę. Interpol wysłał tam swojego agenta... Czekają Cię niebezpieczne przygody, zaskakujące odkrycia i duża dawka dobrej zabawy!

METROPOLIS  
pl. Powstańców 81, 5 n 6  
53-329 Wrocław  
tel. (0-71) 68-99-46

Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 188 tys. + VAT = 231 tys. zł  
Przesyłka za zwrotem pocztowym bez dodatkowych kosztów.

Zapraszamy także do współpracy odbiorców hurtowych – oferujemy atrakcyjne warunki współpracy oraz wysokie rabaty.

Do gry potrzebny jest co najmniej IBM PC AT lub kompatybilny z dyskiem twardym i grafiką VGA.