

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 7/93 (15)

INDEX 355127

CENA: 15.000

EYE OF THE BEHOLDER II

PRINCE OF
PERSIA 2

HERO
QUEST III

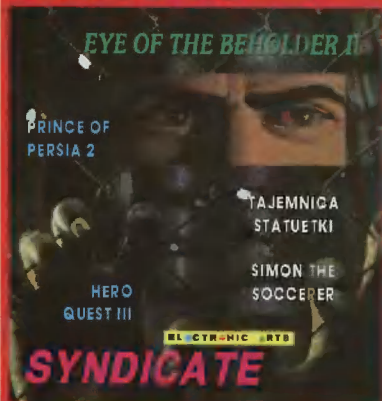
TAJEMNICA
STATUETKI

SIMON THE
SORCERER

EL ■ CTRONIC ▲ ARTS

SYNDICATE

COMPUTER STUDIO



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 18

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

Jak ten czas szybko leci. Znowu minął rok. Był to dla nas bardzo pracowity okres i mimo, że nie zrealizowaliśmy wszystkich planów, rok ten uważamy za udany. Przede wszystkim cieszymy się, że powiodła się próba zmiany szaty graficznej naszego pisma. W stosunku do poprzednich, czarno-białych wydań „CS” zmiany są naprawdę olbrzymie. Ten numer „CS” to już czwarty z kolei z nową szatą graficzną. To jeszcze nie nasze ostatnie słowo w tej dziedzinie. W dalszym ciągu będziemy starali się systematycznie podnosić poziom „Computer Studio”. Czy wpłynie to na wzrost ceny pisma? Pisanie dzisiaj o cenach, które będą obowiązywały w przyszłym roku, to jak wróżenie z fusów. Będziemy starali się o utrzymanie jej, jak najdłużej na nie zmienionym poziomie. Jednak na większość czynników wpływających bezpośrednio na cenę pisma, nie mamy wpływu.

W dalszym ciągu konsekwentnie będziemy realizowali dotychczasowe założenia pisma – stawiamy na jakość opisów, a nie na ich ilość. Bez wątpienia instrukcje zamieszczane w „CS” są bardziej szczegółowe i dokładne niż gdzie indziej. Tak będzie również w nadchodzącym roku '94.

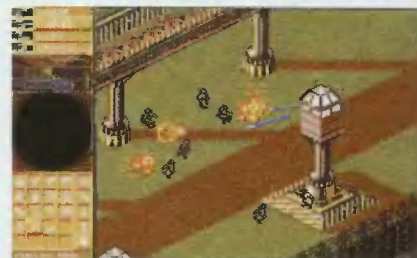
Z okazji Świąt Bożego Narodzenia i Nowego Roku, życzymy Wszystkim wszelkiej pomyślności w pracy, szkole i życiu osobistym.

REDAKCJA

Spis Treści

ELECTRONICS ART

1



SYNDICATE

8



TAJEMNICA STATUETKI

15

PRINCE OF PERSIA 2

16

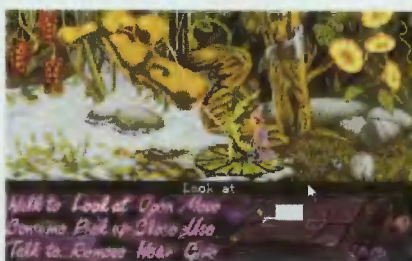


SIMON THE SOCCERER

20

EYE OF THE BEHOLDER II

25

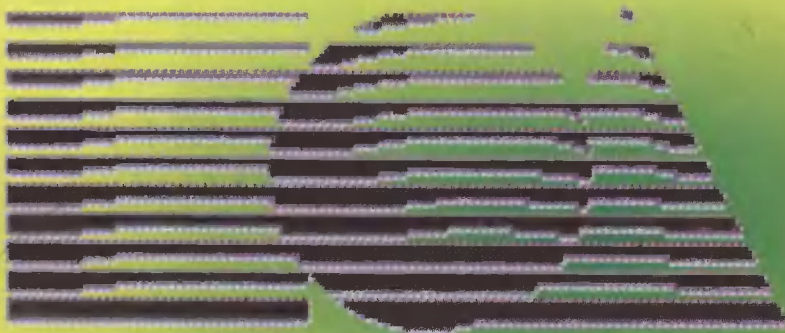


HERO QUEST III

28

KONKURSY

31



ELECTRONIC ARTS



Po krótkiej przerwie powraca nasz nieustający cykl, w którym prezentujemy najbardziej znaczące firmy software'owe – w szczególności te działające w dziedzinie gier komputerowych. Dzisiaj – entliczek, pętliczek – wypadło na Electronic Arts. Ale bez przesady, wybór ten wcale nie jest przypadkowy. Doszliśmy oto do punktu, kiedy koniecznie trzeba wyjaśnić zasady funkcjonowania rynku gier na Zachodzie. Działalność Electronic Arts wydaje się tu idealna jako przykład.

Na początku wypada nam – piszącym o grach – wytłumaczyć się z pewnej nieścistości, jaką często popełniamy, nazywając każde z przedsiębiorstw zajmujących się grami, firmą komputerową, względnie firmą software'ową. Błąd ten jest o tyle niezawiniony przez nas, że w języku polskim brak dokładnych określeń oddających specyfikę funkcjonowania takich firm, jak choćby Electronic Arts. Jest ona jednym z największych potentatów na rynku software'owym, ale jej działalność daleko wykracza poza samo programowanie gier. Nazywając rzeczy po imieniu, trzeba powiedzieć, że Electronic Arts jest wielkim koncernem, który zajmuje się produkcją i dystrybucją gier. Do „EA” należy cały szereg mniejszych firm, zespołów czy pojedynczych ludzi, trudniących się już bezpośrednio tworzeniem i programowaniem. Firma, dla której pracują, finansuje ich często kosztowne projekty, zaś gotowym programom zapewnia wydanie na rynku i właściwą promocję. Cały ten układ do złudzenia przypomina działalność wytwórni filmowych w rodzaju Universal, czy United Artists i takie skojarzenie jest jak najbardziej właściwe: od strony mechanizmów działania zarówno wytwórnie filmowe, jak i firmy produkujące software, są do siebie bardzo podobne. Mając na uwadze tę analogię, będzie nam o wiele łatwiej zrozumieć, czym właściwie zajmują się ludzie pracujący dla „EA”.



SYNDICATE najnowsze dzieło BULLFORGA zrzeszonego w ELECTRONIC ARTS.



Dzięki polskiej firmie IPS Computer Group oryginalne programy z Electronic Arts dostępne są na naszym rynku.

o jednej z największych potęg świata gier, której imperium rozciąga się również na Australię i Kanadę. W ciągu ostatnich sześciu lat firma wprowadziła na rynek przeszło 80! nowych tytułów, zaś do koncernu należy obecnie około 20 zespołów tworzących programy, tak słynnych, jak Bullfrog, Millennium, Broderbund, czy Mindcraft. Sensacją ubiegłego roku było przyłączenie do „EA” firmy Origin Systems (tak, tak, tej samej Origin, której historię przedstawialiśmy w nr. 12 „CS”). Stało się to dokładnie 10 września 1992 r. Spieszę uspokoić tych, którzy niepoko-

ją się o dalsze losy firmy Origin i przyszłość wydawanych przez nią gier fantasy. Połączenie z „EA” nie oznacza dla Origin utraty samodzielności. Po wejściu Origin w skład „EA”, Robert Garriot, dotychczasowy prezes Origin, otrzymał stanowisko wiceprezesa Electronic Arts, zaś jego brat Richard, autor całego cyklu „Ultima”, został dyrektorem wykonawczym w nowej firmie. Nie o stanowiska tu jednak chodziło, choć oczywiście są one gwarancją zachowania silnej pozycji. Wedle słów Roberta Garriota: „Mozemy oczekiwać, że dzięki przyłączeniu Origin do Electronic Arts będziemy mogli szybko i agresywnie rozpowszechnić nasze programy na wiele nowych rynków w świecie”. Tymczasem jako pierwsze pod szyldem „EA” niemal równocześnie miały ukazać się aż trzy gry programistów z Origin: „Strike Commander”, „Ultima Underworld 2” i „Privater”. Każda z nich zapowiada się jako kolejny wielki przebój, tak więc chyba możemy być spokojni o przyszłość tak firmy braci Garriotów, jak i Electronic Arts.

JAK ZAROBIĆ NA GRZE?

W 1990 r. cały dochód Electronic Arts wyniósł 75 milionów dolarów, przy czystym zysku przekraczającym 5 milionów. W ciągu następných dwóch lat dochód tej firmy wzrósł przeszło dwukrotnie, zaś zysk – prawie trzykrotnie. Mało które przedsiębiorstwo może poszczycić się tak niesamowitym tempem wzrostu i warto sobie zadać pytanie o przyczyny takiego sukcesu. Biorąc pod uwagę, że „EA” jest producentem i wydawcą gier komputero-

STRATEGIA ROZWOJU

Kiedy w 1982 r. powstawała Electronic Arts, sytuacja entuzjastów, którzy próbowali tworzyć gry na pierwsze domowe komputery, była bardzo trudna. Nie chodziło tylko o to, że dostępny wówczas sprzęt miał niewielkie możliwości, przeciwnie – wtedy 8-bitowy komputer na biurku wydawał się ósmym cudem świata. Problemem był raczej brak rozwiniętego systemu dystrybucji i sprzedaży programów, w związku z czym, każdy kto napisał własną grę, musiał także sam zakrzętnąć się przy jej sprzedawaniu. Przypomnijmy sobie, że Al Lowe, twórca słynnej gry „Larry”, nim został przyjęty pod skrzydła firmy Sierra-On-Line, pierwsze swoje gry musiał osobiście rozsyłać do nabywców, pakując je w koperty i naklejając znaczki. Takie same początki przechodzili inni twórcy gier w tamtym czasie. Jednak gry komputerowe były zbyt poważną sprawą, aby pozostawić ją w rękach amatorów – a takimi w sprawach handlu byli niewątpliwie programiści. Stopniowo powstawało coraz więcej firm nastawionych profesjonalnie do szybko

rozwijającego się rynku gier. Jedną z nich była właśnie Electronic Arts. Już na starcie „EA” uzyskała ważny atut w rywalizacji o czołową pozycję, gdyż od początku jej działalność prowadzona była w kilku kierunkach równocześnie: przyjmowanie ludzi z nowymi pomysłami, przeznaczanie środków na produkcję programów, dbałość o reklamę i wysoką sprzedaż gotowych gier. Każde z tych działań jest na równi ważne dla szybkiego rozwoju przedsiębiorstwa. Inne firmy, jak Sierra, dopiero uczyły się takiego podejścia; na przykład Ken Williams wahał się z wykupieniem firmy Dynamix, gdyż tworzone przez ten zespół symulatory i „poważne” przygodówki nie bardzo pasowały charakterem do bajeczek Sierry. Prezes „EA”, Larry Probst nie miał takich rozterek. Do połowy lat osiemdziesiątych jego firma rozwijała się szybko, umacniając swoją pozycję na rynku i wydając wiele bardzo dobrych gier. W zbiorach posiadaczy „małych” Atari i C-64 do dziś można znaleźć gry z tamtego okresu: słynny „Archon” – rodzaj szachów w stylu fantasy, czy „Seven Cities of Gold” – wspaniała zabawa w Krzysztofa Kolumba, odkrywającego Nowy Świat (jako ciekawostkę dodam, że powstała ostatnio wersja tej gry działająca PC – rycło w czas!); to tylko niektóre z ówczesnych gier, sygnowane właśnie przez Electronic Arts. Jednak największy rozwój tej firmy nastąpił w momencie, gdy zdecydowała się ona wyjść poza rynek amerykański i założyła swoją siedzibę także w Europie. Miało to miejsce w 1987 r. i od tamtej pory można mówić o „EA” jako



wych, możemy na pewniaka podać co najmniej dwie przyczyny: po pierwsze – firma nie pakuje pieniędzy w projekty, które nie rokują zwrotu kosztów. Po drugie – gry wydawane przez tę firmę są produktami wysokiej klasy i dobrze sprzedają się na rynku.

Paul Grace, producent pracujący dla Electronic Arts, opowie nam o tym nieco więcej, a ponieważ, jako się rzekło, jest on producentem, więc powiedzmy najpierw, co taka osoba robi w firmie software'owej? Najogólniej, producent jest właśnie tym, który decyduje, czy zaproponowany pomysł na grę wart jest zrealizowania, a w konsekwencji – czy warto w ten projekt zainwestować pieniądze. Tak więc, to na produkcję spoczywa największa odpowiedzialność za efekty prac nad grą, ma on też duży wpływ na przebieg tych prac. W „EA” przebiegają one kilkustopniowo, zaczynamy od początku: „Kiedy jakiś zespół programistów ma pomysł na grę, to moje biurko może być dla nich pierwszą przystanią”, mówi Paul Grace. „Na początek powinna zostać przedstawiona ogólna koncepcja gry, najlepiej w postaci kilku-stronicowej broszury. Na jej podstawie producent z Electronic Arts może zainteresować się projektem i powiedzieć: taak... to wygląda na dobry pomysł. Powinien się nam niezłe sprzedać.”

Tak to się na ogół zaczyna. Po zaakceptowaniu pomysłu, przychodzi kolej na zrobienie scenariusza gry. Tu już nie ma miejsca na ogólniki; scenariusz musi być jak najdokładniej prezentować nie tylko cele gry i jej obsługę, ale także różne warianty rozgrywki, rodzaj grafiki, zawartość wszystkich ekranów, oprawę dźwiękową, planowane efekty specjalne oraz możliwe do przewidzenia trudności techniczne – słowem, wszystko. Następnie gotowy scenariusz gry przedstawiany jest ludziom od produkcji i marketingu. Obie te strony mają bardzo wiele do powiedzenia, co do ostatecznego kształtu gry i mogą zażądać wprowadzenia do niej dużej ilości poprawek, nawet zmieniających charakter programu.

Wreszcie dochodzimy do trzeciego etapu, którym jest pełna dokumentacja techniczna gry.

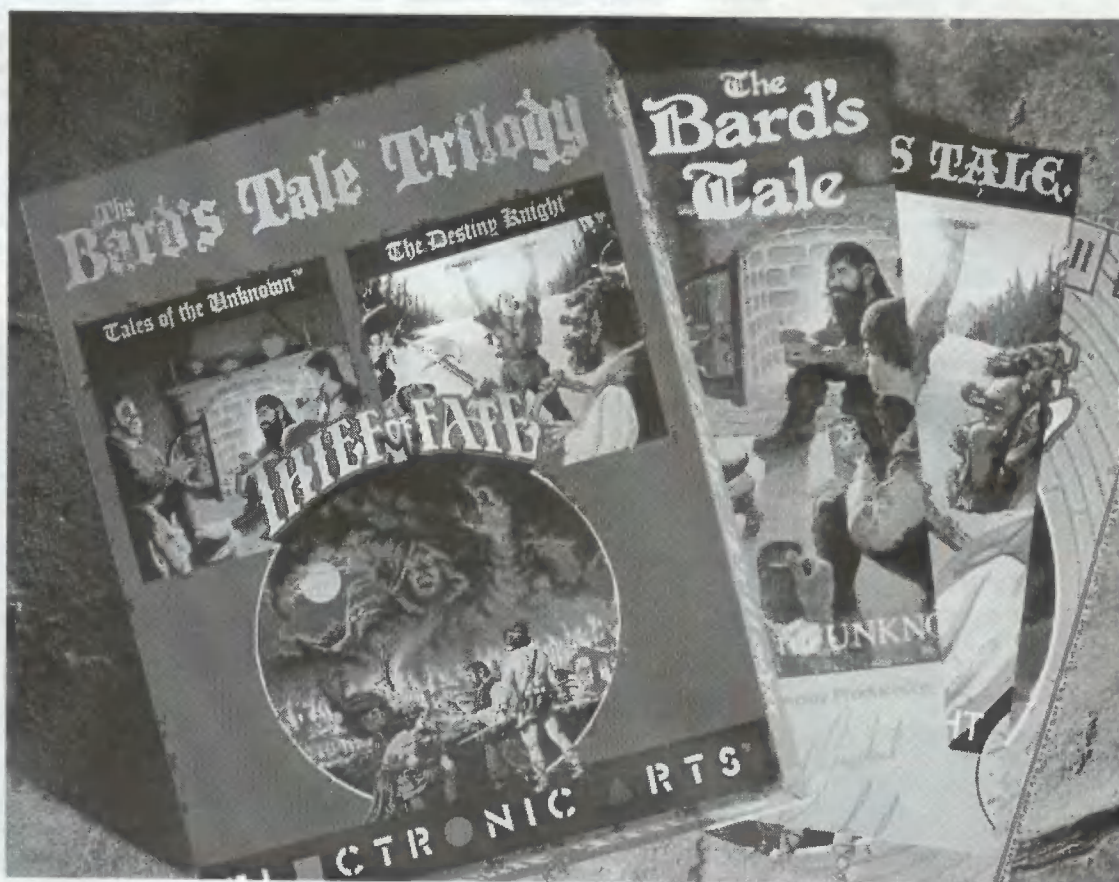
Gry firmowane przez EA są bardzo różnicowane tematycznie – symulacje, strategie, a także role-playing games.

Każdy aspekt programu, jaki był uzgodniony w scenariuszu, musi teraz zostać szczegółowo rozpracowany na czynniki pierwsze: co i jakimi środkami będzie tworzone. Na tym etapie, dokumentacja techniczna stanowi podstawę do realizacji programu, nareszcie można więc przejść do programowania. „Zwykle prosimy, aby najtrudniejsze fragmenty kodu zostały ukończone najpierw. W ten sposób dowiadujemy się, czy osoba pracująca nad grą jest w stanie podołać całej pracy. Często programiści to, co najgorsze, odkładają na sam koniec, a potem okazuje się, że dobrze zapowiadający się projekt nagle grzęźnie w miejscu”. Po dokonaniu wszystkich ustaleń, programista pracuje samodzielnie, ale „EA” utrzymuje z nim kontakt, w postaci cyklicznych spotkań, podczas których prezentowane są na bieżąco efekty prac. Te efekty powinny mieć formę gotowych fragmentów kodu – czegoś, co już działa i pokazuje, że twórca poradził sobie z zadaniem. Zależnie od poziomu technicznego gry, takich kontrolnych spotkań może być od trzech do dziesięciu. Na przykład podczas realizacji „Heroes of the 357th”, odbyło się siedem spotkań z autorami gry.

Jeśli ktoś miał jeszcze wątpliwości, co do profesjonalizmu działania firmy software'owej, to myślę, że teraz zostały one do końca rozwiane. Tworzenie gier komputerowych jest biznesem, w którym nie ma miejsca na radosną twórczość w rodzaju „jak dobrze pójdzie, to może coś wyjdzie”. Cały proces realizacji gry musi być opracowany z zegarkową dokładnością, choć w praktyce nie zawsze wszystko wychodzi zgodnie z oczekiwa-



niami. Na przykład wspomniany już „Heroes of the 357th” powstawał przez dwa lata, aż dwukrotnie dłużej niż planowano. Spowodowało to sporo komplikacji, zwłaszcza finansowych i gra, mimo niezłej jakości, nie przyniosła takiego zysku, jak inne. Po prostu pochłonęła zbyt dużo pieniędzy: „Nie możemy sobie pozwolić na utratę twórców gier” – komentuje Paul Grace – „zatem musimy im płacić wystarczająco dużo, aby pozostali przy firmie. Ale jeśli w kontrakcie zobowiązali się do zrobienia czegoś w ciągu roku i wydają się, że zadanie było możliwe do wykonania w tym czasie, a im zajęło to dwa lata, w takim razie... Cóż, zawsze chcemy mieć pewność, że wyłożone pieniądze zwrócą się. Czasem jednak zdarza się, że musimy płacić autorom programu dodatkowo przez cały rok, pomimo, że koszty były planowane na czas o połowę krótszy”. Na szczęście takie sytuacje nie zdarzają się na porządku dziennym, tak więc zobaczymy, jakie są dalsze koleje gry, której realizacja przebiega zgodnie z harmonogramem. Jak poprzednio, oddajmy głos producentowi: „Kiedy wszystkie elementy gry działają już jako całość, wówczas nazywamy ją programem Alfa. Jest to ten





etap, kiedy można się przed ekranem i zobaczyć, jak praktycznie gra działa, a jej wersja już tylko nieznacznie różni się od handlowej". Następnie program przechodzi w ręce ludzi od testowania. Zwykle okazuje się, że wiele rzeczy w programie Alfa jest nie do zaakceptowania przez klientów, ponieważ nie został on jeszcze całkiem dopracowany. Producenci wyrażają zgodę na dokonanie poprawek, ale że nie zawsze są one zgodne z ich oczekiwaniami, więc w pewnych sprawach trzeba pójść na kompromis. Po wprowadzeniu zmian do programu, przechodzi on w fazę zwaną Beta. Jak mówi Paul Grace, „Jest to pierwsza wersja programu, w którym wszystko musi działać jak należy. Wszelkie opcje i scenariusze powinny być już włączone do gry i dostępne dla użytkownika. Teoretycznie można już ją wprowadzić na rynek, ale żeby uniknąć ryzyka potknięcia się o drobne błędy, zwykle dajemy jeszcze kilka tygodni na próby, aż program z fazy Beta stanie się finalnym produktem. Dopiero wtedy kierujemy grę do masowej produkcji i sprzedaży". Pozostaje jeszcze „ostatnia instancja”, czyli ludzie współpracujący z „EA” jako – powiedzmy – testerzy jakości. Otrzymują oni „przedpremierowo” gotową grę i przekazują własną opinię na jej temat. W tym momencie ze strony autorów nie może być już mowy o wprowadzeniu jakichś gruntownych zmian do programu, dobrze

jest jednak poznać pierwsze, niezależne opinie na temat jego jakości.

KWESTIA PRESTIŻU

Obserwując dystrybutorską i produkcyjną działalność Electronic Arts, nie trudno odnieść wrażenie, że jest ona czymś w rodzaju „fabryki” gier komputerowych. I to bardzo wydajnej fabryki. Stosując wyżej opisany, rygorystyczny schemat postępowania, firma może być niemal w stu procentach pewna, że każdy wydany przez nią program będzie stał na wysokim poziomie – przynajmniej od strony realizacji technicznej. Można mieć tylko wątpliwości, czy ten sposób postępowania nie tłumi indywidualizmu: faza Alfa, faza

Bullfrog wydał dotychczas zaledwie cztery gry, nie licząc dysków scenariuszowych, z których każda odniosła wielki sukces. Były to w kolejności: Populous, Powermonger, Populous 2 i Syndicate.



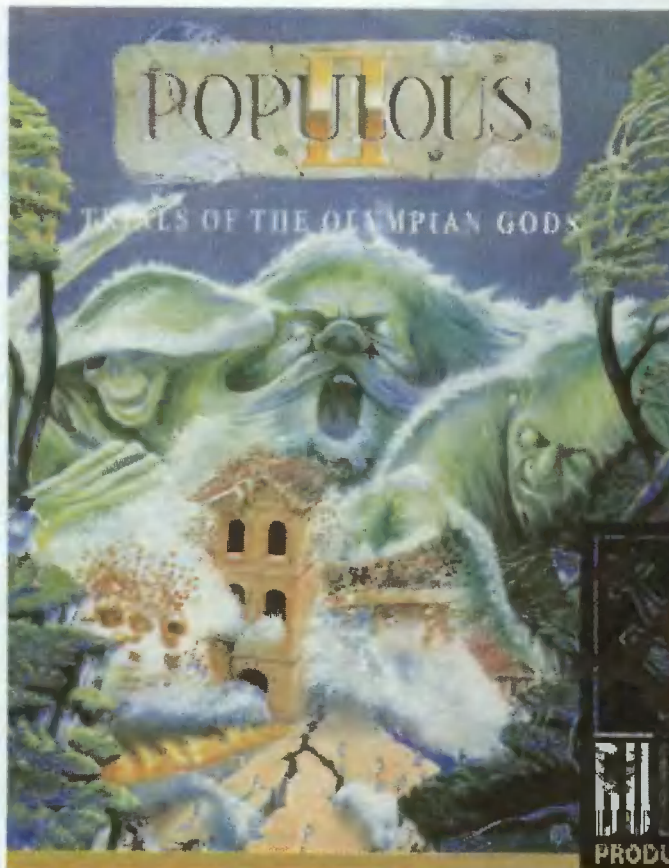
Beta – to brzmi niemal jak etapy prac nad jakimś tajnym programem militarnym. Częsty nadzór nad pracą programistów, wtrącanie się ludzi od produkcji i marketingu w kształt gry; czy nie za mało swobody pozostawiono tu samym twórcom programów? Odpowiedź nie jest jednoznaczna, gdyż nie każdy zespół zajmuje u swego wydawcy jednakową pozycję, a co za tym idzie, samodzielność działania. Teamy, które dopiero stawiają pierwsze kroki na profesjonalnym rynku gier, muszą liczyć się z tym, że ich poczynania będą poddawane dokładnej kontroli ze strony tych, którzy dają pieniądze na ich projekt. Przedstawiając własne pomysły nieraz usłyszą różne „tak, ale...”, albo „będzie lepiej, jeśli zmienicie w scenariuszu to, czy tamto”. Niestety, taka jest dola aspirantów do sławy.

W zupełnie innej sytuacji są zespoły, które mają już na swoim koncie znaczące sukcesy w tworzeniu gier, co łączy się z wysokim prestiżem czy wręcz sławą. Najlepszym przykładem może być tu grupa programistów spod znaku ropuchy, czyli Bullfrog, działająca pod banderą „EA”. Lider tego 20-osobowego zespołu, Peter Molyneux, jest wielką osobowością i bodaj najbardziej popularną postacią świata gier. Pisaliśmy zresztą o nim nieraz (i nieraz jeszcze napiszemy), warto jednak przypomnieć, że Bullfrog zabłysnął pod koniec lat osiemdziesiątych przestawnym „Populousem”, przez wielu uznawanym za grę wszechczasów (osobiście zgadzam się z tą opinią). Później Peter Molyneux i spółka ugruntowali swoją sławę, wydając znakomitego „Powermongera”, a następnie drugą część „Populouosa”. Obecna pozycja tego zespołu jest tak niepodważalna, że mogą oni pozwolić sobie na realizację każdego pomysłu, bez obawy, że ktoś będzie mieszał w ich garnkach – nawet jeśli projekt wydaje się w pewnych miejscach nieco kontrowersyjny. A takie właśnie kontrowersje wiążą się z najnowszą grą Bullfroga, zatytułowaną „Syndicate”. Ten program, jak poprzednie, z założenia miał być grą strategiczną. Celowo użyłem tu słowa z założenia, gdyż efekt finalny trudno nazwać strategią. Po

ELECTRONIC ARTS

blіszszym zapoznaniu z „Syndicate” odniosłem wrazenie, że program w końcowej fazie powstawania został celowo uproszczony i pozbawiony wielu elementów strategicznych na rzecz zręcznościowych. Podejrzewam, że decyzja ta była podyktowana względami komercyjnymi. Trudno mieć o to pretensje do autorów gry, ale trochę szkoda, że tak się stało. Fabuła gry to rywalizacja między potężnymi korporacjami o zapanowanie nad światem. W „Syndicate” ryzykowna wydaje się ogólna, ponura wymowa scenariusza: przewodząc korporacji gracz ma za cel zdobyć władzę nad światem, poprzez przemoc, zabójstwa i pozbawianie ludzi ich woli. Sama przemoc, dzięki perfekcyjnej realizacji, pokazywana jest z niepokojącym realizmem, co również wydaje się mało wychowawcze. Mimo to, wydawcy z Electronic Arts nie zawahali się wypuścić na rynek „Syndicate” w takim kształcie, jak zaplanował to sobie Peter Molyneux i jego koledzy. Pierwsze reakcje na najnowsze dzieło Bullfroga, są jak dotąd na tyle pozytywne, że nie ma chyba obaw, iż reputacja tego zespołu mogłaby w jakiś sposób ucierpieć, co stałoby się niewątpliwie w przypadku wpadki. Tej ostatniej szczerze nie życzymy Peterowi.

W tym miejscu kończymy opowieść o firmie Electronic Arts, o jej historii i kulach działania. Mam nadzieję, że poznanie jak „od kuchni” funkcjonuje na Zachodzie firma software’owa, pozwoli Wam nieco inaczej spojrzeć na cały rynek oprogramowania – nie tylko zagraniczny, ale także nasz. Gdybyśmy chcieli wysnuwać tu jakieś analogie, musielibyśmy dojść do niewesołego wniosku, że w Polsce nieliczni twórcy gier są akurat na etapie wkładania dyskietek do kopert i naklejania znaczków... Niewątpliwie w naszym kraju brakuje takich instytucji, jak producent i wydawca gier komputerowych, ale ostatnio coś wyraźnie drgnęło. Byłoby niewybaczalnym błędem, gdyby „CS” nie podjęło się roli informatora o tym, co dzieje się na naszym „podwórku”. Polecamy zatem artykuł „Metropolis, czyli Polacy nie gęsi...” zamieszczony w tym numerze.



Seria Populous to jak dotychczas największy kasowy sukces Bullfroga. Pierwsza część tej gry została sprzedana w nakładzie ok. 50 000 egz. przynosząc zysk ok. 35 mln. funtów. Wszystko wskazuje na to, że druga część poprawi ten wynik. A co w takim razie z Syndicate?



PETER MOLYNEUX O „SYNDICATE”

„Syndicate” jest pierwszą grą, którą od samego początku tworzymy na komputery PC. W przeszłości robiliśmy gry na Amigę, a dopiero potem przeprowadzaliśmy ich konwersję na inne maszyny. Jednak w ostatnim roku zdecydowaliśmy się, że będziemy pisać gry w pierwszej kolejności na PC, a dopiero potem, ewentualnie, na inne komputery. To oznaczało, że wszystkie nasze narzędzia do tworzenia gier i doświadczenie będziemy musieli zaadaptować do wymogów PC. Początkowo także „Syndicate” był projektowany jako gra na Amigę, jednak szybko okazało się, że jest to komputer zbyt ograniczony do naszych zamierzeń. Najczęściej gry projektowane

są zaledwie w 16 kolorach, a nośnikiem są w dalszym ciągu dyskietki 3,5 calowe, gdyż dysk twardy jest ciągle rzadkością w tego typu sprzęcie. Kiedy zdecydowaliśmy, że będziemy tworzyć „Syndicate” na PC, poczuliśmy nareszcie, że już tylko niebo jest dla nas granicą możliwości – w istocie pełna wersja „Syndicate” wykorzystuje w pełni wysoką rozdzielczość karty VGA z paletą 256 kolorów. W przeciwieństwie do ograniczeń, jakie nakłada wewnętrzna stacja dysków Amigi, twardy dysk PC pozwolił nam na rozbudowanie programu do objętości 12 MB. Z tych względów nasz program znacznie różni się od tego, co zakładaliśmy na początku. Wspaniałą cechą komputerów PC jest to, że pracując na nich możesz całkowicie puścić wodze swojej fantazji. Ujemną ich stroną jest mnogość typów, która sprawia, że musisz zadeklarować, przy jakiej konfiguracji program będzie działał najlepiej. Parametry, które określiliśmy jako minimum dla „Syndicate”, to PC 386 taktowany zegarem 25 MHz z twardym dyskiem i kartą dźwiękową. Co do scenariusza, to chcieliśmy stworzyć grę, której akcja będzie się toczyła w niedalekiej przyszłości. Grę, w której gracz sam będzie decydował, jak agresywnie mają być jego poczynania. W „Syndicate” nie podejmujemy decyzji za gracza; sam gracz będzie decydował, jak agresywnie mają być jego poczynania. W „Syndicate” nie podejmujemy decyzji za gracza; sam gracz będzie decydował o taktyce. Tak więc, jeśli chcesz udać się w wybrane miejsce i użyć miotacza ognia, możesz to zrobić.

Peter Molyneux zaprasza do gry Syndicate.

W kwaterze głównej Bullfroga.



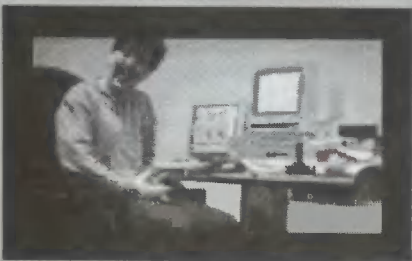
PODSTAWOWY ZESPÓŁ BULLFROGA



PETER MOLYNEUX (szef)



PHILIP JONES (tester)



GARY CARR (grafik)



GLENN CORPSE (programista)

Nie wydajemy werdyktów, nie mówimy, że takie działanie jest dobre, a takie złe, po prostu dajemy Ci okazję do przekonania się, jak otoczenie zareaguje na Twoje działania. Taka była zasadnicza koncepcja gry, od tego punktu zaczęliśmy tworzyć historię, która miała się rozgrywać.

W niedalekiej przyszłości świat nie będzie podzielony na państwa, lecz na potężne międzynarodowe korporacje. W miarę jak korporacje będą rosły w siłę, ich odpowiedzialność za sprawy świata będzie coraz większa. W końcu dojdzie do sytuacji, gdy nad całym światem władzę przejmą trzy wielkie korporacje: pierwsza w Europie, druga w Ameryce i trzecia z siedzibą w Japonii. Do tego momentu na Ziemi ludziom żyje się wspaniale. Korporacje działają bardzo sprawnie, nie ma wojen, bezrobocia, a każdy żyje względnie dostatnio. Lecz po pewnym czasie sprawy zaczynają iść coraz gorzej (jak to zwykle bywa). Europejska korpora-

cja wynajduje nowy wyrób, scalak (układ scalony), który może zastąpić wszelkie inne wyroby, produkowane na świecie – stymulator pozornej rzeczywistości. Scalak ten może być wszczepiony w kark każdej osobie i podłączony bezpośrednio do mózgu. Różne rodzaje scalaków mogą wywoływać w człowieku różne rodzaje odczuć. Na przykład, „słoneczny dzień” sprawi, że osoba, która nosi w sobie ten scalak będzie przeżywała każdy dzień jako słoneczny, pełen błękitnego nieba i ciepła, bez względu na to, jaka naprawdę jest pora roku. Do nabycia będą także scalaki pod nazwą „Mel Gibson”, dla wszystkich sfrustrowanych, przyszczatych młodzieńców, którzy marzą, aby wyglądać i zachowywać się tak, jak ich idol – możesz posiadać jego styl, głos, pewność. Kiedy zaszczepisz w sobie taki scalak i spojrzysz w lustro, zobaczysz w nim twarz Mela, chociaż wszyscy naokoło będą widzieli tylko Ciebie. Hasło reklamowe korporacji będzie mniej więcej takie: „Po co masz zmieniać swoje otoczenie, skoro możesz zmienić swój umysł?” Z czasem scalaki całkowicie wyeliminują zapotrzebowanie na pisma, video, telewizję, przedstawienia, a nawet gry komputerowe. Lecz pozostanie jedna tajemnica, której nie ujawnią twórcy tych scalaków: każdy z tych układów ma coś w rodzaju „sekretnych drzwi”, wejścia, przez które posiadacz scalaka może być sterowany wbrew swej woli. Oczywiście, jest to doskonała okazja dla europejskiej korporacji: może ona kontrolować praktycznie każdego człowieka, gdyż wszyscy są pełni entuzjazmu dla nowej technologii. Inne korporacje dostrzegają w scalakach wielkie zagrożenie dla siebie, a ich przeciwdziałanie wywołuje Wojnę Korporacji, której efektem jest gwałtowny upadek społeczeństwa.

Gra „Syndicate” zaczyna się w okresie narastania Wojny Korporacji. Przejmujesz rolę przywódcy jednego z mniejszych oddziałów korporacji, a Twoim zadaniem jest podbicie całego świata poprzez zapanowanie nad ludźmi. Możesz modyfikować ich zachowanie, dostosowując je do własnych potrzeb – wystarczy wszczepić w mózg odpowiedni scalak i wystać osobę na terytorium przeciwnika. Ale początki nie są łatwe, kiedy zaczynasz od kierowania małą, europejską organizacją, a przeciwko sobie masz potęgę Japończyków i Amerykanów, nie mówiąc o różnych europejskich watażkach, którzy także chcą podbić świat.

Główna akcja gry dzieje się w prawdziwych, funkcjonujących miastach. Jeśli odwrócisz się na chwilę od gry i po prostu popatrzysz, co się dzieje na ekranie, zobaczysz żyjące miasto i ludzi, zajętych swoim codziennym życiem. Chodzących do pracy, wracających do domu, uwieczonych w ulicznym korku podczas godziny szczytu. Miasta mają własne siły policyjne, szpitale, straż pożarną. Ważną rzeczą, którą chcieliśmy osiągnąć, jest nadanie każdemu mieszkańcowi indywidualnych cech i pozornie naturalnych zachowań. Właśnie to było największym wyzwaniem, gdyż wszystkie gry rządzą się pewnymi ogólnymi zasadami i wyrównują wszelkie skrajne zachowania postaci. Występujące w „Syndicate” postaci zachowują się jednak róż-

nie i różnie reagują. Na przykład, jeżeli podesz agenta do miasta, to w jaki sposób zareagują mieszkańcy, gdy użycie on miotacza płomieni? Policjanci mogą zacząć strzelać lub negocjować, strażacy użyją węży do gaszenia ognia, ktoś może zacząć uciekać. Jest tak wiele różnych możliwości... Najprostszym rozwiązaniem byłoby sprawienie, żeby każdy zaczął uciekać, ale to nie wydaje się naturalne, tak więc postaraliśmy się, aby każda postać reagowała w sposób indywidualny. Po rozwiązaniu problemu z zachowywaniem się postaci, podjęliśmy starania, aby gra wyglądała naprawdę oszałamiająco. Chcieliśmy stworzyć trójwymiarowy świat gry, gdzie mógłbyś zobaczyć miasto oddane w najdrobniejszych szczegółach. Wybraliśmy technikę rastrowej grafiki 3D w wysokiej rozdzielczości VGA, która umożliwia uzyskanie niezwykle stopnia szczegółowości, zaś gracz może obserwować tak duży obszar miasta, jaki sobie zażyczy. W rzeczywistości „Syndicate” została przez nas zaprojektowana w taki sposób, aby być ogromną grą pod każdym względem: gdy grafika naszych poprzednich gier składała się z kilku tysięcy faz animacji, to w „Syndicate” jest ich kilkadziesiąt tysięcy. Każda sytuacja, jaka może się zdarzyć, jest w pełni animowana: wsiadanie i wysiadanie z samochodu, telefonowanie, upadek po trafieniu pociskiem, a nawet smażenie się osoby w ogniu lasera. A każda z tych animacji ma swoje dodatkowe odmiany, zależnie od tego, czy dotyczy mężczyzny, kobiety, rowerzysty, policjanta czy przestępcy. W ostateczności nad „Syndicate” graficy pracowali z większym poświęceniem niż nad naszymi wszystkimi poprzednimi grami razem wziętymi. Używalimy technologii PC, która stale rozwija się, jak choćby pakiet do renderingu „3D Studio”, umożliwiający uzyskanie jakości obrazu, jaki daje telewizyjna transmisja. A na samym szczycie tego wszystkiego znalazła się sekcja dźwięku. Byliśmy stosunkowo słabi w udźwiękowianiu naszych gier, kiedy przesiadaliśmy się na komputery PC, co było powodem, dla którego zatrudniliśmy na pełny etat muzyka, Russella Shawa. Poprzednio zrobił on wiele efektów dźwiękowych i muzykę do gier Gerry'ego Andersona, takich jak „Terror Hawks” i „Dick Spanner”. Po doświadczeniu Russella oprawa dźwiękowa „Syndicate” niesamowicie zyskała na jakości. Musieliśmy wręcz dokonać cenzury niektórych odgłosów, które zrobił Russell, gdyż okazały się zbyt realistyczne – dotyczy to zwłaszcza efektu, kiedy jakąś osobą dosięga płomień miotacza ognia.

opracowanie: Lech Zaciura

SUPLEMENT DO WERSJI NA AMIGĘ

Teraz kilka słów o wersji na Amigę. Trochę szkoda, że taka znakomita firma jak Bullfrog „zdradziła” naszą „Przyjaciółkę”. Nie ona pierwsza zresztą. Znamy już wypowiedzi Sida Meiera leadera MicroProse, w których publicznie wychwala PC – ta i ta maszyna pozostaje w sferze jego zainteresowań (wersje jego wielkich szlagierów jak „Railroad Tycoon”, „Civilization” na Amigę czy Atari ST tworzone są przez in-

nych na podstawie oryginalnego pomysłu Meiera). Ostatnie poczynania firmy Psygnosis, która bodaj jako jedyna od początku swojej działalności tworzyła gry tylko na Amigę muszą także wzbudzać niepokój w kręgach miłośników tego komputera. Udane wejście na rynek gier do PC – ta i liczne plany związane z produkcją kolejnych, może świadczyć o tym, że wielcy potentaci w dziedzinie oprogramowania rozrywkowego powoli odchodzą od Amigi. Czyżby „niebieski” i w tej dziedzinie miał być lepszy od Amigi? Chyba trochę za wcześnie, żeby to dzisiaj przesądzać.

Wersja na Amigę zajmuje 4 dyskiety. Zawiera niezłe demko początkowe, ale z przykrością muszę stwierdzić, że ustępujące ono trochę jakością temu z PC. Poza tym dobra grafika, która dzięki zastosowaniu kilku przemysłnych sztuczek programistów w zasadzie nie ustępuje PC, no może poza liczbą kolorów. Natomiast dźwięk, jak to zwykle na Amidze, jest OK. W sumie gierka jest naprawdę dobra i da się pograć.

Z WIZYTĄ U BULFROGA

Niestety oświadczenie nie dane nam było poznać Petera Molouxa i jego zespołu, ale za to dzięki nietuzinkowemu pomysłowi angielskiego czasopisma „The One” mogliśmy „złożyć wizytę” w tej znakomitej firmie softwarowej. Jak to było możliwe? – zapytacie. To proste. Otóż redaktorzy zatrudnieni w tej gazecie sami zawitali z wizytą u Bulfroga, zrobili trochę zdjęć i przeprowadzili wywiady z tymi najważniejszymi w zespole. Następnie zebrany materiał poddany został specjalistycznej obróbce, w wyniku czego powstała dyskietka, na której znalazł się zbiór digitalizowanych zdjęć członków Bulfroga i biura w którym pracują. Zostało to wszystko tak sprytnie pomyślane, że możemy przyrzeć się stanowisku pracy każdego z członków Bulfroga i zadać mu kilkanaście pytań na które on, chcąc nie chcąc, musi nam odpowiedzieć.

Trzeba przyznać, że pomysł wywiadu w formie programu komputerowego jest rewelacyjny, a sam sposób jego przygotowania też zasługuje na pochwałę. Gorzej jest z resztą, to znaczy samym wywiadem. Kilkanaście głupich pytań i równie idiotyczne odpowiedzi miały chyba na celu rozbawienie odbiorców niż przekazanie im konkretnej wiedzy o Bulfrogu.

Dyskietka o której piszemy była rozpowszechniana jako Public Domain dołączana bezpłatnie do miesięcznika „The One”. Poniżej przedstawiamy kilka sreńców i ciekawszych wypowiedzi ludzi spod znaku „żaby”.

GARY CARR – Grafik komputerowy, lat 26. Od 2 lat związany z firmą. Opracował min. gry „Populous” i „Powermonger” oraz dyski scenariuszowe do nich. Jego ulubione gramy są: „Mario Bros”, „Populous” i „Monkey Island 2”. Odnosi planów na przyszłość, to chciałby zrealizować prostą grę dla początkujących i dla dzieci. Ulubione zespoły muzyczne to: „Brotherhood of Men”, „Pixes”. Gdyby nie pracował u Bulfroga, to chciałby być dresserem...

Ulubioną książką jest „Milczenie Owiec” i wszystkie powieści Stevena Kinga, które nie należą do nurtu fantasy.

PAUL McLOUGHLIN – Grafik komputerowy. Zaczynał jako kreślarz. Jego ulubione gry to: „Silent Service”, „Treasure Trap”, „Chuck Yeager Air Combat”. W firmie pracuje ok. 1 roku. Zrealizował „Powermongera” w wersji na PC i data disk do „Populousa 2”. Hobby to modelarstwo i łodzie podwodne. Ulubionym filmem jest „Blade Runner” z Harrisonem Fordem. Sport, Rugby. Jego pierwsze osiągnięcia w branży gier komputerowych to wykonanie bardzo kiepskiej grafiki do gry, która w końcu nie ukazała się. Mowa tu o „Bruce Lee 2”.

SEAN COOPER – Programista. Wiek 21 lat. Do jego ulubionych gier należą „Jimmy White’s Snooker”, „Battle Isle”, „Risk”. Dla Bulfroga pracuje od 4 lat i brał udział w tworzeniu praktycznie wszystkich gier, które zostały opracowane przez tę firmę. „Gdybym nie był zatrudniony w Bulfrogu, chciałbym pracować dla brytyjskiego lotnictwa”. Ulubiony sport to koszykówka. Na pytanie, jaki chciałby mieć samochód, odpowiedział, że jego marzeniem jest posiadanie Jeepa Suzuki.

KEVIN DONKIN – Programista. Lat 28. Jest to jego pierwsza praca. Do ulubionych gier należą „Space Hulk” i „F-19”. Brał udział we wszystkich pracach od początku działalności firmy. Hobby to oglądanie filmów i zabawa modelami samolotów i samochodów sterowanymi radiem. Największym marzeniem jest realizacja jego własnego programu. Ulubione filmy: „Blade Runner” i „Aliens”. Ulubiony sport – oglądanie TV?! Chciałby mieć samochód Opel Astra GT. Co najbardziej denerwuje go w pracy, to wczesne wstawanie.

GLENN CORPSE – 28 lat. Programista. Ulubione gry to „Dungeon Master”, „Spindizzy”, Tetris, Super Mario World. Pracuje od 4 lat, a więc od początku istnienia firmy. W wolnych chwilach uwielbia jeździć na rowerze górskim. W przyszłości miałby ochotę zrealizować jakąś szybką i dynamiczną grę zręcznościową z wykorzystaniem systemu graficznego Creations. Gdyby nie programował dla Bulfroga, z chęcią przeniósłby się do Origin. Dlaczego więc pracuje dla Bulfroga – mogą nieźle zarobić robiąc to co lubię. A czego nie lubi w swojej pracy? Denerwują go różne rodzaje pamięci na PC. Dawniej zajmował się grafiką, lecz zarzucił tę działalność gdy stwierdził, że grafikę lepiej można tworzyć za pomocą liczb niż kreski malarskiej.

ALEX TROWERS – Tester gier. 20 lat. Facet gra po prostu przez cały dzień w gry. Przedtem nie miał żadnego innego płatnego zajęcia. Ulubione gry to: „Lemmings”, „Falcon 3.0”, „Another World”, „Super Mario World”. Pracuje dla firmy od półtora roku. Weekendy spędza „strzelając do ludzi...”

PHILIP JONES – Tester, lat 22. Testował PC-towską wersję „Powermongera”, która według niego przewyższa wcześniejszą wersję na Amigę. Ulubione gry to: „Eye of the Beholder”, „Xenomorph”, „Rock & Roll”, „Battle Squadron”, „Birds of Prey”. Ulubione zespoły muzyczne to: „Kraftwerk”, „Depeche Mode”, „Yello”. Według niego Bulfrog jest wiodącą firmą softwarową.

PODSTAWOWY ZESPÓŁ BULLFROGA



SEAN COOPER (programista)



ALEX TROWERS (tester)



PAUL MACLOUGHLIN (grafik)



KEVIN DONKIN (programista)

PETER MOLYNOUX – szef i twórca firmy. Lat 32. Całą duszą oddany sprawom firmy. Jest wiecznie zapracowany. Wcześniej był analitykiem systemów. Wciąż siedzi przy telefonie i doprawdy trudno go od niego oderwać. Jego ulubione gry to: „Wizzball”, „Paradroid”, „Battle Isle”, „Pipemania”, „Another World”. Hobby to wymyślanie i tworzenie gier oraz programowanie. Planuje w przyszłości stworzenie gry „T.O.D”, która będzie miała charakter handlowy, choć nie do końca. Co by chciał zmienić w sobie? – „fryzurę”. Chciałby jeździć Audi Quatro. Film który w przeszłości wywarł na nim największe wrażenie był „Frankenstein”. Obecnie ulubionym filmem jest francuski „Diva”. Dlaczego powstał Bulfrog? Dlatego, że powstała Amiga – komputer wymarzony do gier, a My mogliśmy stworzyć gry właśnie dla Amigi...

opracowanie: Marek Suchocki
i Dariusz Zgliński

SYNDICATE



Pod koniec XX wieku cywilizacja stanęła na krawędzi zagłady. Klęska ekologiczna, która wówczas nastąpiła pozwoliła przetrwać jedynie nielicznym młostom. Obszary przez nie zajmowane zostały podzielone na 50 terytoriów. Stały się one zamkniętymi enklawami ze sztucznymi systemami podtrzymywania życia, zazdrośnie chronionymi przed intruzami. Wówczas to właśnie do władzy doszły pojedyncze Syndykaty, pragnące przejąć kontrolę nad całą Ziemią. W grze wcielasz się w postać dowódcy grupy agentów jednego z takich Syndykatów. Nie są to zwykli ludzie, lecz osobnicy o odpowiednich wymiarach, wyposażeni w specjalne moduły zwiększające ich wytrzymałość i skuteczność działania. Twoim zadaniem jest zdobycie wszystkich 50 stref wpływów. Sam odpowiadasz za rozwój sprzętu bojowego oraz za opodatkowanie nowo zdobytych terytoriów. Działać musisz szybko i zdecydowanie. Wszędzie bowiem znajdują się agenci obcych organizacji, którzy także walczą o przejęcie kontroli i zapanowanie nad światem...

MENU GŁÓWNE

Po uruchomieniu programu ukazuje się następujące Menu:

1. CONFIGURE COMPANY
2. BEGIN MISSION
3. LOAD and SAVE GAME
4. RESTART GAME
5. QUIT TO DOS

„CONFIGURE COMPANY”, czyli skonfigurowanie grupy, polega na wybraniu charakterystycznego Logo, koloru odróżniającego nas od policjantów i agentów innych Syndykatów oraz wpisaniu swojego imienia i nazwy kierowanego przez Ciebie oddziału. Pozostałych opcji nie trzeba chyba wyjaśniać.

Po „kliknięciu” myszą na ikonę „BEGIN MISSION” (lub wciśnięciu klawisza „F2”) ukazuje się mapa świata. Zabawę zaczynasz od „Western Europe”, w miarę postępów w grze Twoje pole działania się zwiększa. Na dole ekranu znajdują się następujące informacje o wybranym terenie:

- „Pop” – liczba mieszkańców,
- „Tax” – procentowa wysokość należnych podatków,
- „Own” – informacja o właścicielu, która po zdobyciu danego terenu zostaje zastąpiona przez:

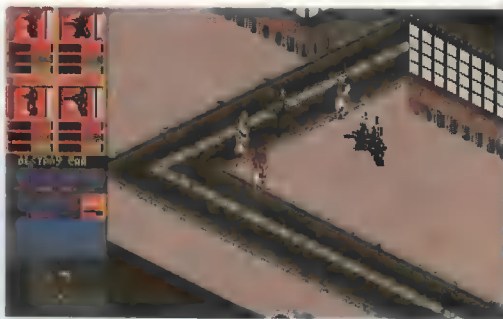
- „Sta” – wskaźnik zadowolenia mieszkańców. Jest on zależny od wysokości podatków. Standardowo komputer ustala ich wartość na 30%. Na tym poziomie ludność jest bardzo szczęśliwa („Very Happy”). Do poziomu 45% możesz podnosić podatki tylko kosztem swojej popularności i nastrojów społecznych. Jeśli jednak przekroczysz próg 45-50% możesz doprowadzić do buntu społeczności („REBELLIOUS”), co za tym idzie utraty terytorium i konieczności powtórzenia misji.

Kiedy wybierzesz już obszar świata, który masz zamiar zdobyć „kliknij” na ikonę „BRIEF”. Udasz się na odprawę. Po prawej stronie ekranu znajdują się dwie opcje: „ENHANCE” oraz „INFO”. Pierwsza z nich umożliwia powiększenie skali mapy, która ukazuje się na skanerze podczas misji. Wybierając drugą otrzymujesz informacje od szpiegów znajdujących się w danym mieście oraz wskazówki pomocne w ukończeniu misji. Niestety, każde „kliknięcie” na którąś z tych ikon kosztuje. Jeżeli nie stać Cię na więcej, powiększ maksymalnie mapę oraz kup chociaż pierwszą wskazówkę od szpiegów. Następne są najczęściej nieprawdziwe. Po zapoznaniu się z treścią misji wybierz „ACCEPT”.

Ukaże się ekran **TEAM SELECTION**. Masz tu następujące możliwości:

1. **RESEARCH** – dzięki tej opcji możemy wejść do laboratorium i zlecić przeprowadzenie badań nad nowym rodzajem broni lub biomodułem.

Wyboru dokonujesz poprzez „kliknięcie” myszą na umieszczonej po lewej stronie ekranu nazwie broni lub modułu. Wówczas Twój naukowiec określa minimalny i maksymalny budżet operacji, Ty sam zdecydujesz czy stać Cię na nią, czy też nie. Jeśli tak, wybierz „RESEARCH”, w przeciwnym razie „CANCEL”. Teraz możesz określić, ile pieniędzy przeznaczasz na dany cel. Jeśli zainwestujesz więcej, przedmiot badań zostanie wynaleziony szybciej. Stopień ich zaawansowania



ilustruje wykres znajdujący się w centralnej części ekranu. Jaśniejsza część ukośnej linii przedstawia jaki procent broni lub biomodułu został już wynaleziony.

Twoje laboratoria mogą pracować nad następującymi typami uzbrojenia:

Automatic – Broń Automatyczna

1. **UZI** – karabin o średniej sile rażenia jednak z bardzo dużym zasięgiem.
2. **MINI GUN** – broń podobnego typu co poprzednia, ale znacznie lepszych parametrach.

Heavy – Broń Ciężka

1. **LASER** – broń wymarzona na dalsze dystanse. Ze względu na ogromną siłę rażenia bardzo niebezpieczna w użyciu i mało przewidywalna w skutkach działania.
2. **GAUSS GUN** – o skuteczności rażenia wyrzutni raketowej nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Nie można oczywiście zapominać, że używana na krótkie dystanse może przysporzyć właścicielowi wielu problemów.

Assault – Broń Ofensywna

1. **FLAMERS** – miotacz ognia o olbrzymiej sile rażenia, ale małym zasięgu. Jego zaletą jest dowolny stan gotowości używającego go strzelca. Bardzo przydatny przy zastawianiu pułapek.
2. **LONG RANGE** – karabin snajperski. Duży zasięg oraz specjalne możliwości warunkują jego zastosowanie (do detonacji bomb). Dużą wadą tej broni jest wymóg pełnej gotowości (100%) używającej jej osoby. W przeciwnym razie trafienie celu może nastąpić dopiero za trzecim lub czwartym strzałem.
3. **TIME BOMB** – bomba zegarowa. Jej siła rażenia jest ogromna, jednak zasięg (z oczywistych względów) ograniczony do miejsca eksplozji. Bombę instalujemy wy-

bierając kursorem jej ikonę i wciskając lewy przycisk myszy, następnie prawy w miejscu jej podłożenia.

Miscellaneous – Dodatkowe wyposażenie

1. **ACCESS CARD** – wraz z przekonywaczem (PERSUADERTRON) umożliwia werbowanie wrogich agentów.

2. **ENERGY SHIELD** – pole ochronne otaczające agenta.

Oprócz uzbrojenia możesz także konstruować biomoduły. Po podjęciu odpowiednich decyzji wychodzisz z laboratorium „klikając” myszą na ikonę „ACCEPT”.

Uwaga! Zakończenie badań może nastąpić tylko w czasie trwania misji.

3. **TEAM** – Uzupelnienie składu drużyny. Jeżeli podczas akcji jeden z członków grupy zginie, możesz uzupełnić jej skład korzystając z tej własnej opcji. Uwaga! Na początku gry dostępnych jest tylko czterech „zapasowych” agentów.

4. **MODS** – Zakup modułów usprawniających działanie agenta. Biomoduły są to sztuczne elementy zastępujące naturalne części ciała człowieka. Mogą nimi być:

- „Legs” – nogi. Umożliwiają szybsze poruszanie się.
- „Arms” – ramiona. Pozwalają nieść cięższy ładunek,

- „Chest” – korpusek. Dzięki niemu jesteś bardziej odporny na pociski,

- „Heart” – serce. Potęguje wydolność organizmu agenta,

- „Brain” – mózg. Umożliwia szybsze działanie,

- „Eyes” – oczy. Pozwalają celniej strzelać i lepiej orientować się w terenie.

Na początku gry dysponujesz tylko wersją „V1” każdego z modułów, lecz w miarę rozwoju akcji możesz wynaleźć wersję „V2” oraz ostateczną „V3”. „Klikając” na ikonę „MODS” możesz zakupić dla każdego członka drużyny dowolny biomoduł. Aby tego dokonać wybierz odpowiednią nazwę modułu po prawej stronie ekranu, a następnie ikonę „PURCHASE”. Najlepiej kupować biomoduły w kolejności przedstawionej powyżej. Jeśli bowiem np. wyposażysz agenta w ciężki korpusek, a nie zakupisz mu wcześniej nóg, będzie się bardzo wolno poruszał.

5. **EQUIP** – Wyposażenie oddziału w niezbędny sprzęt. Po uaktywnieniu tej opcji z prawej strony ekranu ukazuje się li-



sta przedmiotów, które aktualnie możesz zakupić. Na początku gry są to:

- „PERSUADERTRON” – przekonywacz. To specjalne urządzenie służące do werbowania ludzi. Najlepiej kupić go od razu, żeby potem nie mieć niepotrzebnych zmartwień,

- „PISTOL” – zwykły pistolet o bardzo krótkim zasięgu,

- „SHOT GUN” – uwielbiona broń skądinąd znanego Terminatora. Jej zasięg jest krótki, ale siła rażenia dość dobra. Przed pierwszą misją opłaca się w nią zaopatrzyć każdego członka drużyny,

- „SCANNER” – umożliwia namierzenie i rozróżnienie na mapie każdej postaci,

- „MEDIKIT” – podręczna apteczka uzdrawiająca jej właściciela. Powinien ją mieć w swym wyposażeniu każdy agent.

Wybierając dowolną ikonę broni będącej w wyposażeniu agenta możemy ją załadować („RELOAD”) lub sprzedać („SELL”). Przytrzymując natomiast na niej prawy przycisk myszy możemy ją powierzać określonym agentom.

6. ACCEPT – Kiedy już zakupisz odpowiedni sprzęt, zainwestujesz w badania i zaopatrzysz członków drużyny w biomoduly, możesz wreszcie przejść do właściwej akcji.

RODZAJE MISJI

W trakcie gry spotkasz się z następującymi rodzajami misji:

1. **COMBAT SWEEP I RECONAISANCE** – pierwsza z wymienionych, to najczęściej spotykana misja, polegająca na penetrowaniu miasta i niszczeniu wrogich agentów. Druga występuje trochę rzadziej i jest niemal identyczna. Kiedy wyeliminujesz wszystkich agentów, to terytorium zostanie uznane za zdobyte. W czasie tego typu misji możesz używać dowolnej broni. Na początku bardzo przydaje się UZI i FLAMER.

2. **ASSAULT** – szturm. Po śmierci burmistrza budynki rządowe opanowane są przez grupy rewolucjonistów, terroryzujących miasto. Twoim zadaniem jest ich zniszczenie oraz likwidacja obcych agentów, których spotkasz w czasie akcji.

3. **SABOTAGE** – sabotaż. Po dotarciu do miasta należy wysadzić określony obiekt o strategicznym znaczeniu.

4. **COMBAT PATROL** – uzbrojony patrol. Musisz zlikwidować wszystkich agentów innych Syndykatów oraz uzbrojonych przestępców, którzy zakłócają spokój w mieście. Wszystkie wymienione dotychczas misje są do siebie bardzo podobne. Najskuteczniejszą bronią w czasie ich trwania jest MINI GUN. Kup go od razu, kiedy stanie się to możliwe.

5. **ASSASSINATION** – zamach. Jest to misja polegająca na zabiciu określonej oso-



by pracującej na zlecenie wroga. Jest to bardzo precyzyjna robota, wymagająca wcześniejszego przygotowania. Nieraz należy zakupić dodatkowy sprzęt, ponieważ standardowy może nie zdać egzaminu. Cel zamachu oznaczony jest na skanerze pulsującym białym punktem, od którego rozchodzą się kuliste fale. Po zgłaskaniu obiektu zamachu należy udać się do miejsca oznaczonego na skanerze czerwonym okręgiem i wcisnąć Spację.

6. **PERSONEL ACQUISITION** – werbunek. W czasie tej misji należy przekonać osobę pracującą dla wroga, aby przeszła na stronę naszego Syndykatu. Do tego celu niezbędny jest przekonywacz (PERSUADERTRON), który należy uaktywnić w „Inventory” i po naprowadzeniu celownika na obiekt „kliknąć” lewym przyciskiem myszy. Uważaj – jeżeli zgubisz przekonywacza, facet znowu zaczyna pracować dla przeciwnika.

7. **EQUIPMENT ACQUISITION** – zdobycie sprzętu. Misja ta umożliwia zdobycie nowych rodzajów broni, wymyślonych przez naukowców wrogiego Syndykatu. W tym celu należy udać się do laboratorium przeciwnika i ukraść stamtąd potrzebne przedmioty. Któryś z członków drużyny musi mieć wolne miejsce w „Inventory”, aby nie zostawiać w laboratorium własnych rzeczy.

8. **RAID I RESCUE** – wypad ratunkowy. Jest to misja polegająca na uwolnieniu więzienia informatora Twojego Syndykatu. Wymaga ona bardzo gruntownego przygotowania i tak samo jak w misji ASSASSINATION należy wybrać specjalne rodzaje broni.

9. **ESCORT** – eskortowanie. Jest to zdecydowanie najtrudniejsza misja. Czasami musisz podstawić środek transportu dla osoby, którą eskortujesz. Misja ta wymaga użycia precyzyjnej broni dalekiego zasięgu, bardzo dobrej organizacji i superszybkiego działania.

Po „kliknięciu” na ikonę „ACCEPT” w oknie TEAM SELECTION przechodzi się do zasadniczej akcji.

OPIS EKRANU

1. **Pole obserwacji** – większą część ekranu zajmuje okno z trójwymiarowym obrazem przedstawiającym fragment terenu, na którym aktualnie działasz.

2. **Skaner** – przedstawia okolicę, w której się znajdujesz w powiększonej skali (zależy ona od tego, ile razy powiększysz mapę na odprawie – „BRIEF”) oraz osoby znajdujące się w jego zasięgu. I tak punkt: – żółty – to członek Twojej drużyny lub jej sprzymierzeniec,

– czerwony – agent obcego Syndykatu,
– niebieski – uzbrojony przestępca,
– biały (mniejszy) – nieuzbrojony mieszkaniec miasta,
– szary – leżąca broń,
– punkt nadający sygnał – interesujący Cię obiekt.

3. **Dowodzenie** – podświetlenie sylwetki jednego z agentów oznacza, że właśnie nim teraz dowodzisz.

4. **Inventory** – wskazuje stan posiadania agenta, którym aktualnie dowodzisz. Aby wyrzucić jakiś przedmiot należy „kliknąć” na nim prawym przyciskiem myszy, aby go użyć – lewym. Jeżeli na ziemi leży jakiś przedmiot i chcesz go podnieść i wprowadzić na niego kursor. Kiedy zmieni się w szczypecę, „kliknij” lewym przyciskiem myszy, wówczas agent wejdzie w jego posiadanie. Czerwony pasek pod ikoną broni, oznacza stan jej magazynka.

5. **Grupowanie** – „klikając” myszą na tym obszarze przechodzisz w stan dowodzenia wszystkimi czterema agentami jednocześnie. Opcja bardzo przydatna np. w czasie walki lub przy wprowadzaniu trybu gotowości. Operację tę można także przeprowadzić wciskając jednocześnie lewy i prawy przycisk myszy.

6. **Energia** – poziom energii danego agenta. Jeżeli biały pasek całkiem zniknie – agent jest martwy.

7. **Adrenalina** – „przeciągając” czerwony pasek w prawą stronę zwiększasz poziom adrenaliny we krwi danego agenta. Powoduje to pobudzenie akcji serca, a co za tym idzie, np. szybsze jego poruszanie się.





8. **Percepcja** – „przeciągając” niebieskie paski w prawo powodujesz zwiększenie percepcji, czyli spostrzegawczości agenta.

9. **Inteligencja** – zmiana tego wskaźnika jest analogiczna do dwóch poprzednich i powoduje zwiększenie inteligencji danego członka drużyny.

Jeżeli agenci są zgrupowani, to „przeciągnięcie” dowolnego paska powoduje zmianę danego parametru u wszystkich czterech postaci.

10. **Stan gotowości** – jest to zwiększenie poziomu adrenaliny, percepcji i inteligencji u jednego lub wszystkich agentów. Dzięki niemu agent o wiele celniej strzela i jest bardziej skoncentrowany.

11. **Linia komunikatów** – w tym miejscu program komunikuje się z Tobą wydając odpowiednie polecenia lub informując Cię o danym działaniu:

- „Assassination” – wykonaj zamach,
- „Persuade” – uwolnij zakładnika,
- „Eliminate agents” – wyeliminuj obcych agentów,
- „Protect” – ochraniaj postać,
- „Take weapon” – podnieś broń,
- „Evacuate” – ewakuuj się,
- „Destroy car” – zniszcz samochód,
- „Use vehicle” – użyj pojazdu,
- „Mission complete” – misja zakończona (wcisnij klawisz spacji),
- „Mission failed” – misja nieudana.

STEROWANIE

Oprócz wyboru za pomocą myszy odpowiedniego agenta, możesz także uaktywnić go przy użyciu klawiatury (cyfry „1” – „4”). Umieszczając kursor na skanerze i wciskając lewy przycisk myszy, wysyłasz danego agenta we wskazane miejsce, natomiast prawy przycisk powoduje wyświetlenie na ekranie głównym, obrazu wskazanego obszaru. Gdy na dowolną postać na prowadzisz kursor (przy uaktywnionej broni) ukazuje się celownik. Jeśli jego kolor jest biały oznacza to, że ofiara została namierzona. Kolor czerwony sygnalizuje wejście przeciwnika w obszar rażenia. Strzelasz przy użyciu prawego przycisku myszy.

UWAGI OGÓLNE

1. Taktyka:

– na początku gry, kiedy agenci nie są jeszcze dobrze uzbrojeni (choć nie tylko) bardzo dobre efekty przynosi klasyczna forma obrony. Polega ona na ustawieniu członków drużyny za rogami, tuż przy ścianie budynku lub bardzo blisko jego narożnika i otworzeniu ognia. Metoda ta z pewnością przyniesie Ci sukces, jeśli będziesz używał takiej broni jak miotacz ognia (FLAMER), automat (UZI), pistolet (PISTOL) i dubeltówka (SHOT GUN).

– inną metodą jest umieszczenie bomby zegarowej (TIME BOMB) na drodze, którą prawdopodobnie będzie poruszał się przeciwnik i zdetonowaniu jej w odpowiedniej chwili strzałem z karabinu snajperskiego (LONG RANGE). Maksymalną celność można uzyskać dzięki trybowi gotowości.

– możesz także zgrupować całą drużynę w jednym miejscu, wprowadzić ją w tryb gotowości i rozstawić agentów na rogach kwadratu. Broń najlepiej sprawująca się podczas tego typu akcji to: laser (LASER), mały pistolet ręczny (MINI GUN) i przenośna wyrzutnia rakiet (GAUSS GUN).

2. Jeśli chcesz spenetrować jakiś budynek, to rób to tylko w stanie pełnej gotowości z bardzo silnym uzbrojeniem, najlepiej podkładając w środku bombę.

3. Aby zniszczyć transporter opancerzony użyj lasera (LASER), wyrzutni rakiet (GAUSS GUN) lub podłóż bombę (TIME BOMB).

4. Uważaj na policjantów. Dopóki nie pokażesz, że jesteś uzbrojony będą traktować Cię jak zwykłego obywatela. Jeśli jednak wyjmiesz pistolet, każdy napotkany gliniarz będzie chciał Cię zabić.

5. Każdy pojazd po dłuższym ostrzale (nawet z zwykłej broni) staje w płomieniach. Dlatego podczas tego typu akcji nie stój zbyt blisko atakowanego w ten sposób celu.

6. Każdy środek transportu możesz zająć i uruchomić poprzez najechanie na nie-

go kursorem myszy i wciśnięciu lewego przycisku. W identyczny sposób opuszczasz pojazd.

7. W razie wątpliwości z określeniem kolejnych celów misji zawsze podążaj w stronę migających punktów.

OPIS UKOŃCZENIA MISJI

1. WESTERN EUROPE – ZAMACH

Celem akcji jest zabicie wrogiego pułkownika. Znajduje się on w budynku obok samochodu (górze mapy). Musisz uważać, żeby nim nie uciekł. Dlatego najlepiej najpierw zniszcz pojazd, a potem wyeliminuj delikwenta.

2. SCANDINAVIA – UWOLNIENIE

Jednego z swoich ludzi zaopatrzyć w „PERSUADERTRON”. Wyjdź schodami i idź prosto ulicą, aż dojdiesz do budynku z trzema policjantami – załatw ich. Wejść do środka, uaktywnij przekonywacz i podejść do znajdującego się wewnątrz osobnika – przyłączy się do Ciebie. Następnie pójść na prawo. W budynku znajdziesz drugiego interesującego Cię człowieka. Jego także przyłącz do siebie. Razem z nimi wróć do miejsca startu.

3. CENTRAL EUROPE – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Jednym z agentów wsiąść do pojazdu i jedź prosto, aż dojdiesz do budynku, przed którym stoi Twój cel (czerwony punkt na mapie). Następnie wrogiego agenta znajdziesz w budynku obok. Kolejny znajduje się w pomieszczeniu po drugiej stronie ulicy. Ostatnią ofiarę znajdziesz penetrując ulicę w dolnej części miasta. Po załatwieniu wszystkich 4 przeciwników ewakuuj się powracając na miejsce startu.

4. EASTERN EUROPE – ZAMACH

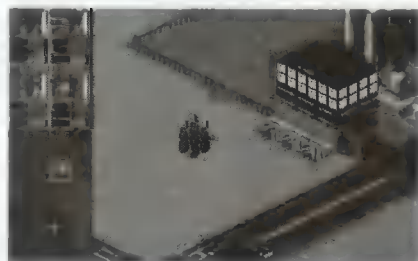
Idź na zachód miasta do bramy. Zauważysz za nią dwa domy. W jednym z nich jest facet, którego musisz zabić. W misji tej przeszkadza Ci ośmiu agentów uzbrojonych w UZI. Koniecznie strzel do wozu policyjnego i zabij wysiadającego z niego gliniarza. Zabierz mu „MINI GUN” i wyeliminuj policjantów, którzy znajdują się na wieżach.

5. URALS – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Zejdź na dół i stań obok ulicy. Włącz system gotowości i przygotuj wszystkich swoich ludzi. Zostaniesz zaatakowany. Gdy skończysz odierać atak, wejdź do czerwonego okręgu.

6. KAZAKHSTAN – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Uaktywnij wszystkich agentów, lecz systemu gotowości jeszcze nie włączaj. Wyeliminuj wszystkich policjantów w okolicy i stań na rogowej cegielce. Dopiero teraz włącz system gotowości. Zostaniesz zaatakowany dwukrotnie. Następnie udaj się ulicą kawałek w górę, potem w prawo i w le-





wo. Powinieneś ujrzeć budynek, obok którego stoi ostatnia grupa nieprzyjaciół.

7. IRAN – ZAMACH

Jednym z agentów wyjdź z ulicę i udaj się w dół w stronę stojącego pojazdu. Tymczasem resztę agentów skieruj do rogu obok drzwi. Podjedź pojazdem na wysokość Twoich ludzi i przygotuj broń. Kiedy zobaczysz człowieka biegnącego obok siatki, zacznij do niego strzelać. Po załatwieniu wszystkich wrogich agentów poczekaj chwilę, gdyż zostaniesz zaatakowany ponownie. Strzelaj tak samo. Kiedy oczyścisz już teren, schowaj broń i udaj się w kierunku migającego punktu. Zobaczysz rząd ludzi stojących obok budynku. Podjedź na odległość strzału, wyciągnij broń i szybko strzel w odpowiedniego człowieka. Pojedź w kierunku punktu dającego sygnał. Stoi tam grupa Twoich wrogów. Po kolei, ostrożnie zabij każdego z nich. Gdy zostaną pokonani, możesz przyprowadzić resztę oddziału i stanąć w czerwonym okręgu.

8. IRAQ – ZAMACH

Uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Zostaniesz zaatakowany. Gdy odeprzesz atak, zdobądź pojazd i udaj się w kierunku migającego punktu. Podjedź do niego od dołu, następnie udaj się na piechotę, przechodząc przez tory. Gdy zabijesz swoją ofiarę, musisz wrócić tą samą drogą. Miejsce ewakuacji znajduje się blisko startu, lecz podjechać do niego trzeba z drugiej strony.

9. LYBIA – ZAMACH

Uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Po odparciu ataku obcych agentów udaj się ulicą do góry, w lewo i znowu w lewo. Powinieneś zobaczyć budynek, którego pilnuje policja. Z policjantami nie powinieneś mieć problemu. W środku znajduje się Twój cel – zniszcz go.

10. INDIA – ZAMACH

Przygotuj się wszystkimi agentami do odparcia ataku. Następnie udaj się ulicą w dół i wejdź z ogrodzony teren. Nad ziemią znajduje się mostek, na którym stoi Twój cel. W zabiciu go będą Ci przeszkadzać żołnierze i policjanci, dlatego uważaj. Po wykonaniu zadania musisz zdobyć wóz i wyjechać nim z miasta. Udaj się na miejsce startu.

11. SUDAN – ZAMACH

Wprowadź wszystkich ludzi do pojazdu i wjedź do miasta. Na pierwszym skrzyżowaniu zacznij kręcić się w kółko. Kiedy będziesz atakowany, nie strzelaj. Kręcący się samochód unieszkodliwi przeciwników.

Teraz zostało Ci już tylko dokonać zamachu na dwie osoby. Znajdziesz je korzystając ze skanera.

12. NIGERIA – UWOLNIENIE

W tej misji potrzebny Ci będzie „PERSUA-DERTRON”. Całą grupą udaj się ulicą w prawo. Po drodze zaatakuj Cię oddział obcych agentów. Zaraz przy ulicy

znajduje się budynek, w którym czeka na uwolnienie człowiek. Gdy już wykonasz zadanie udaj się na miejsce startu. Podczas powrotu możesz zostać zaatakowany przez pojedynczych agentów.

13. ARABIA – UWOLNIENIE

Powinieneś zaopatrzyć się w „PERSUA-DERTRON”. Udaj się w kierunku punktu dającego sygnał. Człowiek, którego musisz uwolnić znajduje się w budynku. Zostaniesz zaatakowany przez kilku nieprzyjaciół, lecz nie powinni sprawić Ci większego problemu. Drugiego uwięzionego faceta znajdziesz w pomieszczeniu obok. Teraz wraz z nimi pozostaje Ci tylko ewakuować się na start.

14. KENYA – OCHRONA

Tym razem Twoim zadaniem będzie ochrona człowieka. Zejdź na dół, uaktywnij wszystkich agentów i wprowadź ich w stan gotowości. Cały czas będziesz atakowany, lecz nie idź za eskortowanym człowiekiem tylko odpieraj ataki. Gdy osoba ta dotrze do wyznaczonego punktu Twoja misja zakończy się sukcesem.

15. MOZAMBIQUE – ZDOBYCIE NOWYCH BRONI

Tu działanie jest proste. Musisz dotrzeć do migającego punktu, gdzie znajduje się poszukiwana przez Ciebie broń. Idź ulicą do przodu lecz uważaj, gdyż cały czas będziesz atakowany przez policję. Musisz wejść na dach (ulica do środka), wykończyć pilnujących „towaru” strażników i broń jest Twoja. Teraz ewakuuj się powracając na miejsce startu.

16. SOUTH AFRICA – ZAMACH

Tym razem musisz działać szybko. Uaktywnij całą grupę i system gotowości. Musisz dobiec do pojazdu, nim zrobi to obcy agent. Znajduje się w dolnej części mapy. Zdobytym pojazdem wjedź do drugiej części miasta. Teraz udaj się w kierunku celu. Gdy wejdiesz już na dach działaj szybko, gdyż ofiara może Ci uciec. Po rozprawieniu się z grupą strażników, jednym z wozów udaj się do góry na miejsce ewakuacji.

17. ALGERIA – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Całą grupą wejdź na budynek,

stań na rogu od strony ulicy i przygotuj system gotowości. Zaatakuj Cię pierwszy oddział. Drugą grupę nieprzyjaciół znajdziesz udając się ulicą w górę do samego zakrętu. Gdy już ich pokonasz, kawałek prosto i w lewo stoi wóz. Udaj się nim do drugiej części miasta. Dojechać tam można tylko przez długi prosty odcinek. Nie wjeżdżaj do centrum, lecz wsiądź wcześniej i włącz system gotowości. Zostaniesz zaatakowany. Teraz wsiądź do wozu i wjedź do miasta. Prosto, a potem ulicą w dół. Powinieneś zobaczyć przy ulicy budynek, na nim wrogiego agenta. To już ostatni nieprzyjaciel.

18. CHINA – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Atakowany będziesz pojedynczo, czasami większymi grupami. Gdy już oczyścisz teren, udaj się w lewo. Powinieneś dotrzeć do grupy nieprzyjaciół. Teraz wystarczy ich tylko pokonać.

19. MONGOLIA – UWOLNIENIE

Całą grupą wsiądź do samochodu i udaj się w stronę migającego punktu. W pobliżu zostaniesz zaatakowany. Uważaj – obcy agenci nadbiegają będą z różnych stron. Gdy unicestwisz już wszystkich, udaj się do budynku, w którym znajduje się czekający na Twą pomoc człowiek. Budynek jest dokładnie ogrodzony, wejście na plac jest tylko jedno – od góry. Dlatego wcześniej wejdź na pierwszy poziom. Razem z przyłączonym do Ciebie człowiekiem udaj się do pojazdu, tym wróc na miejsce startu.

20. KAMCHATKA – UWOLNIENIE, ZAMACH

Ta misja składa się z dwóch części: uwolnienia i zamachu. Udaj się w kierunku punktu dającego sygnał. Obok budynku będzie znajdował się człowiek, którego musisz przyłączyć do siebie. Możesz być atakowany przez pojedynczych agentów. Teraz korzystając ze skanera udaj się do budynku, w którym musisz zabić jednego z ludzi. Po dokonaniu zamachu, razem z przyjacielem udaj się na pozycję startu.

21. SIBERIA – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Misję zaczynasz stojąc na rogu ulicy. Wszystkimi agentami udaj się w dół, aż miniesz ślepą ulicę. W następną musisz skrócić. Tam powinieneś spotkać pierwszych wrogów. Następnie udaj się prosto, tą samą ulicą, aż do zakrętu. Wówczas skróć w lewo. Wejdź na peron i wsiądź do pociągu (jeśli go nie ma, poczekaj, zaraz przyje-



dzie). Teraz wyjdź i udaj się w głąb drugiej części miasta. Musisz pokręcić się między budynkami, gdyż w tym terenie wrody agenci są wszędzie porzastawiani. Gdy pokonasz już wszystkich, udaj się na miejsce ewakuacji (ogrodzony plac budynku). Dostać się tam możesz tylko przez pomieszczenie, w którym musisz najpierw wyeliminować trójkę strażników.

22. ZAIRE – UWOLNIENIE

Całą grupą zejdź na dół i udaj się w kierunku migającego punktu. Po drodze będziesz powstrzymywany przez pojedynczych członków obcych organizacji. Gdy dotrzesz na miejsce, zobaczysz policjanta – przyłącz go do Twojego oddziału. Teraz wraz z nim wróć na pozycję startową.

23. MAURITANIA – UWOLNIENIE

Całą grupą udaj się w kierunku punktu nadającego sygnały. Nie podchodź jednak do wejścia, gdyż zaatakują Cię żołnierze, strzelając do nich możesz bardzo łatwo trafić człowieka, którego musisz uratować. Najlepiej zatrzymaj się za budynkiem obok. Poczekaaj, aż poszukiwana przez Ciebie osoba opuści budynek i udaj się nią, w celu przyłączenia jej do swojego oddziału. Podczas oczekiwania będziesz atakowany przez pojedynczych agentów. Teraz wszyscy razem udajcie się na miejsce ewakuacji. Znajduje się ono w lewej górnej części miasta.

24. FAR EAST – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

W tej misji nie ma jednoznacznej procedury działania. Zaraz na początku zaatakują Cię kilku agentów. Gdy będziesz miał ich już w głowy, zdobądź jakiś wóz i pozwiedzaj miasto. Jeśli zauważysz jakiegoś wroga, wysiądź jak najszybciej i rozpocznij egzekucję. Kiedy oczyścisz miasto z wszystkich wrogich agentów, Twoja misja zakończy się sukcesem.

25. PACIFIC RIM – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

Wyjdź z krzaków i stań obok siatki na ulicę. Wrody agenci sami Cię odnajdą, atakując grupami. Gdy oczyścisz teren udaj się ulicą w dół, aż dojdiesz do miejsca ewakuacji. Będzie ono obstawione przez policję, lecz nie powinna Ci ona sprawić problemu.

26. INDONESIA – OCHRONA

Całą grupą wsiaźdź do wozu i wjedź do miasta. Atakowany będziesz przez pojedynczych agentów, lecz musisz uważać by nie zniszczyli Ci wozu. Udaj się do migającego punktu. Teren jest ogrodzony i dostać

się tam można tylko pojazdem. Gdy będziesz już w środku, wykończ znajdujących się tam policjantów. Musisz doprowadzić do tego, aby osoba którą ochraniaś wsiadła do Twojego samochodu i odjechała nim. Kiedy będzie już w bezpiecznym miejscu misja zakończy się powodzeniem.

27. WESTERN AUSTRALIA – ZDOBYCIE NOWYCH BRONI

Udaj się w kierunku migającego punktu. Po drodze atakowany będziesz przez pojedynczych wrogów. Gdy dotrzesz już na miejsce, pozostanie Ci tylko wyeliminowanie strażników, wzięcie broni i udanie się na miejsce ewakuacji. Dotrzeć do niego można idąc ulicą w dół.

28. NORTHERN TERRITORIES – ZAMACH

W tej misji wyeliminować musisz dwie osoby, które znajdują się w drugiej części miasta. Aby się tam dostać musisz odnaleźć pojazd. W poszukiwaniach przeszkadzać Ci będą obcy agenci, lecz nie przejmuj się nimi. Gdy już zdobędziesz wóz udaj się do drugiej części miasta, gdzie korzystając z skanera powinieneś bez problemów odnaleźć i zlikwidować oba cele.

29. NEW SOUTH WALES – ZAMACH

Ta misja jest trochę odmienna od typowych zadań zamachowych. Tym razem musisz wyeliminować wszystkich policjantów, znajdujących się w mieście. Podczas wykonywania zadania będziesz atakowany przez niewielkie grupy obcych agentów.

30. ALASKA – ZAMACH

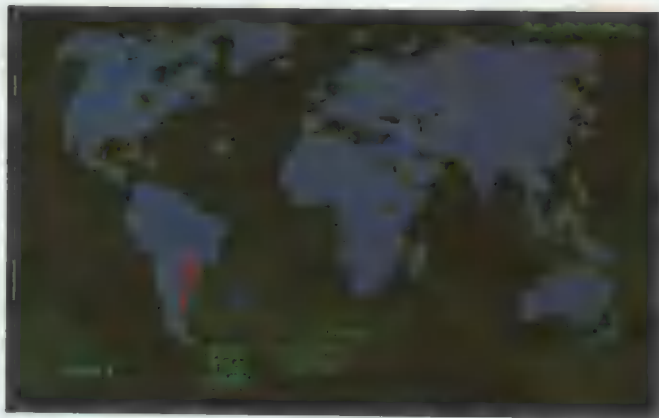
Wsiądź do wozu i wjedź do miasta. Musisz zabić jednego z ludzi. Ochraniać go będą żołnierze. Kiedy wkroczysz do miasta, człowiek ten wsiada do samochodu i próbuje uciekać, dlatego też strzelaj w jego pojazd dopóki ten nie wybuchnie. Teraz wysiądź w powietrze dwa wozy bojowe i wróć na miejsce startu pojazdem reanimacyjnym.

31. YUKON – UWOLNIENIE

Udaj się w kierunku migającego punktu – będzie nim człowiek, którego musisz uratować. Po drodze zostaniesz zaatakowany przez większe oddziały wroga. Gdy poszukiwaną osobę przyłączysz do swojego oddziału, razem z nią udaj się na pozycję startową.

32. NORTHWEST TERRITORIES – UWOLNIENIE

Tym razem musisz uratować 4 osoby. Zaraz na początku udaj się w kierunku pierwszego człowieka. Pod-



czas uwalniania, będziesz atakowany przez obcych agentów. Kiedy uratujesz pierwszego, udaj się po następnych korzystając z skanera. Gdy będziesz już miał przy sobie całą czwórkę, idź na miejsce ewakuacji wskazane przez komputer.

33. MID WEST – ZAMACH

Zaraz na początku zostaniesz zaatakowany. Musisz udać się w kierunku migającego punktu. Człowiek, którego musisz wyeliminować znajduje się w budynku. Teraz wystarczy usunąć jego ochronę i obiekt jest już trupem. Gdy będziesz stał przy budynku mogą zaatakować Cię pojedynczy nieprzyjaciele.

34. NEW ENGLAND – UWOLNIENIE

Wykonanie tej misji jest proste. Za zadanie masz uwolnienie trzech osób, w kolejności podawanej przez komputer. Podczas realizacji zadania możesz być atakowany przez większe oddziały wroga. Po uwolnieniu wskazanych osób Twoja misja kończy się.

35. ROCKIES – UWOLNIENIE

Całą grupą wyjdź na ulicę po lewej stronie, następnie udaj się nią do samej góry, gdzie zobaczysz dwa wozy i pełno żołnierzy. Będą Ci oni przeszkadzać w wypełnieniu misji. Pojazd po lewej stronie musisz zniszczyć. Następnie odszukaj budynek, w którym znajdują się dwie osoby i je uwolnij. Całą grupą udaj się na miejsce ewakuacji, znajdujące się w prawej dolnej części miasta.

36. CALIFORNIA – UWOLNIENIE

Do uratowania musisz jedną osobę. Udaj się w jej kierunku. Po drodze zaatakują Cię kilka grup obcych agentów. Gdy obiekt będzie już wraz z Tobą, zdobądź pojazd, gdyż na miejsce ewakuacji (znajdujące się w górnej części miasta) można dostać się tylko wjeżdżając przez bramę.

37. COLORADO – ZAMACH

Całą grupą udaj się w kierunku migającego punktu. Możesz wykorzystać samochód stojący po drugiej stronie ulicy. Gdy już tam dotrzesz, powinieneś zobaczyć kilka pojazdów, pełno ludzi i policjantów. W jednym z pojazdów siedzi człowiek, którego musisz usunąć. Korzystając z skanera, sprawdź, który to samochód. Następnie odpowiednio się ustaw i zacynij do niego strzelac. Kiedy nastąpi wybuch, Twoja ofiara zostanie wyeliminowana. Teraz wsiądź w coś całego i udaj się na miejsce ewakuacji znajdujące się u góry, w budynku.

38. SOUTHERN STATES – ZAMACH

Włącz system gotowości i udaj się w kierunku swojej ofiary. Uważaj, gdyż będziesz



ostro atakowany przez pojedynczych agentów nieprzyjaciela. Człowiek, którego musisz zlikwidować znajduje się na dachu budynku, a teren jest dokładnie ogrodzony. Dlatego też stań jak najbliżej siatki i strzelaj w wyznaczoną osobę.

39. MEXICO – ZDOBYCIE NOWYCH BRONI

Idź kawałek do góry. Powinien tam stać pojazd, którym jedź ulicą aż do zakrętu. Tu z niego wysiądź, gdyż zaatakuje Cię spory oddział obcych agentów. Gdy już go rozgromisz, udaj się w kierunku skrzyżowania, a następnie w lewo i do góry w stronę migającego punktu. Dojście do niego jest trochę zawile. Teraz pozostało Ci już tylko unieszkodliwienie strażników, zabranie poszukiwanego ekwipunku i udanie się tą samą drogą na pozycję startową.

40. NORTHEAST TERRITORIES – ZDOBYCIE NOWYCH BRONI

Odszukaj dowolny pojazd i udaj się nim w kierunku punktu nadającego sygnały. Gdy dojedziesz do bramy, sprawdź czy przed wyjazdem nie stoi żaden obcy wóz – jeśli tak, zniszcz go. Następnie oddal się od swojego samochodu i poczekaj aż zaatakuje Cię kilku agentów. Zabij ich, wróć do pojazdu i wjedź nim na teren wojskowy, gdzie zostaniesz przywitany przez żołnierzy. Szybko pobiegnij do małego pomieszczenia po laser...i jak zwykle wróć na miejsce startu, korzystając z samochodu.

41. NEW FOUNDLAND – WYELIMINOWANIE OBCYCH AGENTÓW

W tej misji praktycznie możesz stać w miejscu. Obcy agenci sami Cię odnajdą i zaatakują. Kiedy już wszystkich zabijesz Twoja misja zakończy się sukcesem.

42. GREENLAND – UWOLNIENIE

Całą grupą wsiądź do wozu i wjedź do miasta (przez 2 bramy). Następnie pozostaw pojazd i udaj się ulicą w lewo w kierunku migającego punktu, załatwiając po drodze atakujących Cię żołnierzy. Kiedy do oddziału przyłączysz poszukiwanego człowieka, odszukaj samochód i opuść miasto.

43. COLOMBIA – OCHRONA

Wyjdź na ulicę i przygotuj się do walki, gdyż zaatakuje Cię nieprzyjacielski oddział. Następnie zdobądź samochód i udaj się nim w kierunku migającego punktu (wyjazd bramą obok startu). Gdy będziesz już prawie na miejscu, opuść wóz i rozpraw się z drugim oddziałem wrogich agentów. Następnie wsiądź do pojazdu stojącego na poboczu i wróć nim na start z tą jednak różnicą, że pojeźdź dalej, aż dotrzesz do budynku, z którego wychodzą sygnały. Znajdować się tam będzie człowiek, którego musisz zaprowadzić do wozu (nie używaj „Persuadertron”). Gdy wsiądziesz do samochodu zobaczysz człowieka, gdzie będzie jechać. Jeśli dotrze na miejsce Twoja misja zakończy się sukcesem.

44. VENEZUELA – ZAMACH

Uaktywnij wszystkich agentów, włącz system gotowości i udaj się w stronę swojej ofiary. Uważaj na grupę wrogów znajdujących się w pobliżu. Podejdz do budynku i otwórz ogień. Powinno Ci się udać wyeliminować cel bez wchodzenia do środka.

45. BRAZIL – ZNISZCZENIE POJAZDÓW

Wsiądź do stojącego samochodu i udaj się w kierunku migającego punktu (drugą

ulicą w górę). Nie zatrzymuj się po drodze. Kiedy wjedziesz na strzeżony teren opuść pojazd i zniszcz oba wozy stojące na poboczu. Uważaj, gdyż zostaniesz zaatakowany przez większą grupę obcych agentów. Kiedy wszystkich wyeliminujesz wsiądź do samochodu i wróć nim na pozycję startową. Dopiero tam wysadź go w powietrze.

46. PARAGUAY – UWOLNIENIE

Całą grupą udaj się w kierunku punktu dającego sygnały. Nie wchodź jednak do środka domu, tylko oczyść teren wokół ze strażników i obcych agentów, którzy będą Cię atakować grupami. W tym czasie poszukiwana osoba opuści budynek. Teraz wystarczy ją już tylko przyłączyć do siebie i po kłopotcie.

47. URUGUAY – ZNISZCZENIE POJAZDU

Całym oddziałem udaj się w stronę wozu, znajdującego się w prawej górnej części miasta. Po drodze atakowany będziesz przez niewielkie oddziały przeciwnika. Teraz korzystając z pojazdu udaj się w kierunku migającego punktu. Kiedy będziesz już na miejscu zniszcz samochód znajdujący się po lewej stronie i wyjedź z tego terenu. Gdy znajdziesz się przy bramie, opuść wóz i ewakuuj się idąc do lewej górnej części miasta.

48. ARGENTINA – OCHRONA

W tej misji proponuję Ci użycie broni laserowej. Uaktywnij wszystkich agentów i włącz system gotowości. Następnie podejdz do człowieka stojącego obok pojazdu – facet zacznie powoli iść. Trzymaj się cały czas przy nim i nie dopuść do niego żadnych napastników. Twoja misja zakończy się sukcesem, kiedy chroniona przez Ciebie osoba dotrze bezpiecznie na wyznaczone miejsce.

49. PERU – ZAMACH

Pociągiem pojeźdź drugą stację. Na miejscu wykończ kilku obcych agentów i zdobądź jakiś pojazd. Następnie udaj się w lewą dolną część miasta. Zobaczysz bramę, przez którą musisz wjechać. Teraz wsiądź do samochodu i zejdź do siatki, po czym udaj się w lewo, dochodząc pod same drzwi budynku. Z kolei podziemnym tunelem ruszaj w kierunku swojej ofiary. Musisz się spieszyć i strzelać do niej z daleka, gdyż może Ci uciec, wówczas cała misja zakończy się niepowodzeniem.

50. ATLANTIC ACCELERATOR – WYELIMINOWANIE

Według mnie jest to najtrudniejsza misja. Musisz zabić 39 agentów, konieczne więc zakup: 4 „ENERGY SHIELD”, 2 „GAUS GUN”, 1 „LASER” i 1 „FLAMER”. Zaraz po rozpoczęciu misji włącz „ENERGY SHIELD”. Następnie tak się poruszaj, aby przeciwnicy nawzajem do siebie strzelali – uda Ci się to, jeśli będziesz biegł i zostawiał kolejnych wrogów pod ostrzałem innych. W ten sposób powinieneś pozbyć się około ośmiu obcych agentów. Teraz idź na zachód do pierwszego brzegu domu i stań za jego rogami. Po jakimś czasie zbiegający nieprzyjacielscy żołnierze powinni ustawić się za Tobą.

Gdy zbiera się ich znaczna liczba włącz „FLAMER” i podpal całą grupę. Idź dalej na zachód i za pomocą „GAUS GUN” rozwal policjantów w wieżach. Pozostałych wykończ, tak jak tych na początku.

★ PRACA KONKURSOWA ★

opracowanie: Michał Siwak (wstęp)
i Paweł Chałczyński (misje)
w oparciu o wersję na IBM PC

Przy redagowaniu materiału wykorzystano także prace: Sebastiana Uklejną z Dąbrowy Górniczej, Mateusza Grzesiaka z Koszalin oraz Mateusza Kędzierskiego z Leszna.

Dziękujemy także Adamowi Orzechowskiemu i Danielowi Gościolo z Malborka za dobry, choć nie wykorzystany opis misji i wszystkim, którzy tak licznie odpowiedzieli na nasz konkurs.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

System: IBM PC 286/386/486
Twardy dysk: min. 12 MB wolnego
Karta graficzna: VGA
Karta dźwiękowa: Sound Blaster,
Ad Lib, Roland
Pamięć: min. 3 MB RAM
Sterowanie: mysz



TAJEMNICA STATUETKI

LucasArts, Sierra On-line, Infogrames, Delphine Software... Dla wszystkich prawdziwych fanatyków gier adventure, wszystkie te nazwy mówią same za siebie. Każdy nowy program sygnowany przez którąś z tych firm, zanim jeszcze ukaże się na rynku, budzi dreszczki emocji. Na tym tle wrocławska spółka Metropolis z pewnością nie prezentuje się równie imponująco. Jeśli jednak jej założycielom wystarczy deklarowanej w prywatnych rozmowach wytrwałości i odwagi, wkrótce Metropolis powinno być równie głośno, co o wymienionych na wstępie potentatach. „TAJEMNICA STATUETKI”, pierwsza polska gra przygodowa na IBM PC, jest zaledwie małym krokiem na tej trudnej i usianej wieloma niebezpieczeństwami drodze. Z pewnością jednak jest to krok we właściwym kierunku.

Spółka Metropolis powstała pod koniec września 1993 roku, a jej założycielami były trzy osoby: Adrian Chmielarz, Grzegorz Michowski i Andrzej Michalak, prowadzący jednocześnie firmę GamBit Computers, zajmującą się sprzedażą komputerów i akcesoriów. Główny programista Metropolis – Adrian Chmielarz, zajmuje się grami komputerowymi od 1984 r. Fascynacja „GREAT ESCAPE”, „FAIRLIGHT” czy „NETHER WORLD” na Spectrum, zaowocowała już wcześniej kilkoma produktami: adaptacją tzw. book – role – playing „KOSMOLOT PODRÓŻNIK” (drukowanej w „Fikcjach”, organie Śląskiego Klubu Fantastyki), przygodowo – tekstową „SEKRETNY DZIENNIK ADRIANA MOLEA” (opracowaną na podstawie książki) oraz wieloma demami z cyklu „GREAT BUNS” (nie licząc setek niesmiertelności do gier). Potem przyszła kolej na Amigę. Wtedy to zrodził się pomysł aby zrealizować polską grę przygodową wykorzystującą możliwości tego komputera.

W czasie wakacji w 1992 r., Adrian Chmielarz i Tomasz Florczyk udali się do Francji, aby na Lazurowym Wybrzeżu (Saint Tropez, Nicea, Cannes) wykonać zdjęcia mające być podstawą planowanej produkcji. Jednak wkrótce drogi obu przyjaciół rozeszły się, jednak zdjęcia i niespełnione marzenia pozostały.

Niebawem A. Chmielarz po krótkiej fascynacji Amigą całkowicie poświęcił się PC – towi. Kiedy więc na początku 1993 roku, właściciele firmy GamBit powrócili do starego pomysłu zrealizowania gry przygodowej (tyle, że już w wersji na PC), posiadane przez Adriana materiały były, jak znalazł. Tak oto w ciągu zaledwie 7 miesięcy (w okresie od marca do września 1993 roku) powstała „TAJEMNICA STATUETKI” – gra, która (mam taką nadzieję) zakończy ostatecznie etap małych, „domowych” produkcji polskiego przemysłu software'owego w dziedzinie gier komputerowych.

Pewnej nocy z prywatnej posiadłości niejakiego Edwarda Spencera, znanego filantropa i biznesmena, zostaje skradzione berło Gardne – pochodzący z XIX wieku magiczny symbol sekt pogańskich. Podobne wydarzenia mają miejsce także w innych regionach świata. Z indyjskiego Muzeum Narodowego w New Delhi ginie Kalacakra zwana też bogiem Demonów, zaś z wystawy sztuki afrykańskiej –

Ghandwu, którego czczą wszyscy czarni szamani. Specjaliści oraz śledząca wydarzenia opinia publiczna dostrzegają, że wszystkie te przestępstwa łączą pewne wspólne cechy. Okazuje się, że bandyci kradną zawsze tylko jeden, konkretny, bardzo dobrze przez siebie zapamiętany przedmiot. Nienaruszone pozostają złote naczynia, bezcenna biżuteria, diamenty i brylanty. Złodziei interesują nie kosztowności, ale stare figurki. Te figurki jednak to relikwii kultów, których największy rozkwit miał miejsce przed narodzinami Chrystusa. Międzynarodowy zasięg dziwnych kradzieży stał się przyczyną śledztwa podjętego przez Interpol. Podczas jednej z rutynowych kontroli na Morzu Śródziemnym, włoska policja odkryła statek przemytniczy, a na jego pokładzie człowieka, który pośrodkował przy sprzedaży jednego ze skradzionych przedmiotów. Jego zeznania oraz ślady pozostawione przez włamywaczy w willi Spencera świadczą o tym, że mózgiem całej operacji kradzieży relikwii jest Joachim Wadner, były komandos i najemnik poszukiwany przez CIA. Ostatnio widziany był przez barmankę jednej z kawiarni San Ambrosio, należącej do Chile tropikalnej wyspie położonej w Oceanie Spokojnym. Nikomu z wydziału nie chce się lecieć kilka tysięcy kilometrów po to tylko, aby przesłuchać jednego świadka. Zostajesz więc wysłany Ty – świeżo upieczony agent policji, który sam musi rozwiązać tę tajemniczą historię.

Gra pod względem pomysłów oraz poszczególnych rozwiązań oparta jest na najlepszych wzorcach „zachodnich”. Sterowanie jest proste i może odbywać się zarówno z klawiatury, jak i przy użyciu myszy. Wydawanie poleceń polega na wybraniu odpowiedniego słowa z tradycyjnego już w tego typu grach Menu („Zabierz”, „Ubij”, „Zbadaj”, „Rozmawiaj”, „Otwórz”, „Daj”) i uzupełnieniu go nazwą wskazanego na ekranie obiektu. Możesz zatem zasięgnąć informacji o danej osobie, przedmiocie lub miejscu, udać się w danym kierunku, użyć przechowywanego w walizce obiektu lub porozmawiać z kimś, oczywiście jeśli to „coś” potrafi mówić. Jeśli tak, graczowi przedstawionych zostaje kilka zdań do wyboru. W zależności od podjętej decyzji następuje odpowiednia reakcja rozmówcy: pragnienie dalszej dyskusji, niechęć do udzielania odpowiedzi na zadawane pytania, zupełny brak zainteresowania lub nawet wrogość. Tak więc pod tym względem, każdy kto choć trochę miał do czynienia z najnowszymi produktami światowych potentatów w tej dziedzinie, nie powinien mieć najmniejszych problemów z obsługą programu.

„TAJEMNICA STATUETKI” to gra w ogóle pozbawiona animacji. Oparta jest wyłącznie na statycznych obrazkach, którymi są digitalizowane i wewnętrznie skompresowane zdjęcia. Na ekranie prezentują się one całkiem nieźle, nie da się jednak ukryć, że większość film dawno już przestała wydawać programy oparte wyłącznie na podobnym rozwiązaniu. Zdjęcia doskonale uzupełniają grafiki, są wspaniałymi „przerwywnikami”, znakomicie sprawdzają się w tzw. intrach. Nigdy jednak nie zastąpią

kolorowej grafiki tworzonej przez programistów, animacji postaci, „żywego” tła. Dlatego dla rozkapryszonych najnowszymi przygodówkami w stylu „MANIAC MANSION 2”, „KING QUEST VI” czy „SHADOW OF THE COMET” polskiego odbiorcy, fakt ten może stać się powodem rozczarowań i uczucia niedosytu. Podobnie jak dźwięk, który choć dostosowany do SoundBlastera i Covoxa, trudno zaliczyć do zalet programu. Jednak dla kogoś, kto od gry wymaga przede wszystkim interesujących pomysłów, ciekawej fabuły, dużo dobrego humoru (odpowiedzi na niektóre bezsensowne posunięcia gracza są naprawdę doskonałe) oraz przejrzystego systemu sterowania, „TAJEMNICA STATUETKI” jest z pewnością propozycją godną polecenia. Pamiętajmy bowiem o realiach. Bezpośrednie porównywanie nowego produktu Metropolis z najnowszymi dziełami zagranicznych potentatów jest oczywistym nieporozumieniem. Te firmy dzieli przecież ogromna przestrzeń: w doświadczeniach, dostępnych środkach finansowych i technicznych, zapleczu czy uregulowaniach prawnych. Tego nie da się tak po prostu, z dnia na dzień przeskoczyć.

Do pracy przy „STATUETCE” zatrudniono (a tak naprawdę wykorzystano) grupkę fanatyków i znajomych, którzy zajmowali się pozowaniem do zdjęć, ich wykonywaniem oraz testowaniem programu. Dzięki nim możemy dziś za ok. 230 tys. złotych kupić oryginalną, polską grę przygodową w estetycznie wykonanym opakowaniu, z niebanalną instrukcją opracowaną w formie gazety (kapitałny pomysł!). Teraz też każdy może wreszcie poznać uroki gier adventure, gdyż bariera językowa nie stanowi już żadnego problemu.

Zanim więc pokusimy się o podobne porównania, dajmy trochę czasu tym odważnym (biorąc pod uwagę polskie realia) ludziom, którzy wówczas spełnią się ich plany, a tym samym nasze marzenia o własnym, rodzimym LucasArts. Jak bowiem obiecuje szefowie Metropolis, wiosną '94 r. roku ma się ukazać nowa gra zręcznościowa, zaś na jesień planowane jest wydanie kolejnej przygodówki, swym charakterem przypominającej najlepsze dokonania LucasArts i Sierry. Grafika do tego programu zostanie wykonana najprawdopodobniej przez jednego ze znanych polskich rysowników komiksów. W projekt zaangażowanych jest także kilku zawodowych animatorów filmów rysunkowych. Już w tej chwili rozpoczęto pisanie scenariusza. Podobno udało się nawet znaleźć rozwiązanie nie stosowane dotychczas w żadnej innej grze komputerowej. Główną zaletą programu ma być połączenie humoru klasycznych kreskówek Warner Bros, atmosfery „MONKEY ISLAND” i jakości oprawy „SIMON THE SORCERER”. Właściwie do pełni szczęścia brakuje tylko dobrych grafików znających się na obróbce bitmap, ale i tu pojawiła się pierwsza jaskółka. Chciałbym móc kiedyś ocenić w łamach „CS” tę nie nazwaną jeszcze grę. I to jest moje marzenie...

opracowanie: Dariusz Zgziński
w oparciu o wersję na PC

W materiale wykorzystano informacje przekazane Redakcji „CS” przez Pana Adriana Chmielarza z firmy Metropolis oraz uwagi, jakie nasunęły się autorowi powyższej recenzji w trakcie testów oryginalną wersją gry „TAJEMNICA STATUETKI”.

Zagubiony w mrocznych korytarzach podziemnych lochów, niebezpieczny na czyhające na niego niebezpieczeństwa, Książę Persji nieustraszenie poszukuje swojej ukochanej.

Dzisiaj trzecla część opowieści o jego niesamowitych przygodach.

PRINCE OF PERSIA 2

POZIOM SZÓSTY



1. Przeskocz na podłogę

2. Przejrzyj pod nitwardą kładką i podążaj dalej w tym samym kierunku (kładka - impedycja jest po prawej stronie ekranu)

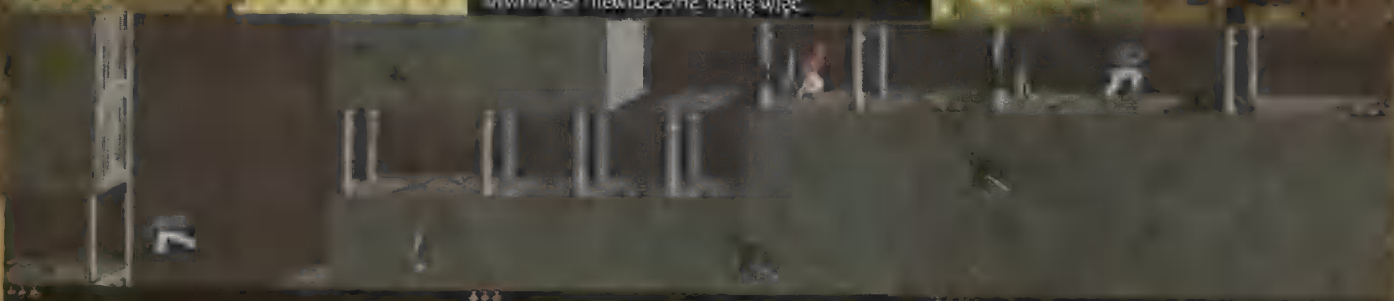
1. Idź w lewo



3. Jak najszybciej biegnij w prawo i krótko wleń się opasek, uwzględniając ponowne przejście

5. Skacząc po podestach zwróć się w stronę wiatru po lewej stronie ekranu. Szacując w górnej części podążaj się wyżej. W ten sposób wywniosy niewidoczne kładki wycię

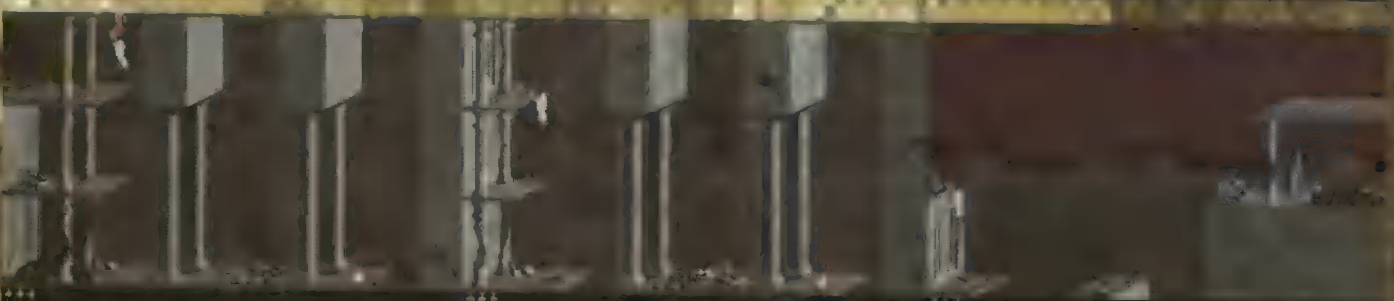
4. Teraz przelotną Głowę i posadź białą w lewo



7. Tutaj do wbiegnięcia na ekran wystrzał dok i w podję ci wycie poleci po przesunięciu strzały. Podążajnij w i idź w prawo

6. Gdy podskoczysz, spójrz na podłogę i idź w prawo. Ty podążajnij się wyżej i idź się w prawo

9. Przeskocz nad wyłazła (tutaj widać, jeśli potrzebujesz) i przyczep się pod górną wleńszczenie na lewym ekranie



10. Teraz stan na niewielkiej podłogi i podążajnij się na górny poziom

11. Gdy tym staniesz na podłogi, natychmiast wycię "HLE" - książka z lewej strony wycięnij miecz i odejdź się w stronę wycięjącej się Głowy. Teraz musisz nie tylko pokonać, ale i się tu wycię. Wycięnięcie się do lewych podłogach dostaniesz się na górny ekran

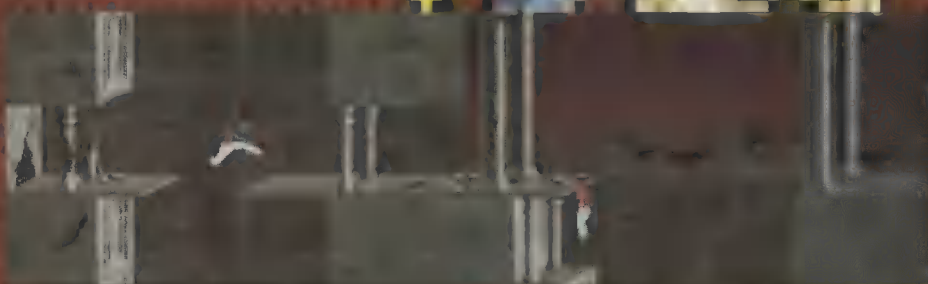
12. Na szczytce wycię w lewo



15. Teraz skocz w lewo i wślazając na chwilę rzuć swoją piłką (2 i 3 prz. prawej strony)

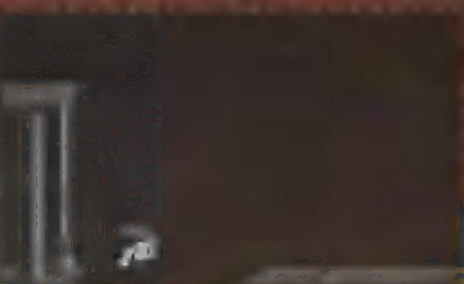
14. Na krawędzi platformy wyczołaj się na górną platformę

18. Złoty wstążkowy Cień Głowy i górnym poziomem idź dalej w tym samym kierunku

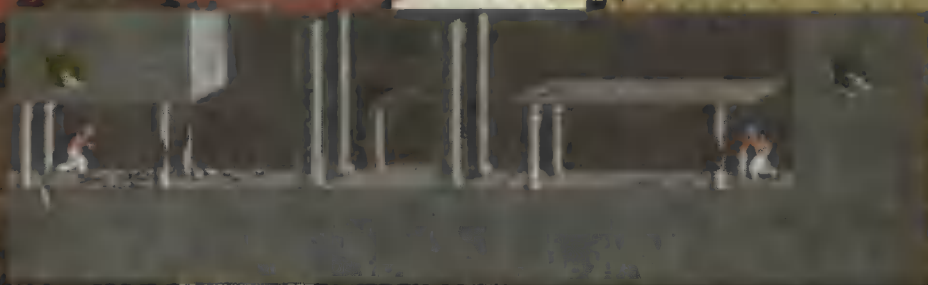


18. Trzęsotki na lewej stronie (wyczołaj się i uruchom poleć) i idź dalej w tym samym kierunku

17. Naciśnij na dół



16. Przy końcu platformy wyskocz w powietrze i stąp się podłogą po drugiej stronie - przepasa się. Opiąć się na dół



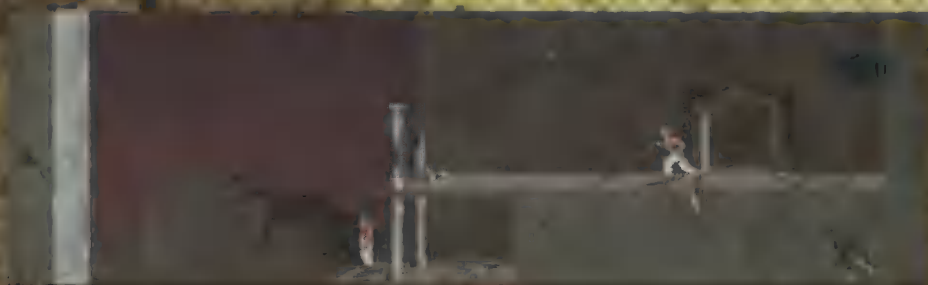
60 MINUTES LEFT

19. Przejść białą ścianą i skocz w prawo

20. Przewróć się pod głofotką i wyczołaj na zapadnięcą krawędź drzwi wysłuchaj. Teraz musisz wrócić na poprzedni ekran i zakończyć kolejny etap gry

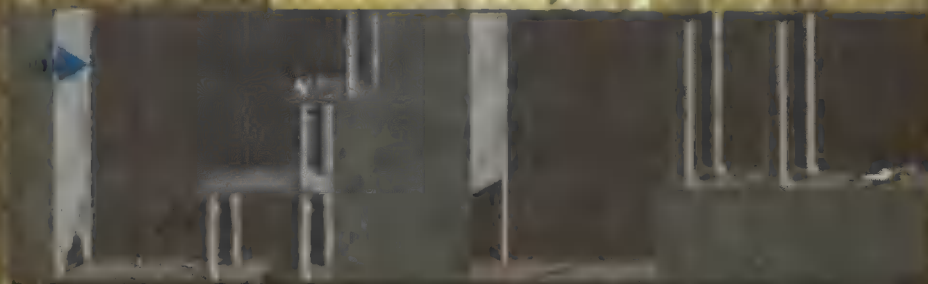


PRINCE OF PERSIA 2 POZIOM SIÓDMY



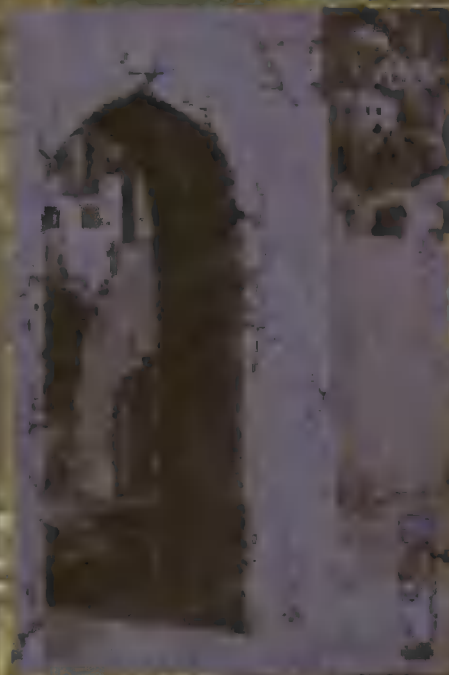
2. Teraz na dół

1. Idź w lewo (wyczołaj na wprost)



3. Z drugiej platformy opadź się nieco, prześlizgnij na lewą stronę i białej na dół

4. Powróć tutaj się pod głofotką. Cień tylko uruchomisz zapadnięcą otwierającą klatkę po lewej stronie (wyczołaj się i biegaj do przodu, zanim się zamknie. Z górną platformy musisz wyskoczyć, ze względu na zapadającą się klatkę, znajdującą się bliżej muru na poziomie lewym

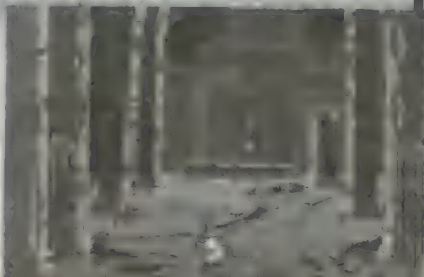




7. Teraz skoki nad przesłami i dalej podążaj w tym samym kierunku.

6. Przeskocz nad opadającymi palkami i za framugę biegnij w lewo.

5. Zabij wlatującą Cie Głowę i górnym podestem idź w lewo.



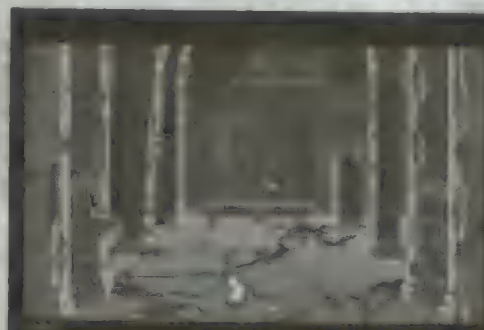
10. Podnieś leżący na ziemi miecz, a wówczas...



9. Wejź na górny podest i pokonał Głowę (nie jest to tak proste!), a następnie wejź na górny balkon (jeżeli widzisz ścieżkę).



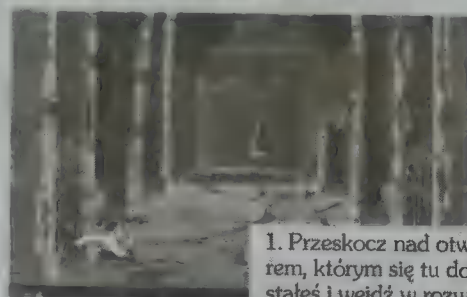
8. Stań pod górą półką, tuż przy głowie. Gdy Głowa Cie zauważy i rzuci się do ataku, wejź na półkę. Wprawiło Głowę w pewną zakłopotłość. Wykorzystaj ten moment i biegnij w lewo (w przeciwnym kierunku nie spróbować się zbliżyć).



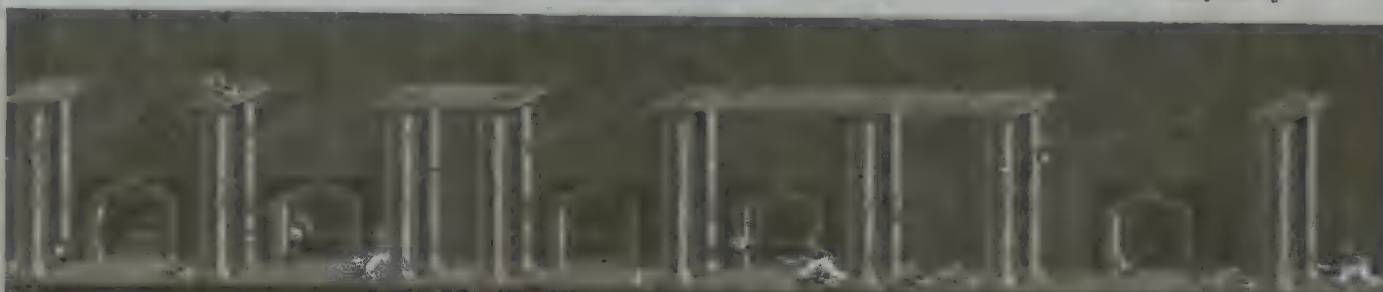
Przed Twoimi oczami pojawił się Krolowa i opowie smutną historię tego zamku i jej rodzinę. Smieć i nuda zawładnęła on okrutnym Zolnierzom Ciemności i na Twoje ręce skła dają się prosić o pomoc. Ma goryn Miesz Twojego życia, który przed chwilą znalazłeś, z pewnością pomoże Ci pokonać czarną ciemność.

PRINCE OF PERSIA 2

POZIOM ÓSMY



1. Przeskocz nad otworem, którym się tu dostałeś i wejź w rozwaloną bramę.



4. Jeśli i tym razem zabijesz przeciwników, wejź w drzwi utworzone spadniętymi umieszczoną przy wejściu na balkon.

3. Następnie przy Głowie i dalej w lewo.

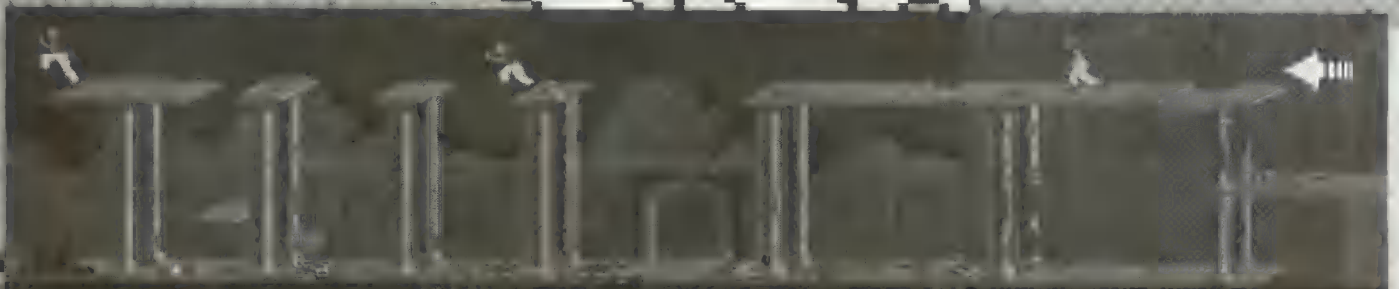
2. Pokonaj trzy strażników Cie Głowy i biegnij w lewo.

PRINCE OF PERSIA 2 POZIOM DZIEWIĄTY



2. Zabij Głowa, przeskocz na drugą stronę przepaści i od razu biegnij przed siebie (skacząc przez niebezpieczny grzązki).

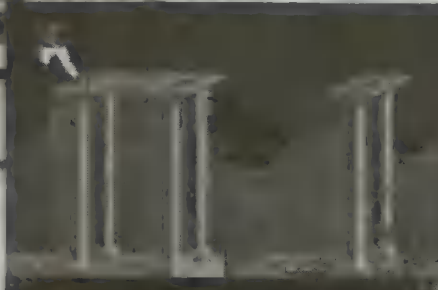
1. Biegnij w lewo i pod żadnym pozorem nie próbuj się zatrzymać (zauważyłeś te upadające za Tobą psiki?!)



5. Natychmiast przeskocz na następną kolonnę i nie czekaj aż zaatakuje Cię Głowa, biegnij w lewo. Przy końcu podestu wyskocz w tym samym kierunku.

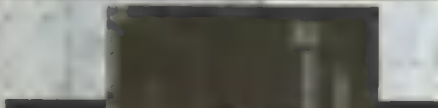
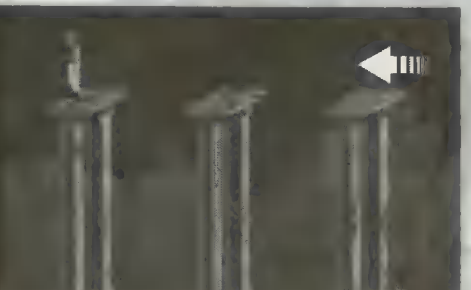
4. Zabij Głowa i przeskocz w biegu na drugą kolonnę. Teraz stań na jej lewej krawędzi i anksyj wykonać skok.

3. Wejdź na górny poziom i natychmiast biegnij w lewo.



7. Zwróć uwagę aż do momentu, gdy w Twoim kierunku rzuci się Głowa. Wówczas podnieś się w górę, a gdy Cię minie, zrzuć zawieszę w powietrze. W podobny sposób powędruj się po pozostałych przelotkach. Teraz wejdź na półkę i przeskocz raz do góry. Odwróć się, opuszczaś na dół i natychmiast podnieś w górę. W ten sposób enajdziesz się na krawędzi podestu bez „mączczenia” opadających kałków. Następnie skocz w lewo, chwytając się w locie półki, opartej na kolumnie. Gdy już na niej stoisz, biegnij w tym samym kierunku i w ostatniej chwili wyłocz w powietrze.

6. Gdy tylko spadniesz na opadające kałki, wykonaj obrót w prawo i chwytaj się powietrzną białą półką. Podnieś się w górę i przeskocz po dwóch kolejnych kolonach w lewo. Na ostatniej stań na jej lewej krawędzi i skocz w tym kierunku. Przygotuj się na chwycenie w locie krawędzi podestu (jesteś do góry i wciągnij Fire), jeśli masz kłopoty z ustawieniem się na krawędzi półki, to przesuń się na jej środek (np. podskakując do góry), odwróć, opuszczaś na dół nie puszczać się półki, po czym podnieś się w górę i ponownie odwróć w kierunku skoku.



opracowanie: K. Bok i D. Zgliniński
w oparciu o wersję na IBM PC



9. ...a natychmiast przewieź nas przepaścią. Bez niego byłoby już praktycznie beznadziejnie.

8. Oczarodziejski posąg zamienił ją we wspaniałego wierzchowca, który poniesie Cię przez pustynię.

Gra ma wspaniałą grafikę, piękną oprawę muzyczną i bardzo pomysłową intrygę. Obsługa gry nie powinna sprawić kłopotu tym, którzy zamierzali się dziełami LucasArts. W istocie, gra powstała (podobno) na licencji Lucasa i to widać na pierwszy rzut oka – czego zresztą nie można mieć złe jej twórcom. Lepiej bowiem wykonać coś doświadczenia innych, niż wymyślać coś nowego i gorszego.

SIMON

SORCERER



Wiedzieć należy, iż gra odwołuje się do sytuacji doskonale znanych angielskiemu miłośnikowi fantasy: są w niej scenki z „Alicji w Krainie Czarów”, czy „Kronik Narni”, zdarzy się też i spotkanie z Gollumem (to oczywiście Tolkien), parę innych scen żywcem wziętych jest z „Władcy pierścieni” i tak dalej. Ponieważ cenimy wysoko inteligencję Czytelników „COMPUTER STUDIO”, im samym pozostawiamy rozszyfrowanie aluzji, jakich nie szczędzą uczestnikom zabawy twórcy gry.

Podczas gry animujesz postać Simona, chłopca, który poszukując swego psa trafił do dość niezwykłej krainy: podstępem sprowadził go tu dobry(?) czarnoksiężnik Kalipso. Simon dociera do pracowni czarodzieja, gdzie czeka na niego notatka, w której wynika, że od niego właśnie (wybranego dla swych szczególnych predyspozycji) zależą losy świata. Kalipso gdzieś wciął (później dowiesz się gdzie i dlaczego). Ponieważ nie raz znajdowałeś się już w takiej sytuacji, wrzucasz tylko ramionami i przystępujesz do działania.

Aby dopiąć swego, musisz przedtem pokonać kilka etapów pośrednich. Wymieniamy je w kolejności.

1. Musisz zostać Czarodziejem, choćby i pomniejszym, bo abyś dostał się do siedziby Twego (i ogólnoświatowego) wroga Nr 1 potrzebne Ci będą dwie rzeczy, latająca miotła i magiczny napój pokurczów.

Miotłę zdobędziesz, gdy wygrasz pojedynek magiczny z Wiedźmą, przedtem zaś musisz zostać członkiem cechu Czarodziejów. Napój dla pokurczów da Ci uratowany ze szponów goblinów miejscowy druid.

2. Nie zostaniesz Czarodziejem, jeśli nie odnajdziesz zagubionej gdzieś w okolicy Magicznej Laski. Jest to warunek, sine qua non, przyjęcia do cechu.

3. Obie imprezy są dość kosztowne – będziesz potrzebował w sumie około

czterdziestu sztuk złota. Dwadzieścia dostaniesz za klejnot krasnoludów od miejscowego szarlatana (Dodgy Geezer), pozostałe podwędzisz Smokowi, który ma ich tyle, że nie dostrzeże braku kilku monet.

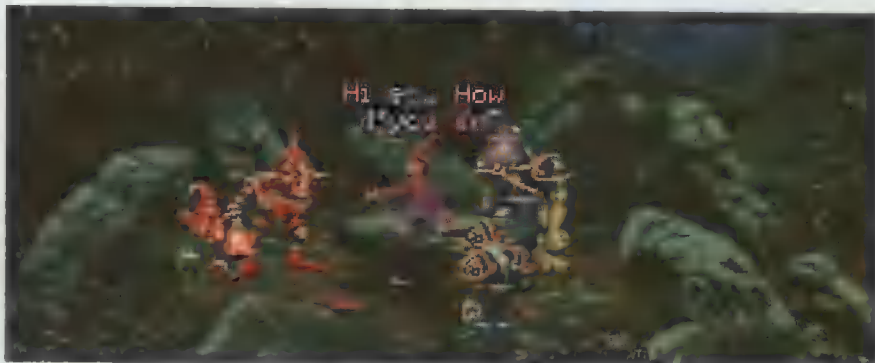
Kolejność dokonywania wyczynów jest dość dowolna, choć niekiedy, jak sam się przekonasz, trzeba trzymać się pewnego porządku. Dlatego opis, który zamieścimy, będzie raczej luźny, Ty sam wybierzesz kierunek swych wędrówek. Jeśli łącząc po puszczy utkniesz w jakimś miejscu, nie przejmuj się i dalej eksploruj nieznaną krainę, podamy Ci sposób pokonania przeszkody.

NA DOBRY POCZĄTEK

Otwórz szufladę (drawer) i weź w niej nożyczki (scissors). Z drzwi lodówki po lewej weź magnes (magnet). Wyjdź z chatki i idź w prawo. Przed kuźnią, za niezwykle robotnym kowalem, na ganku leży serce dzwonu (clapper). Oczywiście zabierasz je równie chętnie, jak zabrałby je Quasimodo. Weź również linę (rope), co leży po lewej stronie ekranu. Udaj się teraz ścieżką w lewo i w górę. Trafisz przed gospodę „Pod pijanym Druidem”. Otwórz drzwi tawerny (door) i wejdź do środka. W karczmie z lewej strony sali ustawiono automat owocami (fruit machine). Na automacie leżą zapalki (matches), które musisz capnąć niczym niedowartościowany piromaniak. Przy stole siedzą przejrzałe już nieco damy w wieku przedpobalzakowskim (Nubile Valkyrie). Rozmowa z nimi nie jest obowiązkowa, ale jeśli znasz angielski i chcesz się pośmiać – droga wolna. Wróćmy jednak do sprawy.

Idź w prawo. Znajdziesz się w pokoju, w którym siedzą miejscowi przedstawiciele Cechu Czarodziejów (Wizards). Pogadaj z nimi i powiedz, że szukasz Czarodziejów. Kiedy powiedzą, że nigdzie ich nie widzieli, zapytaj, czy są tego pewni. Kiedy zapytają Cię czy sądzisz, że kłamią, odpowiedz iż istotnie, żywisz takie podejrzenia. Zapytają Cię o powód. Odpowiedz, że kiedy na jeżdżasz na nich kursorem myszy, pojawia się napis CZAROWNICY. Goście poddadzą się i przyznają, że owszem, są Czarownikami. Powiedz, że również chcesz być czarodziejem. Orzekną, że jesteś za mały. Porozmawiaj z nimi jeszcze raz i zdeklaruj się iż zrobisz wszystko, aby zostać Czarodziejem. Dowiesz się, że szukają pewnej magicznej laski i że kiedy ją znajdziesz i przyniesiesz im, mianują Cię Czarodziejem. Wypytaj jak wygląda i czy mają pojęcie, gdzie może być. Zgódź się na ich propozycję i wróć do pierwszej komnaty. Przy stole po lewej, siedzi krasnolud (Dwarf). Utnij mu brodę (CIACH!!!) nożycami, po czym wyjdź z karczmy.

Idź w lewo. Otwórz drzwi (door) do miejscowego sklepiku i wejdź do środka. W sklepie spotkasz dwugłowego sprzedawcę (shopkeeper). Porozmawiaj z nim. Możesz rozmawiać, jak chcesz i o czym zechcesz, nie jest to ważny element gry.



Po rozmowie wyjdź ze sklepu i idź drogą prowadzącą w górę ekranu. Tam siedzi sprzedawca cwaniaczek (Dodgy Geezer). Idź do przejścia po lewej stronie ekranu. Jeżeli sprzedawca Cię zagadnie, kaź pokazać sobie wszystkie magiczne przedmioty. Niestety, okaże się, że wszystkie są prawdziwe mniej więcej tak samo, jak banknot trzystuzłotowy. Zakończ rozmowę. Jeśli Cię nie zagadnie, przejdź na prawą część ekranu i powtarzaj to, dopóki Cię nie zaczepi. Po rozmowie idź dalej ■ lewo. Trafisz przed chatkę Druida. Weź drabinę (ladder) opartą ■ ścianę chatki. Wejdź do środka i korzystając ■ nieobecności gospodarza, weź ze stolika środek przeciwkaszlowy (cold remedy). Wejdź po schodkach na górę. Po lewej leży słoik na okazy (specimen jar), który oczywiście zabierasz. Wyjdź z chatki i idź dwa ekrany w prawo i jeden w lewo. Znajdziesz się przed bramą do wioski.

KOLEJNA UWAGA

Nie będziemy wyjaśniać, jak dotrzeć do wszystkich lokacji w grze. Połaż po okolicy, dopóki na twojej mapce nie pojawią się wszystkie ważne dla gry miejsca, to znaczy: Środek Puszczy, Drzewo Sowy Przemądrzałej, Domek Wiedźmy, Śpiący Olbrzym i Rozdroże. Nie będziemy też podawali, gdzie np. można spotkać Szurniętego Antropologa. Sam sporządź mapkę i korzystaj ■ niej podczas gry. Zapewniamy, że Simonowi nic nie grozi, ■ czego chyba sam zdaje sobie sprawę (kapitałny jest motyw walkmana, z którego Simon korzysta, gdy za długo zastanawiasz się, co dalej). Łażenie zaś po lasach i napawanie się pomysłową grafiką, to czysta frajda.

W puszczy zacznij od poszukiwania Barbarzyńcy (Barbarian), który ■■ dość kwaśną minę. Porozmawiaj z nim. Zapytaj się co mu jest (wbilił sobie kolec w stopę), po czym zaoferuj mu swą pomoc. Gdy wyciągniesz drzazgę ze stopy wielkiej i wonnej, jak pizza u Mac Donalda, Barbarzyńca wręczy Ci gwizdek mówiąc, że jeśli będziesz potrzebował pomocy, gwizdnij tylko, ■ zaraz się tam zjawi i przyłoży, komu będzie trzeba.

Odszukaj stanowisko pracy stukniętego Antropologa. Podejdź do dziury (hole) i okrzyknij ją, by sprawdzić kto siedzi w środku. Porozmawiaj z uczonym (szuka pośredniego ognia pomiędzy człowiekiem ■ warzywem), ■ dowiesz się, że gdyby przypadkiem znalazł jakąś skamiałość (fossil), on chętnie rzuci na nią okiem. Idź



Świat według Simona!

dalej w prawo. Znajdziesz się w środku lasu. Są tu aż cztery drogi. Wybierz tę, która prowadzi w prawy górny róg ekranu. Znajdziesz się przed wejściem do jaskini (Cave Entrance). Wejdź do jaskini, po czym idź dalej w prawo. Na następnym ekranie zobaczysz domek w drzewie. Otwórz drzwi (door). W środku znajdziesz faceta podobnego do jaszczurki. Porozmawiaj z Jaszczurkiem, lecz nie próbuj uciekać ■ domu. Kiedy dowie się, że trafiłeś tu przypadkowo, rozplacze się jak pięcioletnie dziecko oświadczając że szlochem, że już nikt nie chce go odwiedzać. Ponadto dowiesz się, że trafiłeś właśnie na jego urodziny (były co prawda dwa tygodnie temu, Jaszczurek jednak nie jest drobiazgowy). Zgódź się więc na pozostanie. Pan domu postawi przed tobą talerz zupy ■ chwastów bagiennych (TFU!). Mimo, iż smakuje Ci jak polewka wiedźm z Makbeta, powiedz że zjesz jedną miszkę. Pan Jaszczurek nałoży Ci drugi talerz. Protestami nic nie wskórasz, pojawi się przed tobą kolejna micha z zupą (stew). Szybko wylej zupę do słoika (specimen jar). Pan domu widząc, że już skończyłeś wręczy Ci trzecią michę pełną obrzydliwej zupy. Zjedz ją z niesmakiem. Kiedy jaszczur będzie próbował Ci nałożyć czwartą michę, okaże się, że na szczęście potrawy zabrakło. Jaszczurek wyjdzie więc w poszukiwaniu składników na następną zupę, ■ Ty będziesz mógł spokojnie wyjść z domu. Zanim to zrobisz, przesuń skrzynię stojącą w prawym dolnym kącie izby, podnieś klapę w podłodze i zejź do drabiny na dół. Niestety, dalej nie przejdiesz, bo pomost z desek jest równie stabilny, jak nasza gospodarka, ale jeśli uda Ci się zdobyć młotek i gwoździe... Wróć na górę i opuść domek Jaszczurka.

Użyj mapy, którą posiadasz od początku gry, na mapie zaś wybierz drzewo. Wrócisz do środka lasu. Przejdź dwa ekrany w prawo. Siedzi tu jakiś ponury

drwal (Woodcutter). Porozmawiaj z nim. Okaże się, że nie może ścinać drzew z powodu zaklęcia, które powoduje, że jego siekiera nie ma się drzew. To dzieło jakiegoś stukniętego na punkcie ekologii (może członka ruchu Greenpeace?) czarodzieja. Jedynym wyjściem jest znalezienie pewnego bardzo cennego i piekielnie twardego metalu (milrith). Powie Ci też, że poszukując pomocy trafił aż do krasnoludów. Oni dali mu jednak tylko wykrywacz metali. Ofiaruj się z pomocą i zaproponuj, że pomożesz mu, jeżeli da Ci swój wykrywacz. Drwal nie mając wyboru ofiaruje Ci urządzenie saperskie.

Użyj mapy i wróć do wioski. Znalazłszy się na miejscu idź w lewo, następnie w prawo. Teraz w dół, w prawo, na dół i w lewo. Trafisz przed chatkę baby Jagi. Pokręć korba kołowrotu przy studni, ■ gdy Twoje wysiłki zostaną nagrodzone pokazaniem się wiadra, weź je i zmykaj. Zabierając wiadro, nabrałeś do niego wody.

Odszukaj w puszczy most pikietowany przez Trolla. Żąda ■■ równych praw dla wszystkich trolli. Pogadaj z nim, ■ gdy zechce spuścić Ci łomot, zobaczy gwizdek na Twojej szyi, sam go użyj, no i... Barbarzyńca, to barbarzyńca, potrafi jedynie łać po pysku, ale robi to koncertowo. Możesz iść dalej.

Odszukaj wieżę, przed którą wisi dzwon. Wetknij weń serce znalezione u kowala i zadzwon. Z góry zsunie się warkocz włosów zaklętej księżniczki. Praaacowita dziewczyna! Posługując się warkoczem wdrap się do góry. Ktoś rzucił urok na mieszkankę wieży, pół jej twarzy to oblicze pięknej dziewczyny, druga połowa to (nie bójmy się tego słowa) świński ryj. Gdy każesz Simonowi ją pocałować, zostanie biedaczka odczarowana i na powrót stanie się swinia (sic!). Weź swinia i wróć do wioski. Odszukaj w niej chatkę o drzwiach ■ czokolady, na które poszczuj swinia. Ten sympatyczny zwierzaczek w mig wygryzie spory otwór, przez który będziesz mógł wejść do środka. Weź kapelusz pszczelarza (hat) oraz zadymarkę (smoke box). Wyjdź na zewnątrz, zapal zadymarkę zapalnikami, załóż kapelusz i otumań pszczoły dymem. Weź z ula wosk (wax).

Z woskiem udaj się do karczmy „Pod Pijanym Druidem”. Wejdź do środka i pogadaj z szynkarzem. Gdy nachyli się by nalać Ci trunek, zaklej woskiem szpunt beczki. Szynkarz wystawi beczkę na zewnątrz, sądząc że jest pusta, da Ci też ulotkę reklamową. Wyjdź z karczmy, weź beczkę i skorzystawszy ■ magicznej mapy



udaj się do Sowy Przemądrzałej. W rzeczy samej, ptaszysko jest głupsze, niż końskie podogonie, nie trac więc czasu na pogaduszki (choć niekiedy jej paplanina może nasunąć Ci jakiś pomysł, raz zresztą musisz do niej przemówić, by zgubiła pióro), weź leżące pod drzewem pióro (feather) i udaj się do Środka Kniei.

Przed wejściem do Kopalni Krasnoludów (Dwarf Mine) leży kamień (rock), weź go i obejrzyj, zapamiętaj też słowo, które na nim wyryto. Przyczep sobie brodz (Wear beard) i wejdź do sztolni. Krasnolud wartownik zapyta Cię o hasło. Okaże się nim słowo zapisane na kamieniu znalezionym przed kopalnią (BEER). Dalej natkniesz się na dwóch krasnoludów, jeden to piszący coś stale urzędas, drugi zaś to bramkarz. Daj bramkarzowi beczkę piwa, pomknie dołączyć do kompanów na prawo. Pójdiesz za nim, ■ gdy krasnoludy się utrabiają, połaskocz piórem leżącego na ziemi i zabalsamowanego już niczym mumia karła. Połechtany przesunie się i zobaczysz, że korpulentnym ciałkiem przykrywał klucz. Weź klucz i wróć do komory wyżej, potem przejdź w lewo. Weź wiszący pośrodku ekranu hak (hook) ■ liną i podejź do zamkniętych drzwi w lewej górnej części ekranu. Otwórz je kluczem, który znalazłeś przy zalanym w trupa karle i wejdź do środka. Skarbnikowi, który tam siedzi daj reklamówkę piwa (uprawnia ona posiadacza do zniżki w karczmie „Pod Pijanym Druidem”). Wdzięczny za dar, ka-

Ciekawi czy wszyscy kowale są równie „rozmowni” jak ten?

rzał da Simonowi klejnot. Możesz teraz wyjść z kopalni. Przed wejściem do kopalni kaź Simonowi przejść w lewy górny róg ekranu i dalej w głąb. Trafisz przed Zamek Goblinów. Przed bramą pod kamieniem leży zamówienie na przesyłkę. Weź je i wróć na poprzedni ekran. Teraz możesz wrócić do Wioski.

Klejnot sprzedaj cwanemu sprzedawcy (Dodgy Geezer) w wiosce, nie gódź się jednak na żadną cenę niższą od dwudziestu sztuk złota. Możesz teraz pójść do sklepu i kupić spirytus (white spirit) i młotek (hammer), (jeden gwóźdź dostaniesz gratis).

Udaj się do puszczy i poszukaj Wieśniaka, który siedzi beznadnie przy ścieżce. Chciałby on wyhodować jakieś rośliny, ale nic mu nie wychodzi. Podlej nasiona wodą.

Przejdź na Most Trollów i poszukaj miejsca, w którym Simon stanie, bo dalszą drogę zagrozi mu urwisko – most jest najwyraźniej zerwany. Jeśli kaźesz Simonowi popatrzeć na rozpadlinę (gorge), powie Ci, że w dole ktoś łowi ryby. W lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz pnącza (vines). Zejdź po nich w dół. Trafisz na półkę skalną, gdzie Gollum łowi ryby. Pogadaj ■ nim – dowiesz się, że musi przygotować ucztę na doroczny zjazd Towarzystwa Tolkiena. Gdy powiesz mu, że przypadkiem masz przy sobie słoć koncentratu spożywczego, ucieszy się jak dziecko. W zamian za słoć ■ Zupą Bagieną dostaniesz wędkę. Simon sam zasiądzie do połowu i oczywiście wyłowi Pierścień, zapewniający posiadaczowi niewidzialność. Wracaj na górę i spróbuj wrócić na ekran, gdzie zostawiłeś niezbyt rozgarniętego Wieśniaka. Na ścieżce leżą tam pestki (beans). Weź je i wróć do wioski, do domku czarodzieja, gdzie zaczynałeś grę. Przejdź do ogródka na tyłach domku i wetknij pestki w kupę kompostu. Szybciej, niż odsetki w banku urosnie dynia, którą weź i udaj się ■ nią do lasu.

Poszukaj faceta, który gra na susafonie (sousaphone). To taki instrument dęty nazywany chyba od znanego nieżyjącego już amerykańskiego kompozytora marszów (słynny marsz Doc’a Savage) Johna Sousy. Instrument czyni okropny hałas, zatkaj więc jego wylot melonem, potem podejź i pogadaj ■ muzykiem. W wyniku rozmowy otrzymasz instrument do naprawy.

Idź teraz na wschód, aż dojdiesz do miejsca, gdzie wśród śniegów chrapie Olbrzym. Zadmij w susafon, Olbrzym machnie łapą i obali drzewo, po którym będziesz mógł przejść dalej. Na razie jednak przejdź jeden ekran w lewo i użyj detektora ■ metalów. Okaże się, że gdzieś tu jest ruda milrithu. Aby ją wydobyć na powierzchnię, musisz użyć podstępu. Przejdź po drzewie koło śpiącego Olbrzyma i idź, aż dojdiesz do jaskini Smoka. Gdy do niej



wejdiesz, przekonasz się, że Smok ma katar i kicha, jak Napoleon pod Wagram. Gdy podmuch wyrzuci Cię ■ jaskini, wejdź do niej ponownie i potraktuj Smoka lekarstwem na przeziębienie (cold remedy). Teraz możesz już wziąć stojącą pod ścianą gaśnicę (fire extinguisher). Wyjdź z jaskini i zarzuć wzięty ■ pieczary krasnoludów hak (hook) na głaz (boulder) nad wejściem do grotu. Wdrap się na głaz (walk to boulder). Na górze zajrzyj do dziury (hole) i kilkakrotnie wrzuć do niej magnes (uprzędno powinieneś połączyć go ■ liną od kowala). Mimo, iż złoto nie jest materiałem magnetycznym, kilka monet (widocznie niektóre są fałszywe) przyłgnie do magnesu. Powtarzaj czynność, dopóki Simon nie powie Ci, że nie widzi sensu w dalszym okradaniu Smoka. Zejdź na dół i zajrzyj za występ skalny, który kryje w sobie jaskinię. Odkryjesz tam drogę w górę. Weź kawał skały, który leży ■ lewej i przejdź dalej w prawo (po klinach nie dasz rady się wspiąć, bo jednego brakuje). Idąc uparcie w prawo dojdiesz do mówiącego Drzewa, które – jeśli ■ nim pogadasz – powie Ci, że mogłoby nauczyć Cię paru czarodziejskich słów, ma jednak własne problemy. Drwal mianowicie naznaczył je farbą do eksterminacji. Zetrzyj farbę spirytusem, ■ Drzewo dotrzy-ma słowa i nauczy Cię paru zaklęć (gwo-li prawdy zaznaczyć muszę, że w potrzebie też umiem niezgorzej zakląć). Możesz teraz wrócić do Wioski.

Przejdź do sklepu i podaj dwugłowemu sprzedawcy zamówienie z Zamku Goblinów. Opuść wioskę (realizacja zamówienia musi potrwać) i udaj się do domku pana Jaszczurka. Zejdź na dół po drabinie i przybij gwóźdźmiem chwiejną deskę. Przejdź w prawo i zerwij ropusznik (frogsbane), czyli żabie ziele ■ wielkiej Czaszki. Wróć do wioski i udaj się do kuźni. Połóż kamień, który znalazłeś w górach na kowadle, ■ Kowal jednym praśnięciem młota uwolni zamkniętą w nim skamieniałość. Powędruj do puszczy i odszukaj stukniętego Antropologa. Pogadaj ■ nim, wrzuc skamieniałość do jego wykopu i powiedz mu, że znalazłeś to w górach. Oczywiście przeniesie on swe wykopaliska tam, gdzie spodziewa się znalezisk. Pójdź za nim, czyli przenies się do Śpiącego Olbrzyma i przejdź w lewo. Widzisz? Uczony ko-



Nie ■ to jak dobra knajpa!



Starzy kumple Simona z kiasy



W handlu zniżka na Cienie głowy to nie jednal

pie, jak Tomek Sawyer poszukujący skarbu piratów. Przyjrzyj się (look at) wyrzuconej na powierzchnię glinie (dirt), a odkryjesz w niej rudę milrithu (milrith ore). Weź ją i udaj się do wioskowej kuźni. Kowal wykuje Ci ostrze topora, z którym szybko pędź do ponurego Drwala. Daj mu ostrze siekiery. Drwal pomknie w las, Ty zaś będziesz mógł wejść do jego domku. Na stole leży klin (pin), który przyda Ci się we wspinaczce. Użyj gaśnicy, by stłumić wesoło płonący ogień na kominku i porusz hakiem do zawieszania kociołka. Okaze się, że przebiegły Drwal ukrył tu wejście do swej piwniczki. Weź tylko mahoń (mahogany) i wracaj na górę.

Odszukaj w puszczy zwalony pień drzewa. Jeden ekran w prawo znajdziesz pniaczek, w którym siedzą wściekle z powodu utraty dotychczasowej kwatery Korniki (Woodworms). Jeśli z nimi pogadasz i dasz im mahoniową deskę, ofiarując Ci swe usługi.

Wróć do Wieży, w której uwolniłeś zakłęta Świnie. Wejdz na górę i użyj Korników – każ im przegryźć deski podłogi (floorboards). Spadniesz piętro niżej, gdzie roztopnie zejdziesz z drogi pracowitym robaczkom. W powstały otwór spuść drabinę i jeźdź na dół. Trafisz do krypty. Każ Simonowi otworzyć grób. Z trumny wyłoni się Mumia, która mocno przestraszy Simona. Każ mu tam wrócić, ponownie otworzyć grób i gdy Mumia wylezie, niech Simon pociągnie za luźny koniec spowijającego ją bandaża (use loose bandage). To byłoby na tyle, weź Magiczny Posoch (Magic Staff) i wróć do wioski.

Teraz możesz zająć się poszukiwaniem miejscowego Druida. Został, jak się wkrótce przekonasz, porwany przez Goblina. Udaj się przed sklep, powinna tam stać zamknięta już przesyłka do Zamku Goblina. Otwórz ją i wejdz do skrzyni.

W przedsiomku zamku wyjdź ze skrzyni i załóż Pierścień. Obejrzyj pudełko z lewej, w jednym z nich znajdziesz kartkę papieru. Weź ją; podnies także szczyrzą kość (rat bone) z posadzki. Obejrzyj drzwi z prawej. Podsuń pod drzwi kartkę papieru i szczyrzą kością popchnij tkwiący w zamku z drugiej strony drzwi klucz. Jeśli pociągniesz za kartkę, wydostaniesz klucz, którym otwórz drzwi i wejdz do środka. Nie

próbuj przejść obok goblina wartownika, to niepotrzebne. Weź metalowe wiadro (bucket) z lewej i jeźdź schodkami w dół. Trafisz do Komnaty Badań Intensywnych z Bolesnych, gdzie uwięzany w dybach cierpi Druid. Pogadaj z nim (przedtem zdejmij z palca Pierścień i weź leżące na ziemi z prawej pigułki miętowe, pamiętasz chyba – TYLE ŚWIEŻOŚCI I TYLKO DWIE – psiakrew! – KALORIE), dowiesz się, że pod wpływem blasku Księżyca zmienia się on w żabę. Załóż mu na łeb wiadro, weź z piecyka żelazo do piętowania (branding iron) i przyswieć żelazem w otwór we wiadrze. Druid zachowa się tak, jakby zaświecił Księżyc i w żabiej postaci wyskoczy przez okno. Ponieważ z niemałą dla siebie przykrością stwierdzisz, że Pierścień się wyładował, gdy do drzwi zaczynają dobijać się strażnicy, otwórz Żelazną Dziewicę (Iron Maiden) i wejdz do środka. Po kilku dniach przybędzie Ci w sukurs Żabi Druid. Wyjdź ze skrzyni, weź piłę do metalu (hacksaw), którą przyniosła Żaba, przepiłuj kraty w oknie i wiew stąd.

Wróć do wioski i przejdź do domku Druida. Pogadaj z Druidem i daj mu ropusznik (frogsbane). Druid niczego nie pragnie bardziej od możliwości zapanowania nad swymi nieoczekiwanymi dla niego samego przemianami. Uradowany da Ci napój dla pokurczów (po wypiciu tego napoju skurczysz się niepomiernie).

Teraz możesz udać się do karczmy „Pod Pijanym Druidem” i zażądać od Czarodziejów, by przyjęli Cię do cechu. Daj im magiczny posoch, znaleziony u Mumii i żądane wpisowe (30 sztuk złota). Przyjęty w szeregi bractwa udaj się do domku Wiedźmy.

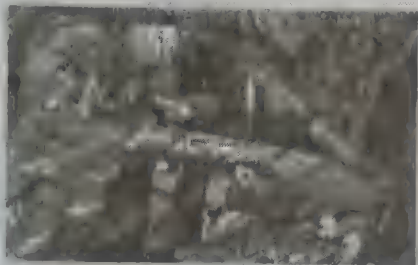
Przed wejściem zapisz (ot, tak, na wszelki wypadek) stan gry na dysku. Śmiało zapukaj i wejdz do środka. Przyjmij wyzwanie z magiczny pojedynek. Wybierając kolejno różne Magiczne Słowa, będziesz zamieniał się w nieco dziwaczne stworzenia (wiedźma też). Wygra ten, kto częściej nastraszy przeciwnika. Jeśli uda Ci się pokonać Wiedźmę, poczekaj aż zacznie oszukiwać i zmieni się w Smoka (cała ta scena przypomina słynny pojedynek magiczny Merlina i Madame Mim z filmu Włta Disney'a „MIECZ DLA KRÓLA”). Zamień się w mysz i wiew myślą dziurą (lewy górny kąt ekranu).

I oto nic już nie stoi przed tobą, byś przeszedł do działań bardziej konkretnych. Udaj się zatem do jaskini Smoka, przejdź w prawo z głaz i wektnij klin (climbing pin), znaleziony u Drwala w skalną szczelinę (hole). Przejdź po klinach do góry. Gdy zechce zatrzymać Cię Bałwan, zjedz trochę pigułek miętowych (mints) i chuchnij natrętowi w gębę. Nawet bałwan nie znieśli tyłu świeżości w jednym chuchu! I to byłoby to, co tygrysy lubią najbardziej!

Może by tak partyjkę szachów?



A może by tak na grzyby?



Mało zachęcające spotkanie na moście



Teraz dopiero zaczyna się prawdziwa przygoda!

Przejdź wyżej, do Wieży Zguby (Tower of Doom).

TOMCIO PALUCH

Przejdź przez most. Niestety, zawali się z trzaskiem, sforuj go więc z pomocą miotły Wiedźmy. Ponieważ drzwi masz zamknięte naглуcho, wypij napój dla pokurczów, który dostałeś od Druida. Simon zmniejszy się niepomiernie i wejdz przez szczelinę w drzwiach. Wewnątrz znajdziesz Twego psa, który wyniesie Cię do ogrodu. Podczas jazdy zabierz psu długi włos.

W ogrodzie weź liść (leaf) i kamień (stone), obejrzyj też wiadro, w którym znajdziesz zapalną. Przejdź w lewo, weź (pick up) liść z kałuży, postaw na nim zapalną i załóż na nią listek, znaleziony przed chwilą. Masz oto łódkę Calineczki. Przejdź (walk to) łódkę w stronę nasion (seeds) w lewej stronie ekranu, weź jedno z nasion i stłucz je kamieniem z miękką. Wróć na brzeg i posmaruj uzyskaną nasionką oliwą kurek (tap). Użyj psiego włosa (hair) na kurku i pociągnij drugi koniec włosa. Nawodnisz ogród i będziesz mógł popłynąć dalej. Popłyn w lewo, dotrzesz do miejsca, w którym panoszy się wielka Żaba. Spójrz do wody (water) w prawej górnej części tego ekranu. Pluszcze się w niej kijanka (tadpole). Weź kijankę i pogadaj z żabą, grożąc jej, że jeśli będzie się stawiała, to przyłożysz kijance w tubę. Żaba przerażona perspektywą wyginiecia



gatunku ucieknij, Ty zaś każ Simonowi pójść do grzybów z prawej, weź jeden z nich i zjedz go. Okaże się, że odzyskałeś dawne rozmiary.

WIEŻA ZGUBY

Weź gałąź (branch) z drzewa, otwórz drzwi i wróć do Wieży. Zaatakuj Cię Skrzynia: gdy Simon ucieknie na zewnątrz, każ mu wrócić i zaatakowany ponownie, wetknij w paszczkę Skrzyni gałąź. Nachalny mebel masz z głowy.

Weź tarczę (shield) i włócznię (spear). Zejdź po krętych schodach w dół do Komnaty Bolesnych Perswazji. Włócznią strąć czaszkę (skull) wiszącą z lewej pod sklepieniem lochu i weź ją sobie, potem przejdź w prawo i zabierz szkatułę (chest) z pomostu. Postaw szkatułę na kamiennym bloku (block), pociągnij za dźwignię (lever), a gdy wieko szkatuły trzaśnie pod



naporem, pociągnij za dźwignię jeszcze raz i weź znalezione w szkatule świece (candles). Wróć na górę i po krętych schodach przejdź wyżej.

W sypialni Sordida (bałaganiarz z niego, tfu!) weź księgę z szafki w prawym dolnym rogu ekranu, zabierz też różdżkę Sordida (magic wand) z komódki przed Lustrem. Różdżkę Sordida można zniszczyć jedynie w Piekielnych Otchłaniach Rondoru. Możesz pogadać z Lustrem, dowiesz się, że za jego pomocą można podsłuchiwać wszelkie pomieszczenia, w których jest jakaś błyszcząca powierzchnia. Pośrodku ekranu leży brudna skarpetka (sock) czarodzieja, weź ją, zabierz też leżącą na łóżku sakiewkę (pouch). Włóż sakiewkę do skarpety, tak uzyskany woreczek przyłóż do wylotu mysiej dziury (hole) – złapiesz mysz, zwabioną zapachem pięt Sordida. Przejdź schodami do góry.

Znajdziesz się w pracowni niegodziwca. Będą się tu znudzone piekielnie dwa Demony, z którymi powinienes porozmawiać. Chciałyby one wrócić do Piekła, niestety, jedynie mag klasy międzynarodowej byłby w stanie odesłać je do domciu. Ale ty nie jesteś przecież byle kim! Spójrz na półkę z książkami pod ścianą, znajdziesz na niej Księgę (book) Zakłęt Sordida. Obejrzyj ją, dowiesz się, że aby odesłać demony gdzie ich miejsce, potrzebne są świece w liczbie ośmiu, mysz, ludzki czerep i znajomość prawdziwych imion demonów. Masz już wszystko, co do tego potrzebne, nie znasz jedynie diabelskich imion, czorty zaś z czystej złośliwości nie chcą Ci ich zdradzić. No nic, znajdziemy radę i na to. Weź leżący na biurku środek chemiczny (chemicals) i wyczyść nim do połysku tarczę. Powieś tarczę na haku (hook) obok De-

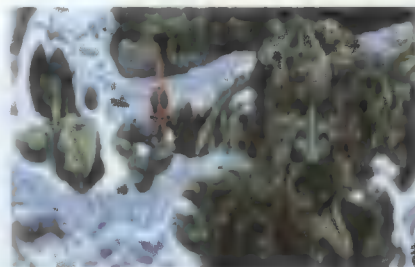
monów i zejdź piętro niżej. Każ Zwierciadłu podsłuchać rozmowę Demonów (zostawiliś w komnacie wyżej lśniąca powierzchnię tarczy) – dowiesz się, jak brzmią ich prawdziwe imiona. Wróć na górę i pogadaj z nimi ponownie. Demony poinstruuja Cię, jak używać teleportera, Simon zaś wykreśli na podłodze magiczny oktagon i odesła diabły do diabła. Wejdź do teleportera. Yabadabadu!!!



PIEKIELNE OTCHŁANIE RONDORU

Pogadaj z Bileterem (attendant). Dowiesz się, że z Otchłani uczyniono atrakcję turystyczną, niezbyt niestety tłumnie odwiedzaną z powodu kłopotów komunikacyjnych. Bileter utyskując na brak klienteli (w ciągu ostatnich trzech lat było tu tylko dwu klientów; jeden to oczywiście Sordid, drugim zaś okazał się jakiś mały, zielonkawy kurdupel – (Gollum?), da Ci folder reklamowy. Jeśli doń zajrzysz, przekonasz się, że wewnątrz znalazłeś elastyczną gumkę (elastic band). Weź rozwidloną gałązkę (sapling), która leży na występie skalnym z lewej i u dołu ekranu, potem podnieś mały kamyczek (pebble) leżący przy wejściu w lewym górnym rogu. Musisz jakoś pozbyć się Biletera, bo nie pozwala Ci wejść do Otchłani bez uiszczenia opłaty. Załóż gumkę na drewniane widełki i korzystając z tak sprokurowanej naprędcy procy (catapult) wystrzel kamień w dzwonek alarmowy (bell). Piekielny Bileter pomysłi, że gdzieś w pobliżu rozszalał się pożar i ulotni się szybciej niż pieniądze emeryta po pierwszym. Weź paczkę reklamowych zapalek (souvenir matches) z blatu jego biurka i przejdź w prawo.

Przejdź przez most i weź wiadro pasty do podłogi (floor wax). Wejdź do Otchłani. Zobaczysz Sordida, który daremnie usiłuje rozpalic ogień w Otchłani. Użyj magicznej



różdżki (magic wand) i zamień złego czarnoksiężnika w kamień. Potem używając zapalek reklamowych podpal Otchłanie (pits) i wrzuć do lawy (lava) magiczną różdżkę. Niestety, jej zniszczenie powoduje natychmiastowe ożywienie ludzi zamienionych dzięki niej w kamień. Sordid (psia-kość!) ożywa również i zaraz zapowiada, że da Ci do wiwatu. Nie wygląda on niestety na faceta, który zwlekałby z wykonaniem takiej obietnicy. Mimo pewnych działań opóźniających, podjętych przez ocalonego Calipso, Sordid wrzuca Simona do piekielnej przepaści. Ale Simon jakoś się z niej wydostaje (czegoś tam jednak, mimo iż dopiero raczkuje w fachu maga, się nauczył). Wejdź ponownie do pieczary, w której szaleje Sordid i w odpowiednim momencie chluśnij mu pod nogi pastą z wiadra. Poślizg bywa zgubny nie tylko dla kierowców. Simon, naszym Bruce Lee Karate Mistrzem, pogrozi Sordidowi palcem i zepchnie go do piekielnie, zaiste, gorącej lawy. Sordid rozpluwając się z entuzjazmu, zniknie, jak sen jaki złoty. Pasta la pizza, baby! Koniec?

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu o wersję na IBM PC

Opis ten dedykuję słynnemu „FUXOWI DOUBLE GLASSES” z Wrocławia, który, jak każdy wielki artysta nie dba o poklask tłumy, pracuje bowiem wyłącznie dla forsy.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

System: IBM PC 286/386/486
memoria: min. 10 MB
wolnego
Karta graficzna: VGA
Karta dźwiękowa: Sound Blaster,
Ad Lib, Roland
Pamięć: 1 MB RAM
Klawiatura: mysz



EYE OF THE BEHOLDER

The Legend Of Darkmoon

2

ŚWIĄTYNIA – POZIOM ■

(TEMPLE level 2) część 1

Otworzyliśmy drzwi (30) i poszliśmy na wschód. Na końcu korytarza znaleźliśmy drzwi zamknięte na zamek, który udało się otworzyć naszemu złodziejowi (54). Wewnątrz (55), znaleźliśmy zwój niewidzialności (INVISIBILITY). Za kolejnymi drzwiami (56) były wytrychy (LOCK PICK) i księga czarów (SPELLBOOK), a w (57) na łóżku znaleźliśmy miedziany klucz, który posłużył nam do otwarcia drzwi obok (58).

Zaraz ■ drzwiami czekało czterech strażników (59), po pokonaniu których znaleźliśmy jeszcze jeden miedziany klucz. Kiedy trochę na południe próbowaliśmy wejść we wschodni korytarzyk – drzwi (60) oznajmiły nam, że nikogo nie wpuszczą bez znaku Ciemnego Księżyca.

W zaułku (61) statuetka wydawała się mocno podejrzana – po jej zniszczeniu pojawił się przycisk, który naciśnięty otworzył drogę na południe. Na końcu korytarza były trzy teleportery: wybraliśmy najpierw zachodni (62). Zostaliśmy przeniesieni do kwadratowego pomieszczenia (63) – kiedy spojrzeliśmy ■ ścianę za nami, we wnętrzu znaleźliśmy niebieski kryształ (BLUE GEM), po przeciwnej stronie (64) – zielony (GREEN GEM); włożyliśmy je wszystkie do niszy w południowej ścianie (65), gdzie był już czerwony kryształ (RED GEM). Ściana zniknęła; doszliśmy do miejsca oznaczonego (66), gdzie były dwie butelki mikstury specjalnego leczenia (POTION OF EXTRA HEALING), jedna zwykłego (POTION OF HEALING) i jedna żywotności (POTION OF VITALITY). W punkcie (67) była różdżka dająca magiczne pociski (WAND OF MAGIC MISSLE) oraz fioletowy kryształ (TROPLED SEED).

Wróciliśmy do głównego pomieszczenia i zabraliśmy miedziany klucz (68). Po umieszczeniu fioletowego kryształu w (69) pojawił się tam teleporter przenoszący do



(62) (Kiedy już wróciliśmy do domu miałem sen: za zachodnią ścianą było: sześć żelaznych racji, miecz dwuręczny (TWO HANDED SWORD) i fioletowy kryształ, za północną: była płyta naciskowa, powodująca strzał ze ściany dwoma strzałkami i fioletowy kryształ. Wschodnia ściana to była pułapka – zamykał się i nie było stamtąd wyjścia – chyba wybraliśmy najlepszą ścianę). Teleporter (70) przerzuca do (71), ■ (72) do (73).

W punkcie (74) był zamek do drzwi obok – w pokoju był pasaż (75); ■ pomocą guzika (76) można było zamknąć drzwi, a w (77) był miedziany klucz i zwój maga polepszonyj identyfikacji (IMPROVED IDENTIFY).

Kiedy już odpoczęliśmy i uzyskaliśmy odpowiednie czary, za pomocą miedzianego klucza otworzyliśmy drzwi (78), za którymi było dwóch kleryków (79) i dwa zwoje (80) z modlitwami o utworzenie żywności (CREATE FOOD). Za kolejnymi drzwiami podслу chaliśmy rozmowę dwóch kleryków (81), ■ której dowiedzieliśmy się, że staruszka z lasu sprowadziła nas tu na śmierć – robiła to by ocalić swoją rodzinę, która i tak już została zamęczona.

Po pokonaniu ich wróciliśmy do nie zbadanej jeszcze przez nas części piętra. W

miejscu oznaczonym (82) złodziej pokonał zamek; otworzyły się drzwi obok: w środku (83) były: list do Khelbena, mieszek magicznego pyłu i kompletny zestaw kości elfa (COMPLETE SET OF ELF BONES).

Zamek w (84) został potraktowany tak samo jak w (82) – w (85) znaleźliśmy jeszcze dwa mieszki magicznego pyłu. Teraz przechodząc parterem postanowiliśmy ożywić tego elfa, którego kości nieśliśmy – użyliśmy teleportu (19) i wskrzeszacza (22) – była to – AMBER!!! Do naszej drużyny przyłączył się nowy członek: mag na siódmym poziomie zaawansowania i również zaawansowany złodziej. Teraz zeszlismy ponownie do podziemi.

PIWNICE – POZIOM I

(CATACOMBS level 1) część 2

Otworzyliśmy drzwi (86) za pomocą szarego klucza. Zaraz za nimi w (87) znaleźliśmy dwa kamienie, a idąc dalej znaleźliśmy przełącznik (88). Służył on do otwierania i zamykania pułapki obok (89). Kiedy była zamknięta przeszliśmy po niej i stanęliśmy na płycie (90). Dziura za nami pojawiła się raz jeszcze; niestety wpadliśmy do niej – znaleźliśmy się na poziomie 2 w punkcie 91. Nie było tam nic, jednak na szczęście ktoś

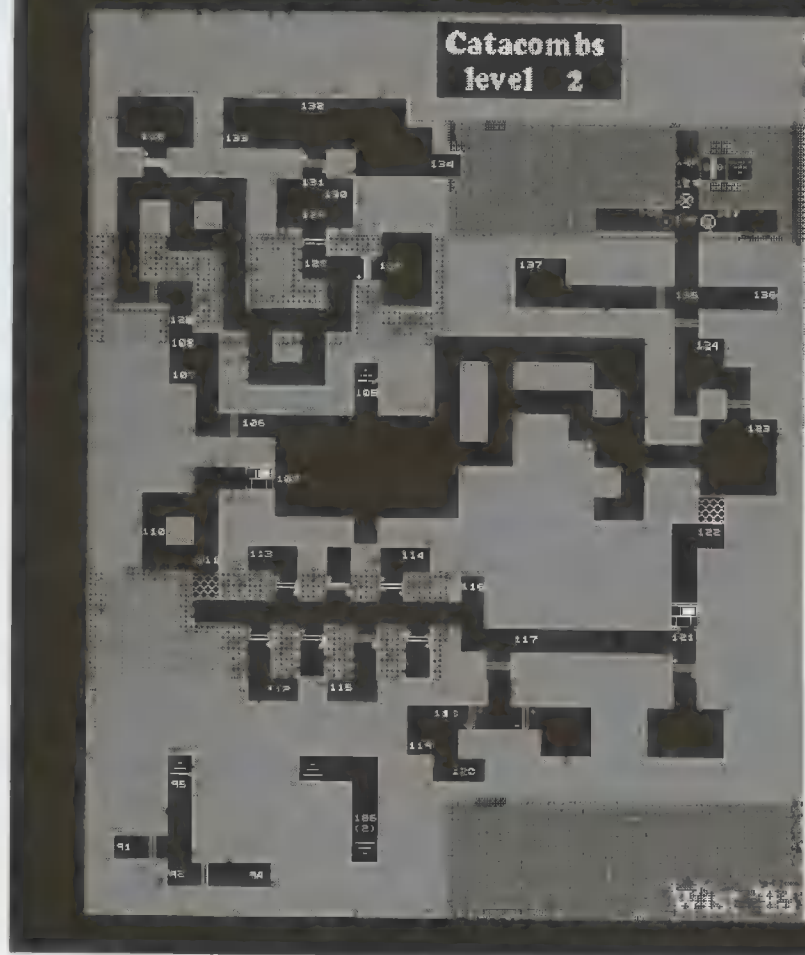
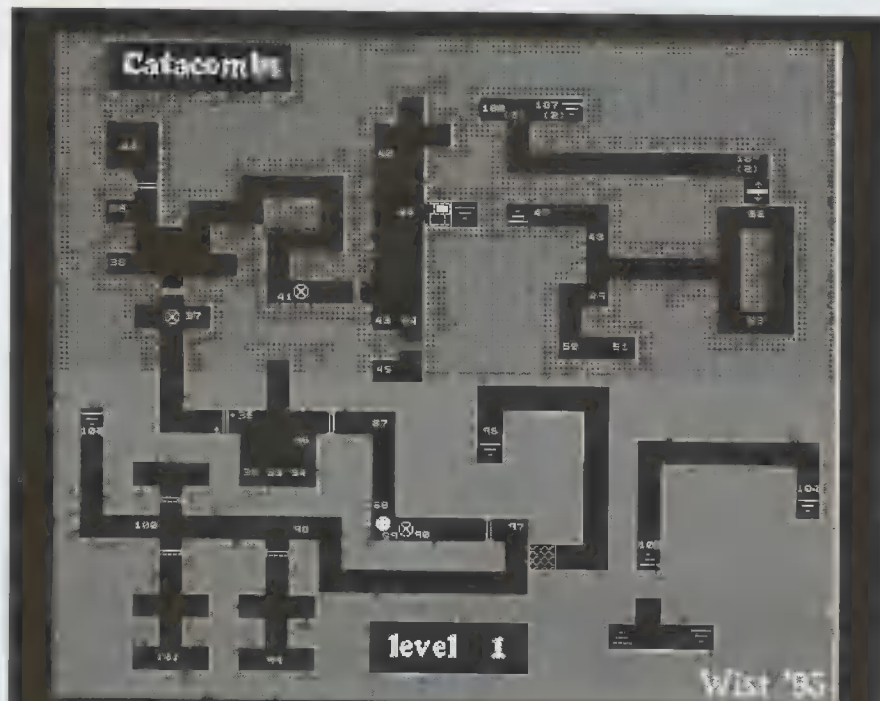
zauważył, że po drugiej stronie korytarza jest przycisk – jeden celnie rzucony sztylet i kratka podniosła się. Zaraz obok (92) był zamek otwierający kolejne drzwi (złodziej poradził sobie z nim z łatwością). W głębi (93), był magiczny zwój świetlnego grotu (LIGHTING BOLT) i czaszka (SKULL) jakiegos niebezpiecznika, który tu skończył (zabraliśmy również ją – nigdy nie wiadomo co się może przydać). Wyszliśmy stamtąd po schodach (95) i znaleźliśmy się ponownie na poziomie 1 w (96). W miejscu oznaczonym (97) była dźwignia blokująca powstawanie otworu (89). Poszliśmy dalej i za pomocą klucza otworzyliśmy drzwi (98); we wnętrzu, w umywalce znaleźliśmy sztylet (99). Podobnie jak w (98) tak i w (100) otworzyliśmy drzwi (północne). W środku było dwóch strażników, którzy zostawili klucz. Teraz w (100) otworzyliśmy południowe drzwi; po pokonaniu strażników w (101) znaleźliśmy róg północnego wiatru (NORTH WIND) i list. W głębi korytarza znaleźliśmy schody (102), a po zejściu, w (103) znaleźliśmy: procę (SLING) (odpowiednia broń np. dla maga – pozwala na rzucanie kamieniami z większą siłą i precyzją; ponadto kamienie nie muszą być za pasem – można rzucać także kamieniami z worka) i klerykałny zwój zmartwychwstania (RAISE DEAD). Schody w (104) prowadziły na poziom drugi.

PIWNICE – POZIOM 2 (CATACOMBS level 2)

Schody skończyły się w miejscu oznaczonym (105) – w pomieszczeniu było kilka wyjść; poszukiwania rozpoczęliśmy od zachodniej części pomieszczenia. Zaraz na początku były drzwi zamknięte na szary klucz (106) – otworzyliśmy je i weszliśmy w głąb korytarza. Znaleźliśmy tam dźwignię (107) i pustą niszę (108). Po pociągnięciu (107) usłyszeliśmy cichy trzask i odskoczyliśmy od niego – całe szczęście, bo przeleciała ognista kula (FIREBALL), która spowodowałaby wiele ran. W niszy (108) pojawił się klucz czaszki (SKULL KEY). Zaraz obok na ścianie był wizerunek czaszki, który prawdopodobnie był zamkiem; jednak na razie zniechęciliśmy się do badania tej części labiryntu.

Weszliśmy do głównego pomieszczenia i tam, na zachodniej ścianie znaleźliśmy przycisk (109), który otworzył nam przejście na zachód. W głębi, za kolumną znaleźliśmy w (110) dwa eliksiry: witalności i leczenia trucizny. Chociaż wyglądało to jak ślepy zaułek – znaleźliśmy tam przejście na południe (111), ukryte za iluzją. Znaleźliśmy się w bloku więziennym – kraty podnosiły się po naciśnięciu przycisku na przeciwległej ścianie. W (112) znaleźliśmy i zabraliśmy kość (FEMUR), a ze (113) czaszkę. Ze (114) zabraliśmy kompletne kości elfa – wróciliśmy do wskrzeszacza – był to mag ósmego stopnia zaawansowania, SAN-RAAL; bardzo cenny dla nas nabytek – znał dużo czarów. Wróciliśmy do miejsca ostatnich poszukiwań i w (115) znaleźliśmy SHORNa, krasnoluda, który był klerykiem ósmego stopnia zaawansowania. Kiedy poprosił nas o zgodę na przyłączenie się do nas i zgodziliśmy się – wystąpił problem: było nas już sześćoro i gośść trzeba było porzucić.

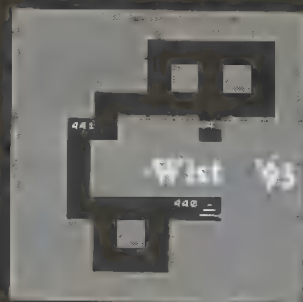
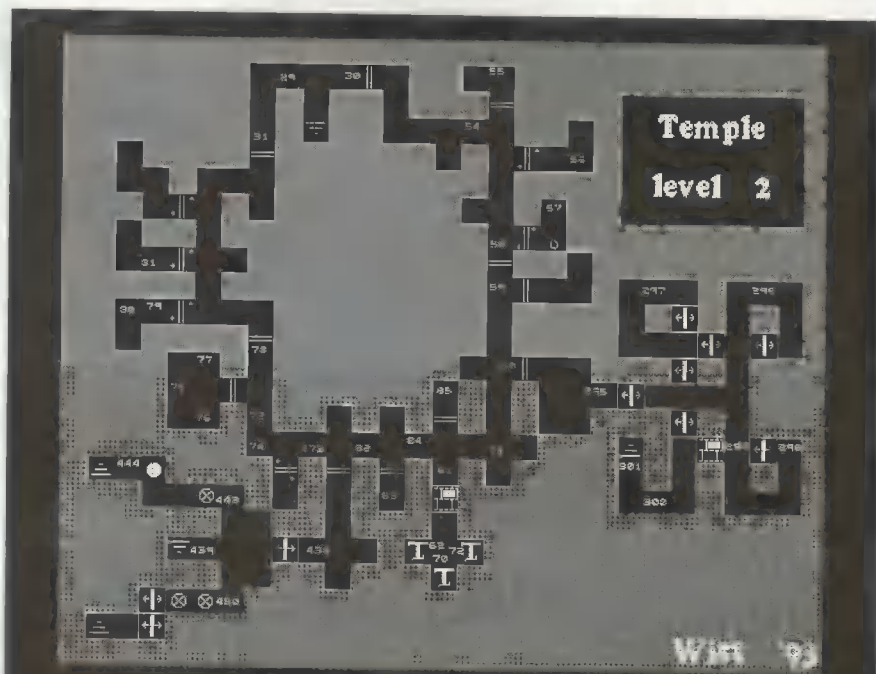
W zaułku (116) stało dwóch kleryków, którzy zaatakowali nas – było dość trudno



ich pokonać, bo walcząc wręcz, równocześnie używali także czarów. W (117) znaleźliśmy zamek na klucz – czaszkę; kiedy włożyliśmy do niego klucz, otworzyły się drzwi i ukazał się krótki korytarzyk.

Weszliśmy do niego, a gdy doszliśmy do końca, zachodnie drzwi otworzyły się i zaatakowały nas dwóch kleryków (118). Kiedy pokonał ich – znaleźliśmy symbol kleryka (CLERIC HOLY SYMBOL) i klucz

Mrocznego Księżyca (DARKMOON KEY). W głębi pomieszczenia znaleźliśmy (119) księgę czarów, klucz – czaszkę, żelazne racje żywnościowe, hełm (HELMET), długi miecz (LONG SWORD), tarczę (SHIELD) i zbroję płytową (PLATE MAIL). Kiedy zajrzeliśmy do południowego zakątka zobaczyliśmy tam CALANDRĘ (120) – tę, której siostra szukała na powierzchni. Była to wojowniczką 9 stopnia zaawansowania; kiedy



LEGENDA DO MAP:

- - Ściana
- ▣ - Iluzja ściany
- ▤ - Ściana z przyciskiem
- ⊠ - Szklana ściana
- ⊞ - Ściana ruchoma lub znikająca
- ⊟ - Teleporter
- ⊠ - Schody prowadzące w górę
- ⊡ - Schody prowadzące w dół
- ⊞ - Drzwi
- ⊟ - Drzwi otwierane przyciskiem
- ⊞ - Płyta naciskowa na podłodze
- - Pułapka (np. otwór w podłodze)

chcieliśmy ją dołączyć do naszej grupy, znów trzeba było kogoś porzucić lub zrezygnować z niej. Wyszliśmy do (117) i poszliśmy dalej korytarzem na wschód – wyglądał jak ślepo zakończony, ale na północnej ścianie (121) był przycisk otwierający korytarz na północ. Kiedy doszliśmy nim do końca, wyglądało na to, że jest on ślepy, ale ściana (122) okazała się być iluzją. Na północnej ścianie (123) był zamek na klucz Mrocznego

Księżyca; gdy otworzyły się drzwi, weszliśmy, a tam w (124) był... jeszcze jeden taki zamek. Chcąc nie chcąc, wróciliśmy do niej zbadać jeszcze części podziemia (108) i teraz wreszcie otworzyliśmy drzwi (125). Za nimi otworzyło się przejście na północ.

Kiedy szliśmy tym korytarzem, drzwi na końcu otworzyły się i zobaczyliśmy... cztery szkielety ruszające w naszym kierunku (126). Po trudnej walce pokonał je, a że

byliśmy poważnie ranni weszliśmy do pomieszczenia, a którego wyszły te potwory i po zamknięciu drzwi rozbiliśmy obóz.

Po krótkim odpoczynku ruszyliśmy dalej – z pokoju (127) wyskoczył na nas kleryk i trzy szkielety – unicestwieni pozostawili klucz czaszki. Zamek (128) otworzył drzwi obok, a zza nich (129) pojawił się kleryk w otoczeniu trzech szkieletów. Zniszczenie ich było dość trudne, ale kiedy tego już dokonaliśmy w (130) znaleźliśmy szatę maga (ROBE), sztylet i klucz – czaszkę. Tutaj, za północnymi drzwiami (131) wyczuliśmy ruch, więc wyleczyliśmy rany, przygotowaliśmy czary i modlitwy, a po krótkim odpoczynku wyważyliśmy drzwi. Wewnątrz było mnóstwo szkieletów, które pojawiały się co jakiś czas. Wreszcie wymyśliliśmy sposób na nie – jedną grupę wciągaliśmy z sobą do (127), zamykaliśmy drzwi i metodą uderzenie-i-odskok zabijaliśmy jednego po drugim (nie mogliśmy odpoczywać bo w tym czasie pojawiały się znowu). Kiedy już nikt nie było w północnym pomieszczeniu zabraliśmy wszystkie przedmioty ze (132): dwa zwoje klerykańskie leczenia poważnych ran (CURE SERIOUS WOUNDS), krótki miecz o imieniu „Żądło” (SHORT SWORD „STING”), hełm, dwie żelazne porcje, skórzane buty (LEATHER BOOTS), i topór bojowy „The Bait” (AXE „THE BAIT”).

W rogu (133) znaleźliśmy zwoj klerykański neutralizowania trucizny. We wschodnim zaułku (134) znaleźliśmy: zwoj neutralizowania trucizny i klucz Mrocznego Księżyca. Za pomocą tego ostatniego znaleziska otworzyliśmy zamek (124) i przeszliśmy przez drzwi.

Zaraz za nimi przed nami pojawiła się wizja Khelbena (135), któremu opowiedzieliśmy wszystko co udało się nam stwierdzić. Po krótkiej rozmowie skierowaliśmy się na wschód, gdzie w (136) znaleźliśmy zapiski, o możliwym tu jakimś tajnym przejściu. Teraz skierowaliśmy się na zachód i ze (137) zabraliśmy dwa eliksiry leczące, eliksir szybkości (POTION OF SPEED) oraz róg wschodniego wiatru (EAST WIND). Ponadto był tam pergamin zawierający trochę informacji na temat tych podziemi.

W (138) był pergamin z kolejnymi informacjami o możliwym tu tajnym przejściu.

Ze wszystkich stron byliśmy otoczeni płytami naciskowymi (139–141), po stanięciu na które wylatywała ognista kula. Postanowiliśmy iść dalej na północ – stanęliśmy na płycie (139) i cofnęliśmy się. Gdy kula była już blisko, odskoczyliśmy w bok (140). Gdy kula ze (139) przeleciała szybko, skoczyliśmy do przodu. Tu zaczęliśmy ostukiwać ściany i wreszcie w (142) wschodnia ściana pękła pod naszymi uderzeniami. Na miejscu ściany leżało trochę kamieni, więc wzięliśmy jeden. Tu także odpoczęliśmy, a nasz kleryk za głosem swojego boga przygotował modlitwy spowalniające (SLOW POISON) i leczące efekty trucizny (NEUTRALIZE POISON) oraz usuwające paraliż (REMOVE PARALYSE). Gdy już byliśmy gotowi, zeszliśmy na dół.

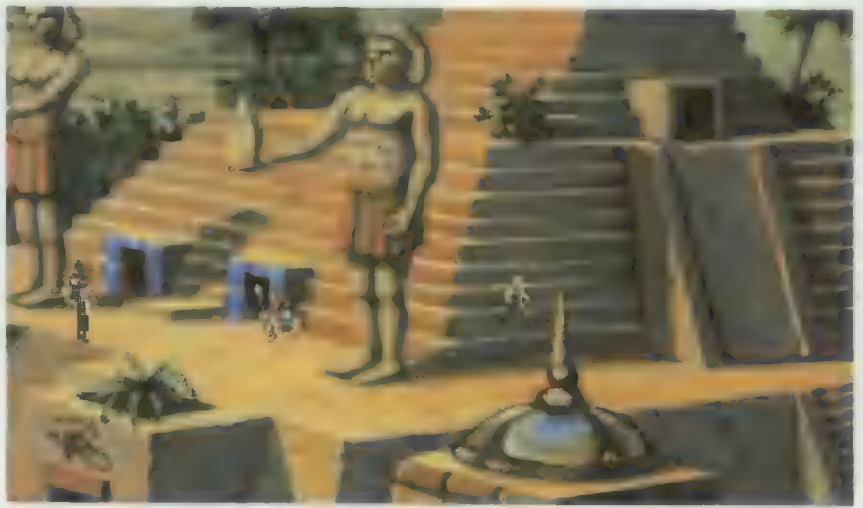
c.d.n.

opracowanie: Witold Stolarski „Wist”
w oparciu o wersję na Amigę

Thanks to Adams and Brudziński for theirs help! Thanks to »UNKNOWN« for his maps!

HERO QUEST III WAGES OF WAR

Rozpoczynając grę w „WAGES OF WAR” masz do wyboru trzy postacie, z których jedną będziesz następnie animował. Każda z nich to inny zespół cech, dzięki czemu zabawa za każdym razem przebiega nieco inaczej. Wojownik jest oczywiście zwolennikiem rozwiązań siłowych, Złodziej woli załatwiać sprawy dyskretnie (chyłkiem i tyłkiem), zaś Mag najchętniej posługuje się czarami. Kreując daną postać nie zapominaj jednak, że i Mag musi niekiedy wspiąć się na drzewo lub rzucić kamieniem. Nie omieszkać więc mądrze rozdzielić posiadane punkty między wszystkie umiejętności bohatera. Aby nie ograniczać się do jednego rozwiązania powinieneś zatem zagrać trzykrotnie. Gra zresztą nigdy nie przebiega tak samo, między innymi dzięki temu, że nasz bohater spotyka różne potwory w tych samych miejscach. Twórcy programu przygotowali także liczne zabawne niespodzianki, jak choćby tą, gdy błąkając się po sawannie stajesz oko w oko z Flipem i Flapem (sic!), poszukującymi siedziby najbliższego garnizonu Legii Cudzoziemskiej. Jeśli uprzednio grałeś już w którąś z części serii „HERO QUEST”, możesz również wprowadzić do rozgrywki postać wyposażoną w umiejętności i pieniądze zdobyte wcześniej. Podane rowiązanie dotyczy postaci Maga. Jeśli chcesz wybrać inną sylwetkę bohatera pamiętaj, że zasadnicze i przełomowe kroki w grze pozostają te same – zmienia się jedynie sposób osiągania celów cząstkowych.

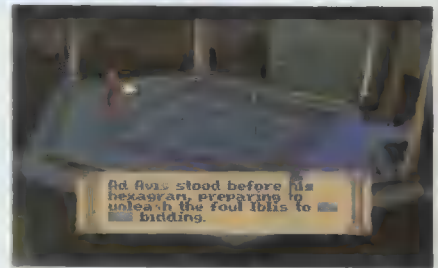


QUEST FOR GLORY III

Zabawę zaczynasz jako księżę Shapeir. Jak wynika z wprowadzającego w sytuację intra, właśnie pokonałeś złego czarnoksiężnika i uwolniłeś od jego tyranii bajkowy gród z Tysiąca i Jednej Nocy. Współ z towarzyszami – Liantaurami – przybyłeś do ich grodu, gdzie niestety również źle się dzieje. Jesteś znów jedyną nadzieją mieszkańców – choć oni jeszcze o tym nie wiedzą. W ogóle godzi się zauważyć, że być bohaterem, to jak całować lwa pod ogon – przyjemność wątpliwa, niebezpieczeństwo spore. Ale co tam – damy sobie jakoś radę!

Zanim jednak przystąpimy do dzieła, na początek kilka rad wstępnych. Każdego kogo spotkasz wypytaj o wszystko co się da. Z rozmów dowiesz się bowiem niekiedy ciekawych rzeczy. Jeśli zechcesz swojemu rozmówcy coś powiedzieć, ikonę „mowy” naprowadź na siebie (nie zawsze i nie w każdej sytuacji będziesz co prawda mógł przemawiać, ale jeśli trafi się okazja – nie omieszkać z niej skorzystać). Pamiętaj, że w Tarnie nie wolno kraść. Liantaury mają bardzo zasadnicze podejście do spraw własności i złapanego na gorącym uczynku złodzieja skazują na banicję socjalną – nikt z nim nie rozmawia, nikt niczego mu nie sprzedaje... Jest to dość skuteczna metoda nieodpowiedzialny element. Jeśli spotkasz kogoś w podobnej sytuacji, okaż mu litość i daj coś na ząb – nie obdarzaj go pieniędzmi, bo na nic mu się zdadzą.

W miarę możliwości unikaj walki. Na początku nie obejdzie się jednak bez tego, abyś poharał kilka potworów – szczególnie doradzamy eksterminację Jaszczurowców (Lizardme-



nów), mają bowiem niekiedy niezłe nabite sakwy. Ty zaś będziesz potrzebował mamony, aby kupić rzeczy niezbędne do ukończenia gry. Unikaj gigantycznych mrówli i jaszczurów, wuj też przed Ludźmi-Lampartami, gdyż są odporni na ciosy, jak poseł na krytykę prasową. Jeśli możesz unikaj potyczki – pamiętaj jednak, że ucieczka wyczerpuje. Z drugiej strony, nie da się zrobić ciasta nie rozbijając kilku jaj. Pamiętaj również, że trening czyni mistrza i że w związku z tym czar, którego nie używasz nie na wiele Ci się przyda. Miej także na uwadze, że celnie ciśnięty kamień (jak wykazał Dawid Goliatowi) załatwić może największe bydło. Wybierając się więc na włóczęgę po okolicy podnieś kilkanaście kamulców (zbie-



rać je możesz wszędzie), napadnięty zaś salwuj się ucieczką i wal we wroga kamieniami. Gdy Cię dopadnie, ponownie wiedz bez skrępowań i znów puszczaj w ruch kamulce. Po kilkakrotnym powtórzeniu takiej operacji – która zawodzi jedynie w przypadku gigantycznych Czerwi podziemnych, gdyż te zbliżają się do ofiary ryjąc niczym krety – załatwisz każdego natręta.

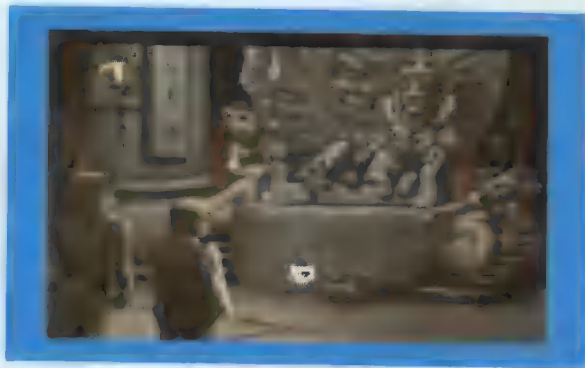
W czasie robienia zakupów możesz się targować – przeważnie jednak z mizernym skutkiem. Przechytrzenie przekupnia w Tarnie jest równie trudne, jak skojczenie bernardyna z pekińczykiem. Wszakże dla uciechy (dialogi bywają niekiedy dość zabawne) polecamy to wszystkim znającym język angielski.

I to już wszystko, a więc do roboty...

Jak już wspomnieliśmy z wprowadzenia do gry dowiadujesz się, w jaki to cudowny sposób pokonałeś złego czamoksiężnika w Shapeir. Niestety, zło ma twarde żywo – ciała nekromanty nie udało się odnaleźć i bardzo niepokoi to znaną Ci już z „HERO QUEST II” wróżkę Azizę. Twój przyjaciel, Liontaur Rakeesh i mistrzyni sztuk walki Uhura, postanawiają wrócić do swej ojczyzny – Ty zaś raczysz im towarzyszyć. Żegnany przez kalifa Haruna, który postarał się dla Ciebie o dar od przypadającego za niespodziankami karła Keapona Laffina, wkraczasz w magiczną Bramę wywołaną przez Azizę. Owa Brama przenosi Cię do Tarny – miasta Liontaurów. Okolicę grodu ogarnął pło-

mień wrogości, która nieoczekiwanie podzieliła dwa – żyjące dotąd we względnie spokojnym – plebiona: Simbanów (to ziomkowie Uhury) i Ludzi-Lamparty (potrafiących przekształcać się w wielkie drapieżne koty). Sam gród jest chroniony przed wpływami magii (w rzeczy samej, na ulicach Tarny nie możesz postąpić się czarami), ale z powodu wzajemnej wrogości tubylców nie przybywają do Tarny żadne karawany, co fatalnie wpływa na nastroje kupców i kramarzy. Towarzysze magicznej podróży żegnają Cię i udają się do swoich spraw. Umawiają się też z Tobą na ponowne spotkanie za dwa dni.

Z rozmowy z Kreeszą i Rakeeshem dowiadujesz się, że czarodziejka wynajęła dla Ciebie pokój w pobliskim zajeździe. Idź więc tam nie mieszkając. W zajeździe obejrzyj wiszącą na ścianie tablicę. Dowiedz się, niej, jakie prawa obowiązują w Tarnie oraz gdzie możesz nabyć magiczne napoje i piguły. Przejdź do pigularza (wejdź na prawo od drzwi zajazdu) i wypytaj go dokładnie o wszystko. Pigularz zdradzi Ci kilka ważnych dla Ciebie sekretów. Dowiedz się więc, że skończył mu się jeden z najważniejszych składników do kręcenia piguł – pióra ptaka miodowoda (Honeybird). Wartość dla alchemika mają jednak jedynie te pióra, które



zdobędziesz nie stosując siły ani gwałtu (gwałcenie ptaka – nawet miodowoda – to w rzeczy samej pomysł dość dziwaczny). Dowiesz się również, że pigularz potrafi skrócić miksturę na odczarowanie (Dispell Potion). Potrzebne mu będą do tego – poza innymi, które już posiada – następujące składniki: woda z Sadzawki Spokoju (Water from Pool of Peace), dar pochodzący od Serca Świata (Gift from Heart of World) i owoc trującej winorośli (Fruit of Venomous Vine). Czart jedynie wie, gdzie tego szukać... Nie próbuj niczego kupować przed wizytą u miejscowego waluciarza. Pigularzowi możesz też pochwalić się, że odczarowałeś Janular, kobietę zamienioną w drzewo. Wyjdź z apteki i idź w dół na bazar.

Na bazarze nie daj się skusić ofertom kramarzy – i tak nie masz miejscowej gotówki, kasy, szmalu, dziadków, forsy... czy jak tam zwą główną siłę napędową i motywacyjną większości działań bohaterów. Idź w lewy gómy róg ekranu. Trafisz do miejsca, gdzie urzęduje miejscowy waluciarz. Będziesz świadkiem kradzieży i pościgu za złodziejem. Możesz rzucić nań czar lub pogonić z nim piechotą (doradzamy to drugie, bo w przeciwnym wypadku będziesz musiał się tłumaczyć przed władzą, gdyż na ulicach grodu nie wolno korzystać z magii). Tak czy owak staniesz przed sądem jako świadek wydarzenia (złodziej, którego pomogłeś ująć odegra jeszcze swą rolę w dalszych wydarzeniach). Następnie zostaniesz doprowadzony przed oblicze władcy Tarny, który zarzuci Twemu przyjacielowi Liontaurowi opieszałość w ściganiu zemstą sprawców zaginięcia jego córki. Zwążywszy, że o zaginięciu córki Rakeesha nikt nie wie niczego pewnego oprócz tego, że istotnie gdzieś ją wzięto, brak pośpiechu ze strony rozjuszonego ojca jest raczej chwalebny. Możesz przemówić w obronie przyjaciela. Po skończonej audyencji wróć do cinkciarza i dokończ transakcji. Połaż po bazarze i kup wszystko, co tylko zdołasz wytargować. Kocurowi pokaż notatkę od Sheemy. Jeśli uczynisz nabytek niezbędny do powodzenia dalszej gry usłyszysz miły dla ucha dźwięk. Jeśli natomiast kupisz rzecz, która na nic Ci się nie przyda, dźwięk będzie brzmiał niesympatycznie. Abyś nie potrzebował łązić po sawannie i puszczy podpowiemy Ci, że do realizacji dalszych planów (oprócz innych rzeczy) będziesz potrzebował: drewnianej figurki lamparta, sznura koralików, sztyletu i słoja miodu. Kup też kilkadziesiąt porcji suszonego



mięsa – choć wygląda podejrzanie, zaspokaja apetyt. Bohaterstwo wymaga obfitych posiłków i głupio jest tuż przed końcem gry dowiedzieć się, że sterowany przez Ciebie muskulat czy też mózgowiec pada właśnie z głodu. Kup też dwa bukłaki na wodę. Odwiedź teraz siedzibę miejscowej czarodziejki. Jeśli wypytasz ją o magię, powie Ci, że może dla Ciebie wykonać magiczną różdżkę (Magic Staff), jeśli przyniesiesz jej magiczne drewno – ■ cóżby innego! Przejdź do świątyni (wysoko, prawie na szczycie piramidy). Po chwili medytacji pojawi się kapłan, który zapragnie przegonić Cię jako świętokradcę. Wówczas jednak posąg bóstwa ożyje i skarci nadgorliwca. Usłyszysz również co nieco o czekającym Cię starciu z siłami mroku (niech moc będzie z Tobą!). Lwiogłowa Bogini zechce też ocenić Twój charakter i na wstępie niejako zażąda, abyś przyniósł jej Oko Strażnika (cokolwiek by to nie znaczyło). Oko to oko, fruk jej w rzętał, jak mawiał Witkacy.

Wyjdź ze świątyni. Czas na rozejrzenie się po okolicy. Wyjdź z Tarny (na głównym ekranie prawy dolny róg) i przyjrzyj się mapie. W dolnym, prawym jej rogu ujrzysz grupkę skał.

Udaj się tam, ■ zobaczysz siedzące na głazach skalne nietoperze. Jeśli wyjdiesz z ekranu i wrócisz nań szybko spostrzeżesz, iż jeden z „meerbatów” zaplątał się w podstępny winorośl. Przyłóż zdradzieckiemu krzewowi uderzeniem siłowym (na przykład), czyli użyj czaru „Force Bolt” – ■ uwolnisz skalnego gacka. Wyjdź z ekranu i wróć na niego po raz drugi. Wdzięczne nietoperze zostawią Ci wśród kręgu kamieni jakiś klejnot i... owoc trującej winorośli. Wyjdź z ekranu i ponownie połaż po sawannie. Po pewnym czasie natkniesz się na siedzącego na gałęzi ptaka – biegnij za nim i nie zgub go, bo przechłapiasz grę. Śledź go, aż dojdiesz do drzewa, na którym roją się pszczoły. Odejdź nieco w bok i wylej na ziemię miód ze słoja. Następnie wyjdź z ekranu i wróć po chwili – zobaczysz miodowoda pałaszującego Twój poczęstunek! Gdy jednak podejdziesz bliżej ptak odleci zostawiając Ci ■ dobrej woli pióro.

Jeśli chcesz możesz też zobaczyć, co kryje pakunek jaki dostałeś za pośrednictwem kalifa od Keapona Laffina. Wprawdzie wybucha Ci w twarz, jak paczka Smurfa Zgrywusa, jednak po dokładnym rozwinięciu papieru, który Ci pozostał przekonujesz się, że zapi-



sano na nim zaklęcie uwalniające Czar Tańczących Świątełek (Juggling Lights). Wróć do Tarny i udaj się do Karawanseraju.

Prześlij się i poczekaj na rozwój wydarzeń – przypomnij sobie, co Rakeesh mówił o naradzie w sali tronowej. Podczas narady władca Liontaurów – jest nim przyrodni brat Rakeesha – oznajmia o narastającym konflikcie między Simbanami ■ Plemieniem Lamparta. Dowiadujesz się też, iż Rakeesh podejrzewa, że za wszystkim kryją się Demony, którym ktoś – na nieszczęście dla świata – otworzył Bramę. Po audencji u władcy Liontaurów, Rakeesh zabiera Cię do wioski Simbanów opowiadając o obyczajach tego wojowniczego plemienia, którego wrogość do Lampartów ma swe źródło w fakcie, że

Simbani gardzą magią i tymi co nią się posługują. Podczas narady w chacie wodza dowiesz się, że kiepskie są szanse na pokój między dwoma zwaśnionymi plemionami – Simbani

oskarżają plemię Lamparta o kradzież ich świętej broni, Włóczni Bojowej (Spear of War) i nie zamierzają zjawić się na konferencji pokojowej. Odpocznij do świtu, a z rannym braskiem opuść wioskę i udaj się do widocznego w dole mapy jeziora. Jest to Sadażawka Pokoju (Pool of Peace), gdzie powinieneś napełnić oba bukłaki (waterskins) wodą. Zapamiętaj też,

że jest to jedno z wielu miejsc, gdzie możesz spędzić noc bez obaw o całość skóry. Następnie biegnij do widocznego na mapie wielkiego drzewa.

Musisz dostać się do wgłębienia w pniu, gdzie powitają Cię Błędne Ogniki. Gdy ogarną całą Twą sylwetkę przemów do nich (naprowadź ikonę ust na siebie), a dowiesz się, jak zdobyć Magiczne Drewno. Musisz mianowicie znaleźć w puszczy Kwiat Orchidei, napełnić go wodą z Sadażawki Pokoju (ale dokonać tego powinieneś przy blasku księżycy) i obdarzyć tą wodą Drzewo Matkę. Poproś też Ogniki o Dar, a otrzymasz migoczący kamień – weź tylko jeden! Aby uzyskać dar Serca Świata idź wyżej i w kolejnym wgłębieniu pnia wylej do biorącego tam swój początek strumienia, wodę ■ bukłaka. Na gałęzi obok wyrosnie owoc – to właśnie ów, który potrzebny jest pigularzowi. Weź owoc i zjeźdź niżej po czym opuść Drzewo.

Ruszaj do dżungli na poszukiwanie Orchidei. Połaż po zaroślach dopóki nie znajdziesz rosnących wysoko kwiatów.



Sięgnij po nie czarom przechwyty (Fetch) i biegnij do Sadażawki Pokoju. Napełnij teraz Orchidę wodą z Sadażawki (pamiętaj, trzeba tego dokonać w nocy) i wracaj do Drzewa. Wespnij się do Serca i wylej wodę z Kwiatu do strumyka. Na gałęzi obok wyrosnie Magiczne Drewno. Wracaj do Tarny. Idź do Aptekarza i daj mu owoc winorośli, owoc Drzewa i bukłak ■ wodą z Sadażawki. Podaruj mu też pióro miodowoda. Pigularz poinformuje Cię, że ma już potrzebne składniki i zabiera się do dzieła – niestety musi to trochę potrwać. Udaj się zatem do czarodziejki i wręcz jej Magiczne Drewno. Kobięcina wykona dla Ciebie Różdżkę ostrzegając przy okazji, abyś nie uwalniał Czarą Pobudzenia (Trigger), gdyż Różdżka tego nie lubi. Ponieważ od Ogników dostałeś jakiś szlachetny kamień, spróbuj przekonać się czy nie jest to ten, o którym mówiła Bogini. Idź więc do świątyni, gdzie zostaniesz poddany testowi – po udzieleniu zadowolających odpowiedzi Bogini uzna Cię za godnego obrońcę i obdarzy łaską (choć nie na wiele się to przyda). Tak czy owak, możesz ruszać w dalszą drogę. Połaż po okolicy albo przepij się w Karawanseraju i następnego

dnia idź do Pigularza. Ma on już dla Ciebie miksturę odwracającą działanie czarów (Dispell Potions). Kup całe dwie porcje! Zainwestuj też nieco grosza w piguły wzmacniające krzepę magiczną (Mana Potions) oraz uzdrawiające (Healing Potions). Tak wyposażony udaj się w plener.

Przejdź się do wioski Simbanów. Waleczni tubylcy pojмали jeńca, jednego z Ludzi Lampartów. Skrop go obficie miksturą na odczynianie czarów (Dispell Potions). Okaze się, że to dziewczyna i... nie najbrzydsza. Można by ją jakoś wyciągnąć z klatki. Pogadaj ze strażą i spytaj o wykup (Bride Price). Przejdź się następnie do chaty wodza i spytaj go o cenę ożenku. Wódz powie Ci, że w sumie dziewczyna nie jest specjalnie tania, ale od bohatera weźmie niedrogo – ot jakiś ozdoby płaszcz, dobrą włócznię i pięć skór zebrzy.

c.d.n.

opracowanie: Patryk Sawicki
w oparciu ■ wersję na PC

KONKURSY

KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Dziękujemy wszystkim za udział w naszych konkursach. Dzisiaj nowa porcja zadań dla „rozgryzaczy” gier komputerowych. Okres Gwiazdki tradycyjnie już zbiega się z promocją wielu nowych atrakcyjnych gier. Miłośnicy gier przygodowych z pewnością nie będą mieli powodów do narzekania, że nie mają w co grać. Proponujemy połączyć piękne z pożytecznym i zapraszamy do wspólnej zabawy. Wszyscy, którzy nadesłali do nas prawidłowe rozwiązania proponowanych poniżej gier mają szansę zdobyć jedną z nagród pieniężnych.

Jak zwykle z niecierpliwością czekamy na Wasze odpowiedzi.

LARRY 6

Po niedawnej premierze gry „Freddy Pharkas...”, miałem już spore obawy czy jeszcze kiedykolwiek „spotkam” sympatycznego nieudacznika, niepoprawnego podrywacza Larrego. Moje obawy nie były bezpodstawne gdyż „ojcem” Freddego podobnie jak Larrego jest ten sam człowiek, a mianowicie Al Lowe. Rynkowy sukces Pharkasa jest niezaprzeczalny więc czyżby Larry miał pójść w odstawkę? Uff! Na szczęście nie. Szanowni Państwo, Larry Laffert powrócił. Jest jeszcze silniejszy, sprawniejszy i bardziej rżądny przygód niż dotychczas. Nic i nikt nie jest w stanie mu dorównać. Schowajcie się więc Batmany, Spidermany, Supermany i inne. Larry nadchodzi!

Kto pierwszy opíše nowe tarapaty miłosne naszego dobrego znajomego? Czekamy!

LEGEND OF KYRANDIA 2

Kto pamięta jeszcze pierwszą część tej wspaniałej gry przygodowej, z pewnością sięgnie po jej kontynuację. Od dawna zapowiadana „Kyrandia 2” ukazała się niedawno na rynku (na razie w wersji na PC). Jak zwykle perfekcyjna grafika, wspaniała i wciągająca akcja wróży powtórzenie sukcesu poprzedniej części gry. Jeśli zatem masz zamiar rzucić się w wir wielkiej przygody, to nie przeocz tej gry. A przy okazji przemierzając bajeczną krainę nie zapomnij naszkicować map, gdyż nie tylko ułatwią Ci grę, ale mogą przyczynić się do zwycięstwa w naszym nieustającym konkursie. Czekamy na opis ukończenia gry – mapy będą mile widziane i niewątpliwie zwiększą szansę na zwycięstwo.

KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW

Aby stworzyć możliwość udziału w konkursach wszystkim, którzy z różnych powodów nie mogą uczestniczyć w rywalizacji o

ukończenie niektórych gier, wprowadziliśmy odrębny, stały konkurs. Poniżej zamieszczono pięć pytań, na które bez trudu powinni odpowiedzieć stali Czytelnicy naszego pisma. Jeśli będziecie mieli problemy z odpowiedziami na niektóre pytania, radzimy sięgnąć do poprzednich wydań „CS”, a na pewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

PYTANIA:

1. Rozszyfruj skrót RPG.
2. Podaj imię bohaterki gry „Fascination”.
3. Jak brzmi pełny tytuł pierwszej części gry z cyklu „The Lost Files of Sherlock Holmes”?
4. Jakie imię nosi główny bohater gry „King's Quest 6”?
5. Podaj nazwę knajpy z gry „Simon the Sorcerer”.

Na odpowiedzi czekamy do dnia w którym do kiosków trafi „CS” nr 1/94.

UWAGA! Oprócz odpowiedzi koniecznie podaj typ swojego komputera.

Korespondencję należy przesyłać na adres:

COMPUTER STUDIO

04-202 Warszawa

al. Marsa 6

ROZWIĄZANIE KONKURSU

DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW z nr 5/93 (13)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Richard Garriot (uznawaliśmy także odp. Origin)
2. MicroProse
3. Adam
4. Sierra
5. F-16

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

Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania otrzymują joysticki firmy Quick Shot. Użytkownicy PC-tów „Warrior” 5, a pozostali „Apache” 1.

LISTA NAGRODZONYCH:

1. TOMASZ DULIŃSKI, Warszawa, Gagarina 15/91
2. JAROSŁAW GORZKOWSKI, Łódź, Smetany 12/3
3. MICHAŁ NAWROCKI, Warszawa, Tytoniowa 11
4. PIOTR KUPISZ, Tarnów, Lwowska 52/5
5. PIOTR PUTERMAN, Warszawa, Konwiskarska 18

Gratulujemy!

Nagrody wyślemy pocztą.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano
opłatę

zł.....

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano
opłatę

zł.....

Odcinek dla banku

zł
opłacający prenumeratę

Dokładny adres

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

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

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano
opłatę

zł.....

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 powinniśś nadać sumę równą: $3 \times 10.000 + 6.000$ (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, ICEMAN...

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, MUZYKA,
J. ANGIELSKI, J. NIEMIECKI, GEOMETRIA, MEDYCINA,
PRZEDMIOTY ZAWODOWE

PKTS
00-103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20-51-25 (kont. osob. 16³⁰-1900)

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

Sprzedaż
wysyłkowa!

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery

6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 1/94 (16)
w ilości egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości egz. od nr. 1/94

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery

6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 1/94 (16)
w ilości egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości egz. od nr. 1/94

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery

6 kolejnych numerów

począwszy od nr. 1/94 (16)
w ilości egz.

oraz
„CS - Wydanie Specjalne”

3 kolejne numery

w ilości egz. od nr. 1/94

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

AMIGA

500/600/1200

PROGRAMY POCZTĄ
NAJLEPSZE I NAJNOWSZE GRY
I PROGRAMY UŻYTKOWE
NATYCHMIASTOWA
REALIZACJA ZAMÓWIEŃ
NAJTANIEJ W POLSCE!!!
KATALOG GRATIS PO PRZESŁANIU
ZAADRESOWANEJ KOPERTY
ZE ZNACZKIEM ZA 4000 zł

Szybko i tanio oferuje:
Jacek Pałka
ul. Brzozowa 79

12-230114-1001-12

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
zad adresowanej 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 napisales program edukacyjny lub inny
i masz trudności z jego
rozpowszechnieniem, zgłoś się do firmy
"PK.T.S", a postaramy się go wydać.

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

"PK.T.S"
00-103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20-51-25
lub 29-87-85

STUDIO KOMPUTEROWE

IBM PC
ATARI ST AMIGA
COMMODORE

*KOMPUTERY
*AKCESORIA
*HARDWARE do PC
*OPROGRAMOWANIE

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

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ATARAX

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

Oprogramowanie • Instrukcje • Literatura

Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej
koperty zwrotnej (A5) + znaczek 4000 zł.

UWAGA! Podaj typ posiadanego sprzętu.
Gwarantujemy najkrótsze terminy realizacji
zamówień.

"ATARAX"

05-100 NOWY DWÓR MAZOWIECKI
ul. Chemików 7/15

Zapraszamy codziennie
11.00 - 20.00
w soboty
10.00 - 15.00

STODOŁA

AMIGA s.c.

Zapraszamy codziennie
11.00 - 20.00
w soboty
10.00 - 15.00

- ★ serwis sprzętu firmy Commodore
- ★ literatura (także Computer Studio)
- ★ licencjonowane oprogramowanie
- ★ akcesoria: twarde dyski, karty, kable, rozszerzenia
- ★ najlepsze stacje dysków 5,25" do AMIGI - 18 m-cy gwarancji, w cenie montaż bootsectora (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

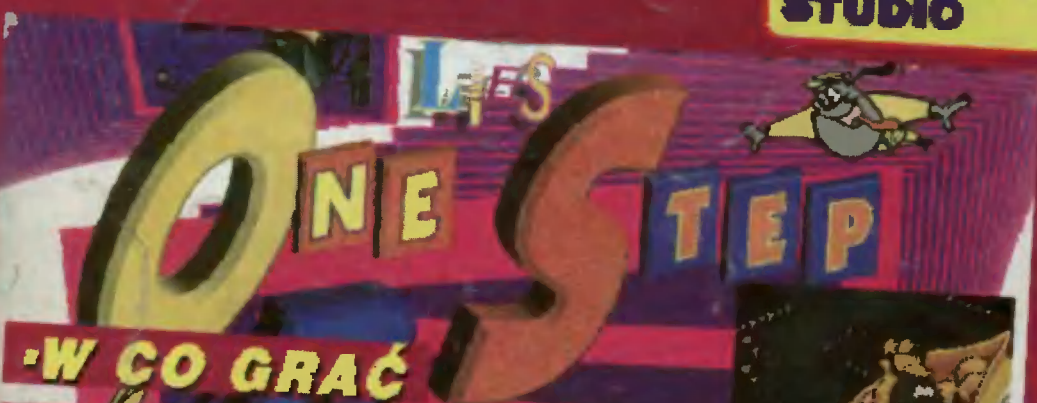
skr. poczt. 15 / tel. 77-22-51

NOWOŚĆ !!!

**JUŻ DO NABYCIA
W KIOSKACH RUCHU**

numer 1/98 (1) * INDEX 324329 * CENA 15.000 zł

**COMPUTER
STUDIO**



-W CO GRAĆ

-JAK GRAĆ

-NOWOŚCI

BEYOND



FEATURING

COLIN CURLY

-ZAPOWIEDZI