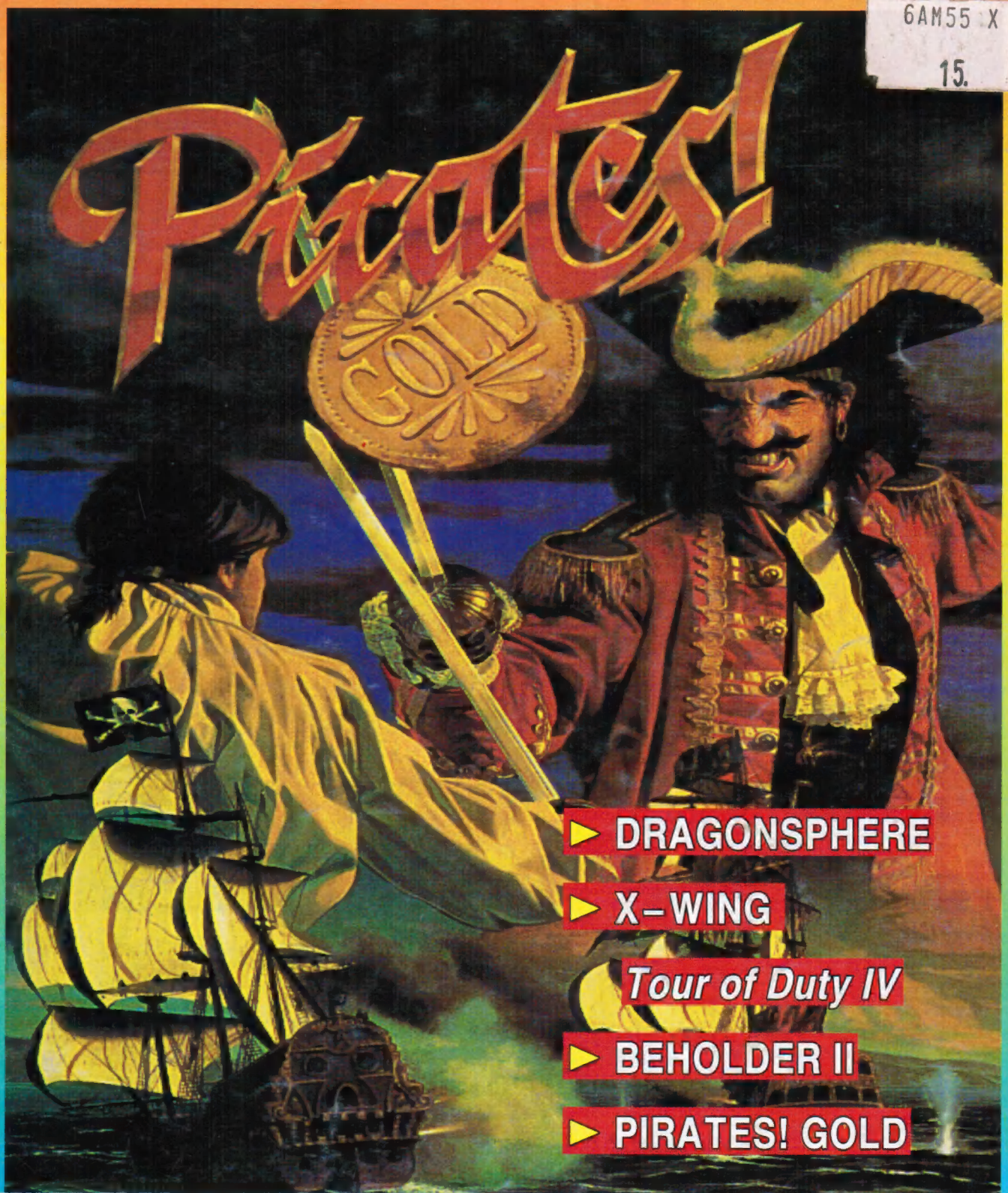
AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ CD-ROM

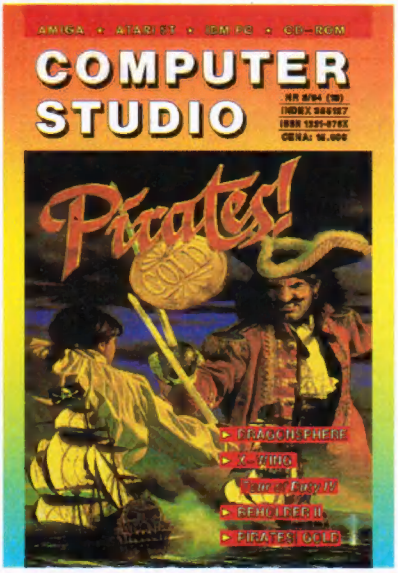
COMPUTER STUDIO

NR 3/94 (18)
INDEX 355127
ISSN 1231-076X
CENA: 15.000

6AM55 X
15.



- DRAGONSPHERE
- X-WING
  Tour of Duty IV
- BEHOLDER II
- PIRATES! GOLD



COMPUTER STUDIO
magazyn komputerowy

nr indeksu 355127

adres redakcji:
04-202 Warszawa, al. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 14–19).

redakcja:
red. nacz.
Marek Suchocki

z-ca red. nacz.
Dariusz Zgliński

red. techniczny
Dariusz Kazik

współpraca:
P. Wardzała, A. Ambroziak
A. Fijałkowski, W. Czempik
L. Zaciura, P. Banaszek

korekta:
Michalina Nowakowska

łamanie:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6, tel. 15-42-20

druk:
Łódzkie Zakłady Graficzne
Łódź, ul. Dowborczyków 18

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

CZEŚĆ!

Tąpnęło, stuknęło i mamy nowe. O czym mówię? Oczywiście o nowej sytuacji na rynku gier komputerowych. Teraz już nazwa „pirat" w odniesieniu do osoby kopiującej gry na giełdzie ma swoje prawne uzasadnienie. Teoretycznie zatem mamy już normalny rynek gier, ale jak ogólnie wiadomo, teoria nigdy nie jest równa praktyce. Tak jest właśnie na naszym rynku oprogramowania komputerowego. Dystrybutorów legalnych gier komputerowych jak na lekarstwo, a ich oferta niewielka. Poziom polskich gier pozostaje w wyraźnej dysproporcji do światowych standardów, ale dobrze, że w ogóle coś drgnęło.

W dniach 15, 16 i 17 kwietnia odbyły się w katowickim spodku targi m.in. gier komputerowych. Odwiedziliśmy je i... mamy nadzieję, że następne będą dużo ciekawsze. Co jednak robić do tego czasu? Ano trzeba sobie jakoś radzić. Korzystając z dobrodziejstw ustawowej abolicji (nie mylić z aborcją) staliśmy się legalnymi posiadaczami całej masy starszych gier, które czekają na ich ponowne odkrycie. Wśród tych „staroci" są naprawdę wspaniałe perełki tylko, że ich posiadacze nie zawsze wiedzą, jak w nie grać. Od czego jednak jest „Computer Studio"? Będziemy teraz częściej wracali to tych trochę zapomnianych hitów z przed lat.

A co z nowościami? Hmmm, owszem na świecie ukazują się wciąż nowsze i lepsze gry, korzystając więc z naszych indywidualnych kontaktów będziemy na bieżąco informować Was o tym co nowego tam i co nowego tu.

Jesteśmy przekonani, że nowe regulacje prawne nie spowodują rozłożenia naszego rynku gier na łopatki, a w dobrze pojętym interesie nas wszystkich, jest aby do tego nie doszło. Czekając więc na lepsze czasy, grajmy, grajmy, grajmy... z „Computer Studio" oczywiście!

REDAKCJA

Spis Treści

OSKARY DLA GIER 1

AL LOWE 3

ARENA 4



S.S.G. 8

PIRATES! GOLD 12

BEHOLDER 2 19





DELTA V 4

GREAT NAVAL BATTLES 2 6

CARRIERS AT WAR 7



X-WING TOUR OF DUTY IV 23

DRAGONSPHERE 26

KONKURSY 32





◄ POLICE QUEST IV
TAJEMNICA STATUETKI



Kiedy Oskary dla CD-ROMowych aktorów?

Wygląda na to, że coraz bliżsi jesteśmy dnia, gdy zdobywając np. zaklęty zamek lub prowadząc intensywne śledztwo, będziemy mogli wcielić się w postać jakiejś hollywodzkiej gwiazdy, mówić jej głosem lub nawet zachowywać się jak ona. W ten oto sposób spełniają się odwieczne marzenia producentów gier komputerowych, którzy dzięki temu jeszcze bardziej upodobnią swoje produkty do filmów i przybliżą rzeczywistości stworzone w nich światy.

Jeszcze do niedawna, tego typu pomysły wydawały się być niedorzeczne. Wszystko zaczęło się raptownie zmieniać, gdy narodziło się cudowne dziecko informatyki – CD–ROM! Błyskawicznie dojrzało i wydoroślało, zaskakując tym faktem nawet największych optymistów. Okazało się wówczas, że jest już na tyle silne, że może wyprzeć z rynku takie „anachronizmy" jak taśma czy dyskietka.

W czym tkwi niebywały sukces tego niepozornego, małego krążka? Co tak pociąga w nim programistów, że przestają śnić, a zamiast tego zaczynają realizować swoje marzenia?

W tym przypadku odpowiedź wydaje się być prosta: pojemność!!! 650 MB wolnego miejsca, to w czasach „filmu interaktywnego" i „rzeczywistości wirtualnej" pokusa nie do odparcia. Dla współczesnej gry oznaczać to przecież może więcej rozwiązań, lokacji, bardziej szczegółową i doskonalszą jakościowo grafikę oraz oczywiście rewelacyjny dźwięk klasy CD! Przy tak dynamicznie rozwijającym się sprzęcie komputerowym i jego szybkim upowszechnianiu się w zastosowaniach domowych, wkrótce film będzie różnił się od gry komputerowej właściwie tylko jednym: wpływem odbiorcy na przebieg rozgrywających się na ekranie wydarzeń. Już dziś jest to czynnik często decydujący o stopniu powodzenia danej gry. Im jest on większy, a raczej im większe jest w tym zakresie złudzenie gracza, tym większe jego zaangażowanie w akcję gry, wrażenie uczestnictwa w rozgrywających się w pamięci komputera, z reguły fikcyjnych wydarzeniach. Stąd coraz silniejsze tendencje do rozbudowywania najnowszych programów, przewidywanie kilku możliwości dojścia do tego samego celu, zwiększanie liczby postaci, wątków, obszaru działania. Stąd też rosnące zapotrzebowanie na kilobajty gier odchodzących od schematów i stereotypów. A gdzie miejsce na digitalizowaną, kolorową grafikę SVGA i dźwięk, jak z płyty kompaktowej? Droga do podboju komputerowego świata przez CD–ROMy wydaje się być otwarta.

Tym bardziej, że prawdziwa przyszłość gier CD, to nie banalne strzelaniny, prymitywne mordobicia czy inne tego typu dyrdymały. To raczej skomplikowane strategie i handlówki, nadymane szczegółami niczym balon symulacje, no i oczywiście przygodówki, znacznie jednak bardziej od współczesnych wyrafinowane i...ufilmowione. Już dziś, coraz częściej, zaczyna się mówić o grach CD jako programach dla dorosłych. Nalepka w rodzaju „Dozwolone od lat 15", przestaje powoli budzić czyjekolwiek zdziwienie.



INCA 2



MAD DOG McCREE ►

Ostatnie poczynania niektórych firm zdają się to zresztą potwierdzać. W „Noctropolis" Electronic Arts, komiksowej opowieści o niemal żywcem przeniesionym z „Blade Runnera", odrażającym: świecie przyszłości, aż duszno od przemocy, gwałtu, zemsty i seksu. W „Phantasmagorii", sygnowanej przez, wydawałoby się, przepełnioną ideałami słodkiego świata „King's Questów" Robertę Williams, obserwujemy postępujący rozpad małżeństwa pod wpływem codziennej udręki życia w nawiedzonym domu. Z kolei bohater „The 11th Hour" (faktycznie drugiej części „The 7th Quest" Trilobyte'u) musi dokonać dramatycznego wyboru między swoją dziewczyną, a współpracownikiem, który może mu pomóc w rozwiązaniu tajemniczej zagadki zaginięcia w posesji Staufa małego dziecka.

Ten wynaturzony świat, bezkrytycznie zaadaptowany ze współczesnych scenariuszy filmowych, firmy software'owe starają się w różny sposób ożywić. Niektóre z nich, jak Sierra czy Access, budują własne studia, w których wykorzystując skomplikowane stacje robocze w rodzaju Autodesk 3D Studio czy Silicon Graphic nagrywają i digitalizują rzeczywiste obiekty, tło, dźwięki oraz żywe postacie w celu przeniesienia ich w formie gotowych obrazów na ekran komputera. Inne z kolei, jak Origin System uważają, że wykorzystywanie wyłącznie wcześniej nagranych metodą video postaci, znacznie ogranicza wpływ programisty na ich zachowanie się w trakcie gry. Dlatego też w pierwszej po serii „Ultima" grze Richarda Garriotta zatytułowanej „Bioforge", programiści Origin wykorzystali postacie przetworzone przy użyciu 3D Studio w obrazy, aby z łatwością można je było w każdej chwili obrobić, w zależności od potrzeb.

Bez względu na przyjętą koncepcję (obie zresztą w pewnym stopniu wzajemnie



LOST IN TIME

się uzupełniają) przy pracach nad grami CD coraz częściej zatrudniani są prawdziwi aktorzy. Nie jest to oczywiście nowość. Już w programach wydawanych w wersji dyskowej, czyniono wcześniej takie próby („King's Quest VI", „Betrayal at Krondor"). Jednak dopiero możliwości stworzone przez CD-ROMy pozwoliły na pełne wykorzystanie zarówno znanych z ekranów kinowych twarzy, jak i głosów.

Początkowo do kreowania postaci występujących w grze (głównie do podkładania głosu pod wypowiadane przez nie kwestie) firmy zatrudniały swoich pracowników lub co najwyżej statystów. Ludzie ci nie mieli żadnego doświadczenia, nie posiadali tzw. warsztatu, po prostu nie znali się na aktorstwie. Nic więc dziwnego, że potrzeba było mnóstwa czasu (nie mówiąc już o włożonym przez scenarzystów wysiłku), aby nauczyć ich roli, której sami nie potrafili zinterpretować, pomóc im odnaleźć swoje miejsce w rozgrywających się wydarzeniach. Wszystko to wydłużało czas produkcji, podnosiło koszty, często i tak nie przynosząc zamierzonych efektów. Stąd zrodził się pomysł, aby do



MORTAL KOMBAT

udziału w grach zacząć zapraszać zawodowych aktorów, którzy dzięki swemu profesjonalizmowi sami będą w stanie zagwarantować wysoki poziom wykonywanej pracy. Nie można także zapominać, że możliwość „uczestniczenia" w akcji wspólnie ze znanym aktorem (choćby tylko słysząc jego głos) znacznie podnosi atrakcyjność programu, nie mówiąc już o splendorze jaki spływa na firmę, której udało się go zatrudnić.

Rezultaty takiej strategii są rzeczywiście zachęcające. Patrick Stewart (znany jako Jean-Luc z serialu „Star Trek") nie pojawia się co prawda osobiście w grze „Lands of Lore", ale jego głos na długo pozostaje w pamięci entuzjastów CD-ROMowskiej wersji przeboju firmy Westwood. Donald Sutherland, tak w „Conspiracy", jak i w „Star Trek – 25th Anniversary", nadaje swoją narracją zupełnie nowy wymiar obu dyskietkowym „starociom".

Oczywiście przekonanie bardziej znanych aktorów do odtwarzania drobnych i mało poważnych, w porównaniu z ich codziennymi zajęciami, ról nie było zadaniem prostym. Jak stwierdziła w jednym z wywiadów Margot Kidder (bardziej znana jako Lois Lane z filmu „Superman"), początkowo jej oraz innym aktorom zaangażowanym przez firmę Access do programu „Under a Killing Moon", gry komputerowe kojarzyły się niemal wyłącznie z Nintendo i „dziełami" w stylu „Super Mario Bros", nie zaś z poważną działalnością i produktami realizowanymi w iście filmowym stylu. Kiedy jednak na miejscu przekonali się, jak odpowiedzialne czeka ich zadanie, z chęcią zabrali się do pracy. Trzeba zresztą przyznać, że producenci z Access zaprosili do udziału w „Under the Killing Moon" całą plejadę znanych aktorów. Oprócz wspomnianej już Margot Kidder, w grze występują także Brian Keith (znany z filmu „Young Guns" i kilku seriali telewizyjnych) oraz Russell Means (ten z „Ostatniego Mohikanina").

Również inne firmy starają się nie pozostawać w tyle. W „Phantasmagorii", Sierra nie obsadziła jeszcze wszystkich ról, wiadomo już jednak, że na pewno „zagrają" w niej Mark Hamill („Star Wars") i Tim Curry („Rocky Horror"). Obaj zresztą wystąpili już w ostatnim przeboju Sierry „Gabriel Knight", w którym obok Michaela Dorna (jako Dr Johna) podkładają głosy prywatnego detektywa Mosely'ego i samego Gabriela Knighta.

Producenci Electronic Arts z kolei uznali, że ludzkie twarze i głosy to jeszcze nie wszystko. Dlatego do prac nad swoim najnowszym programem „Noctropolis" zaangażowali zawodowych malarzy i grafików, którzy ręcznie wykonali ponad 80 obrazów, następnie retuszowanych i cieniowanych dla uzyskania odpowiednich efektów.

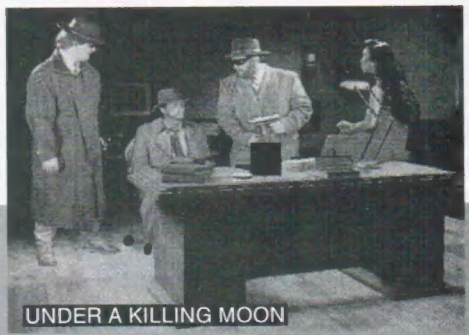
Czy zatem należy się dziwić, że coraz częściej w firmach software'owych myśli się o tworzeniu gier wyłącznie w wersji na CD? Być może prawdą jest rozpowszechniana ostatnio plotka, że siódmego dnia Pan Bóg wcale nie odpoczywał. Tego dnia stworzył CD-ROM!

opracowanie: Dariusz Zgliński

P.S. Wszystkich zainteresowanych szerzej tematyką CD-ROMów, stroną techniczną tych urządzeń oraz oferowanym obecnie przez firmy oprogramowa-



niem, zapraszamy do lektury czasopisma „Gry Komputerowe", w którym to, poczynając od nr 3/94 szczegółowo omawiane są te zagadnienia.


UNDER A KILLING MOON

AL LOWE



Postać Ala Lowe, o której wielokrotnie wspominaliśmy na łamach „Computer Studio" znowu stała się głośna w świecie. Stworzona przez niego seria przygód Larry'ego wciąż figuruje na aktualnych listach przebojów, a dużą popularność zaczął sobie zdobywać „Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist" (opisany przez nas w numerze 4/93 „Computer Studio"). W związku z tym w zachodniej prasie fachowej ponownie zaroiło się od wywiadów z Alem. Postanowiliśmy więc uzupełnić wiedzę naszych Czytelników o kilka najnowszych wypowiedzi Ala na swój temat (a jest w tej dziedzinie największym ekspertem).

O grach edukacyjnych:

„Nie projektowałem typowych programów edukacyjnych. Przez pewien czas współpracowałem natomiast przy tworzeniu prościutkich gier dla dzieci, firmowanych przez Walt Disney Software. Ale mój wkład ograniczał się do pisania do nich podkładów dźwiękowych."

O muzyce:

„To chyba moja największa pasja. Uwielbiam słuchać dobrej muzyki, uwielbiam też grać. Gram profesjonalnie już 35 lat. Poza tym, przez 10 lat uczyłem muzyki w jednej ze szkół średnich, a także prowadziłem kilka kółek muzycznych. To właśnie podczas pracy w szkole po raz pierwszy zetknąłem się z komputerem. Moi uczniowie byli zafascynowani pierwszym Apple II, który znalazł się na wyposażeniu szkoły. W końcu i ja się nim zainteresowałem..."

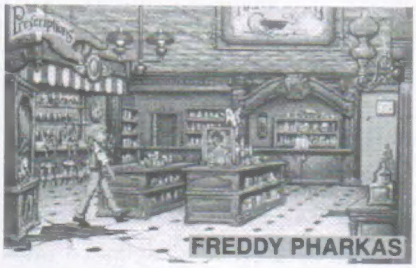
O pracy dla Sierry:

„O dawna podziwiałem dzieła Williamsów i strasznie podobała mi się ich firma. Gdy więc, gdzieś około roku 1980, napisałem swój pierwszy program z prawdziwego zdarzenia, postanowiłem spróbować go sprzedać. I właśnie wtedy Ken zainteresował się tą grą na tyle, aby odkupić ode mnie prawa autorskie. I tak, w roku 1982 zaczęła się moja współpraca z Sierrą, która trwa do dziś."

O CD-ROM:

„CD to temat morze. Nie mam najmniejszych wątpliwości, że tkwi w nim przyszłość wszystkich gatunków gier komputerowych, a rok 1994 to ostatnie podrygi programów dostarczanych na konwencjonalnych dyskietkach magnetycznych. Myślę, że mogę bez obaw powiedzieć to już teraz: moje nowe gry będą pojawiać się w pierwszej kolejności w wersjach CD, dopiero potem (jak dobrze pójdzie) pomyślimy o wersjach dyskietkowych. Nie radzę zwlekać, tylko jak najszybciej pędzić do najbliższego sklepu po napęd CD-ROM!"

opracowanie: Jakub Sandecki



FREDDY PHARKAS



LARRY 6

ZAPOWIEDZI

THEME PARK

Team Bullfrog, znany z takich hitów jak „Populous", „Powermonger" czy „Syndicate", zapowiada wypuszczenie nowej gry. Co to będzie? Ano, jakiś czas temu sam Peter Molyneux (szef Bullfroga) przebąkiwał coś o niezidentyfikowanej grze handlowej, ale nie do końca. Ten właśnie produkt miał wejść na rynek zaraz po „Syndicate". Jak się jednak okazało, gierkę trzeba było nieco uprościć – handel, to nie wszystko, a na dodatek nie każdego to interesuje. W rezultacie powstaje „Theme Park". Wygląda trochę jak „Sim City", jednak dotyczy czegoś zupełnie innego, gdyż terenem naszych operacji jest wielki, zieloniutki park. Zadaniem gracza jest odpowiednie rozmieszczenie różnych obiektów, tak by przychodzący doń ludzie nie byli skazani na bezczynne grzanie tyłków na słońcu. Ponieważ nasz park jest miejscem wypoczynku i jako takiej rekreacji, można pokusić się o zmajstrowanie małego wesołego miasteczka. Dlaczego nie? Do naszej dyspozycji pozostaje masa typowych dla tego miejsca urządzeń, łącznie z wymyślnymi karuzelami, torami dla fanatyków skateboardingu, wrotkarzy, itp. Zadbajmy też o jakieś żarcie – budki z hot dogami i innymi wytworami nowoczesnej chemii, sklepiki z zabawkami, balonikami. A potem? Potem możemy stworzyć sobie całą sieć takich parków – i nawet Cricoland nam nie podskoczy.

THE DIG

Lucas Arts nie zasypuje makaronu w popiele. Przygotowuje nową grę. Ma ona nosić zagadkowy tytuł „The Dig". Co ciekawsze, koordynatorem całego przedsięwzięcia jest nikt inny, jak multi-talent Steven Spielberg, reżyser takich hitów jak „The Goonies", „Jurassic Park" czy, wyświetlana również w Polsce „Lista Schindlera". Nic dodać, nic ująć. Steven przyznaje, że od jakiegoś czasu na dobre zainteresowały go gry komputerowe (no proszę!). Tak naprawdę, to „The Dig" miał być jego kolejnym filmem, ale z pewnych powodów zabrakło niezbędnych funduszy. „Nic nie szkodzi!" – dodaje Spielberg –„ wreszcie będę miał okazję spróbować swych sił w grach komputerowych!"

Scenariusz „The Dig" to typowe sci-fi, a akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Ziemi grozi niebezpieczeństwo – do naszej planety zbliża się potężny asteroid, który wcale nie ma zamiaru zmieniać kierunku swego lotu. Trzeba coś z tym zrobić. Władze pociągają za odpowiednie sznurki i w przestrzeń kosmiczną zostaje wystrzelona rakietka z odpowiednią załogą na pokładzie. Jej zadaniem jest rozwalenie nadciągającego asteroidu. Sprawa nie jest taka prosta, tym bardziej, że do-

wódca całej misji zostaje w tajemniczy sposób przeniesiony na nieznaną, obcą planetę. Na jej powierzchni odkrywa on stare ruiny, które okazują się być zniszczonym miastem obcej cywilizacji. Od tej chwili zaczynają się prawdziwe schody.

Całość zapowiada się wspaniale, a termin ukończenia gry to Gwiazdka '94. Pozostaje tylko zadać sobie małe pytanko: czy wszyscy miłośnicy programów Lucas Arts i geniuszu Stevena Spielberga zdążą zaopatrzyć się do tego czasu w stacje CD-ROM?

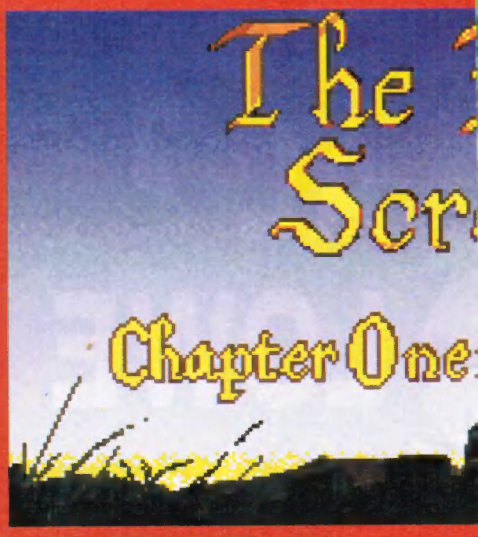
ARMOURED FIRST

„Armoured First" to odpowiedź na pytanie: „Kiedy u licha zobaczymy kontynuację Comanche'a?" Widać, że firma Novalogic nie zapomina o swoich klientach i liczy na nich ponownie. W nowej grze siadamy za sterami czołgów przyszłości, a konkretnie – roku 2000. Gracz może wybrać sprzęt jakim będzie się posługiwał. Może być to produkt Made in USA lub ciężkie rosyjskie żelastwa. Nowa gra robi użytek z najnowszego, opracowanego przez Nova Logic systemu Voxel Space, mającego bardzo wydatnie wpłynąć na szybkość i płynność animacji. Nie oznacza to wcale, że program zadowoli się płytą z procesorem 386, o nie! – tak dobrze to jeszcze nawet Hitler nie miał. W zamian za to misje będą bardziej urozmaicone, sterowanie maszyną znacznie ulepszone, a na otarcie łez – kompletny edytor misji i kampanii. Bajerek!

Nie byłby też Novalogic Novalogicem, gdyby nie pokusił się o odpowiednio podrasowaną wersję oryginalnego „Comanche". Mowa tu oczywiście o odmianie przeznaczonej dla CD. Będzie to 'rdzenny' Comanche połączony z dwoma dodatkowymi dyskami misyjnymi („Mission Disk 1" i „Over the Edge") + 10 dodatkowych kampanii + (to już wiekowa tradycja) tony digitalizacji. Oj, polatamy se, polatamy bratku...

LEMMINGS 3

Firma Psygnosis postanowiła uczcić trzecią rocznicę powstania najbardziej kasowej gry logicznej, wydaniem kolejnej części serii przygód niesamowitych i tak na dobrą sprawę niepojętych Lemmingów. Te nieme, nieco przygłupie, jednak okropnie zdeterminowane w dążeniu do celu stworki, stworzone zostały przez grupę irlandzkich programistów z DMA Design i ukazały się na rynku w lutym 1991 r., natychmiast stając się przebojem. Pozostały nim zresztą do dziś. „Lemmings" bowiem to gra dla każdego: od fanatyków podniebnych lotów i „przyziemnych" strategii, po czarodziei spod znaku RPG i zręcznorękich joystikowców. Potwierdzeniem tytułu dla najlepszej gry logicznej na świecie, był dodatkowy dysk „Oh No! More Lemmings", druga część programu „Lemmings 2: The Tribes" i wreszcie najnowsze „Christmas Lemmings" (nie mylić ze Świętym Mikoła-



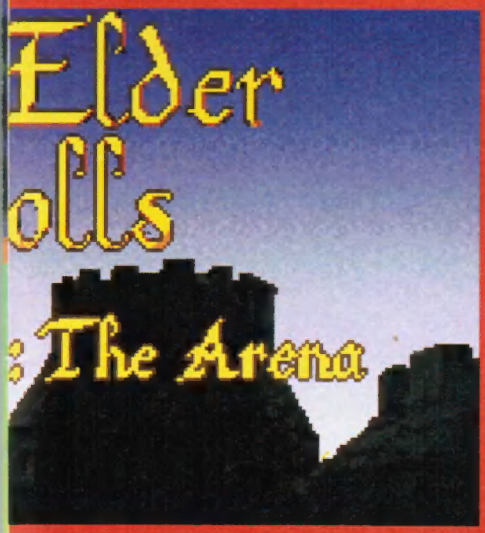
W najstarszych pergaminach zachowały się opowieści o bohaterach i zdarzeniach w pewnej krainie. Była to kraina wiecznej wojny do czasów, gdy Tiber Septimus w roku 896 pokonał swoich przeciwników i mianował się Imperatorem. Zaprowadził pokój zabijając za każde nieposłuszeństwo. W miejscu, gdzie życie i śmierć stały się stronami tej samej monety ludzie nazwali swoją krainę Areną. 493 lata później, gdy życie się już unormowało, nowe niebezpieczeństwo grozi tej kruchej równowadze. Jagar Tharn – Battle Mag Imperatora sam postanowił skosztować władzy. Pozbył się swego władcy i zasiadł na tronie. Sobie tylko znanymi sposobami sprowadził różnego rodzaju stwory za pomocą których rządzi światem. Przeciwstawiła mu się Ria Silmane – uczennica Imperatora, która mimo zniszczenia przez Jagara dzięki sile Czarodziejki, utrzymała się gdzieś pomiędzy życiem a Śmiercią. To ona ułatwiła Ci ucieczkę z imperialnego więzienia, abyś zdobył dla niej osiem części magicznej laski, za pomocą której możliwe będzie pokonanie Jagara i przywrócenie spokoju całej Arenie. Tak zaczyna się ta fascynująca gra fantasy – najnowszy produkt firmy Bethesda Softworks, znanej już na komputerowym rynku choćby dzięki rewelacyjnie opracowanej graficznie i dźwiękowo odmianie „Wolfensteina" – pierce „Terminator Rampage". Najnowsze dzieło firmy również zachwyca swoją grafiką i różnorodnością. Są w niej Lochy rodem z „Ultimy Underworld" z grafiką „Dooma", rozległe miasta i wioski przewyższające wszelkie „Might and Magic" oraz rozległe tereny, przy których legendarna kraina Krondor to małe piwo. Steruje się jednym bohaterem jedynie za pomocą myszy, co ma swoje dobre i złe strony. Utrudnia trochę poruszanie, ale daje niesamowity efekt walki. Przesuwając kursorem po ekranie zadajemy różne ciosy w zależności od kierunku przesuwu. Ciosy mogą następować jeden po drugim, tak że wreszcie mamy możliwość uczestniczyć w prawdziwej walce z blokami i skomplikowanymi atakami. Płynna animacja daje



Ten najnowszy produkt spółki Bethesda Softworks (znanej choćby ze znakomicie zrealizowanej odmiany „Wolfensteina" zatytułowanej „Terminator – Rampage"), to szalone, niesamowicie szybkie wyścigi futurystycznych pojazdów przyszłości. W grze wcielasz się w postać bezwzględnego i wyrachowanego rajdowca, którego jedynym celem jest zwycięstwo w Wielkim Wyścigu Sieciowym. Wytyczona w trójwymiarowej przestrzeni trasa wymaga od zawodników maksymalnego skupienia i zręczności. Za jeden drobny błąd możesz bowiem zapłacić najwyższą cenę: własnym życiem! Jeśli jednak uda Ci się do-



DELTA V



Gra jest znakomitym połączeniem typowych gier role–playing z ich sztywnymi zasadami współczynników, z grami typu „Eye of Beholder", „Ultima Underworld", itp. Słowem więcej zasad, ale podanych w taki sposób, aby nie przeszkadzały zbytnio w grze. Myślimy, że gra ta zadowoli wielu graczy, którzy nie będą żałowali około 20 MB na „twardym" i paru marnych setek tysięcy złotych za 8 dyskowy oryginał.

Mam nadzieję, że następne części gry „The Elder Scroll" będą równie udane jak pierwsza. Musicie bowiem wiedzieć, że „Arena" zapoczątkowała właśnie nową, wspaniałą serię gier z pogranicza role–playing, która według jej twórców ma zdetronizować słynną już serię „Eye of the Beholder".

opracowanie: Artur Sikora
w oparciu o wersję na IBM PC

nam niewątpliwą przyjemność chodzenia, a spotykani przeciwnicy są naprawdę „żywi", zróżnicowani i dużo ciekawsi niż we wspomnianej już wcześnie „Ultimie". Jednym z małych mankamentów tej gry jest niemożność spojrzenia swym bohaterem w górę lub w dół, co trochę utrudnia walkę na przykład z bardzo małymi przeciwnikami. Można się jednak do tego przyzwyczaić, a gra ma stanowczo więcej pozytywów. Jednym z nich jest fabuła. Jest ona dużo bardziej zróżnicowana niż wiele gier tego typu i wymaga zastosowania różnych taktyk i znajomości kojarzenia. Podróżując po świecie spotykamy dużo ciekawych postaci, z którymi możemy rozmawiać, zatrudniać się u nich, okradać ich i robić wiele różnych rzeczy. Niektóre osoby posiadające istotne dla Ciebie informacje nie będą chciały oddać Ci ich za darmo, co zmusi Cię do zarobienia sporej ilości pieniędzy. Jak to zrobić? Czy iść w nocy na szaber, czy zatrudnić się legalnie? Zależy to tylko od Ciebie.

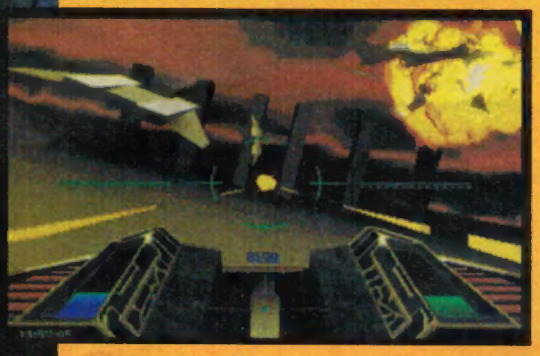






brnąć szczęśliwie do mety, możesz użyć zdobytych w formie premii punktów do modyfikacji pancerza, siły ognia i prędkości swego pojazdu tak, aby lepiej pasował do preferowanego przez Ciebie stylu walki. W następnym wyścigu o sukces będzie już bowiem znacznie trudniej. Bardzo dobra, wielopłaszczyznowa grafika 3D przedstawiona w 256 kolorach, cieniowane krajobrazy, płynna animacja, wspaniałe efekty dźwiękowe, wreszcie nowy typ rzeczywistości wirtualnej stworzonej przez programistów Bethesda Softworks, to niewątpliwe atuty tego programu.

opracowanie: Dariusz Zgliński



jem, choć ten także ma chyba coś wspólnego ze Świętami).

Zgodnie z zapowiedziami Psygnosis, „Lemmings 3" mają głównie na celu przypomnienie wszystkim, którzy już, bądź jeszcze nie, zetknęli się z poprzednimi odcinkami sagi o niebieskich gryzoniach (uwaga Gargamel!), że coś takiego jak Lemmingi istnieją w świecie komputerów i nie zaznajomienie się z nimi w którejkolwiek postaci jest grzechem śmiertelnym. Najnowsze Lemmingi będą przede wszystkim większe, praktyczniejsze, lepsze i po prostu...inne. Stworzył je bowiem zupełnie nowy zespół programistów, działający jedynie pod nadzorem DMA Design. O tym, że „Lemmings 3" niemal od razu pojawi się również w wersji CD, nie trzeba już chyba w dzisiejszych czasach nawet wspominać.

PINBALL FANTASIES

Jest to nazwyklejsza pod słońcem kontynuacja gry „Pinball Dreams" wyprodukowanej przez firmę 21st Century Entertrainment. Najnowsze wcielenie popularnego flipera charakteryzuje się 4 dodatkowymi planszami, znacznie ulepszonym skrolowaniem ekranu podczas przemieszczania się bili oraz ciekawszymi, w porównaniu z poprzednią częścią programu, efektami dźwiękowymi.

BATTLECRUISER 3000 AD

Kto polubił „Privateera" czy „Elite", polubi i tę gierkę. „Battlecruiser" firmy Interplay to symulator kosmicznego myśliwca z elementami gry handlowej. W odróżnieniu jednak od wspomnianego np. „Elite", zabawa nie polega wyłącznie na napychaniu sobie kieszeni szmalem. W tym aspekcie nowa gra skłania się raczej bliżej „Privateera", w którym nie brakuje niebezpiecznych potyczek z amatorami cudzej własności (w „Battlecruiser" istnieje 12 różnych ras Obcych). Jednym słowem – przyda się dobry joystick i głowa na karku. Do odwiedzenia mamy 25 rozległych systemów słonecznych, w których czeka nas wiele, wiele niespodzianek... Gra ma obfitować w niespotykaną dotąd ilość digitalizacji i wyróżniać się wspaniałą grafiką. Trele morele...

JETFIGHTER 3

Firma Interplay ma powody do radochy – pierwsza część tego szlagieru sprzedała się w 350,000 egzemplarzy. Był to bowiem pierwszy symulator kosmicznego myśliwca, w którym gracz mógł zapomnieć o skomplikowanej gałkologii i skoncentrować się na samej grze. A była ona wspaniała. W tej chwili toczą się prace nad trzecią częścią „Jetfightera" i jeśli wierzyć zapowiedziom – nowy twór ma być sto razy lepszy od dwóch poprzednich razem wziętych.

STAR FLEET ACADEMY

Nieśmiertelny wątek serialu sci–fi pt. „Star Trek" to prawdziwa kopalnia szmalu. Jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe gierki nawiązujące do

tegoż tematu. Tym razem zapowiadany jest „Star Fleet Academy", którego akcja toczy się w szkole dla przyszłych oficerów federalnej gwiezdnej floty. Miłośników serialu ucieszy zapewne fakt, iż nauczycielem w kosmicznej budzie jest zasłużony dla Federacji admirał Kirk. Pod jego czujnym okiem będziemy uczyć się trudnej sztuki pilotażu statków kosmicznych, tajników walki i całej reszty dupereli przydatnych w służbie ku chwale Ojczyzny.

STAR TREK: A FINAL UNITY

W tej gierce wcielasz się w postać niezłomnego kapitana Jeana-Luca Picarda. Robisz to, co Picard umie najlepiej – zwiedzasz Kosmos i odkrywasz jego tajemnice. Pomoże Ci w tym wspaniała i oddana załoga statku Enterprise. Całość tworzona jest na podstawie serialu „Star Trek: The Next Generation". Wszyscy fani tego filmu mogą już teraz podskakiwać z radości – o ile oczywiście wybulą trochę na CD-ROM'a. Gierka firmowana jest przez MicroProse i Spectrum Holobyte (o kurde! Powariowali czy co?!) – a taki mix chyba coś znaczy, nie?

IT'S A WONDERFUL LIFE

To taki mały rarytasik – „It's a Wonderful Life" nie jest właściwie żadną grą, a... klasycznym, pełnometrażowym czarnobiałym filmem Franka Capry. Tak, tak! Całość mieści się na dwóch kompaktach i wygląda oszałamiająco. Aha, mały szczegół... Demko (a jak inaczej nazwać takiego mutanta?) to wymaga sprzętu spełniającego wymogi standardu Multimedia PC 2 (szerzej o tych zagadnieniach pisaliśmy w nr 4/94 naszego magazynu). A to już z pewnością wystarczy, by „Cudowne Życie" nie za szybko zawitało do kraju, w którym panował Bolesław Chrobry...

CHOPPER ASSAULT

Wszyscy zdążyli się już przekonać, że Origin to nie tylko „Ultimy" i symulatory lotów o horrendalnych wymaganiach sprzętowych. Jednak „Chopper Assault" to właśnie symulator lotu, z tym, że zamiast super szybkich myśliwców F-16 mamy tu najnowszą wersję helikopterka Apache AH-64B Longbow wyposażonego w najnowocześniejszą awionikę. Ciekawostką jest fakt, że autorem gry jest Andy Hollis, eksprogramista MicroProse. Sid Meier mało płaci?

WILD BLUE YONDER

To seria kompaktów przedstawiających historię lotnictwa, od projektów sławnych braci Wright po najnowocześniejsze myśliwce. Pierwszy 'odcinek' koncentruje się na tych drugich. Program jest nafaszerowany tysiącami skaningów, ilustracji i animacji. Prawdziwa gratka i 'mus' dla wszystkich miłośników wznoszących się w powietrze cudów techniki.

FREELANCER 2120

Wszystko zaczęło się od „Wolfensteina". Maniacy poszli w ruch. Potem przy-



GREAT NAVAL BATTLES II

Dokładnie rok temu w numerze 10 „Computer Studio" przedstawiliśmy program, który już wówczas, według naszych ocen zapowiadał się na prawdziwy przebój w kategorii strategicznych gier morskich. Czas pokazał, że mieliśmy rację. „Great Naval Battles: North Atlantic 1939-1945" firmy SSI w cuglach rozprawił się z całą ówczesną konkurencją, nie dając większych szans nawet takiemu potentatowi, jak MicroProse z jego symulacyjno-strategicznym „Task Force 1942".

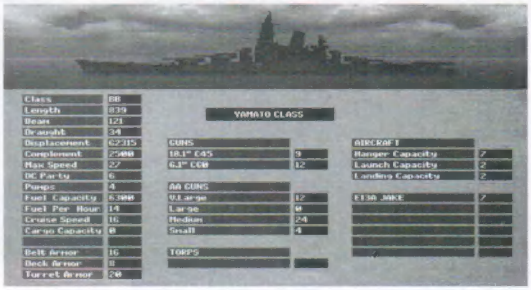
Komputerowa opowieść o zmaganiach niemieckiej Kriegsmarine z brytyjską Royal Navy na wodach Północnego Atlantyku w okresie II Wojny Światowej, uzupełniona następnie o kilka dysków scenariuszowych, przez długi czas uchodziła



za wzór klasycznej morskiej strategii, z bardzo dobrą oprawą graficzną i dźwiękową, uwzględniającą w sferze założeń wiele faktów historycznych. Podobno jednak nic nie trwa wiecznie. Każdy musi kiedyś przegrać. Tyle tylko, że w tym przypadku nowy król tej kategorii gier nazywa się „Great Naval Battles II: Guadalcanal" i jest w prostej linii sukcesorem tradycji swojego wielkiego poprzednika. Oczywiście pochodzi także z rodziny SSI. Trzeba przyznać, że nowy władca nie tylko ma wszystkie pozytywne cechy swego pierwowzoru, ale także zawiera kilka nowych ciekawych elementów eliminujących jego dotychczasowe wady oraz jeszcze lepszą, rewelacyjną grafikę wysokiej rozdzielczości (640x480 punktów w 256 kolorach) i znacznie wzbogacony o efekty specjalne dźwięk.

Tym razem autorzy programu przenoszą nas na wody Oceanu Spokojnego w okolicę archipelagu Wysp Salomona, gdzie w latach 1942-1943 toczyły się zacięte walki pomiędzy cesarską flotą Japonii, a siłami alianckimi o przejęcie kontroli nad strategiczną dla obu stron wyspą Guadalcanal. Oprócz najdłuższego scenariusza, symulującego wydarzenia całej kampanii Guadalcanal (rozpoczętej 7 sierpnia 1942 roku lądowaniem na wyspie 1 Dywizji Piechoty Morskiej USA, a zakończonej 31 stycznia 1943 roku przerwaniem przez cesarską Kwaterę Główną działań w tym rejonie), program zawiera dodatkowo 8 krótszych epizodów (najczęściej 1- lub 2-dniowych), uwzględniających najbardziej dramatyczne potyczki morskie tego okresu. Oczywiście nie brak też opcji treningowych, dzięki którym możemy nauczyć się różnych metod prowadzenia walki w zależności od typu jednostek, którymi dowodzimy (lotniskowce, pancerniki, krążowniki, niszczyciele, a nawet statki handlowe) i to zarówno w dzień, jak w nocy.

Należy zaznaczyć, że schemat większości zastosowanych rozwiązań oraz podstawowy system sterowania są identyczne jak w „Great Naval Battles I". Możemy więc operować z poziomu mapy, pozostawiając takie funkcje jak nawigacja, ustalanie celów, wybór rodzaju formacji, prowadzenie ognia, odpalanie torped, wysyłanie samolotów, naprawa uszkodzeń oraz tankowanie i załadowywanie okrętów w bazach komputerowi lub też przejąć niektóre z tych elementów na wszystkich lub wybranych okrętach, zmieniając sterowanie automatyczne na ręczne. Pod tym względem praktycznie nic się nie zmieniło. Nadal też wpływ pogody, wybranej taktyki, systemu kierowania ogniem, efektywności okrętów i ich wzajemnego ustawienia podczas walki oraz czynnik losowości trafień mają decydujący wpływ na ostateczny wynik każdej potyczki. Jednak dotychczasowe możliwości wykorzystania kilkunastu typów samolotów myś-



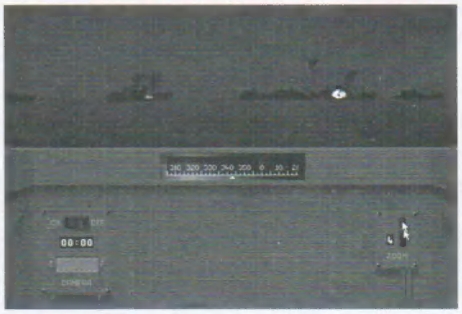
liwskich, bombowych, torpedowych i obserwacyjnych startujących z lotniskowców lub baz lądowych, do atakowania nie tylko okrętów, ale także samoloty wroga oraz stanowisk przeciwnika na lądzie. Teraz możemy również ostrzeliwać z okrętów pozycje nieprzyjaciela na brzegu, transportować towary, zaopatrzenie i żołnierzy pomiędzy bazami, przeprowadzić desant morski lub nawet prowadzić walkę na lądzie. Oprócz wyboru strony konfliktu, mamy wreszcie możliwość wyboru jednego z 4 stopni trudności gry, co pozwala dobrać siłę i skuteczność przeciwnika odpowiednio do umiejętności gracza. Zmieniono też praktycznie wszystkie ekrany gry, nie tylko wzbogacając je o świetne, digitalizowane zdjęcia i ulepszając graficznie, ale także upraszczając i urealniając ich obsługę.

Nowy interfejs użytkownika oparty na zasadzie Windowsów eliminuje praktycznie wszystkie wady starego systemu, umożliwiając równocześnie wprowadzenie dodatkowych informacji (np. sumaryczne dane o paliwie, amunicji, samolotach itp.). Po dojściu do pewnej wprawy obsługa „Great Naval Battles II" to obecnie prawdziwa przyjemność.



Kilka nowych rozwiązań jest rzeczywiście godnych uwagi. Obecnie wydarzenia możemy obserwować już nie tylko z pokładu statku, na którym się aktualnie znajdujemy, ale także z samolotu lub z dowolnie wskazanej na mapie pozycji. W razie potrzeby istnieje także możliwość ich zarejestrowania. Ponadto, zwiększona została liczba dostępnych formacji i rodzajów zadań, tak dla okrętów, jak i samolotów. Zmieniono sposób zasięgania informacji o wybranej jednostce (obecnie wystarczy naprowadzić na nią kursor myszy), uproszczono system zmiany okrętu aktywnego, znacznie uatrakcyjniono i wzbogacono o wiele szczegółów technicznych opcję „Briefingu".

Jednak największe zmiany (obok interfejsu użytkownika) widoczne są w sferze grafiki. Wykorzystanie możliwości karty SVGA w rozdzielczości 640x480 punktów przy 256 kolorach dało rzeczywiście rewelacyjne efekty. Wystarczy powiedzieć, że obserwowana przez okular wieżyczki celowniczej lub peryskopu walka, jest w trakcie całej gry na tym samym poziomie co intro w poprzedniej części programu. Widok trafianych, szczególnie nocą, pociskami artyleryjskimi okrętów na długo pozostaje w pamięci każdego gracza. Szkoda, że z niewiadomych przyczyn nie można tego samego powiedzieć o uderzeniach torpedowych lub trafieniach bomb lotniczych. O nowych graficznie ekranach sterowania i obsługi programu już wspomniałem. Obecnie wyglądają naprawdę fantastycznie. Także jakość digitalizowanych zdjęć podnoszących autentyzm wydarzeń nie pozostawia wiele do życzenia. Niestety, „w temacie" dźwięku nie wszystko zostało jeszcze zapięte na guzik. Doskonałe odgłosy salw dział okrętowych, „skrobania" przebijających metal pancerza pocisków, syk wystrzeliwanych z wyrzutni torped – tu rzeczywiście widoczny jest postęp. Wciąż jednak brak jest np. szumu silników, eksplozji wybuchów, warkotu przelatujących samolotów... Czepiam się? Być może, ale nie sądzę, aby „wyciągnięcie" z Soundblastera tych paru dodatkowych efektów było aż takim problemem. Żal, bo pewien niedosyt pozostaje.



Mimo to, dla miłośników prawdziwych strategii morskich, bez zbędnych w tego typu programach dodatków zręcznościowych, „Great Naval Battles II: Guadalcanal" powinna stanowić moim zdaniem prawdziwą ucztę. Jeśli w następnych częściach tej morskiej epopei (o ile takie powstaną) programiści SSI zachowają zakres, tempo i kierunek dotychczasowych zmian, to powinniśmy doczekać się wreszcie gry marzeń. Oby tak się naprawdę stało. I to jak najszybciej.

opracowanie: Dariusz Zgliński



„Carriers at War" nigdy nie zdobyły sobie wśród zwolenników strategicznych gier morskich takiej popularności jak „Silent Service II", czy „Task Force 1942", że „Great Naval Battles: North Atlantic 1939–1943" już nawet nie wspomnę. Przyczyn słabości produktu firmy SSG należy upatrywać w kilku elementach:

– niedopracowanej, kiepskiej jakościowo grafice,

szedł „Doom". Jeszcze więcej maniaków poszło w jeszcze większe obroty. Ale to nic, to tylko drobnostka, przy której „System Shock" będzie mrówką obok słonia. No, przynajmniej według reklam, sloganów i zapowiedzi pochodzących z samego źródła firmy Imagitec. Nowa gra to po prostu Doom–o–podobna strzelanka bij–zabij, a właściwie znieś–z–powierzchni–ziemi. Scenariusz i fabuła nie grają tu żadnej, najmniejszej nawet roli. Nie o to przecież biega...

RAIDEN

Ta gierka była jedną z najlepszych strzelanek na maszyny typu 'wrzuć monetę'. Kosmiczny stateczek, hordy innych, wrogich stateczków wroga. Ostatnio ktoś przypomniał sobie o tym zapomnianym produkcie, już powstają nowe wersje na 64–bitowego Jaguara i inne konsole. Imagitec przeprowadza też konwersję na PC. Z krótkich filmów reklamowych i bajecznie kolorowych screen–shotów można wywnioskować, że jak na razie wszystko idzie w dobrym kierunku. Oby tak dalej, a PC–ciarze będą mogli pochwalić się choć jedną 'flagową' strzelanką.

WING COMMANDER 3

Origin zapowiada trzecią już część tej świetnej gry. Na razie wiadomo o niej dwie rzeczy: będzie miała grafikę SVGA z ray–tracingiem i w pierwszej kolejności powstanie wersja CD.

WING ARMADA

Kolejna 'nówka' z Originu. Ma to być mix „Strike Commandera" i „Wing Commandera" w pełnym tego słowa znaczeniu. Przewiduje się opcję 'na dwóch graczy' i w sieci.

TIE FIGHTER – DEFECT TO THE DARK SIDE

Czy zastanawialiście się dlaczego nie powstała jeszcze druga część wspaniałego „X–Winga"? Czyżby pan Kilham z Lucas Arts zadowolił się wypuszczeniem dodatkowych dysków z misjami: „Imperial Pursuit" i „B–Wing"? Otóż nie. A po co odsmażać stare kotlety? Któż chciałby po raz czterdziesty siódmy włazić do tych samych kokpitów X, Y, i A– Wingów? Może by tak zamienić się stronami, a raczej rolami i schronić pod czarnym płaszczykiem lorda Vadera?

Świetny pomysł! Ciach, mach i mamy to co mamy, czyli zapowiedź nowej gry firmy Lucas Arts o dumnym tytule „TIE Fighter – Defect to the Dark Side" – czyli służba nie drużba, a do tego – na dworze lorda Vadera. Typowa dla „X–Winga" atmosferka i interfejsik użytkowniczka, zmienia się natomiast sam charakter gry. Nie reprezentujemy już bowiem sił dobra, jesteśmy bezwzględnymi typkami spod ciemnej gwiazdki. Początkowo siadamy za sterami czterech myśliwców Imperium: TIE Fighter, TIE Bomber, TIE Interceptor i Assault Gunboat. W miarę robienia

postępów w grze, możemy przesiąść się na bardziej profesjonalny i wyrafinowany sprzęt, tj. TIE Advanced. Na tym nie koniec. Czeka na nas jeszcze jeden statek–prototyp o niespotykanej dotąd we wszechświecie sile rażenia. Będziemy mieć też możliwość (wzorem symulatorów lotu, np. „Strike Commander") wcześniejszego wyboru uzbrojenia przed przystąpieniem do danej misji.

Ktoś mógłby powiedzieć: jasne, co z tego, że role odwróciły się vice versa, przecież całość pozostaje ta sama?! Niezupełnie. Autorzy wzięli sobie do serca uwagi dotyczące oryginalnego „X–Winga" i dokonali w tej nowej grze wielu zmian. Tak więc nie zobaczymy już więcej latających schodkowych wieloboków w czterech kolorach. W „The Fighter" wszystkie obiekty mają cieniowanie Gourauda w 256 barwach (uwaga – wzrost wymagań sprzętowych). Ponadto wspomniane obiekty mają być o wiele większe i znacznie lepiej animowane. Oprócz tego przewidziano jeszcze kilka znaczących zmian kosmetycznych.

Co do samych misji (razem jest ich grubo ponad 40) – tak jak poprzednio, zabawa opiera się na kampaniach. Zrezygnowano jednak z „liniowego" wykonywania zadań, które mają być bardziej urozmaicone. Możemy robić co nam się tylko spodoba. Warto też wiedzieć, iż na samym początku gry wybieramy odpowiadający nam poziom trudności: od najprostszego, poprzez średnio trudny, bardzo trudny i ostatni dla prawdziwych kozaków – hmmm, coś dla mnie!

Nie mam najmniejszej wątpliwości, że „The Fighter" stanie się jedną z najlepszych gier 1994 roku. Program ma szansę na powtórzenie sukcesu swego starszego brata, a jednocześnie na zapoczątkowanie nowego gatunku gier komputerowych – gwiezdnych symulatorów dla ciemnych charakterków...

GATEWAY 2: HOMEWORLD

Gry o tematyce sci–fi nie są obecnie niczym nowym. Firma Legend, po wypuszczeniu takich pozycji jak „Ringworld" (pełny opis ukończenia tej gry zamieściliśmy w nr 3/94 „Gier Komputerowych") czy „Companions of Xanth" (opis w „Computer Studio" 2/94), zaprasza do gry w drugą część „Gateway". Nosi ona podtytuł „Homeworld", a jej akcja toczy się 10 lat po zakończeniu części pierwszej. Przypomnę tylko, że wtedy to ludzie zetknęli się po raz pierwszy z obcą cywilizacją kierowaną przez strasznego Heechee (he he he hhehhe – co za kawalarz jeden).

W „Homeworld" mamy do czynienia z podobnym biegiem rzeczy. Znów pojawia się dobrze znany Heechee i Assassinowie. W dodatku w stronę naszego systemu słonecznego zmierza niezidentyfikowany statek Obcych. Z jego ogromnych rozmiarów można wnioskować, iż nie jest to misja pokojowa. Twoim zadaniem jest wyjaśnienie całej sprawy i obrona rodzaju ludzkiego.

Tak jak pierwsza część gry oraz jej wersja dyskowa, „Homeworld" to zwyk-



– bardzo słabej animacji,
– nie najlepszemu dźwiękowi,
– dużym schematyzmie zastosowanych rozwiązań,
– niewielkim wpływie gracza na przebieg wydarzeń,
– zupełnie nieprzemyślanej opcji walki i to zarówno w odniesieniu do statków jak i samolotów,
– zbyt dużej losowości i ograniczonym możliwościom gry, opartej prawie wyłącznie na tabelach liczbowych.

Przy tylu „krechach" nawet możliwość uruchomienia programu na zwykłej 286 nie była w stanie podbić jego notowań.

Tymczasem jednak minął rok i oto na rynku pojawiła się druga część opowieści o zmaganiach floty japońskiej i amery-

CO SŁYCHAĆ W

Okres Świąt Wielkanocnych niekoniecznie musi kojarzyć nam się z siedzeniem za stołem i przepuszczaniem przez przełyk kilogramów jaj, wędlin, kiełbas i mazurków. Coraz częściej przerwa świąteczna wykorzystywana jest na rodzinne wojaże. Tym razem ja również miałem możliwość wybrać się na wspaniałą wycieczkę i oczywiście nie omieszkałem wykorzystać tej okazji. Moja rodzinka od lat zasiedziała w Stanach uznała, że należy utrzymywać kontakty ze starym krajem i postanowiła zafundować mi krótki wypadzik do USA. No cóż, na taką okazję trzeba się oczywiście stosownie ubrać – niech sobie Polonusy nie myślą, że my tu nad Wisłą nie wiemy co się nosi. Wskoczyłem więc w swoje poszarpane jeansy, przyodziałem flanelową, kraciastą koszulę, wdepnąłem się w moje mocno sfatygowane już buciory, zarzuciłem na plecy wyszmelcowany plecak i nie zwracając uwagi na chwilowe omdlenie matuli, która właśnie zakończyła przerabianie mojego garniturka od pierwszej komunii, wybiegłem z domu. Na szczęście mój staruszek to równy gość i nie dołączył się do rozpaczliwych okrzyków matki

– Synku zapomniałeś o białej koszuli, spójrz, twój garniturek wygląda jak nowy, ubierz się przyzwoicie, nie możesz przynieść nam wstydu!

Na schodach dorwałem jeszcze młodszego braciszka, któremu buchnąłem dychę – muszę przecież kupić sobie jakąś gumę do żucia – pomyślałem – w końcu lecę do Stanów i nie mogę przynieść wstydu rodzince, no nie?

Dalej to już rutynka – autobusik, lotnicho, niezłe stewardesy i po kilku godzinach podniebnego skakania udało mi się znaleźć po drugiej stronie tej wielkiej kałuży, o której belfer mówił, że nazywa się „Adriantyk Powolny" czy coś w tym stylu.

Ale mniejsza o większość – jestem w Stanach.

Rozglądam się ciekawie i co widzę? Swojaki – rozwalone jeansy, kraciaste koszule, gęby przeżuwające sto czterdziestą dziewiątą w tym tygodniu gumę. Żyć nie umierać, o tylko tam w głębi holu stoi jakiś sierotek w dziwnie skrojonym garniturku... Ani chybi rodak! Ach tak, to Adaś, koleś z podstawówki, poznaję, ma na sobie to wdzianko z pierwszej komunii...

Nagle z zamyślenia wyrwał mnie znajomy głos wuja

– Halo John – (dla niego każdy ze Starego Kraju to Janek – co za cymbał!)

– Jak sie masz wuju, świetnie wyglądasz – wymamrotałem pod nosem.

– A to kto? – wykrzyknąłem wgapiając się w ekstra blondynę z wydatnym, no sam wiesz.

– Jak to, nie poznajesz? To przecież Twoja siostra chłopie. Wyrosła nam dziewczyna, nie?

– Ech wyrosła – bąknąłem ze smutkiem w głosie.

Zaraz po tym serdecznym powitaniu zapakowali mnie w jakiegoś „Pontiaka" czy „Jeepa" i zawieźli do chaty. Tam wżarłem z dziesięć (słowo daję) hambur-

kańskiej na Pacyfiku w czasie II Wojny Światowej. Niestety, „Carriers at War II" jest niemal bliźniaczo podobny do swego poprzednika, co raczej nie wróży programowi wielkiej kariery.

Podstawowa różnica sprowadza się właściwie do udostępnienia grającemu nowych scenariuszy, które obejmują obecnie późniejszy okres wojny (Guam – Okinawa, podczas gdy „CAW I" Pearl Harbour, Midway i Morze Koralowe). Praktycznie niezmieniona została grafika i animacja. Mimo, że przy wgrywaniu programu znajdujemy informację o tym, że gra wymaga karty VGA, poziom jej grafiki daleko odbiega od prezentowanego przez takie gry jak np. „V for Victory" czy też „Great Naval Battles II", zaś animacja godna jest komputera klasy ZX–Spectrum. Główna plansza programu z mapą teatru działań (indywidualna dla każdego scenariusza) jest mało czytelna, a w dodatku dostępna tylko w jednej skali – nie ma możliwości uzyskania powiększeń.

Jeśli ktoś zaczyna grać w „CAW II", a nie wykuł wcześniej na blachę instrukcji obsługi, będzie miał spore kłopoty z zapamiętaniem rozmieszczenia i rozpoznaniem zespołów taktycznych oraz baz morskich i lotniczych (brak jest opisów na głównej planszy, a ich odszukanie i ustalenie siły jest możliwe dopiero po wejściu w opcję sterowania). Obrazujące walkę plansze graficzne trudno uznać za udane, natomiast animacja jest po prostu zbyt statyczna (np. na nieruchomym, zeskanowanym rysunku okrętu sygnalizowane są jego ewentualne trafienia).

Szczytowym „osiągnięciem" jest grafika i animacja bitwy morskiej. Na planszy kojarzącej się z tabelką (strona w linie) porusza się niemrawo coś na kształt robaczków, które czasem znikają nie wiadomo dlaczego lub pojawiają się w innym miejscu. O takich „fajerwerkach", jak ekrany obsługi okrętu aktywnego (nawigacyjny, dział głównych i pomocniczych, torpedowy, uszkodzeń itp.), wybór formacji, metody ataku, typów samolotu i kierunku ich działań, wykorzystania baz oraz uwzględnienia całej kampanii, znanych rozkapryszonym przez choćby „Great Naval Battles" miłośnikom tego typu gier, już nawet nie wspomnę. Jako zbędne dodatki tłumiące niepotrzebnie polot autorów zostały zawczasu wyeliminowane.

No cóż. Nie pokuszę się o ogólną ocenę tej fascynującej gry. Byłaby ona zbyt tendencyjna. A przecież wszystko jest tylko kwestią gustu. Nieraz milczenie jest rzeczywiście złotem.

opracowanie: Dariusz Zgliński

gerów, wchłonąłem setki metrów spaghetti, wgrzduliłem hektolitry różnego rodzaju soków i walnąłem w kimę. Rano, boska Matylda – bo tak miała na imię posiadaczka wydatnego, no wiesz – obudziła mnie pięknym amerykańskim uśmiechem z obowiązkowym aparacikiem korekcyjnym na zębach. Ale co tam zęby, gdyby nie była moją siostrą, to już ja bym... Ty, koleś czy nie posuwasz się za daleko? O tak, sorry. Miało być o SSG, a ja tu tylko o d..., to jest o innych sprawach.

Był piękny słoneczny dzień – 1 KWIETNIA. Całą rodzinką wybraliśmy się dzisiaj do Disneylandu. Marzyłem o takim wypadzie od kilku lat, a dzisiaj moje marzenia spełniły się. Ech, czego tam nie było – karuzele, pociągi, kolejki linowe, sztuczne stwory, górskie kolejki, strzelnice, budy z Hot Dogami... A jakie dziewczyny! Przy nich Matylda z wydatnym, no wiesz, wyglądała jak Kopciuszek. Ach, Ameryka, mówię Wam, żyć nie umierać! Tak oszołomiony nadmiarem wrażeń, ociekający ketchupem z Hot Dogów, przedzierałem się przez tłumy, które zwaliły się tego dnia do Disneylandu. Mój wzrok po raz kolejny zawiesił się na następnej d..., co ja mówię, zapatrzyłem się pewnie na jakieś nowe diabelskie urządzenie do bujania, huśtania, czy krę-



WARLORDS II

ła przygodówka. Jedna rzecz jest tu jednak bardzo nietypowa i moim zdaniem zupełnie nie na miejscu – po kiego licha tyle tekstu? Dzisiaj? Nie mam wcale na myśli jakichś towarzyszących rozmowom „dymków", ale (o zgrozo!) wklepywanie wszystkich (!) komend z klawiatury.

Wybaczcie... ale czy przypadkiem nie cofnęliśmy się w czasie? Muszę to jak najszybciej sprawdzić. Wyłażę na ulicę. Zaczepiam pierwszego lepszego samca.

– „Przepraszam pana, który mamy rok? Przepraszam pana, niech mi pan łaskawie udzieli odpowiedzi na to cholerne pytanie, bo odpaliłem właśnie „Gateway 2: Homeworld" i nie wiem czy jest AD 1994 czy może trochę wcześniej?"

– „Spadaj gnojku i nie pie... /pppiii: cenzura – naczelny/, ▪ Tworek nogę dałeś czy co?!"

I pochwalił się swym pięknym kalendarzem. Patrzę, gały wytężam – jak byk 1994! Czy w firmie Legend pracują więc ludzie cieszący się pełnym zdrowiem? W pierwszej chwili nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że rzeczywiście coś im odbiło. Jednak po dłuższej chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, że może wcale tak nie jest. Może są jeszcze na świecie ludzie lubiący takie kawały? Psychole? Nie wiem, nie wnikam. Ja do nich na pewno nie należę, ale żeby taki bąk na CD?! Wstyd...

INTERPLAY ATAKUJE

Firma Interplay przygotowuje wiele nowych pozycji dla CD. W planach jest m.in. krążek zawierający trzy wielkie hity: „Sim City", „Sim Ant" i „Castles 2: Siege & Conquest". Od zwykłych wersji dyskietkowych, programy ▪ różnią się przede wszystkim tysiąc (a może i więcej) razy lepszą grafiką i oprawą dźwiękową. Oprócz tego dodano masę digitalizowanych sekwencji animowanych – w CD to przecież normalka.

Na tym kończą się zasadnicze różnice, charakter każdej z gier pozostaje ten sam. Zmiany jak to zmiany, są typowo kosmetyczne. Tak np. w „Sim Ant" mamy filmiki przyrodnicze, przedstawiające życie mrówek, ich wrogów, itp. (zapierające dech w piersiach zdjęcia). Z kolei „Sim City" obfituje w niezliczoną ilość digitalizowanych odgłosów – przy budowaniu dróg słychać charakterystyczne dla nich dźwięki, ▪ to przejedzie wywrotka, ▪ to ciężki spychacz, innym razem mile postuka młotek pneumatyczny. Mamy też pewną ciekawostkę – wzorem np. „Kasparov's Gambit" jesteśmy wspierani przez sympatycznego budowniczego, który pomaga nam w grze. Możemy też podglądać mieszkańców naszego miasta w ich domostwach – mały bajerek (co to, program edukacyjny dla szpicli?).

Jeśli zaś idzie o „Castles 2" – digitalizacje, digitalizacje i jeszcze raz digitalizacje. Ponadto – bardzo atrakcyjny przewodnik historyczny, ukazujący piękno średniowiecznych zamków. Dodano do niego wiele wyczerpujących informacji, które z pewnością zainteresują miłośników historii.



cenia i nagle zderzyłem się z jakąś górą mięsa. Ukłoniłem się grzecznie i przeprosiłem w te słowa – „Gdzie się pakujesz grubasie!" (oczywiście po polsku – niech się uczą języków). W odpowiedzi ujrzałem uśmiechniętą, zarośniętą gębę z lekka zroszoną ketchupem. Swojak – pomyślałem – i podrapałem się nerwowo po głowie. Ja gościa znam! Tylko skąd? Próby uruchomienia w moim mózgowiu elementarnych procesów myślowych, zakończyły się komunikatem „Out of Memory". A swoją drogą, ci Amerykanie to mają pomysły. Wyobraźcie sobie, że na tablicach rejestracyjnych samochodów niekoniecznie widnieją posłuszne rzędy literek i cyfr. Niektórzy wypisują na nich różne bzdury. Mój wuj na ten przykład, ma na tablicy rejestracyjnej nabazgrane „JOHN 1926". A wiecie jak przyozdobił swojego, adekwatnego do tuszy, „Pontiaka", grubas, z którym się zderzyłem? Na jego tablicy rejestracyjnej widniał napis „LARRY 06". Czyżby przypadek. Od tej pory z determinacją godną Sherlocka Holmesa, zacząłem przyglądać się wszystkim tablicom rejestracyjnym. I wiecie co znalazłem? Ano były tam takie kwiatki jak: „Sierra On-Line", „LucasArts", „MicroProse", „Lord British", „Uridium 2", „SSI", itd. Co to ma znaczyć? Czyżby ściągnęli tu sami miłośnicy gier komputerowych ze wszystkich Stanów? Rozgorączkowany pobiegłem podzielić się swoim odkryciem z Matyldą – to ta z dużym, no przecież wiesz! Ta zmierzyła mnie chłodnym spojrzeniem i odrzekła ironicznie

– Coś ty się z choiny urwał? Nie wiesz, że co roku właśnie 1 kwietnia, tu w Disneylandzie zbiera się śmietanka z komputerowego światka i równo w południe robią sobie wspólną przejażdżkę górską kolejką? O popatrz tam, widzisz? Ten facet to Ken, a ta babeczka to jego żona Roberta. Za nimi przedziera się piegowaty rudzielec, to ich synalek Chris. O, jak on wyrósł od naszego ostatniego spotkania.

– Chcesz powiedzieć, że znasz rodzinę Williamsów, założycieli jednej z największych na świecie firm software'owych?

– Pewnie, że ich znam i nie tylko ich. A co, masz ochotę ich poznać?

– No pewnie, bo ja, wiesz, piszę dla takiej polskiej gazety komputerowej – szepnąłem nieśmiało.

– Dla jakiej? – zainteresowała się Matylda, ta z wydatnym, a powtarzam się.

– Dla Computer Studio – odrzekłem również niepewnie.

– Coś Ty! – Matylda wytrzeszczyła swoje błękitne oczęta. – To przecież świetne pismo, my tu w Stanach czytujemy je regularnie.

Teraz ja ze zdziwienia wybałuszyłem gały.

– Jak to?

– A tak to! „Computer Studio" i „Gry Komputerowe" to szałowe gazetki.

– To „Gry..." też czytacie?

– Tak, podobają mi się zwłaszcza teksty niejakiego Sandeya. Czy znasz go może?

Tu nogi ugięły się pode mną, a w głowie zahuczało.

– To ja jestem... – szepnąłem cicho. Ale po chwili dodałem głośniej,

– Tak znam go osobiście.

Oczy Matyldy zrobiły się jeszcze bardziej błękitne i emanowało z nich jakieś dziwne ciepło. Ach, gdyby nie była moją siostrą... – zdaje się, że już to mówiłem.

Nagle szarpnęła mnie mocno za rękę i wrzasnęła do ucha

– Rusz się, bo górska kolejka właśnie rusza!

Popędziłem za nią co tchu. Co za pech, właśnie odjechała.

– Skacz! – krzyknęła Matylda, a ja bez zastanowienia przeskoczyłem balustradę i chwyciłem się kurczowo ostatniego wagonika. Siedziało tam trzech posępnych facetów, ale byli na tyle uprzejmi, że pomogli mi wgramolić się do środka.

– Coś ty za jeden – zapytał brodacz ubrany na czarno.

– Jestem dziennikarzem – odparłem dumnie.

– Pracuję dla „Computer Studio" i „Gier Komputerowych". Chciałem przeprowadzić wywiad z najlepszymi z najlepszych.

– O kim myślisz? – zapytał drugi, z cygarem w zębach.

– No, jak to o kim. Zobaczcie sami! Tam z przodu siedzą przecież: Al Lowe, Ken, Roberta i Chris Williamsowie, jest nawet Sid Meier, Peter Molyneux i Richard Garriot...

Byłem wściekły na siebie, że tak zawaliłem sprawę. Taka okazja powtórzy się dopiero za rok.

– Nie pękaj koleś – klepnął mnie w ramię jeden z facetów siedzących obok.

– Chcesz wywiadu, zaraz będziesz go miał.

– Z kim? – spytałem z nadzieją w głosie.

– Z nami – odpowiedzieli zgodnym chórem.

Przyjrzałem się uważnie moim rozmówcom. Wyglądali poważnie i dostojnie, rzec by można – strategicznie.

– Coście za jedni? – bąknąłem.

– SSG, chłopcze.

– Rany Julek! – wrzasnąłem i nieomal wypadłem z rozpędzonego wagonika, który wykonywał właśnie osiemnasty skręt z lewobocznym wyskokiem, połączony z korkociągiem wokół własnej osi. Drżącą z wrażenia ręką sięgnąłem po ołówek i na serwetkach od Hot Dogów spisałem co następuje...

SSG czyli Strategic Studies Group pochodzi z Sydney w Australii. Firma ta znana jest głównie dzięki swemu pionierskiemu podejściu do sztucznej inteligencji w grach wojennych. SSG wprowadziła też pewne innowacje, jak np. realistyczne wydawanie rozkazów w grach militarnych, gdzie jednostki gracza mają swe własne inicjatywy i/lub inercje.

Większość firm, zamiast wypuszczać kontynuację danej gry, zadowala się dodatkowymi dyskami misyjnymi czy nowymi scenariuszami. Wymaga to wcześniejszego zainstalowania oryginalnej gry. SSG jednak nie uznaje takiej polityki mimo, że koszt produkcji nowej gry jest znacznie większy niż „nakładki".

Dzięki temu mogą jednak ulepszyć istniejący już produkt, a nie tylko coś do niego dodawać. Po drugie, taka metoda jest znacznie praktyczniejsza. Nie ma przecież nic gorszego, od przymusowego kupna oryginalnej gry, tylko po to, by dołożyć do niej upatrzony scenariusz, czy dodatkowe misje.

– Czyż nie lepiej nabyć od razu zupełnie nową grę? – podsumował ten z cygarem.

– A nad czym aktualnie pracujecie? – spytałem nieśmiało.

– Na „warsztacie" mamy obecnie dwie nowe gry (jedna o tematyce historyczno-wojennej, druga – nie), nie licząc kilku innych projektów, w sprawie których podejmowane są właśnie ostatnie decyzje.



– „Carriers at War 2" wyczerpał już chyba temat operacji na Pacyfiku. Macie chyba jakieś plany względem Atlantyku?

– Rzeczywiście – głos zabrał rubaszny grubasek – obszar Pacyfiku opanowaliśmy bardzo dobrze. Co do Atlantyku, nie zamierzamy na razie wtykać tam swego nosa.

Rozluźniony już nieco, postanowiłem odegrać światowca.

– Słyszałem, że pewien były oficer marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych mocno narzekał na „Carriers at War", twierdząc, że m.in. zapomnieliście w nim o bardzo ważnych patrolach ASW. Jakie jest wasze zdanie na ten temat? Czy „Carriers at War" to gra, czy raczej rasowa symulacja?

– Odpowiem pytaniem na pytanie – mądrzył się dalej ten z cygarem – czy nasze produkty zadowalają odbiorców? Czy skłaniają ich do podejmowania trudnych decyzji, które zmuszeni byli podejmować ich historyczni odpowiednicy? Jestem przekonany, że tak – ciągnął dalej.

– Właśnie dlatego możemy nazwać je pełnymi, rasowymi symulacjami przedstawiającymi rozmaite teatry działań. Nie są to zwykłe gry czy gierki, a programy, dzięki którym możemy niejednokrotnie cofnąć się w czasie. Zawsze były one, są i będą zgodne ze zdarzeniami historycznymi. Staramy się, by były możliwie najbardziej realistyczne.

Wszystko to brzmiało trochę pompatycznie, ale nagle stała się rzecz nieoczekiwana. Nasza górska kolejka wjechała właśnie w „pętle śmierci" i na dłuższą chwilę zapanowała śmiertelna cisza. Poczułem, że żołądek mam w gardle, ale jakimś cudem udało mi się opanować odruchy wymiotne. Niestety, mój rozmówca nie był na tyle dobry i „popuścił". Wychylił się za burtę i wypluł najpierw ohydne cygaro, a następnie ulał trochę ze swego śniadanka, wprost na głowy rozbawionego tłumu.

Po tym drobnym incydencie, znowu nieśmiało zagadnąłem

– Co sądzicie o prezencji swych produktów, to przecież bardzo ważna sprawa. Czy Waszym zdaniem, większy nacisk na oprawę graficzną czy muzyczną produktu może wpłynąć na jego zubożenie pod względem np. rywalności?

– Skądże znowu! – sapnął ten grubszy, już bez cygara.

– Bezpośrednio, elementy te w ogóle nie wpływają na siebie – dokończył drugi.

– W naszym przypadku oczywiste jest, że nie możemy spędzić np. 90% czasu przeznaczonego na pracę nad grą, na projektowanie grafiki, czy dźwięku – tak tworzy się gry zręcznościowe.

– U nas, w SSG, na pierwszym miejscu stawia się scenariusz. Potem przychodzi kolej na „otoczkę", czyli pomagającą zrozumieć fakty oprawę graficzną i muzyczną. Bez niej nie byłoby przecież odpowiedniej atmosfery, niezbędnej dla programów tego typu.

– Wiem, że „Warlords 2" zdobył wielką popularność. W dużej mierze zawiera on elementy bardziej fantastyczne (smoki, potwory), niż typowo militarne. Czy skłaniacie się w stronę gier tego typu, czy raczej ku grom historycznym?

– Oczywiście, że nie! Po prostu od czasu do czasu lubimy zafundować sobie jakąś małą odmianę, a i graczom wyjdzie to chyba na dobre, nie?

– W rzeczywistości wszystkie wasze gry, w mniejszym lub większym stopniu, bazują na mapach. Może macie ochotę spróbować czegoś nowego?

– O nie! Zostawiamy to komu innemu. Uważamy po prostu, że każdy powinien robić to, co umie najlepiej. MicroProse czy Spectrum Holobyte, to mistrzowie symulatorów, Sierra przygodówek.

Tu mój rozmówca wskazał przedstawicieli tych firm, siedzących w pierwszych wagonikach.

– My natomiast robimy dobre strategie i tak już musi zostać. Nie chodzi już nawet o to, że nie śmiemy wtykać nosa w nie swoje sprawy.

– Podobno używacie jeszcze formatu graficznego .LBM dla swoich plików. Obecnie wychodzi on już z użycia. Nie macie zamiaru zmienić go na inny?

– Będziemy musieli. Faktem jest, że przyzwyczailiśmy się do poczciwego .LBM, nie było przy tym kłopotów z konwersją grafiki na Amigę. W przyszłości prawdopodobnie użyjemy formatu PCX."

Tu znowu nastąpiła mała przerwa w rozmowie, bo nasza kolejka z oszałamiającą prędkością wpadła w kolejną pętlę. Tym razem żadnemu z moich rozmówców nic się nie ulało. Śmiało więc mogłem ciągnąć dalej.

– Jak formułujecie wymagania sprzętowe dla swych produktów?

– Są one dyktowane stopniem skomplikowania danego programu i tym, co on sobą reprezentuje. Im bardziej rozbudowana gra, im lepiej odzwierciedla rzeczywistość, tym większy apetyt komputera na dodatkową pamięć, czy wydajniejszy procesor. Dziś to normalka i każdy o tym wie. Ze swej strony staramy się dostosowywać nasze gry do kręgu szerszych odbiorców, tak, by każdy mógł w nie zagrać. Jeżeli masz w domu PC – ta z procesorem 386 i przynajmniej 2 MB pamięci operacyjnej, to jeszcze nie musisz się martwić. Na razie nie planujemy „killerów" przeznaczonych dla Pentium z wielką ilością pamięci. Musicie jednak pamiętać, że i na to przyjdzie kiedyś czas. Trzeba wykorzystywać wspaniałe możliwości nowych technologii i... basta."

– Jak bardzo bierzecie sobie do serca poczynania konkurencji? Przecież gry „Carriers at War", „Great Naval Battles", „Carrier Strike" i „Task Force 1942" – te cztery programy pochodzące przecież z innych firm, pojawiły się w sklepach jednocześnie, niemalże tego samego dnia."

– Nie możemy powiedzieć, że nic nas nie obchodzą plany naszych konkurentów. Jednocześnie nie mamy prawa być, aż tak ograniczeni. W rzeczywistości jednak, odstęp czasu od momentu w jakim podejmuje się decyzję o rozpoczęciu produkcji danego programu do jego wejścia na rynek jest tak duży, że ciągłe sprawdzanie co robi w tym czasie inna firma byłoby zwykłą stratą czasu.

– Co porabiacie w wolnych chwilach?

– Że co???

– No wiecie, hobby i tak dalej...

– Człowieku, my pracujemy w zespole Strategic Studies Group!

– No i co z tego?

– Jak to, co z tego? Wiesz co to znaczy?

– EEEeeee...

– To znaczy koleś, że właściwie nie mamy najmniejszych szans na jakieś tam wolne chwile... no, czasem... gramy z kumplami w golfa. Lubimy też logiczne gry planszowe – to w naszym zawodzie bardzo się przydaje.

Nasza kolejka dojeżdżała właśnie do końca trasy. Szum, gwar, nowi już ładują się nam na głowy.

– Co jest Panowie, nie jesteśmy w Polsce – chciałem wrzasnąć, ale zamiast tego ryknąłem jeszcze

– No to adios chłopaki, dzięki za wywiad!

Czy mnie usłyszeli, nie wiem.

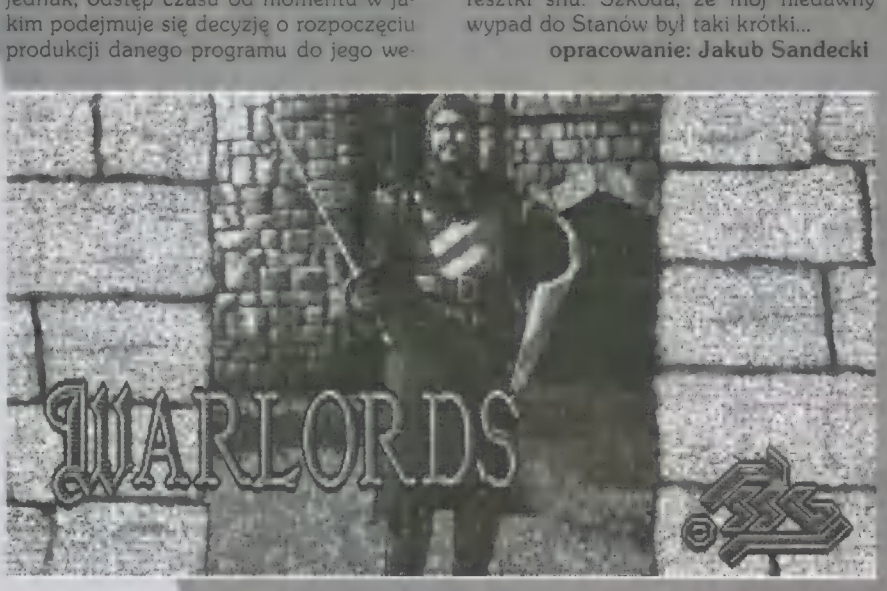
Chciałem dopaść jeszcze Larrego, co ja gadam, Ala, nigdzie jednak nie mogłem go dojrzeć. To może choć Petera Molyneux czy Richarda Gariotta. Niestety ślad po nich zaginął. Wprawdzie Richard mignął mi później przed oczami swoim nowiutkim, granatowym „Lamborgini Diabolo" i tyle go widziałem.

Cóż było robić, może za rok, w tym samym miejscu znowu się spotkamy. Pokrzepiony tą myślą skierowałem się do najbliższej budki z Hot Dogami, tam przywitało mnie stadko dziewczyn, a co jedna to ładniejsza. Brunetki, blondynki, szatynki, ach dziewczyny jak malowane. Od razu wpadła mi w oko blondyna z dużym, no wiesz. Podchodzę bliżej, a ta wgapia się swoimi zielonymi oczkami, uśmiecha się do mnie anielsko... i nagle chwyta mnie za rękę, szarpie mocno i coś krzyczy! Zaraz, zaraz, co jest? Po co ten krzyk?

„Kuba wstawaj, Kuuuba, mówię Ci wstawaj, bo się spóźnisz do szkoły!"

Zwlokłem się ciężko z wyrka i poczłapałem do łazienki, odpędzając po drodze resztki snu. Szkoda, że mój niedawny wypad do Stanów był taki krótki...

opracowanie: Jakub Sandecki





Kiedy przed kilku laty firma MicroProse wypuściła na rynek grę „Pirates", chyba nikt nie spodziewał się wówczas, że jeden z pierwszych programów sygnowanych przez Sida Meiera, będzie przez tak długi czas niekwestionowanym liderem wśród gier strategiczno–handlowych. Rzeczywiście. Mijały lata, zmieniały się standardy, rosły możliwości domowych komputerów, a tym czasem każda nowa gra tego typu mogła co najwyżej pozazdrościć „Piratom" ich niesamowitych możliwości, świeżości rozwiązań, prostoty obsługi, wreszcie tego smaczku, który potrzebny jest każdemu programowi pretendującemu do rangi prawdziwego przeboju. Z pewnością poważnym atutem gry była jej fabuła. Historie szlachetnych piratów walczących dla zysku i sławy, ale przecież jakże często, również w imieniu króla, toczącego nieustanne wojny z przeciwnikami o panowanie na Karaibach, stały się motywem wielu powieści i filmów przygodowych. Teraz, jedną z takich historii mogłeś tworzyć samemu.

Szczególnie w wersji na Amigę, gdzie doskonale zrealizowany pomysł mógł dodatkowo doczekać się wspaniałej oprawy graficznej i dźwiękowej, „Pirates" stanowiła wzór gry marzeń, w której zarówno opcje strategiczne, handlowe jak i zręcznościowe (tak, tak bo takie też są) zostały tak dobrane, aby program „do myślenia" mógł być jednocześnie programem „do zabawy". Wierzcie, to naprawdę w dzisiejszych czasach niezwykła cecha!

Tymczasem w wersji na PC to właśnie grafika i dźwięk, stojące na żenująco niskim poziomie, nie pozwoliły „Piratom" zdobyć sobie popularności, na którą z pewnością zasługiwały. Stąd powstał pomysł, aby po latach „odkurzyć" stary przebój i pozostawiając praktycznie nie zmienione zasady i możliwości gry, wynieść ją, tym razem w wersji pecetowskiej, na sam szczyt popularności, dzięki wspaniałej grafice wysokiej rozdzielczości SVGA 640x480 punktów i dźwiękowi stereo na Soundblastera. Naszym zdaniem, programistom z MicroProse całe tak pomyślane przedsięwzięcie powiodło się w 100 procentach!

Gra „Pirates! Gold" przenosi nas zatem w wiek XVI i XVII do czasów, gdy wody Morza Karaibskiego opanowane były przez żądnych złota piratów i bukanierów. Podobnie jak w poprzedniej wersji gry, także i tym razem Twoim zadaniem jest zdobycie bogactwa, zaszczytów i sławy. To, czy osiągniesz swój cel służąc wiernie wybranemu królowi, a więc łupiąc i zabijając w jego imieniu, czy też, jak każdy wyjęty spod prawa buntownik będziesz napadał na miasta i statki wyłącznie z chęci zysku i przeżycia nowej przygody, jest już kwestią Twojej moralności.

Poniżej spróbowaliśmy przybliżyć wszystkim ten fantastyczny program, przedstawić jego ogromne możliwości. To, czy uda Wam się je wykorzystać, zależy wyłącznie od Waszych umiejętności i wytrwałości. Obyście umarli sławni i bogaci!

MENU GŁÓWNE

1. START NEW CAREER (ROZPOCZĘCIE NOWEJ KARIERY)

Zaczynasz praktycznie od zera. Posiadasz jeden lub dwa statki, trochę ludzi i kilka dział. Początkowo bardzo trudno będzie Ci wygrać bitwę morską, a jeszcze trudniej zdobyć miasto. Ale nie przejmuj się. Z czasem życie stanie się prostsze!

Do wyboru masz jeden z sześciu okresów historycznych:

1. THE SILVER EMPIRE
(*Srebrne Imperium*) – rok 1560

Hiszpańskie Imperium jest mocne. Anglia i Francja z różnym powodzeniem próbują zmniejszyć dominację Hiszpanów na Morzu Karaibskim. Jest to wyjątkowo trudna era. Jako Anglik, początkowo dysponujesz następującymi statkami:

– Fast galleon, Pinneace

Jako Francuz:

– Barque, Pinneace

Jako Hiszpan:

– Pinneace



2. MERCHANTS AND SMUGGLERS
(*Kupcy i Przemytnicy*) – rok 1600

Hiszpańskie Imperium jest bardzo silne. Anglia i Francja mają po kilka kolonii w tym regionie, natomiast Holendrzy nie mają żadnej. Bardzo trudna era. Jako Anglik, dysponujesz statkami:

– Merchantman

Jako Francuz:

– Barque, Pinneace

Jako Hiszpan:

– Pinneace

Jako Holender:

– Cargo fluyt

3. THE NEW COLONISTS
(*Nowi Koloniści*) – rok 1620

Hiszpańscy wrogowie umocnili swoją pozycję na Karaibach, podczas gdy hiszpańska potęga chyli się ku upadkowi. Dosyć trudna era. Jako Anglik i Francuz dysponujesz statkami:

– Barque

Jako Hiszpan:

– Pinneace

Jako Holender:

– Fast galleon

4. WAR FOR PROFIT
(*Wojna dla Zysku*) – rok 1640

Nieustanna wojna domowa, która ogarnęła w tym okresie Hiszpanię, uczyniła ją słabą i biedną. Natomiast potęga innych państw wyraźnie wzrosła. Jest to średnio–łatwa era. Jako Anglik dysponujesz statkami:

– Barque

Jako Francuz i Hiszpan:

– Pinneace

Jako Holender:

– Cargo fluyt

5. BUCCANEER HEROES
(*Czasy Pirackich Bohaterów*) – rok 1660

Czas bezprawia i gwałtu, ale równocześnie okres łatwego i dużego zysku. Hiszpania jest bardzo bogata, podczas gdy jej potencjał militarny jest wyjątkowo słaby. Na Karaibach znajduje się wiele bogatych miast. Bardzo łatwa i zabawna era. Jako Anglik, Francuz i Holender dysponujesz statkami:

– Sloop

Jako Hiszpan:

– Pinneace

6. PIRATES SUNSET
(*Zmierzch Piratów*) – rok 1680

Kolonie są bogate i dochodowe, ale również dobrze strzeżone przez państwa, do których należą. Używają one wielu potężnych i silnie uzbrojonych statków, aby „upolować" kręcących się po okolicznych wodach piratów. Bez względu na wybór narodowości, zawsze będziesz dysponował statkiem:

– Sloop

Po wyborze narodowości, powinieneś następnie określić cechy, którymi będzie charakteryzowała się Twoja postać.

Zdolności i umiejętności:

– Skill at Fencing (wysokie umiejętności w posługiwaniu się białą bronią)

Prawdopodobieństwo wygrania każdego pojedynku wzrasta w tym wypadku o 50%.

– Wit and Charm (wdzięk i urok)

Przy wyborze tej zdolności znacznie łatwiej będzie Ci znaleźć sobie żonę.

– Skill at Navigation (specjalne zdolności w nawigacji)

Niegroźne będą burze i nagłe porywy wiatru.

– Skill at Gunnery (zdolność w obsługiwaniu działa i karabinu)

Zobaczysz jak łatwo można trafić przeciwnika z niemal każdej pozycji.

– Skill at Medicine (umiejętność leczenia ran).

W grze określane jest również Twoje zdrowie. Liczne walki i potyczki nie wpływają na jego stan zbyt dobrze. Dzięki zdolnościom medycznym, Twoja kondycja fizyczna dłużej pozostanie w doskonałym stanie.

2. CONTINUE A FAMOUS EXPEDITION (DOWODZISZ SŁAWNĄ EKSPEDYCJĄ)

Ta opcja umożliwia Ci dowodzenie konkretną ekspedycją. Otrzymujesz potężną flotę, sporo ludzi i równie niemałą liczbę dział. Masz do wyboru jeden z sześciu następujących scenariuszy:

1. BATTLE OF SAN JUAN de ULUA
(*Bitwa pod San Juan de Ulua*) – rok 1569

Jako Anglik John Hawkins masz dosyć silną flotę, jednak to Hiszpanie dominują na Morzu Karaibskim. Średniotrudne zadanie.

Twoje siły:

– Galleon, Merchantman, 4 Pinneace i 308 ludzi



Gdy następnie określisz poziom trudności gry (od Apprentice – najłatwiejszy, ale dający równocześnie najmniejsze udziały w dzielonych łupach, poprzez Journeyman i Adventurer aż do Swashbuckler), po czym wpiszesz swoje imię, będziesz mógł się zapoznać ze skróconą wersją Twego, burzliwego i obfitującego w niezwykłe wydarzenia, życia. Po walce z kapitanem obcego statku przejmujesz ostatecznie w posiadanie jego okręt i rozpoczynasz swoją wielką, okrytą mgłą tajemnicy przygodę...



2. THE SILVER TRAIN AMBUSH
(*Zasadzka na „Srebrny Konwój"*) – rok 1573

Jako Anglik Francis Drake masz niewielką flotę, tymczasem Hiszpania jest bardzo silna. Trudna ekspedycja.

Twoje siły:

– Merchantman, Pinneace i 73 ludzi.

3. THE TREASURE FLEET
(*Srebrna Flota*) – rok 1628

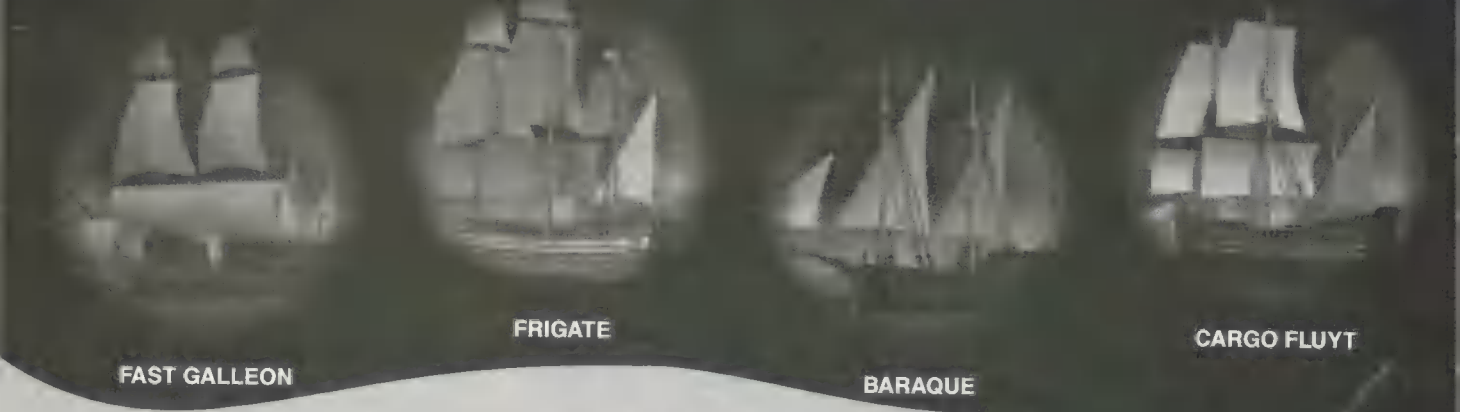
Jako holenderski korsarz Piet Heyn masz wystarczająco silną flotę, aby stawić czoła hiszpańskiemu Imperium. Średniotrudne zadanie.

Twoje siły:

– 4 Fast galleony, 2 Sloopy i 700 ludzi.

4. THE SACK OF MARACAIBO (*Rabunek Maracaibo*) – rok 1666

Jako francuski pirat L'Ollonais masz pod sobą dużo ludzi, ale niestety słabe statki, w związku z tym lepiej atakuj obce miasta niż okręty. Nazwa ekspedycji pochodzi od miasta Maracaibo, które L'Ollonais złupił. Wsławił się między innymi tym, że torturował i zabił wielu jego mieszkańców. Średniołatwa ekspedycja.



Twoje siły:
– Sloop, 5 Pinneace i 400 ludzi.

5. THE KING'S PIRATE
(*Królewski pirat*) – rok 1671

Jako angielski korsarz Henry Morgan, dysponujesz wystarczająco dużą siłą, aby walczyć z bardzo słabą Hiszpanią. Wyjątkowo łatwa ekspedycja. Twoje siły:
– Fregata, 2 Merchanty, 2 Sloopy, Pinneace.

6. THE LAST EXPEDITION
(*Ostatnia ekspedycja*) – rok 1697

Jako francuski korsarz Baron de Pointis, masz ogromną siłę i słabą Hiszpanię przeciwko swoim okrętom. Łatwe zadanie.
Twoje siły:
– 5 Fregat, Sloop i 1200 ludzi.

Także w tym wypadku, po wybraniu odpowiedniej ekspedycji będziesz musiał ustawić pozostałe opcje. Ponieważ Twoja narodowość określana jest automatycznie, wybierać będziesz tylko zdolności i specjalne umiejętności Twojej postaci. Historia życia zawsze dotyczy Indii Zachodnich. I co istotne – nie prowadzisz walki o mały statek, tylko od razu znajdujesz się w swej kajucie.

3. RETURN TO DOS (POWRÓT DO DOS)

Jeżeli masz już dosyć, po prostu użyj tej opcji.

Żeglując po Morzu Karaibskim, będziesz napotykał różnej klasy statki, prowadził bitwy morskie i potyczki lądowe, no i oczywiście odwiedzał swoje i wrogie miasta.

ŻEGLUGA

Swym okrętem sterujesz za pomocą myszy lub przy użyciu kursorów kierunkowych. W zależności od siły wiatru, możesz poruszać się szybko lub wolno. Jeśli w ogóle nie ma wiatru, żegluga staje się bardzo uciążliwa i powolna. Aby przyspieszyć poruszanie się statku, za pomocą kursora „strzałka do góry" możesz podnieść żagle.

1. CO NIECO O STATKACH

W grze spotykasz 9 rodzajów okrętów. Najważniejsze różnice między nimi to (poza wyglądem zewnętrznym) tonaż, maksymalna liczba załogi, ilość dział oraz cena. Najlepiej zilustruje to tabelka obok.

KAJUTA

Podczas żeglugi możesz w każdej chwili odwiedzić swą kajutę (spacja lub klawisz „Enter"). Znajduje się tam kilka ważnych opcji:

1. MAP OF THE CARRIBEAN (*MAPA KARAIBÓW*)

Na mapie zaznaczone są miasta i Twoja aktualna pozycja na morzu. Wybierając konkretne miasto, czasami przedstawione zostaną o nim dodatkowe informacje. Dotyczą one najczęściej: jego nazwy, ilości broniących je fortów oraz stanu majątkowego, przy czym:
– struggling (bardzo słabe ekonomicznie);
– surviving (słabe);
– prospering (bogate);
– wealthy (bardzo bogate).

Dalsze informacje dotyczą królestwa, do którego należy dane miasto, liczby stacjonujących w nim żołnierzy i mieszkańców. Po prawej stronie mapy znajduje się spis wszystkich miast. Ułatwia on znacznie ich poszukiwanie. Wystarczy wybrać dane miasto, a komputer automatycznie podświetli je na mapie.

2. LOGBOOK (*KSIĄŻKA POKŁADOWA*)

Dzięki tej opcji możesz zasięgnąć wielu informacji na temat: stanu swojej floty, ilości jedzenia, dóbr i innych tego typu rzeczy. Ale po kolei.

•**Ships Log** – Po prostu dziennik pokładowy. Znajdziesz w nim opis swych ostatnich poczynań wraz z ich datami.

•**Party Status**
– Leader (Twoja ksywa);
– Crew (liczba ludzi w załodze);
– Cannon (liczba dział);
– Food (ilość jedzenia i liczba dni na ile go wystarczy);
– Crew is... (Załoga może być zadowolona albo nie);

Bezcelowe błąkanie się po morzu psuje nastroje załogi, a to prowadzi do buntu i utraty części pieniędzy oraz statków)
– Goods (ilość dóbr);
– Sugar (ilość cukru).

•**Personal Status** – Tutaj zawartych jest więcej informacji na Twój temat.
– Personal (stan cywilny);
– Niżej podane są tytuły, które przyznali Ci królowie wszystkich państw: English (angielski); French (francuski); Dutch (holenderski); Spanish (hiszpański);

Od stosunku władców poszczególnych państw do Ciebie zależy przychylność gubernatorów i kupców podległych im prowincji.
– Age (wiek);
– Health (zdrowie);

Jeżeli prowadzisz bardzo aktywne życie, tj. często wdajesz się w pojedynki na szpa-



RODZAJE OKRĘTÓW

TYP	TONAŻ	DZIAŁA	ZAŁOGA	CENA
Pinnace	20	8	64	500
Sloop	40	12	96	1000
Barque	60	16	128	1500
Cargo Fluyt	80	20	160	2000
Merchmant	100	24	192	2500
Frigate	120	28	224	3000
Fast galleon	120	28	228	4500
War galleon	140	40	320	3500
Galleon	160	36	288	4000





GALLEON

PINNANCE

MERCHMANT

SLOOP



WAR GALLEON

dy, stan Twojego zdrowia nie będzie długo zbyt dobry.

– Wealth (bogactwo);

Na początku jesteś bardzo biedny. Ale w miarę kolejnych podbojów będziesz zdobywał złoto. Warto wtedy w banku podzielić się swymi zdobyczami z załogą. Zbyt długi okres bez podziału łupów wpływa na jej nastroje bardzo negatywnie.

– Land Acres (ziemia);

Ziemię otrzymujesz od gubernatorów, którzy nagradzają Cię za wierną służbę ojczyźnie.

– Reputation (reputacja);

Jeśli zdobywasz, ▪ następnie grabisz miasto ▪▪ miastem i niszczysz obce okręty, stajesz się bardzo znanym i budzącym respekt piratem. Żyjąc zaś w cieniu innych sław, Twoja reputacja ogranicza się do obiecującego zawadiaki.

•Ship's Status

Dzięki tej opcji możesz zapoznać się ▪▪ stanem uszkodzeń swoich okrętów. Jeśli przypadkiem, na statku flagowym dostrzeżesz jakieś przecieki, zwiewaj nim czym prędzej z pola walki, bo inaczej jedna mocna salwa i już po Tobie.

•Hostage Status

Jeżeli udało Ci się złapać jakiegoś korsarza lub łowcę piratów dla okupu, możesz dzięki tej opcji sprawdzić ich liczbę i nazwiska.

3. TREASURE CAVE
(JASKINIA SKARBÓW)

Twoje zasoby finansowe w złocie i kosztownościach są początkowo dosyć skromne, jednak w miarę odnoszonych w grze sukcesów, a następnie dzielenia zdobytych łupów w banku Twoja jaskinia zacznie się szybko zapełniać.

4. PRACTICE FENCING
(NAUKA FECHTUNKU)

Tu możesz podszkolić się w fechtunku. Warto użyć tej opcji jeśli nie jesteś geniuszem w pojedynku na szpady.

5. SAVE GAME *(ZAPIS STANU GRY)*

Opcja ▪▪ dostępna jest tylko w miastach. Wystarczy wskazać kursorem regał i możemy zapisać aktualny stan gry (bo bezsensem jest przecież gra od nowa!).

6. TREASURE MAP
(MAPA SKARBÓW)

Jeśli w którejś ▪ tawern zakupiłeś wcześniej mapę zatopionych lub ukrytych skarbów, możesz ją tutaj dokładnie sobie obejrzeć. Obok rysunku podana jest lokacja. W przypadku miasta wystarczy rzucić okiem ▪▪ mapę Karaibów i je odszukać.

7. SEARCH *(POSZUKIWANIA)*

Opcja dostępna jest tylko na lądzie. Jeżeli jesteś dokładnie w miejscu ukrycia skarbu, przetrzymywania członków Twojej rodziny itp. użyj po prostu tej opcji, aby przeszukać dany teren. Jeżeli „spudłowałeś", zostaniesz powiadomiony o fiasku Twojego działania odpowiednim komunikatem.

8. EXIT GAME *(WYJŚCIE Z GRY)*

Nasze opisy są tylko dla ludzi o wybitnym stopniu inteligencji. Nie będę tłumaczył tej opcji.

9. CONTINUE TRAVELING
(KONTYNUOWANIE PRZYGODY)

Po wskazaniu na XVI–wieczne glany powrócisz do mapy głównej.

BITWA MORSKA

Jeśli napotkasz obcy statek na ekranie pojawi się komunikat od obserwatora. Poinformuje Cię on na czyich wodach aktualnie się znajdujesz i oczywiście przekaże wiadomość o statku na horyzoncie. Decyzja o tym czy zbliżyć się (Investigate) do obcego okrętu, czy też odpłynąć (Continue our Voyage) zależy już do Ciebie. Odpływając, kontynuujesz żeglugę po morzu. Jeżeli jednak wybierzesz zbliżenie (!), ujrzysz sylwetkę statku, który ścigasz. Jeśli zechcesz podpłynąć jeszcze bliżej wybierz ponownie „Investigate", jeśli nie, to „Sail Away". Tym razem poznasz narodowość obcej jednostki i na tej podstawie będziesz musiał podjąć odpowiednią decyzję. Czy:

– przeprowadzić bitwę (Close for Battle);

– wymienić wiadomości (Hail for News);

– odpłynąć (Sail Away).

To ostatnie nie zawsze musi się w tym momencie powieść.

Jeżeli postanowiłeś walczyć ukaże się okno z graficzną listą wszystkich Twoich okrętów. Wskaż statek, którym będziesz sterował podczas potyczki i potwierdź wybór klawiszem „Select".

1. OPIS IKON

• **Nazwa kraju,** pod którego banderą pływa wrogi okręt;

• **Czerwona strzałka** i mały okręt przy niej wskazują szybkość z jaką porusza się statek (podana obok);

• **Dwa skrzyżowane miecze i działo** określają liczbę załogi i dział na pokładzie;

• **Wizerunek statku** odzwierciedla stan jego uszkodzeń.

– Sail Damage (uszkodzenie żagli)

Jeżeli płynąłeś z rozwiniętymi żaglami i przypadkiem oberwałeś, efektem może być właśnie takie uszkodzenie. Żagiel mogą też uszkodzić dwie celne salwy przeciwnika.



– Lost a Mast (utrata masztu)

Uszkodzenie to jest następstwem uszkodzenia żagli. Jest bardzo groźne.

– Hull Leaking (przeciek).

Najpoważniejsze z uszkodzeń. Mając przeciekający okręt najlepiej szybko opuścić pole walki, bo następne trafienie może go posłać na dno, a Ciebie do ponurej celi.

• **Linia komunikatów**. Pojawiają się tu informacje o ładowaniu dział, bądź ich gotowości do oddania strzału.

• **Niebieska głowa** oznacza prędkość wiejącego wiatru.

Informacje podane w górnej części ekranu dotyczą przeciwnika, w dolnej natomiast Ciebie. Pamiętaj, aby nigdy nie stać w miejscu. To znacznie ułatwia zadanie wrogowi. Jeśli chcesz płynąć nieco szybciej, postaw żagle („Raising Sails") kursorem „strzałka do góry". Kiedy natomiast bardziej zależy Ci na uniknięciu niepotrzebnych strat, opuść żagle („Lowering Sails") kursorem „strzałka w dół". Podczas walki możesz doprowadzić do abordażu, poprzez zetknięcie się obu jednostek lub tak obstrzelać przeciwnika, że ten pójdzie na dno lub sam się podda.



2. ABORDAŻ

Polega na bezpośredniej walce z kapitanem wrogiego okrętu. Oczywiście najważniejsze są wówczas Twoje umiejętności w sztuce fechtunku, jednak stosunek liczbowy marynarzy obu jednostek jest (jak się sam niejednokrotnie przekonasz) równie istotnym czynnikiem, decydującym o powodzeniu całego przedsięwzięcia. Dlatego staraj się nie walczyć w przypadku, gdy masz znacznie mniej ludzi niż przeciwnik.

Przed pojedynkiem wybierasz rodzaj broni. Może to być:

– Rapier – Broń dobra do walki na odległość, jednak mało skuteczna w zadawaniu poważniejszych ran przeciwnikowi.

– Cutlass (kordelas) – Broń krótkiego zasięgu, jednak powoduje najgroźniejsze rany.

– Longsword (szpada) – Broń średniego zasięgu o przeciętnej skuteczności działania. Dobra do pchnięć i obrony.

W czasie walki po obu stronach ekranu zobaczysz dwie flagi. Symbolizują one morale walczących szermierzy. Decydujący wpływ na wynik pojedynku ma właśnie stan morale (od „Wild" po śmierdzący tchórzem „Panic") oraz liczba ludzi (oznaczonych jako noże lub 50–kami jako trupie główki).

3. ZDOBYCIE OBCEGO STATKU

Po wygranym pojedynku, komputer zada Ci pytanie:

– czy chcesz zatrzymać zdobyty okręt (Yes, send prize crew);

– czy chcesz go tylko splądrować, potem zatopić (No, plunder and sink).

Zatrzymanie statku zwiększa całkowitą ładowność Twojej floty, jednak pociąga za sobą konieczność oddelegowania kilku ludzi z okrętu flagowego do obsługi nowej jednostki.

Jeśli udało Ci się pojmać kapitana wrogiego okrętu pirackiego możesz:

– zapytać go o miejsce przebywania „Srebrnej Floty" (Ask about Treasure Fleet), czyli dobrze strzeżonego i silnie uzbrojonego konwoju okrętów, który zbierał, z podległych hiszpańskiemu Imperium prowincji, podatki;

– o „Srebrny Konwój" (Ask about Silver Train), przewożący z Peru złoto zrabowane Indianom. Ponieważ porusza się on tylko drogą lądową, można go zdobyć, jedynie napadając na miasto, w którym się aktualnie znajduje.



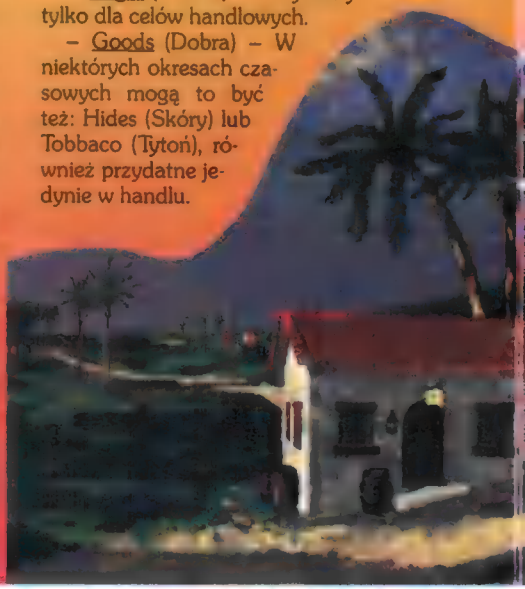
– zatrzymać pojmanego przeciwnika dla okupu lub nagrody za jego schwytanie (Hold him for ransom). O tym, czy znajdzie się chętny na Twego brańca dowiesz się, odwiedzając w mieście, do którego właśnie przybyłeś, miejscowego gubernatora. Za pojmanych łowców piratów rodzina jest gotowa zapłacić praktycznie w każdym mieście. Natomiast sami piraci są w cenie jedynie u gubernatorów, na których wodach grasowali i zostali schwytani. Zbyt długo przetrzymywani więźniowie, wcześniej czy później uciekną, dlatego jeśli będziesz miał szczęście i znajdzie się jakiś chętny na Twego niewolnika, to nie daj się dwa razy prosić.

Na zajętym okręcie możesz zawsze znaleźć pewną ilość towarów, które w miarę możliwości powinieneś przeładować swój statek, aby potem sprzedać je z zyskiem w jakimś porcie lub wykorzystać dla własnych celów. Są to:

– Food (Żywność) – niezbędna do wykarmienia załogi, więc lepiej mieć ją zawsze w zapasie. Załoga nie mająca co jeść, z pewnością nie pozostanie z Tobą zbyt długo.

– Sugar (Cukier) – Przydatny tylko dla celów handlowych.

– Goods (Dobra) – W niektórych okresach czasowych mogą to być też: Hides (Skóry) lub Tobbaco (Tytoń), również przydatne jedynie w handlu.



– Cannons (Działa) – Niezbędne w każdej walce z wykorzystaniem okrętu, chociaż także nieźle można na nich zarobić. Pamiętaj jednak, że działa możesz tylko zdobyć lub sprzedać – nigdzie ich nie kupisz.

Towary przeładowujesz na okręty za pomocą strzałek znajdujących się pośrodku ekranu. Strzałka w prawo służy do załadunku, zaś w lewo do rozładunku. Poniżej możesz odczytać ilość złota, które udało Ci się zrabować.

Podobna procedura ma miejsce wówczas, gdy plądrujesz miasto. Zawsze też, jeśli masz więcej towarów, niż mogą przyjąć pod pokład Twoje okręty (np. po stracie jakiejś jednostki lub niewystarczającej liczbie załogi potrzebnej do „obsłużenia" wszystkich statków), przed kontynuowaniem dalszej podróży będziesz musiał pozbyć się nadmiaru towarów, aż do zlikwidowania znaku „–" przy liczbie oznaczającej pojemność Twoich okrętów.





MIASTO

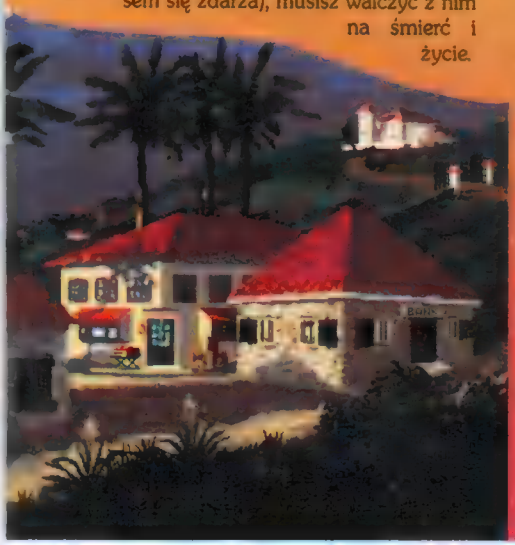
1. REDA

W czasie podróży z pewnością zawitasz do wielu miast. Niektóre z nich będą do Ciebie nastawione przyjaźnie, inne wrogo. Sytuacja zresztą będzie się zmieniać, w zależności od stosunku władców poszczególnych państw do Ciebie. Gdy staniesz swym okrętem na redzie, komputer oznajmi Ci do jakiego miasta przypłynąłeś, jakiemu państwu ono podlega, ile jest fortów broniących miasta i czasami o tym, że właśnie Srebrna Flota lub Srebrny Konwój znajdują się w mieście. Masz następujące możliwości:

– Wpłynąć do portu (Sail into harbor) – Jeśli miasto należy do zaprzyjaźnionego lub obojętnego wobec Twoich poczynań władcy, to możesz wpłynąć spokojnie do portu. W przeciwnym wypadku, Twój okręt zostanie z pewnością ostrzelany z dział, co czasem może skończyć się tragicznie.

– Zaatakować miasto (Attack the town) – Patrz niżej

– Potajemnie wpłynąć do miasta (Sneak into town) – Opcja bardzo przydatna w przypadku wrogich miast. Jeśli jednak rozpozna Cię kapitan straży (co niestety czasem się zdarza), musisz walczyć z nim na śmierć i życie.



– Odpłynąć (Leave town).

2. ZABUDOWANIA

Będąc już w terenie miasta możesz:

– Odwiedzić doki (Visit the shipyard) – W tym miejscu możesz naprawić uszkodzone statki (Repairing a ship) lub sprzedać niepotrzebne jednostki (Selling some ships) i działa (Selling some cannons). Doki dostępne są tylko w miastach portowych. Do centrum powracasz za pomocą opcji „Parting w company".

– Udać się do tawerny (Visit the tawern) – Tawerna jest najlepszym miejscem do werbowania załogi (Unemployed sailors). Liczba nowych chętnych zależy od stopnia trudności gry, Twojej reputacji i doświadczenia oraz od zysków, jakie mają pływający pod Twymi rozkazami piraci. Ponadto barman chętnie opowie Ci o ostatnich wydarzeniach, zaś samotny podróżnik, który nieraz zasiądzie przy pustym stole, za pieniądze udzieli cennych informacji o mieście, z którego właśnie przybywa. Również tylko sporadycznie pojawiający się w takich miejscach ponury włóczęga zechce odsprzedać Ci mapę do ukrytego skarbu, a urocza barmanka zapragnie spędzić mile czas w Twoim towarzystwie.

– Odwiedzić kupca (Visit the merchant) – To bodajże najważniejsza opcja w mieście. To tu możesz sprzedać z zyskiem zdobyte towary lub kupić inne niezbędne rzeczy. Ceny są zależne od zasobów finansowych kupca i poziomu gospodarczego miasta. Jeśli jednak kupiec jest przypadkiem ojcem Twej żony, z pewnością możesz liczyć przy zakupie w ceny preferencyjne.

– Zajrzeć do banku (Visit the bank) – To następna, bardzo istotna opcja. W banku bowiem dokonujesz podziału łupów (Divide up the plunder), przez co podnosisz stan swojej prywatnej kasy oraz uspokajasz nastroje załogi (chociaż nie musi się ona czuć zadowolona z wielkości swoich udziałów). Pamiętaj jednak o jednej zasadzie. Im mniej ludzi do podziału, tym większe będą Twoje udziały i tym bardziej będą zadowoleni obdarowani. Po rozdaniu „działek" możesz odejść w emeryturę (Retire from privateering), zaplanować następną wyprawę (Plan another expedition), co niestety zajmuje kilka miesięcy lub podnieść stopień trudności gry (Advance to...).



– Odwiedzić gubernatora (Visit the governor) – Gubernator (jeśli się do niego dostaniesz) poinformuje Cię, z kim aktualnie państwo, które reprezentuje ma zawarty sojusz, a z kim jest w stanie wojny. Powinien to być dla Ciebie sygnał, czyje miasta i statki powinny stać się Twoim łupem, jeśli

oczywiście interesuje Cię przypodobanie się danemu monarsze. Czasami gubernator zaproponuje Ci też jakąś misję do wykonania. Będziesz musiał np. uratować syna gubernatora, złapać grasującego w pobliżu pirata i tym podobne dyrdymały. Wszyscy gubernatorzy oferują Ci początkowo „Letter of Marque" (list kaperski): list, który jest swoistym zezwoleniem na atakowanie państw wrogich królowi, od którego go otrzymałeś. Taki papierek jednak kosztuje. Dlatego jak najszybciej określ swoją taktykę w grze, gdyż nie ma przecież sensu inwestowanie w układy bez przyszłości. Gubernatorzy, za zasługi dla Korony i wierną służbę w imieniu króla mogą także nadać Ci tytuły: admirała, markiza, hrabiego i kilka innych oraz obdarzyć kilkoma hektarami jakiejś podłej gleby. Czasem, po zdobyciu jakiegoś miasta jego dotychczasowy zarządca ucieka i wówczas powinieneś mianować swojego gubernatora (przy okazji: po takowym zdarzeniu, wypłyń, z miasta i natychmiast do niego powróć, odwiedzając nowego władcę prowincji – tytuł i akry ziemi gwarantowane. Nieraz gubernator zechce również przedstawić Ci swoją córkę. Możesz się jej wówczas oświadczyć (Propose marriage), a gdy Twe zaloty zostaną docenione, po walce z cienkim jak barszcz konkurentem, staniesz się przykładnym mężem i ojcem (który nota bene natychmiast opuszcza swą połowicę i to na dłużej – ale przecież musisz zarabiać na rodzinkę, no nie!). Możesz jednak tylko pogadać z panienką, jeśli nie wpadnie Ci w oko (Make conversation), co z kolei powinno zaowocować dozgonną przyjaźnią i informacjami na temat Srebrnej Floty i Srebrnego Konwoju w przyszłości. Co prawda to samo powie Ci żona, ale co cudza baba to cudza...



ATAK NA MIASTO

Jeśli miasto nie jest strzeżone przez jeden lub więcej fortów, cała walka ogranicza się do pojedynku na szpady z dowódcą straży miejskiej, wedle tej samej procedury co w przypadku potyczki z kapitanem wrogiego okrętu. W przeciwnym wypadku, zanim do niej dojdzie, musisz najpierw zdobyć fort. Po wygranej bitwie, komputer oznajmia Ci, że miasto jest na Twej łasce i (niestety) bardzo często dodaje informację: „Mieszkańcy zostali uprzedzeni o Twym ataku i zdążyli ukryć większą część posiadanego złota i towarów". Cóż, ładuj na statki co się da i w nogi.

1. ATAK OD STRONY MORZA

Tego typu forma ataku ma miejsce wówczas, gdy wybierzesz metodę „wpływania" do portu z redy. Zasada prowadzenia ognia i ekran walki są podobne, do przedstawionych w rozdziale „Bitwa Morska", z tym, że wszelkie dane odnośnie przeciwnika dotyczą nieruchomego fortu, a Twoim najważniejszym zadaniem jest jego „abordaż" (czyli dopłynięcie do bram budowli). Oczywiście dobrze jest wcześniej skruszyć mury fortu i wyeliminować większą część jego załogi. Niektóre miasta, ze względu na liczne rafy wokół wejścia do portu, przeciwne wiatry lub silnie bronione i liczne forty są bardzo trudne do zdobycia tą drogą. Walkę staraj się prowadzić w ten sposób, aby po oddaniu strzału natychmiast zmienić położenie statku, nie stać w miejscu i systematycznie przybliżać się do miasta, gdyż fort może nie trafi raz, drugi, ale za trzecim razem z pewnością oberwiesz. Dlatego bardzo przydatne jest tu odpowiednie używanie żagli i wykorzystywanie zmian kierunku wiatru.



2. ATAK OD STRONY LĄDU

Istnieje także możliwość wejścia do miasta od strony lądu. Wystarczy wcześniej wylądować statkiem w jego pobliżu, wyprowadzić załogę na ląd i skierować ją do miasta. Wszystkie opcje są takie same, jak w przypadku wpływania statkiem od strony morza, jedynie atak na miasto odbywa się według innego schematu. Jeśli miasto posiada forty, tym samym wyszkolonych i licznych obrońców, będziesz im musiał najpierw stawić czoła poza jego granicami. Sterujesz jednym lub więcej symbolami czaszek, w zależności od liczebności Twoich żołnierzy. Oddziały wroga przedstawione są w postaci tarcz. Wszystkimi swoimi oddziałami sterujesz jednocześnie. Jeśli chcesz wydać im osobne rozkazy wciśnij prawy przycisk myszy. W ten sam sposób „przechodzisz" między oddziałami. Oddział aktualnie aktywny jest podświetlony.



3. OPIS IKON

- ***Narodowość obrońców*** (np. Spanish defenders)
- ***Dwa skrzyżowane miecze i muszkiet.*** Miecze jak zwykle symbolizują liczbę obrońców, zaś muszkiety liczbę używanych przez nich muszkietów.
- ***Morale.*** Od niego zależy skuteczność, szybkość i odwaga walczących żołnierzy.
- ***Rodzaj terenu.*** Może być odkryty (Clear) lub osłonięty (Cover), np. przez zabudowania lub drzewa. Na takim terenie dobrze jest prowadzić walkę, szczególnie przy dużej liczbie muszkietów (strzały oddajesz automatycznie oddziałem stojącym w miejscu i posiadającym ten rodzaj broni). Przez bagna trudno jest się szybko przemieszczać, a wchodząc do morza możesz się utopić (ale możesz wykorzystać te elementy w celu unieszkodliwienia przeciwnika).

W przypadku drastycznych strat w Twoich szeregach i panicznych nastrojów lepiej wycofaj pozostałych przy życiu ludzi poza teren mapy działań (czyli po prostu wiej!). Inaczej nie będzie miał nawet kto postawić żagli na pozostałych przy nabrzeżu okrętach. Twoim głównym zadaniem jest jednak dotarcie do bram fortu i stoczenie ostatecznej walki z kapitanem straży i pozostałymi przy życiu żołnierzami.

Atak od lądu jest o wiele skuteczniejszy niż atak od morza, szczególnie, jeśli dysponujesz dużą liczbą dobrze uzbrojonych i zadowolonych z życia marynarzy.

Uwaga końcowa:

Załoga znudzona wielomiesięczną żeglugą i Twoją próżnością traci morale, aż po osiągnięciu stanu wściekłości (Angry) buntuje się i wystawia ostatecznie najlepszego spośród siebie szermierza, aby przejął dowództwo nad okrętem. Musisz go pokonać, bo inaczej kilka najbliższych miesięcy masz po prostu z głowy. Niestety nawet zwycięstwo będzie okupione stratą pewnej ilości pieniędzy i towarów, dlatego starannie dbaj o nastroje swej załogi często napadając na obce statki i miasta, dzieląc łupy, a w drastycznych przypadkach po prostu „pozbywając" się nadmiaru marynarzy (atakując cokolwiek i uciekając w chwili, gdy polegnie zadowalająca Cię liczba Twoich podopiecznych).

A zatem bogatych łupów i a hoj kap... Zaraz, zaraz! A gdzie mi tu! Nie przekręcać liter, bo nogi z d... powyrywam. I jaki kapitanie?! Brać szczotkę i szorować pokład! Szybko! Aha, jeszcze jedno. Przynieście mi do kajuty bukłaczek tego przedniego rumu. Tylko bez herbaty!!!

opracowanie: Paweł Sikora
w oparciu o wersję na PC

EYE OF THE BEHOLDER



The Legend of Darkmoon

Już po raz szósty witam miłośników wielkiej przygody. Seria „Eye of the Beholder" należy do najciekawszych w swoim gatunku tj. RPG – ROLE PLAYING GAMES. Poniżej przedstawiamy kolejny odcinek super szczegółowego opisu do gry „Eye of the Beholder II". Jest on tak wykonany, że nawet „przedszkolaki" stawiający swe pierwsze kroki w RPG mogą za jego pomocą ukończyć tę fascynującą grę. W naszej pełnej niespodzianek, fantastycznej i niebezpiecznej podróży, dotarliśmy właśnie do drugiego poziomu świątyni i w tym właśnie miejscu włączamy się do gry.

ŚWIĄTYNIA – POZIOM 2
(TEMPLE level 2) część 2

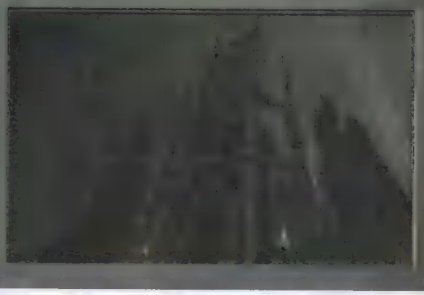
Teraz drzwi przepuściły nas bez żadnych problemów i znaleźliśmy się w środku. Dalszą drogę zagradzała nam bariera z zielonego kryształu (295) – wystarczyło jedno uderzenie kryształowym młotem (277), a przejście stanęło przed nami otworem. Tu zostawiliśmy bezużyteczne już narzędzie i poszliśmy dalej. Przy rozwidleniu skręciliśmy na północ (do 296) – przeszliśmy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a gdy ściany zniknęły – tak samo do (297), a później do (298). Tam musieliśmy zostawić w niszy jakiś niewielki przedmiot, przez co zniknęła zachodnia ściana, a na zachodniej ścianie korytarza (299) pojawił się przycisk. Naciśnięty otworzył przejście na zachód, gdzie napotkaliśmy czterech strażników (300), którzy zostawili nam zbroję płytową. Schodami (301) udaliśmy się na pierwszy poziom Lazurowej Wieży.

LAZUROWA WIEŻA – POZIOM 1
(AZURE TOWER level 1)

Schody skończyły się w (302), poszliśmy korytarzem do pierwszego rozwidlenia i skierowaliśmy się na zachód. Tam za iluzją ściany znaleźliśmy teleporter (303), który przeniósł nas do (304). Po otworzeniu drzwi znaleźliśmy lustrzaną tarczę (POLISHED SHIELD) i magiczny zwój powstrzymywania potworów (HOLD MONSTER). Za kolejnymi drzwiami znaleźliśmy teleporter, który przeniósł nas do (307). Stamtąd skierowaliśmy się do schodów (308) prowadzących na poziom drugi.

LAZUROWA WIEŻA – POZIOM 2
(AZURE TOWER level 2)

Kiedy schody skończyły się (309), poszliśmy na zachód, a później na północ. Znaleźliśmy się w pomieszczeniu, w którym były dwie magiczne statuetki (310) i (311). Kiedy na nie rzuciliśmy czar niszczenia magii (DISPELL









MAGIC) – dwa razy na jedną i raz na drugą – zniknęły ściany zamykające przejście na północ i na zachód. Kiedy weszliśmy do pomieszczenia na końcu zachodniego korytarza (312), napotkaliśmy staruszka, który prosił nas o nieco energii życiowej jednego z nas. Zgodziliśmy się i ten, który to zrobił uzyskał poziom doświadczenia.

Wróciliśmy do rozwidlenia dróg i poszliśmy na północ – za pierwszymi drzwiami napotkaliśmy pierwszego z bazyliszków (nazywam go tak, bo potrafił zamienić ciało w kamień). Tu wreszcie przydały się mieszki magicznego pyłu i czar STONE TO FLESH (kamień w ciało), które pozwalały na odczarowanie członków drużyny.

Weszliśmy do dużego pomieszczenia i skierowaliśmy się na wschód. Tam w bocznym korytarzu, za ruchomymi otworami w podłodze (313), znaleźliśmy kryształ ducha (SOUL GEM), w pomieszczeniu rojącym się wprost od bazyliszków (314). Wracając stamtąd wykorzystaliśmy chwilę, gdy wszystkie dziury w podłodze były zamknięte – jednak gdybyśmy w nie wpadli, to tylko byśmy się potłukli – znaleźlibyśmy się w (315), na pierwszym poziomie Lazurowej Wieży.

Poszliśmy na zachód i w pomieszczeniu (316) włożyliśmy do ornamentu w ścianie znaleziony ostatnio kryształ, podobnie jak klejnot ciała (BODY GEM), który znaleźliśmy w pomieszczeniu (318) za iluzyjną ścianą. Ostatni klejnot – serca (HEART GEM) znaleźliśmy po przeteleportowaniu się teleporterem (319), w korytarzu wiodącym na południe. Wróciliśmy stamtąd teleporterem, który przerzucił nas do (320). Gdy włożyliśmy ostatni z klejnotów do ornamentu, to otworzyły się drzwi (321) wiodące do północnej części piętra.

Na rozwidleniu dróg poszliśmy na zachód i północ. Przy kolejnym – wybraliśmy ponownie kierunek zachodni, a tam po naciśnięciu guzika (322), znajdującego się na południowej ścianie, po drugiej stronie rzędu otworów pojawił się potwór – gdy stanął na płycie (323). Rzuciliśmy w niego sztyletem – upadł na płytę i dziura najbardziej wysunięta na południe zamknęła się. Poszliśmy dalej, aż do miejsca (324), gdzie na podłodze napotkaliśmy mozaikę płyt naciskowych, wyzwalających ogniste kule.

Było to jedno z trudniejszych do przejścia miejsc – musieliśmy szybko wskoczyć w (325) aby uniknąć trafienia, a później, gdy pocisk przeleciał, do (326) i jeden krok na północ, aby zamknąć otwór w podłodze i uniknąć kolejnego pocisku. Teraz wróciliśmy do (326) i odskoczyliśmy do (329) (aby uniknąć trafienia). Po przełączeniu przełączników w (329) i (328) otworzyły się drzwi, wiodące na południe. Tam, w zaułku, znaleźliśmy zwój maga IMPROVED IDENTIFY i klucz muszli (SHELL KEY). Wyszliśmy stamtąd i weszliśmy do (331), gdzie był klucz do karmazynowej wieży (CRIMSON KEY), do (332) po lustrzaną tarczę (POLISHED SHIELD), by wreszcie otworzyć w (333) drzwi za pomocą klucza muszli. Za nimi znaleźliśmy usta (334), wyzywające nas na pojedynek.

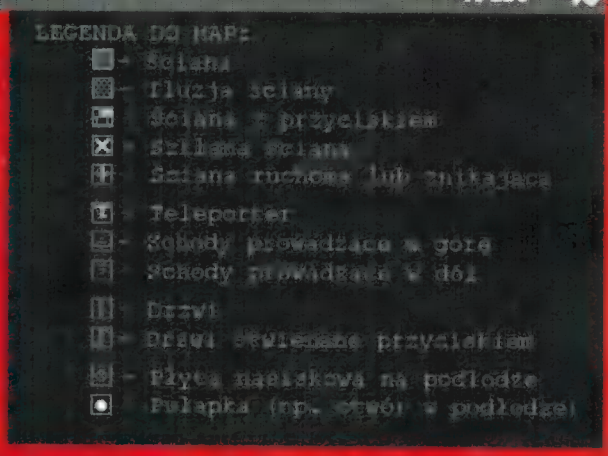
Miała być w nim jedna zasada – nie wolno było używać czarów, wywoływanych za pomocą magicznych ksiąg i klerykalnych symboli, które należało zostawić w południowym zaułku. Kiedy próbowaliśmy oszukać, zostaliśmy przeniesieni do (335) i napadnięci ze

wszystkich stron przez potwory. Wreszcie, po wykonaniu polecenia o pozostawieniu tamtych przedmiotów, zostaliśmy przeniesieni do (336), skąd przeszliśmy między potworami, przez iluzję, do (337). Teleportowaliśmy się i znaleźliśmy w (338). Tam musieliśmy potłuc, kilkakrotnie uderzając, szklaną ścianę (339); każde uderzenie powodowało rany. Kiedy już to zrobiliśmy, wyleczyliśmy rany w takim stopniu, w jakim było to możliwe i weszliśmy do teleportera (340). Znaleźliśmy się w (341) i tu odbył się pojedynek – pokonaliśmy wroga i zabraliśmy oko Talonu (EYE OF TALON). Poszliśmy na północ i przez iluzyjną ścianę dostaliśmy się do korytarza, na końcu którego był teleporter (343), który przeniósł nas do (344). Leżały tam, pozostawione przez nas, przedmioty i jeszcze jedna lustrzana tarcza.

Przez ścianę (345) przeszliśmy do głównego pomieszczenia i poszliśmy do (346). Tam był potwór, który po pokonaniu zostawił kryształowy klucz (CRYSTAL KEY), który posłużył nam do otwarcia drzwi (347). Za nimi był korytarz i pomieszczenie z przełącznikami – po przełączeniu (348) i (349) oraz naciśnięciu przycisku (351), szklane ściany zmieniły swój układ i mogliśmy zabrać amulet życia (AMULET OF LIFE) (352). Za drzwiami (353) był jedynie potwór, który nas zaatakował. Wróciliśmy teraz do (346) i weszliśmy na pole płyt naciskowych (354).

Aby przez nie przejść, należało zastosować pewną sztuczkę – z jednej strony, np. wschodniej, dojść do ruchomej ściany, cofnąć się po swoich śladach, teraz wejść na płytę ze strony zachodniej, rzucić coś na wschód i iść dalej na południe. Tam, w korytarzu, znaleźliśmy na zachodniej ścianie okrągłe wycięcie (351), po włożeniu do którego i wyjęciu oka Talonu otworzyły się przed nami drzwi na południe. Weszliśmy w korytarz, który przed nami odsłoniły; tam po stanięciu na płytę (356) zamknęły się za nami drzwi i ruszyły w naszą stronę trzy potwory. Pokonaliśmy je i ruszyliśmy na wschód, gdzie przycisk (357) otworzył drzwi. Weszliśmy na schody (358) prowadzące na poziom trzeci.





LAZUROWA WIEŻA – POZIOM 3
(AZURE TOWER level 3)

Wyszliśmy ze schodów (359) i zauważyliśmy iluzję ściany (360), a dalej były zamki na klucz muszli (361) i kryształowy klucz (362). Nie mieliśmy ich, więc przeszliśmy przez ścianę i stanęliśmy na płycie z lewej strony (363). Otworzyły się drzwi i ujrzeliśmy teleporter (364), który przeniósł nas do (365). Tam za drzwiami znaleźliśmy klucz muszli i teleporter (366), który przeniósł nas do (363). Teraz stanęliśmy na prawą płytę i prawe drzwi stanęły przed nami otworem. Weszliśmy w korytarz i doszliśmy do rzędu otwierających się dziur w podłodze. Najpierw należało przeskoczyć (kiedy otwór się zamknął) do (367), a później, gdy zamknęły się pozostałe dwa do (368). W pomieszczeniu, w wejściu do którego staliśmy, znajdował się teleporter (369), który przeniósł nas do (370).

Znaleźliśmy się przed dwoma strażnikami (371), którzy oznajmili nam, że nikt prócz Drana nie może tędy przejść. Kiedy nie chcieliśmy odejść – zaatakowali nas. Pokonaliśmy ich, a w ich zwłokach znaleźliśmy kryształowy klucz. Poszliśmy na wschód – w (372) leżała lustrzana tarcza. Teraz skierowaliśmy się na zachód i przez iluzję ściany (373) przeszliśmy na północ. Po przejściu przez to pomieszczenie, napotkaliśmy usta w ścianie oznajmiające, że są tu intruzi i wzywające straż. Poszliśmy dalej na północ – tam w (375) znajdowała się płyta – pułapka: otwierała drzwi, ale powodowała także przeskok błyskawicy. Weszliśmy do pomieszczenia; drzwi zamknęły się za nami, gdy stanęliśmy na płycie (376). Pokonaliśmy strażników i poprzez krążące ogniste kule przeszliśmy do (377), skąd zabraliśmy buty Brahmy (BRAHMA'S BOOTS) i zwój czaru lodowej burzy (ICE STORM). Kiedy to zrobiliśmy, na wszystkich rogach (północno-wschodnim, północno-zachodnim, południowo-wschodnim i południowo-zachodnim) pojawiły się ściany. Teraz szybko pobiegliśmy do (378), gdzie na zachodniej ścianie był przycisk, otwierający ścianę obok.

Przy końcu nowo otwartego korytarza znajdował się przycisk (379), który naciśnięty, spowodował otwarcie drzwi prowadzących na północ – za nimi były dwie płyty naciskowe, wyzwalające ognistą kulę z południa. Nie zważając na potwora, nacisnęliśmy więc przycisk (380), który zamknął drzwi.

Po pokonaniu kilku przeciwników znaleźliśmy w (381) lustrzaną tarczę, a w (382) dźwignię, która otworzyła ścianę obok. Po kilku uderzeniach w szklaną ścianę – znaleźliśmy w (383) gwiezdny ogień (STARFIRE), pozwalający na rzucenie czaru mistycznej obrony (MYSTIC DEFENCE) dla całej drużyny.

Po włożeniu i wyjęciu ostatniego znaleziska do płaskorzeźby w ścianie (384), otworzyły się drzwi obok. Poszliśmy na południe i w odgałęzieniu korytarza ukrytym za iluzją (385), znaleźliśmy lustrzaną tarczę, mapę i opończę Jonasa (JONES' CLOAK).





Kiedy wyszliśmy z tego korytarza w (387), zobaczyliśmy wizję Khelbana, która przekazała [illegible] wiadomości i teleportowała amulet



zmartwychwstania (AMULET OF RESURRECTION). Później nacisnęliśmy przycisk obok i drzwi otworzyły się. Kiedy weszliśmy do pomieszczenia, stanęliśmy na płycie, która zamknęła drzwi za nami. Naciśnięcie przycisku na zachodniej ścianie (388) spowodowało otwarcie kolejnych drzwi. Wyszły zza nich dwa potwory, które pokonane pozostawiły ząb (TOOTH). Włożyliśmy go do płaskorzeźby (398) – spowodowało to zniknięcie ściany obok. Tutaj znaleźliśmy kolejną procę i ujrzeliśmy wizję Drana Draggore, który znów groził nam i nabijał się z nas.

Poszliśmy na północ korytarzem, który odsłoniła ściana. Na zakręcie znaleźliśmy kamień (390), zabraliśmy go i poszliśmy dalej. Weszliśmy do dużej komnaty z mozaiką płyt naciskowych na podłodze i dwoma teleporterami, na dwóch przeciwległych krańcach sali. Były tam także zamknięte drzwi i dwa rzędy płyt naciskowych ukrytych za szklanymi ścianami. Wpadliśmy na pomysł, aby rzucać różnymi przedmiotami w teleportery: najpierw nacisnąć kilka płyt a później coś rzucić. Po kilku eksperymentach domyśliliśmy się jak to działa: najpierw należy nacisnąć płytę leżącą przed teleporterem, a później kolejno, wszystkie od południa na północ: przeszliśmy po (393) i (391) i rzuciliśmy kamień w północny teleporter, później (393) i (392), (393) i (395); teraz przyszła kolej na południowy teleporter: (394) i (391), (394) i (392), (394) i (395). Wtedy otworzyły się drzwi (395) i zniknęły środkowe szklane ściany – w ten sposób mogliśmy odzyskać nasze przedmioty oraz w (396) zwój ściany mocy (WALL OF FORCE). Poszliśmy teraz północnym korytarzem (395) do wyjścia (397).

Czekało nas teraz trochę wędrówki po schodach: (398) do (399) i schodami do (400). Tutaj poszliśmy korytarzem i zobaczyliśmy komnatę z poruszającymi się dziurami w podłodze – udało się nam to przejść w następujący sposób: kiedy zniknęła dziura przed nami (401), poszliśmy za nią aż do północnej ściany pomieszczenia, po czym, gdy zamknął się wschodni otwór, weszliśmy na schody (402). Wyszliśmy z nich w (403) i znów natknęliśmy się na komnatę otworów – teraz, gdy zamknął się otwór przed nami, weszliśmy na niego, później na wschodni, potem za znikającym otworem na południe, aż do ściany i na zachód, do wyjścia. Weszliśmy na schody (405) i znaleźliśmy się w (406). W dużym pomieszczeniu znaleźliśmy za teleporterem (407) magiczny pierścień i klucz z kryształu. Kiedy teleportowaliśmy się, znaleźliśmy się w (363), przeszliśmy przez iluzję, po czym otworzyliśmy zamki (361) i (362). Zniknęła szklana ściana (408) i schody na poziom czwarty stanęły otworem.

LAZUROWA WIEŻA – POZIOM 4
(AZURE TOWER level 4)

Znaleźliśmy się w komnacie (409), w której był teleporter przenoszący do (411). Poszliśmy na wschód, gdzie w (412) była płaskorzeźba ostrzegająca nas – otworzyła nam także drzwi i mogliśmy iść dalej na wschód. Tu, w pomieszczeniu (413) były haki, po umieszczeniu na nich sześciu lustrzanych tarcz, otworzyły się drzwi (414). Tarcze, zgodnie z radą strażnika, zabraliśmy, by chroniły nas przed meduzami strzegącymi labiryntu. Przed nami była dość długa wędrówka – układ ścian na mapie nie był taki cały czas – ściany poruszały się. W pewnym zaułku (415) znaleźliśmy ząb i ruszyliśmy dalej, tocząc boje z duchami zamęczonych ludzi i meduzami, potrafiącym nas sparaliżować. W długim korytarzu wiodącym na północ, natknęliśmy się na obracaczkę – zmieniała nam kierunek marszu z północnego na południowy.



Kiedy już dostaliśmy się do północnej części tego labiryntu, ujrzeliśmy przycisk (417), który otworzył drzwi obok. Po zabiciu meduz, które tam były, znaleźliśmy w (418) kamienny sztylet (STONE DAGGER) i zwój niewidzialności dziesiątego stopnia (INVISIBLITY 10°). Teraz ruszyliśmy na północ, wschód i na południe, gdzie w dużym pomieszczeniu musieliśmy zamknąć na każdej płycie naciskowej (419–422 w takiej właśnie kolejności) po jednej meduzie. Pewnie nie byłoby to takie proste, gdyby nie fakt, że nasz mag był już wystarczająco doświadczony, by rzucać zaklęcie zatrzymywania potworów (HOLD MONSTER). Kiedy już to zrobiliśmy, otworzyły się przed nami drzwi (423) i poszliśmy nowo otwartym korytarzem na północ. Tam, w pewnym pomieszczeniu, znaleźliśmy dwie sterty kości i ukrytą pod nimi rękojeść Talonu (HILT OF TALON) w (424) oraz czar kamienienia (FLESH TO STONE). Na północnej ścianie pomieszczenia (426) był przycisk, który spowodował zniknięcie ściany zamykającej korytarz na wschód (z którego chętnie skorzystaliśmy).

Kiedy przed zamkniętymi drzwiami (427) ujrzeliśmy rzeźbę potwora bez zęba, to skwapliwie naprawiliśmy ten brak, dzięki czemu drzwi się otworzyły. W pomieszczeniu tym, za gobelinem na północnej ścianie w (428), ukryty był czar stożka zimna (CONE OF COLD), który wypadł gdy go dotknęliśmy. Poszliśmy dalej na południe i niebacznie stanęliśmy na płytę (429) – dookoła nas pojawiły się szklane ściany i Dran znów ukazał się naszym oczom. Strącił nas do więzienia lodowych gigantów...

Jeśli jesteś ciekaw co wydarzyło się dalej, zamów już dziś następny numer „Computer Studio", w którym to zamieszczony będzie ostatni już odcinek opisu gry „Eye of the Beholder II".

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

Po niewątpliwym sukcesie pierwszej, posiadającej pełne prawa autorskie do filmu „Star Wars" Georga Lucasa, gry „X-Wing", firma LucasArts postanowiła pójść za ciosem i wydała serię upgrade'ów, nie licząc CD-ROM'owskiej wersji programu zatytułowanej „Rebel Assault". Pierwszy z nich: „Tour of Duty IV – The Imperial Pursuit", zawiera 20 dodatkowych misji i do programu podstawowego nie wnosi żadnych nowości, tak pod względem grafiki jak i poszczególnych rozwiązań. Dlatego ograniczymy się poniżej jedynie do dokładnego opisu nowych misji, natomiast wszystkich zainteresowanych obsługą programu, praktycznymi poradami dla nie wprawionych pilotów oraz opisem pierwszych 3 tur zapraszamy do numerów 5/93 i 6/93 „CS".



X-WING

HISTORIA TAKA JAK INNE...

Po zniszczeniu przez Sprzymierzonych straszliwej broni Imperium – Gwiazdy Śmierci i zawarciu przez nich nowych sojuszy, podstępny Imperator Palpatine nie tylko nie zrezygnował z dalszej walki, ale wysłał przeciw Rebeliantom następną potężną flotyllę. Siły Imperium okazały się tak ogromne, że mimo znacznie większych niż dotychczas możliwości, Sprzymierzeni musieli uciekać z jednej z największych swoich baz na planecie Yavin.

MISJA 1 – „Escort Corvettes Fleeing Yavin" (Eskorta uciekających z Yavin korwet)

Twoim głównym zadaniem jest ochrona pięciu korwet. Ucieczka zajmie im około 17 minut. Będą tam również cztery frachtowce z ładunkiem żywności. Jeśli dostaną się pod ogień nieprzyjaciela zostań przy korwetach – i tak im nie pomożesz.

(*) Bombowce wroga są Twoim głównym celem. Nie pozwól odpalić im torped! W sumie przybędzie 18 nieprzyjacielskich maszyn. Zostaniesz także zaatakowany przez myśliwce. Możesz je zestrzelić, lecz skoncentruj się raczej na bombowcach.

MISJA 2 – „Provide Area Protection" (Zabezpieczenie obszaru)

Patroluj obszar oznaczony bojami nawigacyjnymi. Osłaniaj lecący konwój i niszcz przybywające jednostki wroga. Twoja misja zakończy się wraz z ucieczką konwoju.

(*) W 5 i 12 minut po rozpoczęciu misji przybędą wrogie transportowce. Zniszcz je nim odpalą torpedy w kierunku frachtowców Sprzymierzonych.

MISJA 3 – „Ambush of the Cruiser Maximus" (Ewakuacja krążownika Maximus)

Krążownik „Maximus" stracił w walce swe osłony i załoga zmuszona jest ewakuować się z jego pokładu. W czasie, gdy para A-Wingów będzie wiązać walką znaczne siły przeciwnika, Ty wraz ze swoim skrzydłowym ochraniaj uciekające w kierunku fregaty „Anvil" promy i transportowce.

(*) Naprawdę zagrożone są jedynie promy. Skonfiguruj swoje systemy energetyczne tak, aby osiągnąć maksymalną prędkość i jak najszybciej dotrzeć do zagrożonych statków. Przechwyć ścigające wahadłowce, myśliwce grupy „Theta" oraz szwadrony bombowców „Alpha" i „Delta".

MISJA 4 – „Protect the Frigate Anvil" (Ochrona fregaty Anvil)

W tej samej bitwie, co krążownik „Maximus", fregata „Anvil" została ciężko uszkodzona. W pobliże fregaty „Anvil" przybędzie zatem korweta „Luahu" z niezbędnymi częściami zamiennymi na pokładzie. Twoim zadaniem jest ochrona obu statków do czasu, kiedy oba wejdą w hiperprzestrzeń.

(*) Zostaniesz zaatakowany przez cztery kanonierki i około dziesięciu bombowców i przechwytywaczy nieprzyjaciela. Skoncentruj się głównie na bombowcach. Zignoruj przechwytywacze do czasu, aż wszystkie wrogie bombowce zostaną zniszczone.

MISJA 5 – „Abandon Ship!" (Opuścić statek)

Fregata „Anvil" została ponownie uszkodzona. Tym razem nie ma czasu na jej reperację i załoga musi opuścić statek. Ty odpowiadasz za



bezpieczeństwo uciekających transportowców i korwety „Hart". Wraz z Tobą teren będzie patrolować oddział Y-Wingów. Po pomyślnej ewakuacji i ucieczce załogi musisz jeszcze zniszczyć fregatę, aby nie dostała się w ręce wroga.

(*) Szybko przechwyć i zniszcz kanonierki „Mu". Kiedy przybędzie korweta „Viper 7" rozkaż skrzydłowemu, aby ją zniszczył. Ty w tym czasie zestrzel pojawiające się transportowce wroga. Następnie wraz ze skrzydłowym wyeliminuj z dalszej walki korwety „Viper 1" i „2", po czym wyślij skrzydłowego, by ten przechwycił przybywa-



jące kanonierki. Korzystając z chwili spokoju rozwal fregatę „Anvil" i uciekaj do domu.

MISJA 6A – „Guard Repair Operations" (Ochraniaj reperację „Op Musa")

Przewożący ważny transport żywności frachtowiec „Op Mus" został uszkodzony. Transportowiec „Jaamn" dostarczy jednak odpowiednich mechaników do jego reperacji. Sama naprawa zajmie około 10 minut. Twoim zadaniem jest ochrona obu statków do czasu ich ucieczki.

(*) Będziesz atakowany przez kilkanście kanonierek. W 7 minut i 20 sekund po rozpoczęciu misji przybędzie neutralny frachtowiec osłaniany przez grupę Y–Wingów. Zignoruj ich i kontynuuj walkę z kanonierkami.

MISJA 6B – „Protect Vital Supply Container" (Ochraniaj kontener z cenną zawartością)

Pełen żywności kontener „D3RM3" został porzucony w systemie Lesser Plooriod. Dowództwo wysłało frachtowiec „Trips", aby przejął jego ładunek. Ty osobiście odpowiadasz za bezpieczeństwo transferu.

(*) W chwilę po Twoim przybyciu z pobliskiej fregaty wystartują bombowce z eskortą czte-



rech myśliwców. Szybko zniszcz bombowce i przez moment pobaw się z myśliwcami. Specjalnie zmodyfikowana korweta przybędzie w 3 minuty i 18 sekund po rozpoczęciu misji. 48 sekund później wystartuje z niej pojedynczy bombowiec. Użyj wszystkich swoich torped, aby zniszczyć korwetę nim poderwą się z niej wrogie maszyny.

MISJA 7 – „Hide and Seek" (Zabawa w chowanego)

Korzystając z osłony meteorytów imperialny konwój został wciągnięty w pułapkę. Wywiad donosi, że jeden z transportowców przewozi żywność. Twoim zadaniem jest zidentyfikowanie i unieruchomienie go. W chwilę potem w pobliżu zgrupowania pojawi się transportowiec „Raider" osłaniany przez dwa X–Wingi. Ma on za zadanie przejąć zdobytą żywność. Osłaniaj go.

(*) Transportowcem, który Cię interesuje jest „Kappa 6". To jego musisz unieruchomić. W 2 minuty i 6 sekund po rozpoczęciu misji przybędzie pięć uzbrojonych transportowców oraz trzy promy, które Cię zaatakują. 4 minuty później pojawią się też trzy kanonierki. Wszystkie je musisz zniszczyć.

MISJA 8A – „Clear Minefield at Jump Point" (Zniszcz pole minowe)

Twoje zadanie jest proste – zniszcz wszystkie miny.

(*) Skonfiguruj swoje systemy energetyczne na maksymalne doładowanie osłon i laserów. Miny muszą być zniszczone w ciągu 7 minut, aby uniknąć strat wśród przybywających statków. Tak więc bądź szybki!

MISJA 8B – „Destroy Imperial Comm Sat" (Zniszcz imperialnego satelitę komunikacyjnego)

Imperialny satelita komunikacyjny jest ochraniany przez pole minowe i korwety. Twoim zadaniem jest zniszczenie satelity, korwetą zajmą się sprzymierzone z Tobą Y–Wingi.

(*) Skoncentruj się głównie na minach i satelicie. Nie zapomnij, że masz sześć torped, którymi możesz zniszczyć którąś z korwet. Zostaniesz także zaatakowany przez trzy kanonierki – jeśli chcesz możesz je zniszczyć.

MISJA 9 – „Guard Cargo Transfer Area" (Ochraniaj przerzut żywności)

Twoim zadaniem jest osłona transferu żywności między trzema frachtowcami Sprzymierzonych, a trzema statkami Ghorina.

(*) W sumie zostaniesz zaatakowany przez czternaście kanonierek (7 grup po dwa statki w każdej) i dziesięć transportowców (2 grupy po dwa statki i 2 po trzy). Szczególnie uważaj na te ostatnie ponieważ są uzbrojone w torpedy.

MISJA 10 – „Grain Snatch" (Przejmij imperialne zapasy żywności)

Szpiedzy Sprzymierzonych donieśli, że w jednej ze słabo bronionych baz Imperium przechowywane są znaczne ilości żywności. Zidentyfikuj kontener z żywnością i poczekaj, aż przybyły frachtowiec „Sarsuma" przejmie jego zawartość.

(*) Najpierw zniszcz wszystkie myśliwce i zidentyfikuj wszystkie kontenery. W chwilę potem frachtowiec Imperium przywiezie jeszcze jeden kontener – to w nim będzie żywność. Pod koniec misji pojawi się także niszczyciel i zniszczy „Sarsumę" – nie przejmuj się tym, misja i tak zostanie zaliczona.

MISJA 11 – „Capture Ghorin's Y–Wings" (Przechwyć Y–Wingi Ghorina)

Osłaniana przez sześć Y–Wingów korweta „Halifax" przewozi dużą ilość pieniędzy. Unieruchom wrogie Y–Wingi i korwetę „Halifax". Chwilę potem pojawią się trzy promy oraz transportowiec, które przechwycą wrogie maszyny. Przejęte Y–Wingi wylądują na pokładzie krążownika „Maria". Kiedy transportowiec przechwyci ładunek korwety zniszcz ją.

(*) Najpierw odpal cztery torpedy w kierunku korwety „Halifax" i unieruchom ją. Następnie unieruchom wszystkie Y–Wingi i ochraniaj całą operację.

MISJA 12A – „Raid on Imperial Storage" (Rajd na imperialną bazę zaopatrzeniową)

Twoim zadaniem jest zniszczenie imperialnej bazy zaopatrzeniowej. Musisz zestrzelić wszystkie frachtowce i kontenery, a także miny i satelity. Wywiad donosi, że w bazie tej przebywa też wroga fregata. Do walki z nią wysłany zostaje krążownik „Cathleen".

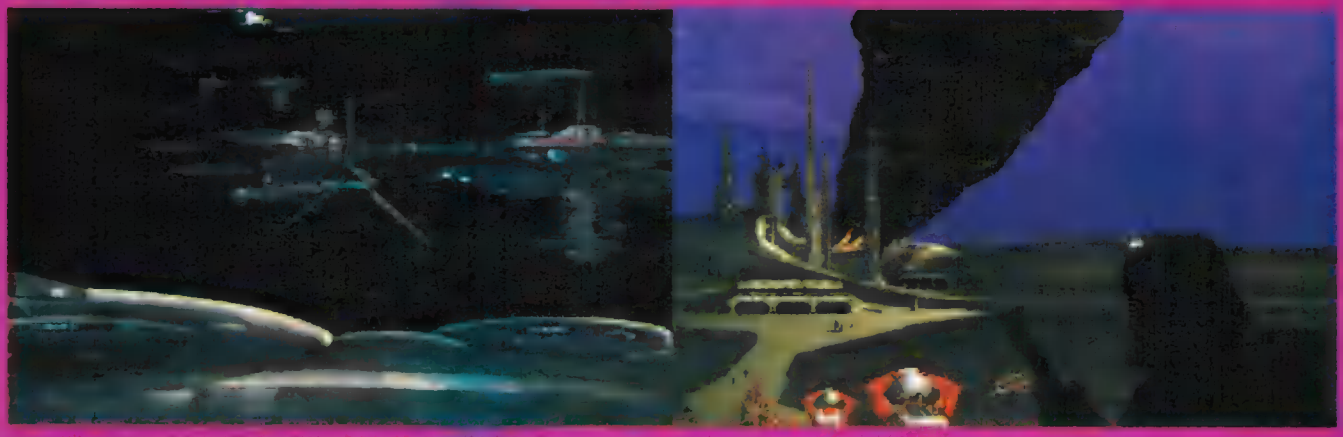
(*) Twoim pierwszym celem powinny być uciekające frachtowce. Trzeci frachtowiec przybędzie 5 minut po rozpoczęciu misji. Jego także musisz zniszczyć. W sumie zostaniesz zaatakowany przez cztery wahadłowce, grupę kanonierek i cztery ulepszone przechwytywacze (TIE Advenced Interceptor).

MISJA 12B – „Corvette Alley" (Atak na konwój imperialnych korwet)

Przechwycone podczas ostatniej misji Y–Wingi „Ghorina" zaatakują imperialny konwój z żywnością. Ochraniaj Y–Wingi i zniszcz wszystkie pozostawione przez nie korwety.

(*) Nie przejmuj się zbytnio wrogimi Y–Wingami, a torpedy zachowaj na korwety. Kiedy wszystkie Y–Wingi zostaną zniszczone, a pozostaną jeszcze jakieś korwety odpal w ich kierunku torpedy. Warunkiem pomyślnego za-





kończenia misji jest zniszczenie wszystkich korwet.

MISJA 13 – „Grain Exchange"
(Wymiana żywności)
Wraz z grupą Y–Wingów „Gold" atakujesz wrogi konwój z żywnością. Zadaniem Y–Wingów „Gold" jest unieruchomienie wszystkich innych statków (promy i transportowce). Musisz też zniszczyć oddział wrogich Y–Wingów. Po unieruchomieniu nieprzyjacielskich statków przybędą okręty Sprzymierzonych, aby wymienić ich załogi.
(*) Szybko zniszcz wrogie Y–Wingi i odpal po kilka torped w kierunku każdego frachtowca. Uważaj, żebyś ich nie zniszczył! Następnie unieruchom wszystkie inne statki. W 13 minut po rozpoczęciu misji pojawią się maszyny Imperium. Związ je walką i nie pozwól, aby zniszczyły którykolwiek z Twoich statków.

MISJA 14 – „Confirm Grain Delivery"
(Zidentyfikuj transport z żywnością)
Imperialna fregata „Elite" oczekuje na transport żywności. Jeden z transportowców przewozi zatrutą żywność. Twoim zadaniem jest zidentyfikowanie wszystkich przybywających transportowców.
(*) Transportowiec, który Cię interesuje przybędzie 6 minut i 18 sekund po rozpoczęciu misji. Uważaj na ulepszone przechwytywacze – są naprawdę niebezpieczne.

MISJA 15 – „Steal Advanced TIE Fighter"
(Przechwycenie ulepszonych przechwytywaczy)
Dowodzisz atakiem na imperialną bazę naprawczą, w której testowane są ulepszone przechwytywacze. Twoim zadaniem jest zniszczenie pola minowego. W tym czasie Twój skrzydłowy zniszczy przybywające promy. Gdy unieszkodliwisz wszystkie miny przybędzie frachtowiec „Ashanti", aby przejąć zawartość jednego z kontenerów. Po skończonej operacji rozwal wszystkie pozostałe kontenery.
(*) Twój skrzydłowy zniszczy promy i większość kontenerów. Ty w tym czasie oczyść teren z min. Tylko dwa z obecnych tutaj ulepszonych przechwytywaczy są niebezpieczne – pozostałe są unieruchomione. Zniszcz je szybko, a także przechwyć przybywające kanonierki. Pod koniec misji pojawią się dwie korwety i transportowiec – je także musisz zniszczyć.

MISJA 16A – „Escort Convoy to Jump Point" (Ochrona konwoju)
Twoim zadaniem jest ochrona uciekającego konwoju. Składa się on z trzech grup po dwie korwety i frachtowca w każdej. Każda następna grupa pojawi się po ucieczce poprzedniej. Twoja misja zakończy się wraz z ucieczką ostatniej z grup.

(*) Najpierw zostaniesz zaatakowany przez cztery kanonierki. W 7 minut i 18 sekund po rozpoczęciu misji pojawi się też wroga fregata, z której wystartują bombowce i przechwytywacze. Przechwytywaczami zajmij się dopiero wtedy, gdy zniszczysz wszystkie bombowce.



MISJA 16B – „Support for Possible Allies"
(Wesprzyj ewentualnych sprzymierzeńców)
Twoim zadaniem jest ochrona neutralnego konwoju zaatakowanego przez Imperium. Gdyby wróg przypuścił atak na większą skalę zostaniesz wsparty przez oddział złożony z krążownika „Maria", fregaty „Whitehawk" oraz kilku X–Wingów i A–Wingów.
(*) Rozkaż swojemu skrzydłowemu, aby zniszczył ulepszone przechwytywacze. W tym czasie zajmij się bombowcami. Nie pozwól, aby którykolwiek z nich Ci uciekł. Zignoruj ulepszone przechwytywacze do czasu, aż wszystkie bombowce zostaną zniszczone.

MISJA 17 – „Attack the Frigate Red Wind"
(Atak na fregatę „Red Wind")
Kolejnym celem wyznaczonym przez dowództwo jest fregata „Red Wind". Twoja misja polega na zniszczeniu pola minowego otaczającego fregatę, a także osłanianiu przybywających korwet.
(*) W sumie fregatę zaatakuje dziewięć korwet (trzy grupy po trzy statki). Na początku szybko zniszcz miny, a później zestrzeliwuj pojawiające się bombowce. Zignoruj wszystkie frachtowce, transportowce i promy. W wolnych chwilach możesz też wesprzeć korwety.

MISJA 18 – „Capture Imperial Gunboats"
(Przechwyć imperialne kanonierki)
Zaatakuj i unieruchom wszystkie kanonierki wroga. Zniszcz również wszelkie statki ochraniające bazę. Wahadłowiec „Leary" dostarczy komandosów, którzy przejmą kanonierki. Zdobyte statki wylądują na pokładzie krążownika „Cathleen".
(*) Odpal sześć torped w jedną z korwet, a następnie po dwie w każdą z pozostałych. Rozkaż skrzydłowemu, aby Ci pomógł. Nie atakuj kontenerów do czasu przejęcia kanonierek.

MISJA 19 – „Capture Corvette X"
(Przechwyć korwetę „X")
Osłaniany przez przechwycone podczas ostatniej misji kanonierki, zidentyfikuj i unieruchom korwetę wyposażoną w nowy rodzaj osłony. Gdy to uczynisz w pobliżu pojawi się transportowiec „Storm" z grupą uderzeniową na pokładzie, która przejmie korwetę. Osłaniaj oba statki do czasu ich ucieczki.
(*) Odpal sześć torped w kierunku korwety sąsiadującej z interesującym Cię okrętem. Pozostałe dwie torpedy skieruj w korwetę z nową osłoną. Unieruchom ją.

MISJA 20 – „Defend the Ram's Head"
(Osłaniaj korwetę „Ram's Head")
Korweta „Libra" dostarczy na pokład korwety „Ram's Head" niezbędny personel. Ty odpowiadasz za bezpieczeństwo transferu. Zniszcz wszystkie pojawiające się statki wroga zanim te zdołają zaatakować korwety.
(*) Kiedy pojawi się imperialna fregata, szybko poleć w jej kierunku. Przechwyć bombowce nim zdołają odpalić torpedy. Atakujące Cię myśliwce i ulepszone przechwytywacze postaraj się zignorować. W 9 minut po rozpoczęciu misji pojawi się wroga korweta, a w 10 minut i 30 sekund grupa transportowców, więc zachowaj kilka torped.

opracowanie: G. Garbowski „Giraffe"
i B. Bandosz „Napalm"
w oparciu o wersję na IBM PC

Jakże zmienny jest ten świat. Jeszcze do niedawna MicroProse gustowało jedynie w symulatorach, aż tu nagle jedna, druga, trzecia przygodówka – myślę tu o „Rex Nebular", „Return of the Phantom", a wreszcie „DragonSphere". Było to trochę ryzykowne posunięcie, gdyż nie wiadomo, czy z tego wszystkiego nie powstanie jakiś śmieć. Na szczęście tak się nie stało, a te przygodówki przyniosły firmie jeszcze większą sławę i rozgłos.

Cała akcja gry toczy się w średniowieczu. Nie brak tam oczywiście czarnoksiężników, magii, smoków, potworów i tym podobnych ciekawostek, uprzyjemniających grę. Ty jesteś osobą, która może zapobiec wielkiemu nieszczęściu, przeciwstawić się magii i pokonać siły nieczyste. Co i jak trzeba zrobić, dowiesz się grając w „DragonSphere". ■



WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ TAK...

Oglądamy sobie wprowadzenie do gry i co widzimy? Ano z zamku wyjeżdżają TTN (Trzej Tajemniczy Nieznajomi). Jadą smocznо (no, bo przecie nie konno, n'est ce pas?) na wzgórze, z którego mogą obserwować górę, gdzie miała pojawić się Wieża – gniazdo złych czarów i niejakiego Sanwe – w tej grze pełni on rolę „Dyżurnego Drania". Król rozkazał swemu zaufańcowi, czarodziejowi NerTom zabrać się do dzieła. Ów podjechał do wieży i rozpoczął snucie swoich czarów. Skutek był taki, że w powietrzu pojawił się ognisty Rycerz, z wieży zaś wyleciał Smok (stara zasada fizyki – każda akcja wywołuje równą jej i przeciwnie skierowaną reakcję). Rycerz (choć nie bez wysiłku) załatwił smoka odmownie i otoczył wieżę osłoną, przez którą nie mogły przejść złe moce. Sanwe – pustelnik z konieczności – poprzysiągł zemstę i trudno mu się dziwić. NerTom zostawił Magiczną Sferę – kulę ze smokiem w środku, która przedstawiała stan osłony. Kiedy szkło pęknie, Sanwe wydostanie się na zewnątrz (to taki rodzaj Urządzenia Wczesnego Ostrzegania) i urządzi wszystkim kęsim (diabli wiedzą, czemu nie kąsim). Minęło dwadzieścia lat i król przeniósł się na karty Historii umierając i zostawiając synowi... hm... nabrzmiewający problem. Syn został koronowany na króla (logiczna kolej rzeczy). Po koronacji zwyczajem większości królów, poszedł odpocząć do swojej komnaty (historycy rzadko o tym wspominają, a przecież to logiczne). Ktoś wszedł do pokoju... Budzisz się rankiem w swoim pokoju. Osoba, która weszła, powiadamia Cię, że kula zaczęła pękać (o w mordę!) i że powinieneś już wstać. Nie ma co, miłe przebudzenie!

Chociaż to nawet przyjemnie zobaczyć z samego rana jakąś ładną buzię, ale wstawać się nie chce.

Twoje rozmyślania przerwał głos oznajmujący, że za 10 minut masz się stawić w Cuncil Room. To ten pokój gdzie odbywają się obrady. Z wielkim trudem zwlekłeś się z łóżka. Po przemyciu pyska wodą i zmianie odzieży jesteś gotowy do pełnienia obowiązków króla.

Miałeś już wyjść, gdy Twój wzrok zatrzymał się na małej książce leżącej pod oknem.

Otwórz książkę (book) leżącą na sofie. Pośród wielu linijek tekstu zauważysz dwa dziwne zdania: „How Do I Love Thee, Let Me Count The Ways". Soft! „What Light Throught Yonder Window Breaks". Zapamiętaj je.

Przejdź teraz dwa ekrany w dół. Znajdziesz się w bibliotece. Ciekawie wygląda to długie malowidło, znajdujące się po prawej stronie pomieszczenia. Podejdź do niego i spróbuj je przesunąć. Udało się. Odkryłeś za nim coś w rodzaju drzwi. Nie mają one jednak żadnej klamki lub innego mechanizmu otwierającego. Przyjrzyj się książkom leżącym na półce (Bookshelf). Spróbuj wziąć jedną. Niestety nie da rady. Może więc zdziałasz coś siłą? Pociągnij książkę do siebie. Dziwny odgłos i oto ścia-



na za malowidłem przesunęła się. Ukazały się kolejne drzwi, jednak jak na złość, te także nie mają klamki, a więc nie można ich otworzyć.

Przejdź się teraz do sali tronowej. Gdy tylko tam wejdziesz, Twój brat zerwie się z tronu. To dziwne. Ty przecież jesteś królem i tylko Ty masz prawo zasiadania na tronie. Zachowanie brata wydało Ci się podejrzane, ale machnąłeś na to ręką. Zresztą, braciszek i tak się szybko ulotnił.

Pomiędzy dwoma krzesłami znajduje się szklana kula (Dragonsphere) – podarunek od nadwornego magika, tego samego, który uwięził Sanwe w wieży. Kula powoli pęka, nie ma więc czasu do stracenia.

Przejdź więc do sali obrad (Council Room). Spotkasz tam swoją żonę oraz matkę. One też wyrażą swoje zaniepokojenie obecną sytuacją. Krok po kroku, Sanwe wydostaje się ze swego więzienia. Aby go powstrzymać, musisz go zgładzić. Matka ofiaruje Ci czarodziejski miecz (Sword) i kamień (Shieldstone). Po chwili zostaniesz sam. Zabierz ze stołu miecz i kamień.

Udaj się teraz z powrotem do sali tronowej i wyjdź przez drzwi po prawej stronie. Znajdziesz się w pomieszczeniu, pośrodku którego sprzątaczka gorliwie wyciera, ciągle tan sam, kawałek podłogi. Jest mało rozmowna tak, że nie warto nawet zaczynać z nią konwersacji. Zabierz tylko kielich (Goblet), który leży na stole po lewej stronie oraz kość (Bone), z prawej części pomieszczenia. Wyjdź przed zamek. Czekają tu na audiencję trzej ambasadorowie. Porozmawiaj z ambasadorem Zmiennokształtnych (Shapechanger), siedzącym po lewej stronie ekranu. Powie Ci on, że ich rasa, za swe umiejętności zmieniania kształtów, nie jest zbyt lubiana przez inne. Prosi Cię też, byś odwiedził ich królestwo i porozmawiał z ich Mędrcem. Porozmawiaj teraz z ambasadorem Synow Pustyni (Soptus Ecliptus). On Cię poprosi, abyś udał się do Kalifa, zamieszkującego pustynię. Obdarzy Cię również sentencją „Jeżeli się nie przygotujesz, to się spóźnisz". Jest to odkrywcze mniej więcej tak, jak owa słynna przepowiednia ludowa „Jeśli na świętego Prota jest pogoda albo słota, to na świętego Hieronima deszczyk jest, albo go ni ma". Porozmawiaj też z ambasadorem Ludu Skrzatów (Faerie). Ambasador wyjaśnia, że FairOne oznacza



w ich języku ludzi oraz, że Król Motyl chce się z Tobą widzieć. Psiakość, zapowiada Ci się dzisiaj ciężki dzień. Porozmawiaj z kupcem (Merchant) i poproś go o owoce (Fruit). Idź w prawo. Pojawi się mapa (naturalnie magiczna). Wybierz krainę Zmiennokształtnych (Slathan ni Patan).

SLATHAN NI PATAN

Kiedy przyjdziesz na miejsce, zatrzymają Cię dwaj strażnicy. Przedstaw się jako Król (a co?). Strażnicy nie chcą Cię wpuścić, bo wszak każdy Zmiennokształtny może się pod Ciebie podszyć i jako Ty wyjść z krainy. Po krótkiej kłótni z nimi powiedz, że dasz im zastaw w zamian za wpuszczenie do środka. Łapówka w krainie czarów! Hańba! Daj im owoce. Kiedy strażnicy zaczną Cię łajać (a czemuż to u licha, sami się przymawiali!) wyjaśnij, że to nie łapówka, tylko zastaw. Gdy będziesz wychodził, musisz zapytać o ten przedmiot, aby strażnicy wiedzieli, że nie jesteś oszustem. Idź w prawo. Dojdziesz do jeziorka, wewnątrz którego czyha niezbyt urodziwy Potwór (Pool monster). Rzuć w potwora magicznym kamieniem (Shieldstone). Potwór uwięźnie w kuli, a Ty weź obcięte macki (Tentacles). Idź w prawo. Spotkasz Mędrca (Shifter), o którym wspominał ambasador. Porozmawiaj z nim. Na pytanie kim jesteś, odpowiedz zgodnie z prawdą. Zapytany, dlaczego Ty i Twoja rasa tak bardzo prześladują Zmiennokształtnych odpowiedz, że ich własna nienawiść nie pomaga w poprawie sytuacji. Mędrzec da Ci magiczny kamień (Polystone), który ma moc zamienienia się w każdy inny przedmiot, który posiadasz.

Mędrzec powie Ci też, abyś odwiedził Jaskinię Czarów. W jaskini zobaczysz wizję, w której jeden człowiek zabija drugiego. Postacie wydają Ci się znajome, więc od razu naszła Cię myśl, czy przypadkiem to nie Ty jesteś ofiarą. Natomiast zabójcą mógłby być Twój zazdrosny brat. Nie, to niemożliwe! Szybko odegnałeś od siebie tę ponurą myśl.

Gdy tylko scena się skończyła, na ziemi przed Tobą pojawiła się lalka (Doll). Przedstawia ona Ciebie, tylko skąd się tu wzięła i po co Ci ona. Weź ją i wyjdź na zewnątrz.









Wejdź do namiotu. Rozmowa z Kalifem (Caliph) jest trudna. Jeżeli źle z nim porozmawiasz, to masz z głowy całą grę. Dla tych, którzy nie potrafią dogadać się z Kalifem podaję poprawne odpowiedzi: 3, 4, 1, 1. Kalif zaprezentuje Ci taniec brzucha (nie sam osobiście, on sam tańczy go jedynie po zjedzeniu nieświeżego kotleta), po czym zaproponuje Ci udział w osobliwej grze hazardowej, ot coś na wzór ruletki. Wprawdzie brzydzisz się tego typu rozrywkami, ale nie dając nic po sobie poznać, przyjmij zaproszenie do gry.

Zasady są dość proste. Masz przed sobą cztery kamienie. Wybierasz jeden z nich, a Kalif wyrzuca z worka jeden kamień. Jeśli wypadnie dobry kamień, to dostajesz odpowiednią liczbę punktów. Gra się do szesnastu punktów. Jeżeli źle trafisz z wyborem, to tracisz kolejkę i gra Kalif. Ten, kto pierwszy osiągnie szesnaście punktów, wygrywa. Dokładne informacje o kamieniach i punktacji znajdziesz poniżej.

Kamień czerwony: Dostajesz 1 punkt, jeżeli wypadnie jeden z trzech kamieni – czerwony, zielony, żółty. Tracisz kolejkę, jeśli wypadnie kamień purpurowy.

Kamień żółty: Dostajesz 2 punkty, jeżeli wypadnie jeden z dwóch kamieni – żółty lub zielony. Tracisz kolejkę, jeżeli wypadnie jeden z dwóch kamieni – czerwony lub purpurowy.

Kamień zielony: Dostajesz 5 punktów, jeżeli wypadnie kamień zielony. Tracisz kolejkę, jeżeli wypadnie jakikolwiek inny kamień.

Kamień purpurowy: Dostajesz 12 punktów, jeżeli wypadnie kamień purpurowy. Jeżeli wypadnie jakikolwiek inny kamień przeciwnik zyskuje 2 punkty, a Ty tracisz kolejkę.

Po każdych dwu kolejnych wygranych dostajesz od Kalifa prezent. Musisz dostać trzy prezenty, czyli musisz wygrać z Kalifem sześć razy pod rząd. Jest to dość trudne, ale Kalifa można podejść dzięki opcji SAVE/LOAD. Po wygraniu trzech przedmiotów pożegnaj się z Kalifem i wyjdź z namiotu.

Przedmioty, które wygrałeś to: pierścionek (Ruby ring), statuetka (statue) oraz daktyle (dates). Wracaj do kupca, a potem opuść pustynię.

Udaj się do lasu wróżek (Brynn – Fann).

BRYNN – FANN

Pogadaj z Wróżką (Faerie), siedzącą na kamieniu. Trzeba rozmawiać z nią grzecznie (3, 1, 1), bo inaczej nie wpuści Cię do środka. Wróżka, urzeczona Twoją uprzejmością, usunie ognistą kulę z wejścia do labiryntu. Wejdź do środka. W korytarzu polatują Ogniki (Sprite), które mają różne imiona. Można z nimi pogadać, wypytując o to, co wiedzą, albo o to, czy przejście jest bezpieczne. Niektóre z nich mówią prawdę, inne łżą, a jeszcze inne robią to na przemian. Pytając o to, co wiedzą, wywnioskujesz w końcu, który z nich może Ci pomóc. Ogniki zmieniają co chwila kolory. Jeden z ogników wie, kiedy możesz przejść bezpiecznie. Musisz zapytać o to ognika Ralpha, ale pytanie trzeba mu zadać dopiero wtedy, kiedy będzie miał kolor czerwony.

Strażnicy znikną, a Ty idź w lewo.

Porozmawiaj z Królem Motyli (Butterfly King). Czeka Cię teraz niezła przeprawa. Staraj się zrozumieć język króla. Jest on jednak tak skomplikowany, że aby Ci ułatwić zadanie, podamy gotowe odpowiedzi: 3, 3, 3, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2. Po skończonej gadce, dostaniesz dwa podarunki: czerwony kamień (Red stone) i statuetkę ptaka (Bird figurine). Król uczęstuje Cię też przepowiednią głoszącą, iż magia Sanwe będzie pierwszym krokiem do jego klęski, powie Ci również, że zanim załatwisz Sanwe miejsce w historii, musisz użyć przeciwko niemu jego własnej magii. Wskazówki niezbyt jasne, ale co tam!

Dalej, po prawej stronie, siedzi kilka żab broniących korony. Na razie nie próbuj jej zabierać, gdyż żaby zjedzą Cię na śniadanie i marnie skończysz. Zabierz jednak kryształowy kwiat (Crystal flower) leżący u podnóża drzewa. Opuść Krainę Wróżek i udaj się do wieży (Hightower).







Po wyjściu z jaskini porozmawiaj z Mędrcem. Wypytaj go o wszystkie rasy. Szczególnie zapamiętaj znaczenie słów w języku Ludzi Pustyni:

SHAB – oznacza północ (North), światło (Light), śmierć (Death).

FALLA – oznacza południe (South), ciemność (dark), życie (Life).

ECLIPTUS – oznacza zachód (West), nawigację (Navigation), Wszechświat (Universe).

Przyda Ci się to w późniejszym czasie. Nie masz po co iść w prawo, gdyż dostępu do wioski broni zielony potwór. Przepuści jedynie Mędrca (Shifter), a Ty jesteś tylko Królem. Królom wstęp wzbroniony! Wróć więc do strażników, upomnij się o owoce, opuść krainę Zmiennokształtnych i udaj się na pustynię (Soptus Ecliptus).

SOPTUS ECLIPTUS

Pójdź teraz na pustynię. Gdy się już tam znajdziesz, porozmawiaj z kupcem (Trader) siedzącym w namiocie. Zapamiętaj dobrze, co on mówi. Zwracaj szczególną uwagę na słowa SHAB, FALLA, ECLIPTUS. Oznaczają kierunki, w których masz iść. Inaczej umrzesz na pustyni z pragnienia i taki będzie Twój koniec.

Gdy dotrzesz już do oazy, to pogadaj sobie z szamanami (Shaman). To ci dwaj siedzący przed namiotem po turecku. Dostaniesz od nich kolejny kamień (Yellow stone). Masz już takie dwa.

WIEŻA SANWE

.Porozmawiaj z Obcym (Stranger), kryjącym się za głazem. Okaże się, że to Llanie – córka jednego z członków Rady Królewskiej. Oferuje Ci ona swą pomoc oraz podarek. Pomocy nie chcesz przyjąć, ale podarek – i owszem, dlaczego nie? Podarkiem okaże się być amulet, który wydaje się bezużyteczny, ponieważ postrzelony nieco mag, który go wykonał, przepowiedział, że prawdziwą moc amuletu może wezwać tylko ten, kto zostanie ogłoszony martwym. Cóż komu z amuletu, co chroni posiadacza dopiero po jego śmierci? Przejdź w lewo. Weź leżącą po lewej stronie wodospadu bryłkę złota (Gold nugget). Wejdź do jaskini. W jaskini mieszka Pustelnik (Hermit). Porozmawiaj z nim. Powie Ci, że został uwięziony przez tarczę, którą wzniósł NerTom. Powie Ci też, że ukrywa się przed Sanwe i, że jedyną rzeczą, która może pokonać złego maga, są magiczne kamienie.

Pożegnaj się z pustelnikiem i wróć na miejsce, gdzie spotkałeś Llanie. Zacznij wspinać się po kamieniach w górę. Kiedy wespniesz się na wysokość gniazda, weź pióra (Feathers), leżące z lewej części ekranu (leżą trzy komplety piór, weź te które są najbliżej Ciebie). Wspinaj się dalej. Po długiej wspinaczce dotrzesz do półki skalnej. Będzie tam już czekała na Ciebie Llanie, która znała krótszą drogę na górę.

Serce Ci mięknie, nogi robią się miękkie, jak z waty. Co jest? Nigdy nie doznałeś takiego uczucia. Uśmiechasz się słodko i wdajesz się w rozmowę z piękną dziewczyną. Waszą miłą pogawędkę przerywa jednak nieciekawy incydent.

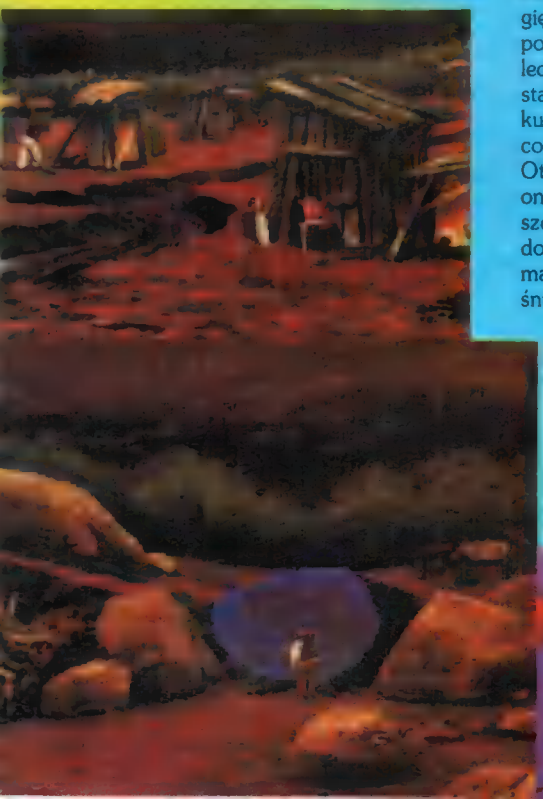
Nagle pojawia się bestia i wymachując łapami leci w waszą stronę. Ty, jak na rycerza przystało, wyciągasz miecz i stajesz do walki. Potworowi chyba jednak nie o Ciebie chodziło. Zostajesz odrzucony z potworną siłą, a bestia rzuca się na dziewczynę. Ta skacze na stwora i razem spadają w dół. Przed chwilę stałeś jak skamieniały. Chciałeś biec na dół na pomoc, ale przypomniała Ci się szklana kula, która lada chwila miała pęknąć, a wtedy wszyscy zginą. Pełen smutku i goryczy przeszedłeś pod wodospadem w prawą stronę. Przy wodospadzie weź trochę błota (Mud). Spotkasz Sharka – ptakopodobnego stwora, który nie może latać. Nie chce Cię przepuścić dalej, gdyż to Ty, a raczej Twój ojciec sprawił, że nie może on teraz fruwać. Góra została bowiem okryta kopułą, przez którą Shark nie może się przedostać. Rozmowa jest ważna, dla leniwych podajemy odpowiedzi (1, 3, 1). Ptak poda ci rym. Wracaj w prawo i wspinaj się dalej w górę. Kiedy dotrzesz do wieży, obejdź ją od tyłu, po czym skieruj się w stronę drzwi. Schwytają Cię Rośliny oplatające wieżę. Zechcą sprawdzić, czy jesteś uprawniony do wejścia i spytają o pewne intymne cechy jej mieszkańca.

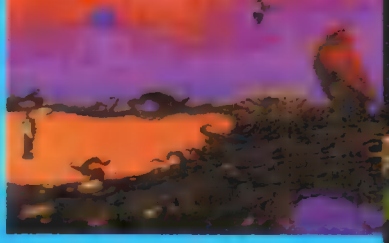
Na pierwsze pytanie – jakiego koloru oczy ma czarnoksiężnik? – odpowiedz 1 (czerwone). To przecież jasne jak słońce, że każdy szanujący się czarnoksiężnik ma oczy koloru czerwonego.

Na pytanie 2 – gdzie ma bliznę? – odpowiedz, że na nodze (2).

Na trzecie i ostatnie pytanie – co je? – opowiedz 4.

Rośliny puszczą Cię, otworzą się drzwi do zamku i będziesz mógł wreszcie wejść do środka. Bezpieczeństwa czarnoksiężnika strzeże magiczne oko (Eye). Zmniejsz mu pole widzenia rzucając w nie błotem. Idź do drzwi po prawej stronie. Z kamiennego stołu zabierz grającą szkatułkę, w szerszych kręgach zwaną pozytywką (Music box). Jeszcze tylko z szafki świśnij kamień (Vortex stone), dzięki któremu będziesz mógł zabierać magię z jednych przedmiotów i przelewać ją na inne. Idź dalej w prawo. Na drodze stanie Ci lina (Rope) udająca węża. Nie przepuści Cię dalej. Zabierz więc jej magię za pomocą kamienia (Vortex stone), a potem zabierz ją ze sobą. Weź też buteleczkę (Flask), leżącą na skraju stołu. Postaw ją na podstawce (Metal plate) pośrodku stołu laboratoryjnego. Odkręć kurki (Petcock). Żrący kwas spłynie prosto do butelki. Otwórz klatkę ze szczurami (Rat cage). Jest ona w kącie pokoju. Ucieknie stamtąd jeden szczur, a drugi dostanie zawału serca z radości, że jest już wolny. Zabierz tego martwego (Dead rat) i aby nie zepsuł się do śniadania, wsadź go do zamrażarki (Freezer). Zaraz go też stamtąd wyciągnij. No, jako taki posiłek masz już zapewniony. Idź w lewo, aż do komnaty ze ślepym okiem. Udaj się w lewo. Wejdź do komnaty na górze. Zabierz ze ściany pochodnię (Torch) i wyjdź na korytarz. Na ścianie po lewej stronie są dwa przyciski. Naciśnij ten na dole (Bottom button). Zjedziesz na dół. Ciekawa sprawa, średniowiecze, a już takie windy mają. Wejdź do pomieszczenia, włóż pochodnię w odpowiednie miejsce. Zauważ, że podłoga ma dwa kolory. Nie próbuj jednak stawać na ten drugi, gdyż marnie skończysz. Na piedestale zobaczysz kamień. Nie możesz go jednak dosięgnąć. Wyjdź na górę i wjedź windą na wyższy poziom. Wejdź do komnaty na górze. Po lewej stronie zauważasz blaszaną pokrywę (Trap door). Jest trochę przerdzewiała. Dokończ więc dzieła zniszczenia wylewając na nią kwas z butelki (Pour contents of..). Zgodnie z przewidywaniami, w podłodze zrobi się dziura. Przywiąż (Tie) teraz linę do kajdan (Manacle) i spuść się na dół. Teraz już bez problemu dosięgniesz niebieskiego kamienia (Blue stone). Masz więc już trzy takie kamienie. Krążysz po tej wieży, krążysz, ale czarnoksiężnika ani widu, ani słychu. Może siedzi na samej górze. Wjedź więc windą na sam szczyt wieży. Zauważysz szczura pędzącego przez korytarz. Wskoczy do teleportera. Ciekawa sprawa, rozpuścił się. Ty lepiej nie próbuj. Ostudź trochę framugę drzwi (Door frame) za pomocą zlodowacia-













łego szczura (Ratsicle). Pa pa śniadanko. Możesz już teraz zabrać teleporter, korzystając z macek (Tentacles). Udaj się do pomieszczenia na górze ekranu. Znajdziesz się koło maszyny produkującej wodę, a raczej wodospad. Przyszła Ci do głowy myśl, że można by ugasić żar, który tak ładnie przypiekł szczurka. Połóż więc teleporter na wodzie wypływającej z maszyny (Water flaw). Woda przez teleporter wpłynie na rozgrzany do czerwoności metal i ugasi ogień. Teraz już spokojnie możesz wejść do środka. Idź cały czas w prawo, aż dojdziesz do wielkich drzwi oznakowanych czaszką smoka.

Zanim wejdziesz, to najpierw za pomocą magicznego kamienia (tego, który dostałeś od mędrca), skopiuj którykolwiek z trzech kolorowych kamieni mocy. Weź głęboki oddech i wejdź do środka. Znalazłeś się w paszczy lwa, a raczej w paszczy Sanwe. Czeka Cię teraz nie lada przeprawa. Zaraz po wejściu do sali, czarodziej unieruchomi Cię skutecznie i magicznie.

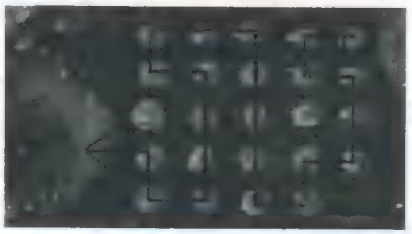
Używając czarów zdejmie z Ciebie powłokę Króla, odsłaniając strój wieśniaka. Okaże się, że zostałeś haniebnie oszukany i wrobiony w fatalną sytuację. Ponownie należy sięgnąć do kart historii. Tak naprawdę jesteś Zmiennokształtnym, którego porwano i posłużono się nim dla niecnych celów. Za pomocą magii nadano Ci wygląd oraz wszczepiono wspomnienia Króla, prawdziwy zaś Król został zamrożony w bryle lodu do czasu pokonania Sanwe. Królewska Matka nie wierzyła nawet, że uda Ci się zabrnąć, aż tak daleko. Ot, siurpryza! – jak powiedział Hamlet do Poloniusza. Jesteś – jak się okazuje – czymś w rodzaju wabika i piorunochronu. Wrobiono Cię, by na Tobie wyładował się zły, i ambitny ponad miarę czarnoksiężnik. „Ktoś nie śpi, aby spać mógł ktoś".

Sanwe wykryje, że masz przy sobie kamienie mocy. Zabierze Ci je wszystkie. Jednak zamiast trzeciego, weźmie jego kopię. Kiedy odwróci się, aby zniszczyć kamienie mocy, rzuć tym kamieniem, który Ci został, w Kręgi Sfer (Circle of spheres). Kręgi Sfer znajdują się na stojaku, po prawej stronie ekranu. Z nich to Sanwe czerpie swoją moc. Czarodziej ryknie niczym ranny łoś, gdy tymczasem, jak wszystkim wiadomo, zwierz zdrów przebiega knieje, po czym trafi go (czarodzieja, nie łosia) szlag.

Czarnoksiężnik zamieni się w kawał lodu, a potem rozpryśnie na 1000 kawałków. Co za ulga. No dobra, część roboty z głowy. W pałacu zaś z Kuli zniknie smok. Tymczasem jeszcze nie koniec kłopotów.

CIĘŻKIE ŻYCIE ZMIENNOKSZTAŁTNEGO

Królewska Matka wtrąciła Królową do lochu. Chytra, a żądna władzy starucha, zamierza zostawić Króla pogrążonego w czarodziejskim śnie, a na tronie osadzić powolnego sobie brata królewskiego. Ludowi oznajmi się, że Król zginął w walce z Sanwe, zaś Ty – Zmiennokształtny – pomogłeś Sanwe załatwić króla. Sprytne, ale Ty nie powiedziałeś jeszcze ostatniego słowa. W życiu królika bywają takie sytuacje, kiedy trzeba i lwu dać w mordę! Przystąp więc do penetracji pomieszczenia. Z odłamków rozbitej kuli weź czarny kamień (Black sphere). Weź też mapę (Map) ze ściany, przyda Ci się później. Ze skrzyni (Chest) wyjmij magiczny tobołek (Spirit bundle). Nie zapomnij także o krzyształowej kuli (crystal ball). Nie masz tu już nic więcej do roboty, tak więc wyjdź przed wieżę. Zaraz za Tobą zamkną się drzwi – to ostateczny znak, że Sanwe został pokonany. Idź na dół do miejsca gdzie spotkałeś bestię. Idź w lewo i znowu w lewo. Znajdziesz się teraz przed palami. Musisz przejść po nich, aż do gniazda. Jest to etap nie tyle trudny co żmudny, tak więc aby zaoszczędzić Ci roboty, przygotowaliśmy w pocie czoła screen z gotowym rozwiązaniem, jak przejść po tych palach.



Jeśli jednak chcesz się trochę pobawić samodzielnie, to możesz posłużyć się mapką znalezioną w wieży czarnoksiężnika. Gdy już szczęśliwie znajdziesz się po drugiej stronie, weź magiczny pas (Belt) z gniazda. Zaraz przyleci Shark. Może już latać i podziękuje Ci za ten dar. Dowiesz się od niego, że ten właśnie pas łagodzi upadek, jeśli skoczysz z większej wysokości. Możesz więc już spokojnie „spaść" na dół.

Na dole idź w prawo. Podnieś z ziemi kawałek złota. Przejdź pod wodospadem. Zauważysz bestię leżącą na ziemi. Dookoła niej latają muchy. Prosty wniosek, że stwór kaput – „leży, leży bestia nieżywa, białe robaczki gryzą jej flaczki" – zanuciłeś sobie pod nosem i ruszasz w dalszą drogę.

Wejdź do jaskini pustelnika. Powie on, że od razu wiedział kim jesteś. Cwany eremita! Musisz uzdrowić Llanie. Zmiennokształtni mają moc uzdrawiającą, którą nazywają Atlan. Okaże się, że lalka którą dostałeś w jaskini, to właśnie Atlan. Spróbuj uzdrowić Llanie za pomocą lalki. Niestety okaże się, że choroba Llanie rozwinęła się już za daleko, aby uzdrowić ją lalką. Musisz najpierw napełnić ją duszą i miłością. Porozmawiaj z Llanie. Z pojedynczych słów musisz ułożyć wiersz. Czy pamiętasz jeszcze cytaty z książki, którą przeglądałeś na początku gry. Nieee! Och ta skleroza. Nie pękaj, poniżej przedstawiamy te „magiczne" wersy

„Thou Art A Rose – But No!"
„For No Rose As Fair Did Ever Grow".

Jest to ot, taki sobie wierszyk. W wolnym przekładzie znaczy mniej więcej:

„Ty, pani, jesteś różą – choć to niepodobna!
Nigdy nie kwitła róża Twej urody godna".

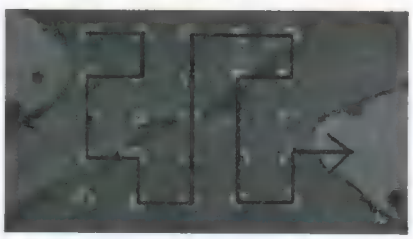
Tfuuu! co za bzdury, ale babki lubią widocznie takie dyrdymały, tak więc serce Llanie wypełni się miłością (do Ciebie oczywista!).

Wbrew opinii o materialiźmie kobiet, niczemu nie ulegają równie chętnie, jak najlichszemu choćby wierszydłu. Teraz połóż pióra na kości (otrzymasz węzełek – Bundle), a następnie, używając magicznego kamienia, wypełnij nowy węzełek magią.

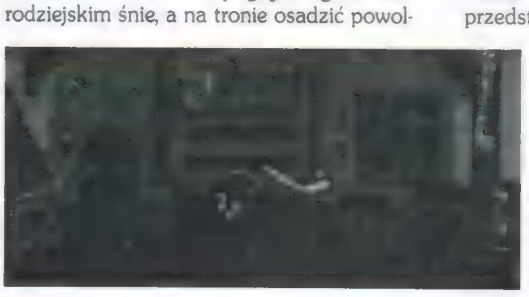
Nowym węzełkiem ulecz Llanie. Jej dusza odżyje. Ponów próbę z lalką. Llanie obudzi się. Szybko i zwięźle wyjaśniasz jej sytuację. Od dziewczyny dostaniesz kartkę (Parchment) z jakimś imieniem. Okaże się, że tak nazywa się bestia, która pilnuje ciała i duszy króla.

Do tego, co już wiemy, dochodzi informacja, że pustelnik to czarownik NerTom. Chętnie byś mu przyłożył za wpakowanie Cię w paskudne tarapaty, on jednak tłumaczy się koniecznością wykonywania poleceń przełożonych (dokładnie tak samo tłumaczyli się podsądni w Norymberdze). Przed laty został zmuszony przez Królową Matkę do nadania Ci postaci Króla, robotę wykonał starannie i bez fuszerki – dał Ci nawet królewskie myśli i wspomnienia. Musisz ostatecznie rozprawić się z Matką Królową (och, królewska jej mać!).

Król leży w katakumbach, strzeżony przez taką samą bestię, jak ta, co zaatakowała Cię w górach i spadła z Llanie w przepaść. Llanie powie Ci, że tuż po upadku, przed utratą przytomności usłyszała, jak dwa ptaki – olbrzymy mówiły, że nie tknie ona tego, kto wymówi jej imię. A imię to masz już zapisane na karteczce od Llani. Wyjdź z jaskini i udaj się do Kalifa. Porozmawiaj z szamanami. Daj im magiczny węzełek, po czym poproś, aby zabrali Cię na Planetę Ducha (Spirit Plane). Kiedy będziesz na miejscu, możesz wypytać szamanów o tę krainę. Po rozmowie pożegnaj się i idź w prawo. Czeka Cię przeprawa podobna do tej, którą miałeś w górach. Poniżej przedstawiamy kolejność ruchów.



Z ostatniego punktu skocz na drugą stronę. Znajdziesz się przed jamą pełną paru kilometrów węża (Snake pit). Wywołaj moc kryształowej kuli. Zamienisz się w węża i pod tą postacią przejdziesz na drugą stronę dziury. Tam znajduje się gniazdo ogromnego ptaka (Roc) znanego nam skądinąd – choćby z przygód Sindbada Żeglarza. Ptak pilnuje duszy króla zamkniętej w jajku. Zajada zaczarowane winogrona (grape vine). Za każdym zerwaniem kiści, w jej miejsce odrasta następna. Nie próbuj mu jednak zabierać jajka, gdyż ptak zrobi „wejście smoka" i w jednej chwili będzie po Tobie. Zabierz więc moc winogron za pomocą „vortex stone" (take magic from). Winne grona już nie będą odrastać. Ptak wygląda na głodnego, co jest Ci zresztą bardzo na rękę. Rzuć mu daktyle (dates). Nie będzie mógł jednak ich przegryźć. Gdy będzie zajęty jedzeniem, Ty



szybko zabierz jajko (Soul egg) i połóż na jego miejsce czarną kulę znalezioną w zamku czarnoksiężnika (Black sphere). Możesz już wracać na ziemię.

Wejdź do namiotu Kalifa. Porozmawiaj z nim (1, 1). Pokrótce wyjaśnisz poczciwcowi, w co Cię wpakowano, on zaś zaproponuje znaną Ci zabawę. Zasady już znasz, tym razem jednak musisz wygrać z nim cztery kolejne partie. Wygrasz słoik z muchami (Flies) i trunek (Soporific). Kalif napije się z Tobą trunku. Jest on bardzo silny i zaczyna Ci się mącić w głowie. Wykuruj się za pomocą lalki (heal self). Wątroba jest przecież jedna na całe życie. Podziękuj Kalifowi (choć właściwie nie bardzo jest za co – grałeś przecież uczciwie) i wyjdź z namiotu.

Udaj się do Slathan ni Patan. Strażnicy znowu nie chcą Cię przepuścić, gdyż nie wierzą, że jesteś Królem a nie są do końca przekonani, że jesteś normalnym człowiekiem tzn. Zmiennokształtnym. Spróbuj ich jednak przekonać. Wybierz następujące odpowiedzi 2, 2, 2, 2. Zaproponuj im też coś w zamian za przepuszczenie. Daj im napój otrzymany od Kalifa. Strażnicy zechcą, byś jednak sam się pierwszy napił, bo boją się jakiegoś podstępu. Wypijasz więc trochę płynu z butelki. Strażnicy nieufnym wzrokiem obserwują Cię, czy przypadkiem nie padniesz martwy. Potem sami piją po łyku. Ty dobrze wiesz, że coś jest nie tak, więc na wszelki wypadek regenerujesz swoje siły za pomocą lalki. Najwyższy czas, bo strażnicy już leżą na ziemi.

Idź dalej w prawo, aż dotrzesz do zielonego potwora (Shifting monster). On też nie chce Cię przepuścić dalej. Uzdrów go za pomocą lalki (heal) i wejdź do wioski.

Porozmawiaj z kobietą (Shifter) siedzącą przed domkiem. Dowiesz się, że tak naprawdę nazywasz się Pid i, że strażnicy zabrali Cię z wioski twierdząc, że popełniłeś jakieś przestępstwo. Oprócz wyjaśnień dostaniesz też swój pierścień (shifter ring), dzięki któremu możesz zamieniać się w węża, fokę lub misia Yogi.

Udaj się teraz do Brynn Fann. Idź do żab (Toads). Wypuść im muchy ze słoika. Żaby zajęte wychwytywaniem pożywienia nie zauważą, jak Ty szybko świśniesz im koronę (Key–crown). Masz już insygnia władzy królewskiej. Najwyższy czas udać się do zamku, zobaczyć co tam słychać.

KOŃCÓWKA, CZYLI FINIS CORONAT OPUS

Przed wejściem do zamku spotkasz strażnika. Jak było do przewidzenia nie zechce on jednak wpuścić Cię do środka. Dowiesz się od niego wielu ciekawych rzeczy. Miedzy innymi, że król został zabity, a władzę nad całym królestwem sprawuje tyran. Posądzają Ciebie o zabicie króla. Aby przekonać strażnika o swojej niewinności wybieraj następujące odpowiedzi: 2, 3, 1, 3, 2. Zapytasz strażnika czy jest coś, co mógłbyś mu dać, aby wpuścił Cię dalej. Otóż, jest coś takiego, ale według niego, Ty napewno tego nie posiadasz. Zastanawiasz się co to może być. Wtem na twarzy rozmówcy zauważasz bliznę, niewidoczną do tej pory. Możesz złagodzić ją za pomocą lalki (heal). Strażnik bardzo się ucieszy i pozwoli Ci wejść dalej. Zanim się jednak rozstaniecie, poprosi Cię, abyś znowu przywrócił mu bliznę. Boi się, aby nie został przypadkiem wygnany z królestwa i nie stracił pracy. No cóż jeżeli tego chce...

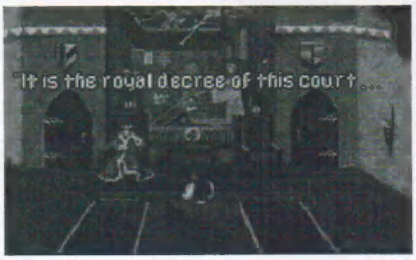
Nie zważając już na nic, skacz w głąb studni (Well). Dzięki magicznemu pasowi, łagodnie spadasz w dół. Podnieś monetę (Rare coin). Aby przejść przez rzekę musisz zamienić się w fokę (Seal). Popłyń w dół rzeki. Zobaczysz tam uwięzioną królową. Porozmawiaj z nią (2, 2, 2, 1). Dowiesz się, że ciało i dusza króla ukryte są w labiryntach. Rządzi tam bestia, która nie toleruje nieproszonych gości. Po chwili będziesz musiał już uciekać, gdyż ktoś się zbliża. Wyjdź na ląd. Jeżeli uzdrowiłeś wcześniej dziewczynę i masz od niej kartkę z imieniem bestii, to możesz wyjąć klejnot ze ściany za pomocą crystal ball.

Zejdź przez zapadnię (trap door) na dół. Postaw statuetkę na schodach (stairway). Teraz możesz spokojnie zejść ze schodów. Idź w lewo. Bestii przeczytaj Imię (zdradziła Ci je Llanie, pamiętasz?). Możesz iść w lewo.

Król tkwi w bryle lodu niczym mrożonka w supersamie. Za pomocą pierścienia zamień się w niedźwiedzia (bear). Weź króla (king).

Kiedy król zostanie zabrany znad lodowej dziury, to szybko się odmrozi. Jednak brak duszy nie pozwala mu na dalszą działalność, choć godzi się zauważyć, że – jak uczy historia – dusza nie jest najważniejszym przymiotem władców. Przyłóż królowi jajkiem z jego duszą. Król wróci do siebie. Wytłumaczysz mu sytuację. Na pytanie króla dotyczące dalszych planów, odpowiedz, że chcesz zaprowadzić go do zamku (1). Przez drzwi po prawej dostaniesz się do zamku. Przesuń dźwignię (Wall switch). Teraz załóż koronę. Drzwi staną otworem (ładny zwrot, nieprawdaż?). W zamku Mac chce zrobić z Was siekańce. Wcale mu się nie dziwię, pozycja królewskiego brata – jako się rzekło – to nie jest to, co ambitne Tygrysy lubią najbardziej. Zaatakuj Maca (MacMorn) mieczem. Ponieważ jest on mistrzem w szermierce, nazwie Cię trupem – i to jego błąd! Wywołaj moc amuletu od Llanie. Przypomnij sobie, że amulet ten miał zadziałać wtedy, gdy jego właściciela uzna się za nieboszczyka – co właśnie uczynił królewski braciszek. Mac upiecze się, jak kiełbaski na grillu. Królowa Matka nie zamierza jednak zrezygnować z władzy i grozi wojną. Ponieważ obsadziła zamek lojalnymi sobie oddziałami, wygląda na to, że król będzie marionetką w jej łapach. Lecz oto pojawia się Llanie, oznajmiając niewinnie, że podczas gdy Ty uwalniałeś Króla, ona zebrała swych wasali i opanowała zamek. Nie ma to jak inteligentni pomagierzy! Wszystko więc kończy się dobrze. Zostajesz baronem i żenisz się z Llanie.

I żyli długo i szczęśliwie...



opracowanie: Patrycja Wardzała, Adam Stasiak i Patryk Sawicki w oparciu o wersję na IBM PC

DRAGONSPHERE
komputery: IBM PC
producent: MicroProse
sprzedaż: „Discomp" (tylko wersja CD)
cena: 1.400.000 zł

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 .....

KONKURSY

KONKURS DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Dziękujemy wszystkim za udział w naszych konkursach. Dzisiaj nie zamieścimy żadnego zadania konkursowego dla „rozgryzaczy". Dlaczego? Powód jest bardzo prosty. Musimy najpierw uporać się z poprzednimi zadaniami, a po za tym myślimy nad nowymi zasadami konkursu. Ze względu na ograniczoną objętość naszego pisma niektóre prace konkursowe zamieścimy w innych czasopismach naszego wydawnictwa, myślę tu o „Grach Komputerowych" i „Wydaniach Specjalnych Computer Studio".

Jeśli jednak ktoś czuje się zawiedziony, że nie może wykazać się swoimi umiejętnościami w rozwiązywaniu gier komputerowych, to nie ma powodu do zmartwienia. Zawsze możecie nadsyłać do redakcji własne prace z rozwiązaniami dowolnych gier, ale żeby miały one szanse na wydrukowanie prosimy o wcześniejszy kontakt z redakcją. Ze swojej strony obiecujemy wnikliwie przeanalizować wszystkie prace i skontaktować się z autorem.

Oczywiście najlepsze z nich będą opublikowane, a ich autorzy odpowiednio wyróżnieni.

Przepraszamy wszystkich, którzy nadesłali do nas swoje prace w ramach konkursów i dotychczas czekają na ich rozstrzygnięcie. Nastąpi to niebawem, a wszystkie nagrodzone prace zostaną opublikowane.

W tym numerze „CS" zamieściliśmy kolejną „porcję" zaległych prac konkursowych – instrukcje do gier: „Pirates Gold!" i „X–Wing IV Duty Tour".

Oto lista nagrodzonych:
- Paweł Sikora – 1.000.000 zł
- Grzegorz Garbowski, Bartek Bandosz – po 500.000 zł

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 odpowiedzią na niektóre pytania, radzimy sięgnąć do poprzednich wydań „CS", a na pewno znajdziecie tam prawidłową odpowiedź.

Uwaga miłośnicy konkursów! Jeśli chcecie się porządnie obłowić, to koniecznie zaopatrzcie się w pismo „Gry Komputerowe" nr 5/94. Dla uczestników konkursów przewidziano super–atrakcyjne nagrody. Więcej szczegółów w numerze.

PYTANIA:

1. Jaka firma opracowała grę „Rex Nebular"
2. W grze „Sam & Max" występują dwie zabawne postacie – podaj Kim jest Sam, a kim Max
3. Podaj pełną nazwę gry „Gabriel Knight"
4. Jaka firma opracowała grę „Campaign 2"
5. Podaj pseudo autora opisu „Alone in the Dark 2" z nr. 2/94 „CS"

Na odpowiedzi czekamy do dnia w którym do kiosków trafi nr 4/94.

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 1/94 (16) Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Digital Image Design
2. Shadow of Darkness
3. Sam & Max
4. Electronic Arts
5. Gry Komputerowe

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

Zwycięzcy wyłonieni drogą losowania otrzymują joysticki f–my Quick Shot. Użytkownicy PC–tów „Warrior" 5, a pozostali „Apache" 1.

LISTA NAGRODZONYCH:

1. DOROTA BIERNAT, Bielsko–Biała, Dygasińskiego 23/10
2. TOMASZ FRĄCKOWIAK, Gniezno, oś. Władysława Lokietka 18/20
3. MICHAŁ HARTMAN, Łódź, ul. Okrzei 33/45
4. MARCIN KOSTERH, Kalisz, ul. B. Pobożnego 64
5. KRZYSZTOF WOJCIECHOWSKI, Ełk, ul. Kilińskiego 27A/34

Gratulujemy!
Nagrody wyślemy pocztą.

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/94 (19)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 3/94

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/94 (19)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 3/94

Adres zamawiającego:

COMPUTER STUDIO

Prenumerata na:

3 kolejne numery ☐
6 kolejnych numerów ☐

począwszy od nr. 4/94 (19)
w ilości ..... egz.

oraz
„CS – Wydanie Specjalne"

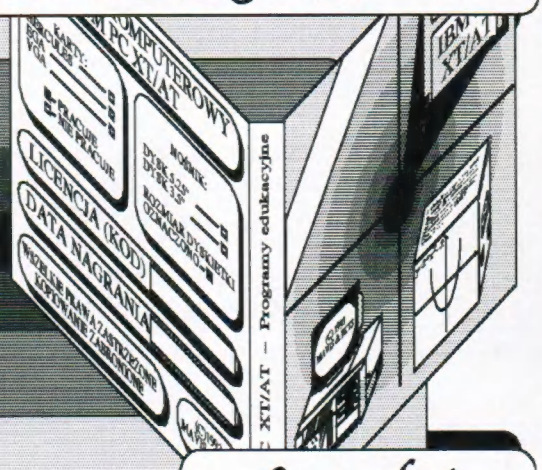
3 kolejne numery ☐

w ilości ..... egz. od nr. 3/94

Adres zamawiającego:

Polskie, oryginalne, licencjonowane, na komputery IBM PC
PROGRAMY EDUKACYJNE

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



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

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

Sprzedaż wysyłkowa !

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

★ **GRY TV NINTENDO 8-BIT**
oraz cartridge wymiana/sprzedaż
★ **GRY TV SEGA 16-BIT**
oraz cartridge wymiana/sprzedaż
★ **JOYSTICKI ANGIELSKIE**
– 1 rok gwarancji

POLECAMY

★ **NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA KOMPUTEROWE:**

AMIGA ACTION 2 dyski	155 000 zł	PC ZONE 3 dyski	160 000 zł
AMIGA GAMES 2 dyski	155 000 zł	PC GAMER 1 dysk HD	155 000 zł
AMIGA FORMAT 2 dyski	155 000 zł	PC ACTION 2 dyski	155 000 zł
AMIGA USER CD32 1 CD i 1 dysk	180 000 zł	PC POWER 2 dyski	155 000 zł
ST FORMAT 1 dysk	150 000 zł	PC HOME CD 1 dysk CD	200 000 zł
ST USER 1 dysk	150 000 zł	CD ROM TODAY(PC/MAC) 1 dysk CD	180 000 zł

Wysyłka na cały kraj. Także prenumerata. Cennik z marca 1994.

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

MSS

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
Programy Shareware i PD

COMMODORE 64/128
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

MIRAGE

03–982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4(d. Jóźwiaka)
tel/fax (0–2) 671 77 77

Prowadzimy sprzedaż detaliczną i hurtową licencjonowanego oprogramowania do wszystkich typów komputerów domowych. W naszej firmie mogą także Państwo otrzymać wszystko (software, hardware, literaturę) do ATARI.

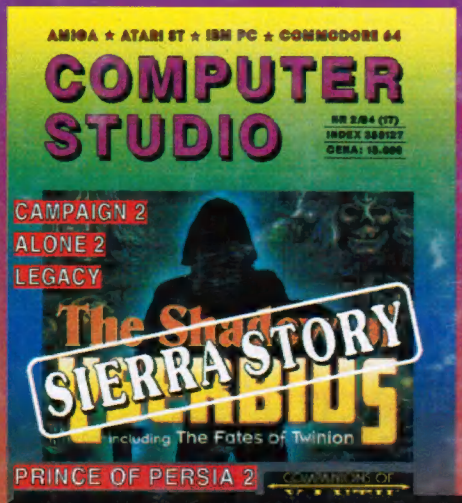
Zapraszamy

UWAGA!!!

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

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

"P.K.T.S"
00–103 Warszawa
ul. Królewska 43/25
tel. 20–51–25
lub 29–87–85







CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04–202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – najstarsze wydawnictwo naszej redakcji. Ukazało się już 18 numerów tego czasopisma. Zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.
Można jeszcze nabyć następujące numery „CS"

Składanka 2–3–4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F–29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F–19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5–6–7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F–29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 5/92 (8) cena 10.000 zł
GOBLINS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

CS 1/93 (9) cena 10.000 zł
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH–66, GOBLINS II, F–117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

CS 2/93 (10) cena 10.000 zł
FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA–lo–MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
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.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X–WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X–WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – dotychczas ukazało się 9 numerów. Zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery „Wyd. Spec." mają temat wiodący np. „Symulatory Lotu".

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 1/93 cena 10.000 zł
KING'S QUEST 1, SPACE QUEST 1, HEART OF CHINA, WONDERLAND, OPERATION STEALTH, LARRY 5

WS 2/93 cena 10.000 zł
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu, akcesoriów i literatury. Dotychczas ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X–WING, F–117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4