AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ CD-ROM

# COMPUTER STUDIO

NR 5/94 (20)
INDEX 355127
ISSN 1231-076X
CENA: 15.000



- BETRAYAL AT KRONDOR
- TIE FIGHTER
- LANDS OF LORE
- MASTER OF ORION
- DETROIT
- HEIMDALL 2

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

## TARGI ECTS '94

## NOWOŚCI Z NASZEJ PÓŁKI




**COMPUTER STUDIO**
magazyn komputerowy

**nr indeksu 355127**
**ISSN 1231-076X**

**adres redakcji:**
04-202 Warszawa, al. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17).

**redakcja:**
*red. nacz.*
Marek Suchocki

*z-ca red. nacz.*
Dariusz Zgliński

*red. techniczny*
Dariusz Kazik

**współpraca:**
P. Wardzała, A. Ambroziak
A. Barczyński, A. Fijałkowski,
L. Zaciura

**korekta:**
Michalina Nowakowska

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

**druk:**
DWH „VEGA"
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

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!**

Witam serdecznie w drugim z kolei, całkowicie kolorowym „Computer Studio". Kolor owszem cieszy, ale denerwuje trochę, mocno zachwiany cykl wydawniczy pisma. Przyznam, że to nasza największa bolączka, ale robimy wszystko, aby to zmienić.

Oprócz zmiany szaty graficznej pisma dokonujemy pewnych modyfikacji dotyczących jego zawartości. Z takich nowinek sygnalizuję wprowadzenie stałej rubryki – „z naszej półki". Uważam, że w nowej sytuacji prawnej, w jakiej przyszło działać dystrybutorom i producentom oprogramowania komputerowego, szybka informacja o grach które można już normalnie nabyć w sklepach jest niezwykle istotna. Informowanie o wszelkich nowościach i zapowiedziach powstających dopiero programów powinno przyczynić się do kształtowania się normalnego rynku software'owego w Polsce na wzór rynków Zachodnich. W tym miejscu pragnę zaapelować do dystrybutorów i producentów oprogramowania o czynne włączenie się do pomocy w redagowaniu tej jakże potrzebnej (także dla Was) rubryki.

Na pewno niektórzy zauważyli, że jest to już 20 numer „Computer Studio". Tradycyjnie więc muszę zapewnić naszych stałych i oczywiście nowych Czytelników, że generalnie formuła pisma nie zmieni się. „Computer Studio" powstało z myślą o bardziej ambitnych graczach, nie przedkładających zręczności w machaniu joyem nad wysiłek umysłowy. Stąd w naszym piśmie przewaga opisów gier strategicznych, adventure i symulacyjnych. Nie oznacza to jednak, że nie zauważamy dobrych strzelanek, platformówek czy nawalanek – też będziemy je opisywali, ale tylko te najlepsze.

Gdy zaczynaliśmy, opisywaliśmy przeważnie gry na Amigę i Atari ST. Teraz te proporcje poważnie się zachwiały, ale o tym zadecydował już sam rynek. Mocne wejście Pecetów w rynek gier doprowadziło do takiej, nie innej sytuacji. Więcej nowości i gier naprawdę dobrych powstaje na PC. Ostatnia rewolucja CD jeszcze bardziej umocniła pozycję pecetów w dziedzinie gier komputerowych. Nieco zawiedzionych Amigowców zapewniam, że o grach na Amigę chcemy pisać i będziemy pisać! Na razie, na pocieszenie dodam, że w „Wydaniach Specjalnych Computer Studio" dominują opisy na Amigę. Także w „Grach komputerowych" będzieci mogli znaleźć wiele ciekawych instrukcji i recenzji na swoją kochaną „Amisię", np. w ostatnim numerze tj. 10/94 zamieściliśmy opisy: do „Universe", „Ishar 3" i „The Settlers" – polecam. Zaś dla pecetowców, którzy coraz częściej zaprzęgają do zabawy CD-ROM, mam ciekawą informację. Otóż, już niebawem ukaże się pismo specjalnie dla Was – „MULTIMEDIA MAGAZYN". Znajdziecie tam m.in: recenzje najnowszych krążków, opisy systemów multimedialnych, ciekawe wywiady, testy itp. Zapraszam do lektury.

**Marek Suchocki**

# Spis Treści

WING COMMANDER 3 3

Z NASZEJ PÓŁKI 4

PATRIOT 6




TIE-FIGHTER 16

BETREYAL AT KRONDOR 18

HEIMDALL 2 22






DETROIT 8

MASTER OF ORION 11

RELACJA Z TARGÓW 13




LANDS OF LORE 24

„BEETHOVEN" 29

KONKURSY 30

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



To zaledwie próbka możliwości tej nowej gry.



Zapewne tytuł „Wing Commander" wywołuje u niejednego rasowego gracza – weterana gier komputerowych w wydaniu PC – dreszczyk emocji. Tak, to gra legenda. Właściwie od niej rozpoczął się tryumfalny pochód Peceta przez świat gier. Ach ta wspaniała digitalizowana mowa, ta grafika – szok! A co ważniejsze, pecetowcy nareszcie mieli „argument" w ręku w wojnie między Amigą a PC – co jest lepsze. Jednak „Wing Commander" zapoczątkował jeszcze coś oprócz wspomnianej „wojny". Otóż rozpoczął on erę szalonego wyścigu sprzętowego pecetowców. Nic za darmo – wspaniałe efekty dźwiękowe i oszałamiająca grafika wymagała odpowiedniego sprzętu. Wtedy już posiadacze twardzieli o zawrotnej pojemności 40 MB zaczęli zastanawiać się nad kupnem większych. Wszyscy „głusi" (czytaj nie posiadający karty dźwiękowej) stanęli przed koniecznością jej nabycia. Przydałaby się też trochę szybsza maszynka... itd. Dzisiaj to już historia, ale historia lubi się powtarzać. Nie znaczy to, że mamy nagle wrócić do epoki kamienia łupanego i wykopać z lamusa twardziele 40-tki, wyrzucić przez okno Gravisy i tym podobne cudeńka techniki. O nie, nie w tym rzecz. Otóż „Wing Commander", tym razem oznaczony nr „3", ma szansę ponownie zapisać się złotymi zgłoskami w historii rozwoju gier komputerowych. Dlaczego? Proste, ktoś lub coś musi wytyczyć nowe szlaki, ustanowić standard gier nowej generacji przeznaczonych na Pentium!

To olbrzymie przedsięwzięcie realizowane jest przez firmę Origin, a prace nad grą powoli dobiegają końca. Będzie to naprawdę „wielka" gra i chyba za jej sprawą zostanie „oficjalnie" zawarty pakt między filmem fabularnym a grami komputerowymi. Zdążyliśmy się wprawdzie przyzwyczaić do fabularnych, digitalizowanych scenek z udziałem żywych postaci. Celowo użyłem tutaj słowa postaci, a nie aktorów, bo tak naprawdę, byli to przeważnie amatorzy. Prawdziwych, renomowanych aktorów trzeba odpowiednio wynagradzać. Dajmy na to, taki Arnold Schwarzenegger czy Sylwester Stalone żądają aż 10 mln dolarów za główną rolę w filmie. Dla porównania, jedna z najdroższych produkcji w dziedzinie gier komputerowych – „King's Quest VI" kosztowała ok. 1 mln dolców. O czym więc mówić!

Jednak w przypadku „Wing Commandera 3" mamy do czynienia z prawdziwym profesjonalizmem. Do zagrania głównych ról w tej grze zatrudniono naprawdę znanych aktorów o międzynarodowej sławie. Są to: Malcolm McDowell, Mark Hamill, John Rhys-Davies. Sekwencje fabularne zrealizowano w prawdziwych studiach filmowych Hollywood, a przy ich powstawaniu zatrudniona była ekipa zawodowców w składzie przypominającym najnormalniejsze produkcje filmową, a więc reżyser, scenograf, operatorzy kamer itd., nie wyłączając oczywiście ekipy od efektów specjalnych i twórców „muppetów". Nakłady na produkcję gry przekroczyły już 4 mln dolarów. Czy jednak „Wing Commander 3" rozpocznie nową erę w dziedzinie gier komputerowych? Aby się o tym przekonać musimy jeszcze trochę poczekać. Gra powinna trafić na rynek przed Gwiazdką. Początkowo dostępna będzie tylko na PC CD–RDM.

Jeśli interesują Was zagadnienia związane z grami fabularnymi z udziałem aktorów, to gorąco polecam artykuł „Kiedy Oscary dla CD–ROMowych aktorów", który znajdziecie w „Computer Studio" nr 3/94 (18).

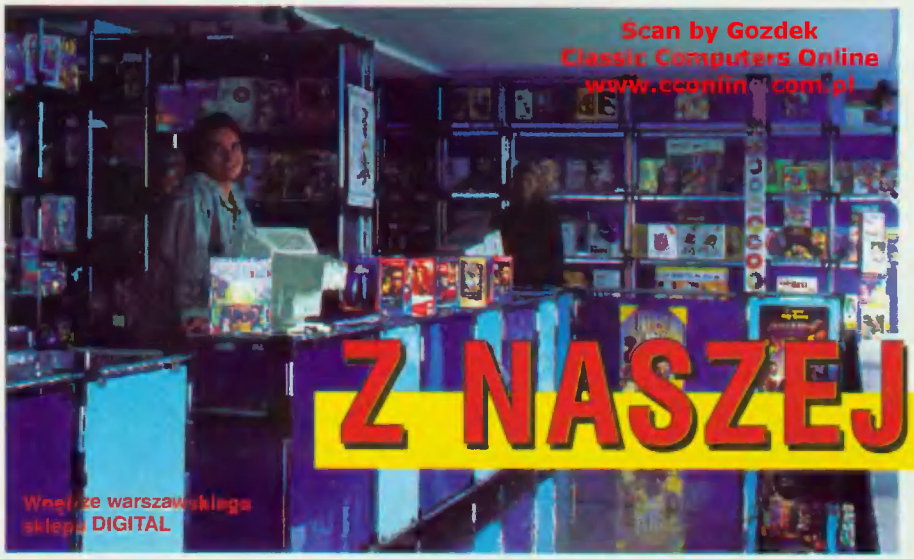
**opracowanie: Marek Suchocki**



# WING COMMANDER 3

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

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



Wnętrze warszawskiego sklepu DIGITAL

*CO NOWEGO W SKLEPACH?*

*Wprowadzenie ochrony własności intelektualnych (popularnie prawa autorskiego) spowodowało dość istotne zmiany w strukturze polskiego rynku oprogramowania. Nareszcie stanęły „na nogi" rodzime firmy software'owe i to zarówno te, zajmujące się produkcją oprogramowania, jak również te handlujące czy importujące gotowe produkty z Zachodu.*

# Z NASZEJ PÓŁKI

Reaktywowały się lub przeorganizowały grupy polskich programistów, których praca w dobie pełnego piractwa była po prostu bezsensowna. Teraz to wszystko tj. sprzedaż i produkcja programów komputerowych, zaczęła się opłacać i choć trudno jednoznacznie powiedzieć żeby był to dobry interes, to jednak „lepszy rydz niż nic". Rokowania na przyszłość są dobre, a przecież o to nam wszystkim, miłośnikom gier komputerowych chodzi. Powoli więc zapełniają się pustawe dotychczas półki sklepowe, grami rodzimej produkcji, jak również licencyjnymi. Oferta jest coraz bogatsza i bardziej różnorodna, ale jak to zwykle bywa, jest w tym wszystkim wiele kitu i zwykłej szmiry.

Będziemy starali się uprzedzać Was o takich „kwiatkach" odradzając ich zakup. Będziemy natomiast promowali produkty polskie i licencyjne stojące na przyzwoitym poziomie.

Przecież polskie, nie musi wcale oznaczać złe, a wśród rosnącej lawinowo liczby tytułów, będzie można wybrać gry naprawdę dobre. W rubryce „z naszej półki" znajdziecie zawsze informacje o nowościach wydawniczych polskich firm software'owych – tak produktów rodzimych, jak licencyjnych. Tu także będziemy informować o wszystkich nowych inicjatywach, imprezach mających bezpośredni wpływ na kształtowanie się naszego rynku oprogramowania. Nie zabraknie także zapowiedzi, a nawet informacji o tym, z jakimi zachodnimi firmami trwają rozmowy i jakich tytułów one dotyczą. Zawsze też będziemy starali się zamieścić bardzo szczegółową i dogłębną recenzję przynajmniej jednego programu, którego legalną wersję można kupić w Polsce.

## NOWOŚCI POLSKIE

● Już w najbliższych dniach powinna trafić na rynek nowa polska gra przygodowo-zręcznościowa – „Magiczna Księga" przeznaczona dla Amigi.

● Na dniach powinna też trafić do sprzedaży ostra nawalanka „Street Hasle". Zapewne „starym wyjadaczom" zapali się teraz czerwona lampeczka gdzieś w przepastnej otchłani jaźni – skąd ja to znam? Jeśli miałeś kiedyś brachu ZX Spectrum czy C–64, to mogłeś spotkać się z tą gierką. „Street Hassle", to niecodzienna nawalanka. Dlaczego niecodzienna? Ano dlatego, że naszymi przeciwnikami nie są jacyś herosi, a ... staruszki, emeryci, ewentualnie jakieś psiaki lejące pod murem. Dobre i to, w końcu trzeba na kimś zdobyć doświadczenie w walce. A walczymy w sposób równie okrutny, co skuteczny. Ładujemy babci kilka razy z czachy, emerytowi sprzedajemy kopa i po robocie. Może nie jest to zbytnio wychowawcze, więc lepiej nie zapraszać starych do wspólnej zabawy, bo może być to równoznaczne ze szlabanem na kasę i żegnajcie nowe gierki, a tego chyba byście nie chcieli?





**Nowa polska rozwalanka na Amigę. Twoim zadaniem jest uruchomienie czterech reaktorów atomowych i ucieczka z bazy ...**

Gra przygotowana jest w wersji na Amigę i zajmuje tylko 1 dysk.

● Inną nowością która powinna trafić już na nasze półki jest gra na Amigę o wdzięcznym tytule „Boo". Jest to sympatyczna gierka w formie puzzli przeznaczona dla dzieci. Sądząc po dużej popularności programu „niech wydra wygra" w bloku „5-10-15", gra „Boo" z pewnością przypadnie do gustu naszym milusińskim.

● Na swoją premierą czeka wciąż zapowiadana już u nas gra „Kajko i Kokosz". Jej amigowska wersja powinna pojawić się już w połowie listopada, a posiadacze PC będą mogli w nią zagrać najwcześniej gdzieś w okolicach Gwiazdki, ale jest to mało realny termin i wszelkie znaki na ziemi i niebie wskazują, że może to nastąpić dopiero w styczniu. Jeśli idzie o podobieństwa tej gry do „Gobliinów" to nie myliłem się. Otóż z rozmowy przeprowadzonej z jednym z twórców „Kajko i Kokosza" – Jarkiem Łojewskim (dawniej „ASF") wynika, że jedną z jego ulubionych gier jest właśnie „Gobliins". A więc miłośnicy sympatycznych stworków, szykujcie się na świetną zabawę.

● Ciekawostką na naszym rynku software'owym jest gra „Uncover It" – wersja na PC). Jest to coś na wzór rasowego Arcanoida, ale nagrodą za osiągnięcia w grze nie jest tylko wysoka punktacja. Otóż w miarę postępów w grze odsłania nam się wizerunek ładnej panienki i to nader skąpo odzianej, rzec by można absolutnie gołej. Gra jest oczywiście w całości wykonana przez polskich programistów, uważam więc, że panienki też powinny być swojskie. Dość już mamy oglądania dziewczyn z importu – w czym taka Helga, Ingrid czy Berta jest lepsza od naszej Zośki, Maryny czy Anki. Mało to u nas ładnych dziewczyn z ładnymi... no sami zresztą zobaczycie, bo właśnie w tej grze są wizerunki polskich dziewczyn, i to jakich!

● „Rooster" taniej. Niesłabnąca popularność strzelanek na Amigę jest faktem i co do tego nikt chyba nie ma wątpliwości. Niedawno ukazała się gra „Rooster II", ale czyżby miało to oznaczać „śmierć"





**Starych dobrych znajomych z komikaów KAJKO I KOKOSZ, będziecie mogli spotkać już wkrótce w grze koputerowej na Amigę, a posiadacze pecetów będą musieli poczekać do nowego roku.**

**Niebawem powinna ukazać się nowa polska gra przygodowa pt. „MENTOR". Ta pełna humoru gra posiada niezłą grafikę, co w połączeniu z pomysłami przypominającymi „GOBLINÓW", powinno zapewnić dobrą zabawę. Dystrybutorem „MENTORA" jest firma MARKSOFT z Warszawy.**





pierwszej części gry. Nic podobnego. Dystrybutor tej gry, firma Mirage Soft, zdecydowała się na działania w iście zachodnim stylu. Gra „Rooster I" jest już inaczej pakowana, a co najważniejsze jej cena została obniżona, co jest już ewenementem na naszym rynku gier.

● Z nowych polskich gier ukazała się właśnie „The Last Soldier" w wersji na Amigę. Wprawdzie tytuł brzmi jakoś z angielska, ale sama gra jest tworem polskich programistów. Skłamałbym twierdząc, że gra jest wybitna czy choćby wyjątkowa pod jakimś względem. Ot, taka normalna strzelanka z elementami gry labiryntowo-przygodowej. Twoim zadaniem jest uruchomienie czterech reaktorów atomowych i ucieczka z bazy. Dysponujesz najlepszym karabinem świata, jakim jest oczywiście AK 7.62 popularnie zwany „kałaszem". Gra jest bardzo rozbudowana i aby ją ukończyć trzeba mieć sporo czasu, ale czy to źle?

## NOWOŚCI Z IMPORTU

Okres przedświąteczny jest już tradycyjnie uznawany za najlepszy czas do zarobienia paru groszy. Nic więc dziwnego, że od dawna na całym świecie, producenci i handlowcy przygotowują coś ekstra na ten gorący okres. Czy polski rynek jest już na tyle normalny, żeby i u nas coś w tej materii drgnęło. Myślę, że tak. Przeglądając oferty polskich firm software'owych zauważyłem, że oferta przygotowywanych gier, które powinny trafić do sprzedaży przed Gwiazdką, jest naprawdę duża.

Z ciekawszych gier licencyjnych, które już są na rynku lub za moment się na nim znajdą wypada wspomnieć o:

● „Ishar" (seria) – pierwsza część gry trafiła już na rynek. Jeśli ktoś jeszcze nie zna tej serii, to wypada wspomnieć o niej kilka słów. Otóż francuska firma Silmarils wyspecjalizowała się w produkcji gier role-playing: „Crystal of Arborea", „Ishar I, II, III". Cechą wspólną tych wszystkich programów jest urzekająca atmosfera baśniowego świata wykreowanego przez autorów. Grafika jest bardzo dobra i z gry na grę, wciąż lepsza.

Po pierwszej części „Ishara", już wkrótce wypuszczona zostanie oczywiście część druga. Jeśli zaś idzie o „Ishar III", to trwają rozmowy z Silmarilsem, aby ta gra była wypuszczona w polskiej wersji językowej. Obecnie nie jesteśmy w stanie powiedzieć jakie będą efekty tych rozmów. Jeśli jednak zainteresowane strony dogadają się, to wielce prawdopodobne, że następna nowa gra Silmarils – „Robinson's Requiem" także będzie po polsku. Wszystkie wspomniane wyżej gry będą dostępne w wersjach na Amigę i PC. Dystrybutor nie przewiduje na razie wersji na Atari ST i Falcona.

● „Transarctica" – to następna ciekawa propozycja firmy Silmarils. Rozbudowana gra przygodowo-ekonomiczna z dobrą oprawą graficzną i ciekawą fabułą. Akcja toczy się w odległej przyszłości, na Ziemi skutej zimą po wojnie nuklearnej. Gracz prowadzi specjalny pociąg i zdobywa środki na walkę z potężną korporacją. Cel ostateczny to przywrócenie Ziemi słońca... Tę grę opiszemy dokładnie już wkrótce.

● „TFX" – program legenda, mimo że nie jest „staruszkiem". Świetny, bardzo rozbudowany symulator lotu, z doskonałą grafiką, może zaspokoić nawet najwybredniejszych „pilotów". Na rynek trafiły już wersje na PC – dyskowa i na CD. Przed Gwiazdką spodziewane są wersje na Amigę 500/600 i 1200. Niestety dystrybutor nie planuje jak na razie sprzedaży gry w wersji na CD32.





**Już wkrótce w sklepach znajdą się m.in. ISHAR, INFERNO i UNIVERSE.**



● „Soccer Kid" – ta urokliwa gra platformowo-zręcznościowa firmy Krysalis jest już na naszych półkach. Już wkrótce powinny trafić na rynek inne ciekawe gry tej firmy.

● „Sabre Team" – najpierw tą grą będą mogli nacieszyć się amigowcy, a dopiero w drugiej kolejności pecetowcy. Jest to bardzo fajna strzelanina z elementami strategii.

● „Universe" – świetna przygodówka w stylu „Curse of Enchantia" – Cora Design. Najpierw spodziewana jest wersja amigowska, a później na PC.

● „Inferno" – wciąż opóźnia się wprowadzenie tej gry na rynek. Zwiastuny tej gierki pojawiały się już w naszych wydawnictwach, więc nie będę się nad nią dłużej rozwodził. Początkowo spodziewana jest wyłącznie wersja na CD, ale później trafi na półki także wersja na dyskietkach.

● „The Fate of Hand – Legend of Kyrandia II" – świetna przygodówka, tym razem w polskiej wersji językowej. Mogą w nią zagrać tylko posiadacze PC.

● „Subwar 2050" – symulacja podwodnych okrętów przyszłości. Polska wersja językowa, też tylko wersja na PC.

● „Theme Park" – wielki hit ostatnich miesięcy. Kierujesz wesołym miasteczkiem, dbasz o jego rozwój i infrastrukturę. Ta zabawna gra dostępna jest niemal na wszystkie dostępne systemy do gier – Amiga 1200, PC, PC CD-ROM. Możliwe, że ukaże się wersja na A500.

● „Pacific Strike" – ta jedna z najnowszych produkcji Originu trafiła już na polski rynek. Miłośnicy symulacji lotniczych z okresu II Wojny Światowej mają więc niezłą gratkę. Tylko wersja PC.

Z super nowości przygotowywane są następujące gry:





**Te gry (SUBWAR 2050 i LEGEND OF KYRANDIA 2) są już dostępne w polskich sklepach.**

Scan by Gozdek
Classic COMPUTER STUDIO
www.cconline.com.pl

- „Wing Armada" – kontynuacja słynnego „Wing Commandera" (PC).
- „System Shock" – nowa rewelacyjna gra przygodowo-zręcznościowa, utrzymana w stylu legendarnego „Dooma". Gra trafi na rynek w wersji polskojęzycznej (PC).
- „Colonization" – kontynuacja rewelacyjnej gry „Civilization" Sida Meiera. Olbrzymim atutem gry będzie fakt, iż gra będzie po polsku.

### NOWE SERIE WYDAWNICZE

Z innych ciekawych inicjatyw mających bezpośredni wpływ na unormowanie polskiego rynku gier jest zapowiedź wypuszczenia taniej serii licencjonowanego oprogramowania kilku bardziej renomowanych firm software'owych. Seria ta będzie sygnowana znakiem „MIRAX", co jest skrótem od „Mirage Ekstra Club". Ma to być odpowiednikiem innej taniej serii gier – „Kolekcja Klasyki Komputerowej" firmowanej przez IPS.

W serii „MIRAX" ukażą się może już nie najnowsze, ale wielkie hity firm Krysalis: „Hill Street Blues", „Vikings", „Face Off", „Laser Squad". Core Design: „Jaguar XJ220", „Wolfchild", „Bubba'n'Stix". Silmarils: seria „Metal Mutant", „La Fetiche Maya" „Crystals of Arborea".

Wspomniana „Kolekcja Klasyki Komputerowej" wzbogaciła się ostatnio o dwa nowe tytuły:

– „Budokan" – stareńki, ale jakże urokliwy programik, w którym możemy wypróbować nasze umiejętności w sztuce walk Wschodu: karate, kendo, nun-chaku, boo (walka prostym kijem). Grafika jest naprawdę dobra i choć sama gra nie jest tak szybka, jak „Mortal Kombat" czy „Street Fighter", to z nawiązką rekompensuje to gracja z jaką zadawane są ciosy, płynna animacja postaci, a co najważniejsze, walki prowadzone zgodnie z wszelkimi kanonami sztuki. Gra występuje w wersjach na Amigę i PC.




**BUBBA'N'STIX zapoczątkuje nową serię tanich gier „MIRAX".**

– „Road Rash" – szalony wyścig motocyklowy. Szybkich gier akcji, zawsze trochę brakowało na naszym rynku. Wygląda więc na to, że ta propozycja znajdzie wielu nabywców.

Obecnie „Kolekcja Klasyki Komputerowej" liczy 17 tytułów, ale już niebawem powiększy się gwałtownie o... kilkanaście, a to za sprawą włączenia do niej programów rozprowadzanych na Zachodzie w serii „Kixx XL". Już dziś możemy zdradzić, że niebawem na rynek powinny trafić starsze i nowsze, sprawdzone hity:

„Legend of Vallour", „Blade of Destiny", „Cadaver", „Flashback", „Future Wars", „Midwinter II", „Police Quest I" (VGA), „Space Quest I" (VGA), „Knights of the Sky", „Quest for Glory I", „King's Quest I", „Colonel Bequest", „Manhunter II", „Street Fighter II".

Na tym kończymy nasze pierwsze, krótkie spotkanie w dziale „z naszej półki". Znakomitą większość przedstawionych tu gier będziemy opisywać dokładniej – przedstawiać ich wady i zalety, a także dokładne informacje na jakim sprzęcie działają, ile kosztują, itp.

Firmy zajmujące się produkcją i sprzedażą software'u zainteresowane umieszczeniem wzmianki o swoich programach w dziale „Z naszej półki", prosimy o nadsyłanie do nas wszelkich informacji dotyczących swojej oferty, zapowiedzi, planów itd. Chętnie też widzimy materiał ilustracyjny: zdjęcia, slajdy, screeny (TIF, GIF, PCX i inne), a także gotowe produkty. Zapraszamy do współpracy.

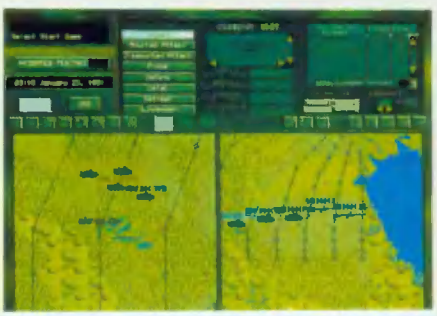
**opracowanie: Marek Suchocki**

*Za pomoc w przygotowaniu artykułu dziękuję firmom: MIRAGE SOFT, IPS, MARKSOFT.*

# PATR

Amerykańska firma Three-Sixty Pacific Inc., która swoimi poprzednimi programami „Harpoon", „V for Victory" udowodniła, że jest prawdziwym potentatem w dziedzinie gier strategicznych, postanowiła pójść za ciosem wydając kolejną „planszówkę", tym razem poruszającą temat „Pustynna Burza". W grze, pod Twoimi rozkazami może się znaleźć blisko 3000 jednostek naziemnych oraz powietrznych i to zarówno wchodzących w skład armii USA, jak i państw sprzymierzonych (głównie W. Brytanii i Francji). Ich głównym zadaniem jest zajęcie kluczowych miast irackich i zniszczenie militarnej potęgi Saddama Hussaina. Oczywiście konkretne zadania różnią się między sobą, w zależności od wybranego scenariusza. Gdy już zdecydujesz się na jeden z nich, zostaniesz szczegółowo poinformowany o początkowym rozmieszczeniu i sile poszczególnych oddziałów, ich zadaniach i celach oraz planowanych przez Naczelne Dowództwo kierunkach natarcia. Od Ciebie zależy, które oddziały dostaną wsparcie, jakiego będzie ono typu i z jakich baz zostanie skierowane. Sam możesz określić stopień trudności, ustalając wybrany przez siebie poziom dowodzenia (armia, korpus, dywizja lub brygada), warunki atmosferyczne wpływające na działania lotnictwa (od pogody bezchmurnej, przez deszczową, aż do burzy piaskowej), stopień realizmu oraz do której z walczących stron należy przewaga powietrzna. Jeśli zechcesz, możeszprzejąć dowództwo nad armią iracką. Takie możliwości programu jak ustalanie formy zaangażowania poszczególnych jednostek (od zwykłego przemieszczania się, poprzez rozpoznanie, atak z marszu lub ze wstępnym przygotowaniem, obronę, aż po wycofanie), zmieniający się wraz z rozwojem wydarzeń status oddziałów (szczebel podporządkowania, morale, stopień zaopatrzenia, zmęczenie, zużycie sprzętu) oraz możliwość modyfikacji formacji (jednostka frontowa, wspierająca, odwodowa i zabezpieczenia tyłów) stanowią dziś niemal chleb powszedni tego typu programów.

Zadziwiająca jest natomiast złożoność i drobiazgowość struktury organizacyjnej poszczególnych armii. Istnieje np. możliwość dokładnego przeglądu każdego korpusu lub dywizji, a nawet brygad, batalionów czy kompanii. Równie pokaźna jest ilość występującego w grze uzbrojenia. Wśród prawie 150 typów broni są m.in. czołgi (A1-Abrams, AMX-30, T-62), bojowe wozy piechoty (BMP1, M113, M2A1), działa samobieżne i wyrzutnie rakiet (M109A3, ZSU-23 Shielka, SA-9, M551 Sheridan, MLRS-227), helikoptery rozpoznawcze, transportowe i bojowe (OH-58 Kiowa, Puma, CH-47, AH-64 Apache, AH-1 Cobra), różnego typu pojazdy inżynieryjne, opancerzone stanowiska dowodzenia, moździerze, działa artyleryjskie, transportery i ciężarówki. W grze zastosowano coś w rodzaju bogato ilustrowanego podręcznika, z którego możesz dowiedzieć się o sprzęcie, którym posługiwały się obie strony konfliktu.



Tym jednak, co odróżnia „Patriota" od innych tego typu gier, jest standardowo wbudowana opcja, umożliwiająca tworzenie własnych scenariuszy oraz modyfikację (i to w bardzo szerokim zakresie) już istniejących. Możesz np. zmienić układ sił po obu stronach, początkowe rozmieszczenie jednostek, ich przynależność organizacyjną, parametry, uzbrojenie, a nawet specjalizację. Tyle teorii, a praktyka?

### WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Według instrukcji wymagania sprzętowe gry to 5 MB wolnego miejsca na twardym dysku, płyta 386 SX lub lepsza, minimum 4 MB RAM, karta VGA, system operacyjny wersja DOS 5.0 lub nowszy oraz mysz. W rzeczywistości program po rozpakowaniu zajmuje 6 660 KB, a więc sporo wię-

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



# RIOT

cej niż mówi instrukcja. Przestrzegam właścicieli starszych i wolniejszych płyt 386 SX przed zbytnim optymizmem. Próba gry na płycie typu 386 SX 16 MHz była czystą abstrakcją, zabawa toczyła się bowiem niemal w „czasie rzeczywistym", to znaczy każdej minucie scenariusza odpowiadało ok. 40 sek. oczekiwania. Również 4 MB RAM okazało się (pomimo startu z boot–disku i uwolnienia większej niż jest to podane w instrukcji pamięci podstawowej i rozszerzonej) wielkością niewystarczającą, ponieważ podczas gry program ciągle w tej samej sytuacji „wychodził" do DOS-u sygnalizując brak pamięci. Z drugiej strony, gra bardzo szybko i bez żadnych problemów działała na komputerze z płytą 486DX2 50 MHz i 16 MB RAM. Nie polecałbym również tego programu posiadaczom monitorów mono (są jeszcze tacy), ze względu na stosowanie skomplikowanych oznaczeń odcieniami kolorów, których nie będą w stanie odróżnić.

## INSTRUKCJA

W oryginalnym opakowaniu, oprócz 3 dyskietek instal. (1,44 MB) znajduje się polska instrukcja. Mimo swojej objętości, nie pozbawiona jest ona pewnych mankamentów. W załączonych w tekście słowniczkach, brakuje np. objaśnień niektórych skrótów, które są stosowane w opisie. Instrukcja jest czarno–biała, a zamieszczone zdjęcia map mają takie wymiary, że nawet po zastosowaniu lupy niewiele na nich widać. Brakuje dużej mapy („sztabowej") tym bardziej, że w grze można podawać własne koordynaty (nastawy) np. dla wsparcia lotniczego, artylerii lub rozmieszczenia wojsk tworząc w ten sposób własny scenariusz.

W tego typu grach rzeczą przydatną, a której nie znalazłem w opisie, są charakterystyki używanego sprzętu (zdjęcie lub rysunek z krótkim opisem). W dodatku instrukcja zawiera co prawda schematy organizacyjne związków taktycznych, które działały nad Zatoką Perską w czasie operacji „Pustynna Burza", brakuje jednak pełnego, łącznego rozwinięcia schematu organizacyjnego, tak żeby na jego postawie można było się zorientować o przyporządkowaniu danej jednostki.

## PROGRAM

Gra w „Patriota", którego autorzy chwalą się, że jest on czymś zupełnie nowym w dziedzinie gier strategicznych (ze względu na odejście od stosowanej zwykle siatki heksagonalnej, jak np. w „V for Victory"), stanowiła dla mnie rzeczywiście zupełnie nowe doświadczenie, ale głównie z uwagi na inny fakt. Jest to bowiem pierwszy program z jakim się spotkałem, którego nie udało mi się zacząć bez przeczytania instrukcji. O zgrozo! Okazało się, że również po jej przeczytaniu i stosowaniu się krok po kroku do zawartych w niej zaleceń jest to zadanie bardzo trudne. Każdy z nabywców „Patriota" przed rozpoczęciem zabawy powinien koniecznie dokładnie zapoznać się z instrukcją (w sumie ok. 100 stron), gdyż wiedza w niej zawarta, a także podane ustawienia, są po prostu niezbędne dla efektywnego wykorzystania możliwości gry. Początkowo, pomimo aptekarskiego wręcz korzystania ze wskazówek zawartych w instrukcji, miałem problemy ze znalezieniem zgodnych z opisem nastawień. Jest to jednak kwestia pewnej wprawy oraz poznania przyporządkowania poszczególnych oddziałów do swoich jednostek nadrzędnych i po pewnym czasie nie powinno sprawiać nikomu większych problemów. Po ich odnalezieniu, co uznałem za pierwsze symptomy sukcesu, z pewnym zaciekawieniem obserwowałem co się dzieje. Niestety, to co udało mi się zobaczyć zawiodło moje wszelkie oczekiwania tym bardziej, że poprzednia propozycja spółki – „V for Victory" tylko je nadmiernie rozbudziła. Czemu się jednak dziwić, skoro na planszy nie będącej wcale dokładnym odwzorowaniem terenu, a jedynie schematem lub raczej planem teatru działań, poruszają się jednostki (zaznaczone typowymi symbolami natowskimi, graficznymi lub wyłącznie oznaczeniami tekstowymi) niemal wyłącznie według ustalonego kierunku natarcia (zaznaczonego z kolei strzałkami lub liniami rozgraniczenia), według ustalonego wcześniej scenariusza. Moje próby większego wpływu na przebieg batalii okazały się mało skuteczne. Nie udało mi się zmienić kierunku natarcia więcej niż o 90 stopni (jest to praktycznie możliwe tylko na poziomie armii), zaś wysiłki zmierzające do zmiany szyku, rodzajów natarcia, przydzielanego wsparcia lotniczego i artylerii nie wpłynęły w istotny sposób na przebieg zdarzeń. Okazało się też, że pomimo faktu, iż moje zadanie miało dotyczyć tylko jednej brygady, pozostałe jednostki i tak poruszały się według założonego wcześniej schematu. Opór wojsk irackich był praktycznie niezauważalny, natomiast logika rozwiązań zastosowanych dla odwzorowania akcji programu, ruchów wojsk i zmiany ich pozycji wprowadziła mnie niemal w osłupienie. Nie zauważyłem, aby oprócz napływających komunikatów podawanych przez pojawiającego na ekranie monitora oficera, występowała inna forma zobrazowania walk pomiędzy jednostkami, skutków ostrzału artyleryjskiego czy bombardowania.

Liczby, liczby, liczby... Może to program dla matematyków?! Według mnie gra wymaga zbyt wiele, tak od grającego jak i od jego sprzętu, w zamian nie dając prawie nic. Dla mnie „V for Victory" wciąż pozostaje niedoścignionym wzorcem.

**opracowanie: Dariusz Zgliński**
**w oparciu o wersję na IBM PC**




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

# DETROIT

Powstała przed siedmioma laty amerykańska spółka Impression znana była dotychczas wyłącznie z gier strategicznych. Takie programy jak „Rorke's Drift", „Samurai – Way of the Warrior", „Caesar", „Castle Conquest" czy seria „Breach" na zawsze przejdą do historii gier, jako propozycje godne polecenia, choć raczej trudno zaliczyć je do programów wybitnych. Z pewnością jednak do takiej roli będzie pretendować najnowszy produkt spod znaku Impression, będący jednocześnie pierwszym w historii firmy programem niestrategicznym.

„Detroit" to typowa gra symulacyjno-handlowa, której akcja przenosi nas do krainy motoryzacyjnych imperiów, od pierwszych, nieśmiałych kroków ery automobilowej na początku naszego wieku poczynając, aż po czasy współczesne i jeszcze dalej. To czy staniesz się światowym potentatem samochodowym w rodzaju General Motors lub Forda, czy też skończysz jako sprzedawca tandetnych rowerów, zależy już tylko i wyłącznie od Ciebie.

Aby się o tym przekonać wystarczy wybrać dowolny okres między 1908 a 2008 rokiem, zaprojektować samochód będący w stanie tak cenowo, jak i pod względem wyposażenia konkurować z pojazdami produkowanymi przez inne firmy, po czym powtórzyć ten sukces na całym świecie, od Stanów Zjednoczonych aż po Japonię. Czyż nie banalne? Ano nie bardzo, bo aby osiągnąć ostateczny cel musisz bez przerwy atakować rynek wciąż nowymi modelami samochodów, ulepszać już istniejące, prowadzić kosztowne badania techniczne, wynajdować coraz to doskonalsze hamulce, silniki, zawieszenia oraz bardziej atrakcyjne i nowocześniejsze nadwozia, przeznaczać pieniądze na różnorodne formy reklamy, budować nowe fabryki i otwierać biura sprzedaży, podnosić poziom już istniejących, zatrudniać monterów i techników, pilnować kosztów materiałowych i pensji dla załogi, dbać o transport, wreszcie odpowiednio kalkulować ceny samochodów w zależności od sytuacji i obszaru sprzedaży. Cały ten zmieniający się w cyklach miesięcznych galimatias musisz na bieżąco kontrolować pod stałą presją konkurencji, którą może stanowić komputer lub 3 innych fanów motoryzacji.

Gra jest niesamowicie rozbudowana i aby osiągnąć konkretne rezultaty potrzeba naprawdę sporo czasu. Czyż jednak nie to stanowi między innymi o prawdziwej wartości dobrej gry ekonomiczno-handlowej?

Program charakteryzuje się relatywnie niezłą grafiką w stosunku do wielkości miejsca zajmowanego na twardym dysku (6 MB) oraz w odniesieniu do wymagań technicznych (zegar 25 MHz, 580K RAM), a także posiada niewątpliwe walory dydaktyczne – wymusza na graczu zainteresowanie się relacjami ekonomicznymi oraz historią motoryzacji. Godną podkreślenia jest również możliwość wynajdywania coraz doskonalszych rozwiązań technicznych oraz projektowania na tej bazie nowych modeli samochodów. Niestety wydaje się, że gra ma zaprogramowane pod tym względem pewne preferencje co do kolejności odkrywania ulepszeń i to niezależnie od wielkości przeznaczonych na nie nakładów.

„Detroit" nie pozbawiony jest oczywiście kilku wad. Należy do nich zaliczyć:

- wolne odświeżanie ekranu (szczególnie denerwujące na starszych płytach, choć odczuwalne także na 486-ce);
- męczące sterowanie grą, spowodowane zbyt dużą liczbą obsługiwanych ekranów;
- zły dobór danych umożliwiających śledzenie poczynań konkurencji (brakuje szczególnie informacji o stosowanych przez nich częściach i ich zaawansowaniu technologicznym, wielkości wydatków na reklamę, liczbie fabryk i biur sprzedaży oraz ich rozmieszczeniu);
- brak jest animacji i ruchu;
- po pewnym czasie gra zwyczajnie zaczyna się dłużyć – skomplikowana obsługa wszystkich parametrów gry przy turach odpowiadających okresom miesięcznym powoduje, że potrzeba kilku godzin, aby przeskoczyć kilka lat;
- za bardzo ograniczony jest zakres działań wymierzonych w konkurencję – nawet produkując samochody o wyższym standardzie (z lepszych, nowocześniejszych części) i o połowę tańsze niż przeciwnicy, ciężko jest odebrać klientów pozostałym kompaniom.

Mimo tych zastrzeżeń jest to moim zdaniem bardzo ciekawa propozycja dla wszystkich lubiących typowe handlówki, szczególnie zaś dla tych, którzy chcieliby się zmierzyć z jakąś inną żywą istotą, a nie tylko z komputerem.

■ DARKO

**A. DZIAŁ ZATRUDNIENIA**

a) HIRE – przyjęcie określonej liczby pracowników do pracy;
b) FIRE – zwolnienie określonej liczby pracowników z pracy;
c) WAGE – ustalenie miesięcznego wynagrodzenia;
– Assm Workers – monterzy (robotnicy na liniach produkcyjnych);
– Technicians – technicy (pracownicy laboratoriów badawczych);
– Avail – liczba ludzi bezrobotnych dostępnych aktualnie na rynku pracy;
– Idle – liczba wolnych pracowników w danej grupie zatrudnionych w firmie (bez aktualnie przydzielonych zadań);
– Emp – liczba zatrudnionych w danej grupie (czynnie pracujących);
– Wages – aktualne wynagrodzenie w danej grupie;

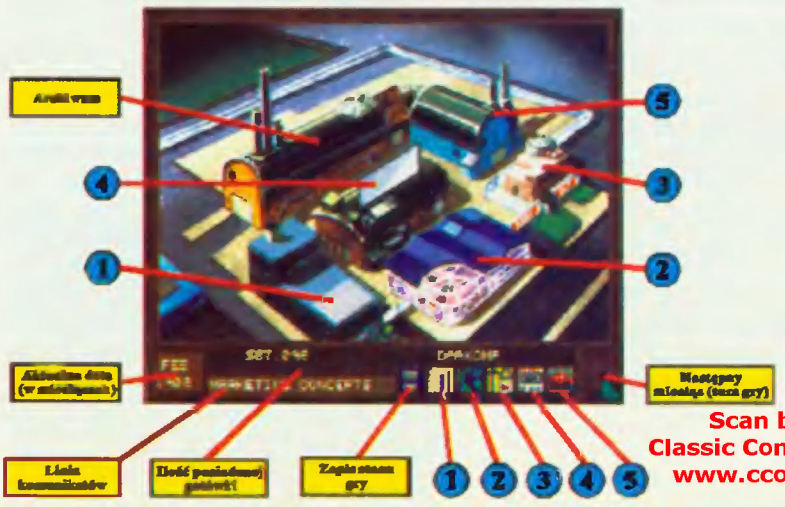
1. BENEFIT – Ustalenie ogólnej premii od wynagrodzenia (procentowo)
2. ASSM – Panel produkcji i sprzedaży;
a) OPEN – otwieranie nowych biur sprzedaży;
b) CLOSE – zamykanie istniejących biur sprzedaży;
c) RAISE – otwieranie nowych fabryk/podnoszenie poziomu technologicznego już istniejących;
d) LOWER – obniżanie poziomu technologicznego fabryk/zamykanie fabryk już istniejących;
e) LIST – lista Twoich fabryk i biur sprzedaży;
f) DETAIL (OFFICES) – ustalenie ceny sprzedaży dla danego modelu oraz wskazanie fabryki dostarczającej pojazdy na określony obszar;
g) DETAIL (FACTORY) – wskazanie modelu produkowanego na danej linii produkcyjnej w określonej fabryce oraz ustalenie liczby monterów na każdej linii.

3. TECH – panel badawczy (patrz tabelka D).

**B. BANK**

Przy użyciu tej opcji możesz kontrolować stan swojego rachunku, dokonywać przelewów gotówkowych, zaciągać lub spłacać pożyczkę oraz zapoznać się z bieżącym oprocentowaniem kredytów i wkładów pieniężnych.

## EKRAN GŁÓWNY






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

## C. INFORMACJE O SYTUACJI FIRMY

RAPORTY

a) P/L – raport o miesięcznych wpływach i wydatkach;

– MFG – koszty wytwarzania (wynagrodzenie pracowników, koszty ogólnozakładowe, koszt materiałów);

– Research – nakłady na badania i rozwój techniczny;

– Sales – koszty sprzedaży (koszty transportu, magazynowania);

– Marketing – ogólne wydatki na marketing;

– Loan – koszt obsługi zadłużenia;

b) TERRITORY – liczba wyprodukowanych samochodów, wielkość sprzedaży, liczba pojazdów zmagazynowanych oraz koszt wytworzenia i zysk na 1 pojazd w odniesieniu do danego modelu i w rozbiciu na poszczególne obszary;

c) MODEL – liczba wyprodukowanych samochodów, wielkość sprzedaży, liczba pojazdów zmagazynowanych oraz koszt wytworzenia i zysk na 1 pojazd w odniesieniu do danego obszaru w rozbiciu na poszczególne modele.

d) COMPARE – porównanie uzyskiwanych wyników z wynikami osiąganymi przez konkurencję;

e) MODEL COMP – porównanie cen produkowanych samochodów z cenami konkurencji w odniesieniu do danego modelu i w rozbiciu na poszczególne obszary;

f) MARKET T – wydatki ogólne na reklamę na określonym obszarze;

g) MARKET M – zestawienie wydatków na określony rodzaj reklamy (sport, gazety itp.) na wszystkich terytoriach razem;

h) DEMAND – płatne badanie rynkowe możliwości sprzedaży na określonym terytorium;

i) DISTRIB. – przegląd kanałów dystrybucji (gdzie trafia produkcja z określonej fabryki),

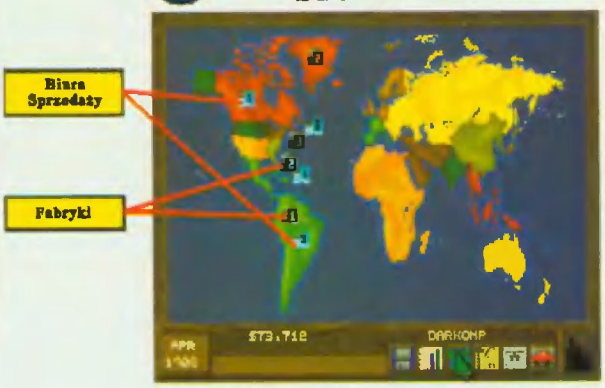
j) CONSULTANT – płatne doradztwo zewnętrzne (co robimy źle, co należy zmienić);

k) PROFIT – miesięczne zyski w układzie tabelarycznym w porównaniu z konkurencją;

l) PRODUCTION – miesięczna produkcja w układzie tabelarycznym w porównaniu z konkurencją;

m) SALES – miesięczna sprzedaż w układzie tabelarycznym w porównaniu z konkurencją;

## 2 FABRYKI I BIURA SPRZEDAŻY




* Liczby oznaczają ilość Twoich fabryk/biur sprzedaży na danym obszarze

** Po wybraniu kursorem myszy fabryki lub biura aktywnują się te same opcje co w ZATRUDNIENIU, w podopcji "ASSM".

## D. PANEL BADAWCZY

a) ASSIGN – przydzielenie określonej liczby techników do konkretnych zadań;

b) FREE – odsunięcie określonej liczby techników od wykonywanych przez nich zadań (ale nie wyrzucenie ich z pracy);

– Idle Techs – liczba wolnych techników bez przydzielonych zadań (darmozjady);

– Engine – silnik;

– Brake – hamulce;

– Suspension – zawieszenie;

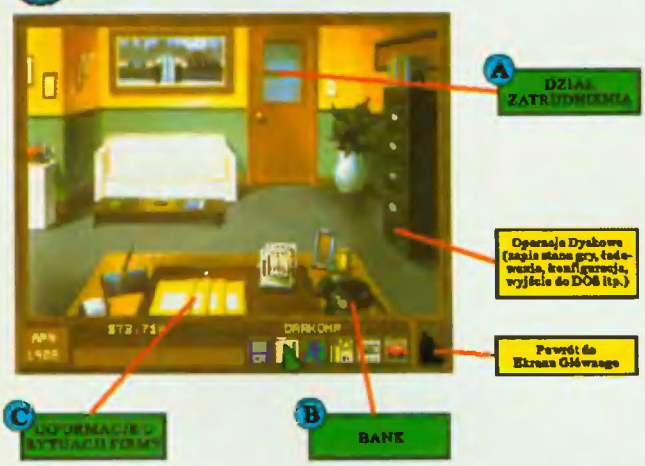
– Cooling – układ chłodzenia;

– Bodies – karoseria;

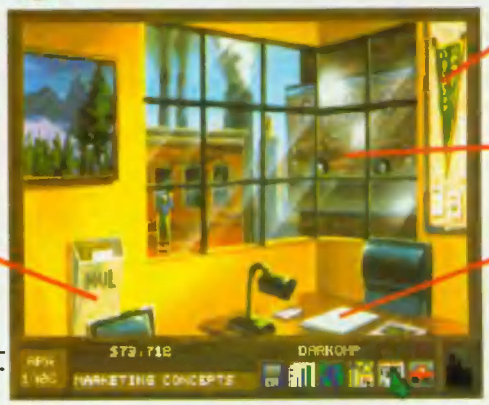
– Safety – elementy bezpieczeństwa;

– Luxuries – wyposażenie dodatkowe

## 1 ADMINISTRACJA




## 4 WYDATKI NA MARKETING




* Wraz z upływem czasu pojawia się dodatkowo radio oraz telewizja

## 3 BADANIA I ROZWÓJ TECHNICZNY




* Listy przedstawiają stan aktualny - nowe elementy pojawiają się na nich z chwilą ich wynalezienia

## UWAGI OGÓLNE:

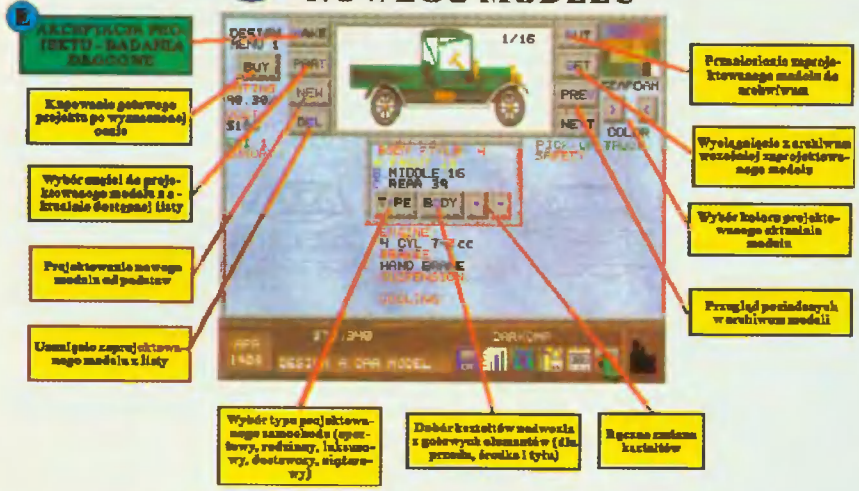
1. Większość tekstów zaznaczonych kolorem czerwonym może zostać zmieniona przez naprowadzenie na nie kursora i wciśnięcie lewego przycisku myszy.

2. Tylko zielona strzałka oznacza, że kliknięcie na obszarze, na którym się właśnie znajduje spowoduje działanie, tzn. uaktywnienie danej opcji lub wywołanie nowego ekranu.

3. Wszelkie dane liczbowe takie jak wysokość pensji, cena modelu, liczba pracowników, wielkość pożyczki itp. można zmieniać za pomocą pojawiających się obok danej funkcji strzałek lub też wpisując żądaną cyfrę w odpowiednie okienko.

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

## 5 PROJEKTOWANIE NOWEGO MODELU





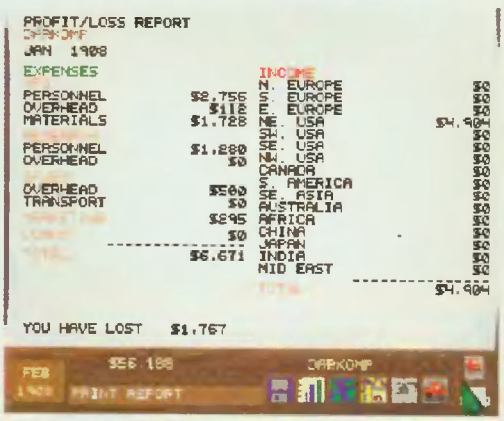




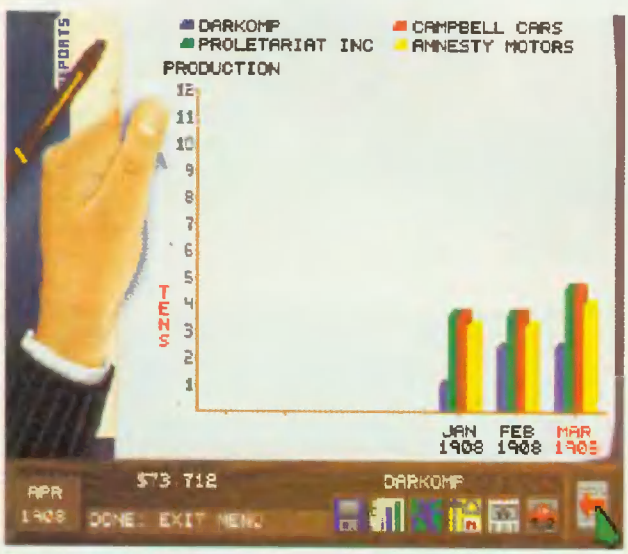

## E BADANIA DROGOWE PROTOTYPU




* Odpowiednie testy wybiera się kursorem
* Wybrane testy zaznaczone są kolorem zielonym




Szczegółowy raport przychodów i wydatków za miniony miesiąc




Słupkowe zestawienie wielkości produkcji, na tle konkurencji w układzie miesięcznym




Zestawienie działań podjętych w minionym miesiącu (zaznaczone czerwonym symbolem) na tle wszystkich przedsięwzięć możliwych do zrealizowania

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

# MASTER OF ORION

## część druga

### KIERUNEK NATARCIA: ...ORION!
### PAMIĘTNY BRIEFING

Nadzwyczajne posiedzenie Imperialnego Sztabu Galaktyki dobiegało końca. Po krótkiej przerwie w obradach, sztabowcy powrócili do sali odpraw. Rozmawiając, zajmowali w półokręgu rozstawionych fotelach.

Luminescencyjne sklepienie sali powoli zmieniało swą jasność. Kiedy w pomieszczeniu zapanował delikatny półmrok, zasłona przedstawiająca wielki ekran ścienny zafalowała się, ukazując barwną, przestrzenną projekcję holograficzną. Obraz przedstawiał ujęcie kosmosu z pokładu sondy gwiezdnej. Ostrość obrazu i wrażenie jego głębi były niemal doskonałe. Na tle czarnych głębin kosmosu jarzyły się wielobarwne punkty gwiazd. Tu i ówdzie widać było nieostre kontury fragmentów Drogi Mlecznej.

Uwagę zebranych zwrócił ruch w lewej części sali. Otworzyły się tam niewielkie drzwi. Strażnicy ich komandosi wyprężyli się w postawie na baczność. Gwar rozmów ucichł, jak ucięty nożem. Do sali wszedł potężnym, miękkim krokiem młody mężczyzna. Ubrany był w doskonale skrojony mundur oficerski, pozbawiony odznaczeń. Tylko kilka brylantów orderu Wielkiej Gwiazdy Imperialnej – najwyższego odznaczenia Federacji – odbijało słabe refleksy projekcji. Zebrani powitali Imperatora jednoczesnym powstaniem z foteli. Młody władca podszedł do ekranu projekcji. Ruchem ręki pozwolił sztabowcom usiąść.

Cisza zaległa na sali i Imperator zaczął mówić. Głos jego był cichy, ale dochodził wyraźnie do wszystkich. Ruchem dłoni akcentował ważniejsze kwestie.

– „Panowie, przejdźmy do konkluzji i wniosków. Wiemy już dostatecznie dużo. Ślady pozaziemskiej egzystencji w naszym układzie sensorycznym mamy „zdecydowanie poza sobą". Nasz wywiad udowodnił, że sąsiadujące z nami rasy cywilizacja przystąpiły do podboju naszej galaktyki.

W tym wyścigu nie będzie drugich i trzecich miejsc. Będzie to walka nie tylko o prymat ekspansji ale i o biologiczne przetrwanie każdej rasy.

Powiecie, że to są prawa „kosmicznej dżungli", przypominające najciemniejsze karty historii. To prawda! Jednak nie mamy na to żadnego wpływu i – co gorsza – nie mamy wyboru.

Startujemy z pozycji trudnej, której nie wolno jednak traktować jako pozycji przegranej. Musimy przystąpić do jak najszybszej kolonizacji systemów gwiazdowych naszej galaktyki. Niestety, nie wszystkie z nich nadają się do kolonizacji. Rzecz w tym, że nie wiemy które. Trzeba to zbadać. Na szczęście dysponujemy dwoma zwiadowczymi „sondami". Są to przekonstruowane dawne wahadłowce – promy kosmiczne. Stąd ich niewielki zasięg i zasobność. Ale to najmniej poważny kłopot naszej kosmicznej floty. W biurach projektowych fabrykach niamy opracowane i przetestowane prototypy nowych, lepiej uzbrojonych krążowników dalekiego zasięgu. Za kilka lat uruchomimy ich produkcję seryjną. To bardzo ważne, gdyż będziemy mogli spenetrować i skolonizować odległe układy gwiezdne. Musimy ponadto zbudować liczną flotę transportową i wojenną.

Wiemy, że inne, konkurujące z nami cywilizacje, czynią identycznie to samo. Niektóre z nich są bardziej rozwinięte technologicznie i silniejsze od naszej.

Tak więc, celem naszym na nieuchronny wyścig jednowymiarowy. Ale to nie wszystko. Rozwój technologii musi być wspierany rozwojem przemysłu i systemów obronnych, musi mu towarzyszyć rozwój ochrony środowiska. Wszystko to winno przebiegać – w miarę możności – harmonijnie, bez zakłóceń. Jestem pewien, że tego dokonamy. Panowie! Świadomy odpowiedzialności za dalsze losy rasy ludzkiej, podejmuję wyzwanie obcych cywilizacji..."










### NOWY HIT GIER STRATEGICZNYCH

Firma MicroProse zachwycała wielkim kasowym sukcesem „Civilization", po raz kolejny pokazała swój lwi pazur. Jest nim nowy hit – „Master of Orion". Nowa strategiczna gra posiada interesującą grafikę, chociaż można powiedzieć, że „nie rzuca ona na kolana". Nie o grafikę jednak w tej grze chodzi!

„Master of Orion" to kolejna wspaniała kosmiczna przygoda! Jej akcja nie rozgrywa się – jak w przypadku „Civilization" – na Ziemi. Przyjdzie nam walczyć z obcymi cywilizacjami o władzę w galaktyce.

Scharakteryzowaliśmy grę „Master of Orion" w numerze 4/94 „Computer Studio".

Dziś pragniemy czytelnikom dopomóc w owładnięciu Orionem.

### JAK POKONAĆ TYCH ZIELONE LUDZIKI?

Wyjaśnijmy sobie na początku, że grając w naturze „rzeźnika" nie będzie miał w tej grze wiele

Więcej: Jerzy Gruszka
Pomoc komputerowa online
www.computerstudio.com.pl

do powiedzenia. Na własny akcent przekonasz się również, że odbywanie się na zaszczytnym przeźroczu w „Master of Orion" również nie popłaca. Jedyne co dasz w tej grze zyski – to przygotowanie dobrej taktyki i tak należy od początku do końca tej gry trzymać!

W grze będziesz współzawodniczył z 1 – 5 przeciwnikami komputerowymi. Budując swoje Imperium będziesz musiał realizować jednocześnie kilka celów, pośród których wyróżniamy:

– musisz rozszerzać swoje Imperium o nie zamieszkałe lub zamieszkałe przez obce cywilizacje planety,

– musisz nieustannie wdrażać nowe technologie, dzięki której wykorzystasz Twoją cywilizację na wyższy poziom rozwoju,

– jeśli nie będziesz produkował wystarczająco dużo statków, zostaniesz wyeliminowany jak szlachecka róża przez płot, ale mocne chwasty,

– musisz zostać sprytnym i skutecznym dyplomatą, skłócić wszystkich i wykorzystać to!

## DYPLOMACJA i WYWIAD

Na dyplomacji nie jeden sobie zęby połamał. To jeden z najtrudniejszych problemów w „Master of Orion". Ocena skuteczności dyplomacji w grze jest trudna a jednocześnie niezwykle ważna.

Każda rasa w tej grze posiada numeryczny indeks, określający jej stosunek do innych ras. Wspomniałem już, że w grze tej może jednocześnie występować wiele ras. Z tej przyczyny szybko może nastąpić moment, kiedy pogubisz się, jak kształtują się stosunki pomiędzy nimi.

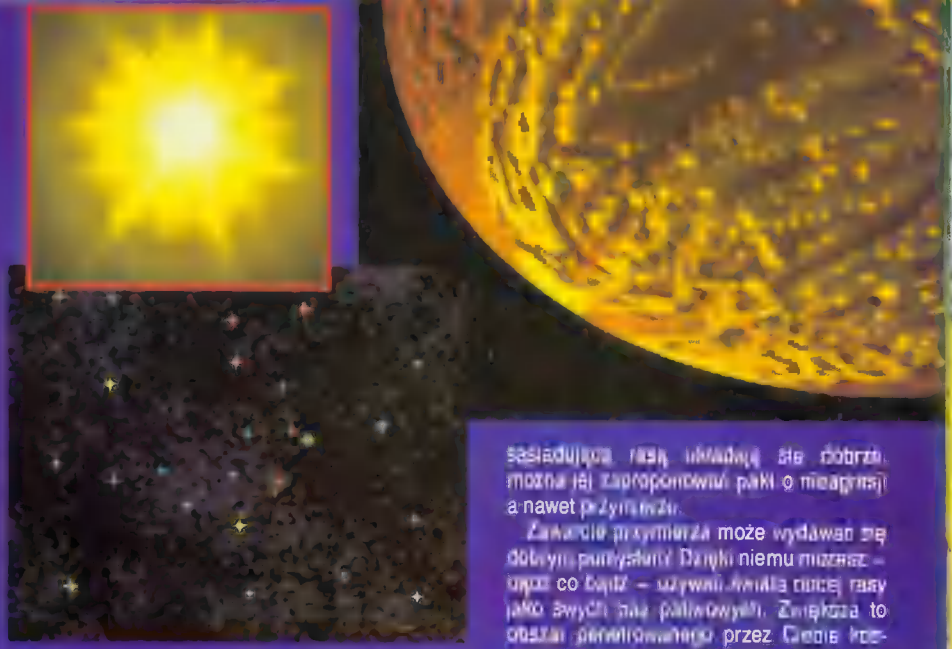
Nawiązać kontakt z obcą rasą, gdy tylko jedna z Twoich kolonii znajduje się w zasięgu statku. Obcych. To samo nastąpi oczywiście, gdy Ty wejdziesz na orbitę już zajętej przez obcą rasę.

Na początku gry możesz penetrować układy gwiezdne, położone od Twoich baz nie dalej, jak o trzy parseki. Jeśli napotkasz para światów zamieszkanych przez różne rasy jest oddalone np. o dziesięć parseki, to kontakt ich siania się możliwy dopiero wtedy, gdy jedna z ras wynajdzie napęd kosmolotu, zdolny pokonać tą odległość.

Gdy dyplomatyczny kontakt z obcą rasą zostanie nawiązany, wyślij ona ambasadora do Twojego świata. Będziesz wtedy mógł rozpocząć pertraktacje ze swoim kosmicznym sąsiadem.

Kiedy już nawiązałeś kontakt, natychmiast użyj opcji mapy na tablicy kontrolnej. Od tej chwili będziesz mógł na mapie obejrzeć nie tylko lokacje swoich kolonii, ale i kolonii swego kosmicznego sąsiada. Będą tam wymienione nazwy jego kolonii, niestety nie będzie danych o zamieszkujących je populacjach.

Używaj teraz często opcji mapy. Będziesz mógł na bieżąco obserwować ekspansję swego konkurenta.



## JAK WYGRAĆ POKÓJ?

W świecie „Master of Orion" każda rasa rozpoczyna zazwyczaj swój kontakt z inną rasą od stosunków bardziej czy mniej neutralnych. Upewnij się, że od tej reguły zdarzają się wyjątki. Aby uzyskać wyraźną zmianę tych stosunków w jakimkolwiek kierunku, musisz kosmicznego partnera czymś bardzo sobie zjednać albo czymś bardzo zdenerwować.

W początkowej fazie gry najlepszą taktyką jest zjednywanie sobie sąsiadów. Zważ, że na tym etapie gry nie jesteś jeszcze przygotowany do prowadzenia wojny. Jeśli wdasz się w nią przedwcześnie, roztrwonisz siły i zasoby, nie zyskując nic w zamian. Lepiej skieruj je wtedy na rozwój swych planet.

Jak najszybciej zawrzyj ze swoimi sąsiadami porozumienia handlowe (może pogadamy). Ale uważaj! Zawsze staraj możliwie najmniejsze początkowe warunki umowy. Przyczyna takiego postępowania jest prosta. W świecie „Master of Orion" taka jest natura systemu handlowego, że każda umowa na wartość przynosi straty. Wynoszą one 30% wartości początkowej umowy. Wiąże się to z organizowaniem szlaków handlowych, opłatami celnymi itd.

W miarę upływu czasu opłacalność tej umowy będzie się zwiększać. Po czterdziestu turach uzyskasz z niej 100% dochód. Nowe umowy handlowe zawieraj z tą samą rasą bądź dawaj dochód [illegible] średniej z dotychczasowych umów, powiększony o 30% wartości nowej umowy. Minimalizacja wartości umowy na starcie jest więc [illegible] strat umowy.

[illegible] zasoby [illegible]

sąsiadująca rasą układają się dobrze, można jej zaproponować pakt o nieagresji a nawet przymierze.

Zawarcie przymierza może wydawać się dobrym pomysłem. Dzięki niemu możesz – ujmij co bądź – używać floty tej rasy jako swych sił pokojowych. Zwiększa to obszar patrolowanego przez Ciebie kosmosu.

Jeszcze ważniejszą dla Ciebie korzyścią jest gwarancja, że ona rasa, z którą zawarłeś przymierze, nie będzie Cię na pewno przez pewien czas atakować! Niestety, jest i ujemna strona medalu pt. przymierze. Prędzej czy później okaże się, że Twój komputerowy sprzymierzeniec lubi wojować z innymi rasami. Co gorsza będzie oczekiwać, że Ty również wdasz się w tę wojnę. Oczywiście po jego stronie!

W takim krytycznym momencie może się okazać, że jego nowym wrogiem jest rasa przyjaźni Tobie! Będziesz wtedy musiał podjąć trudną, ale męską decyzję. Albo wdasz się w wojnę, której absolutnie nie pragniesz, albo stracisz swojego sojusznika.

Weź to pod uwagę i dobrze się zastanów, zanim podejmiesz decyzję o jakimkolwiek przymierzu. Pakty o nieagresji, to już zupełnie inna rzecz! Jeśli nie planujesz rychłego podboju którejś z sąsiadujących ras, zawrzyj wszystkie pakty o nieagresji, jakie tylko możesz. Te pakty przyczynią się do wzrostu Twojej popularności i mogą na długi czas opóźnić wojnę nawet z Twoimi naturalnymi wrogami.

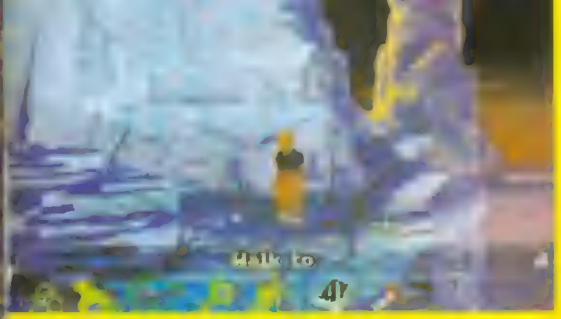
Może zdarzyć się, że pomimo Twoich dyplomatycznych działań – lub czasem właśnie w ich następstwie – znajdziesz się w stanie wojny z obcą rasą.

Wtedy pozostaje Ci już tylko podjęcie walki, o czym w następnym numerze.

opracowanie: RESET & WULF
w oparciu o wersję IBM PC

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





„THE DIG" kolejna przgodówka LUCAS ARTS, w produkcję której zamieszany jest sam Steven Spielberg.

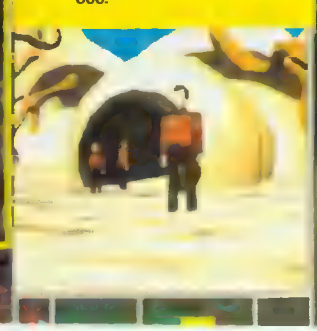
# ECTS '94 Raport

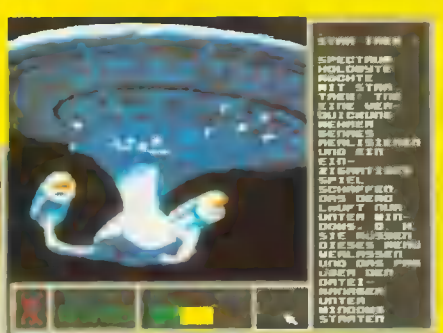
W „Grach Komputerowych" nr 10/94 zaprezentowaliśmy obszerną relację z targów CES w Chicago i ECTS w Londynie. Ciekawostek, zapowiedzi nowych gier i sensacyjnych doniesień z Targów zgromadziliśmy tyle, że wypełniłyby one kilka numerów „GK". Postanowiliśmy więc nie czekać, aż te materiały zdezaktualizują się i część doniesień z targów zamieścić również w „Computer Studio". Jest o czym opowiadać. Światowi leaderzy w dziale gier komputerowych zaprezentowali całą masę nowości – gotowych produktów lub projektów w mocno zaawansowanym stadium tworzenia. Premiery większości zapowiadanych hitów należy oczekiwać tradycyjnie w okolicach Gwiazdki.

Z ciekawszych nowości ze stajni MicroProse należy wspomnieć o „Colonization" – coś w rodzaju słynnej już „Cywilizacji", „Transport Tycoon" – kontynuacja „Railroad Tycoon", „Zeppelin – Giants of the Sky" – business simulation z okresu ekspansji sterowców i „1944 – Across the Rhine" – gra strategiczna odtwarzająca całą historię Frontu Zachodniego (o tych programach pisaliśmy nieco obszerniej w „GK" 10/94). A oto inne propozycje MicroProse:

● „1942 – the Pacific Air War" – jest szalenie rozbudowanym symulatorem lotniczym walk powietrznych na Pacyfiku podczas II Wojny Światowej. Misje odtwarzają wszystkie słynne batalie z wykorzystaniem lotniskowców m.in. Midway czy Bitwę na Morzu Koralowym. Gracz ma tu możliwość zasiadać za sterami myśliwców, samolotów zwiadowczych i bombowców, zarówno amerykańskich, jak japońskich. W grze podobno pieczołowicie zreprodukowano oryginalne kokpity autentycznych samolotów, a także odtworzono ich charakterystyki lotów. Gra ukaże się w wersji na PC z grafiką VGA.

● „Impossible Mission 2025" – to stara przebojowa gra platformowa Epyxu znana z C-64, teraz na nowo przyrządzona z wykorzystaniem najnowocześniejszych technik. Zasady pozostają bez większych zmian. Jesteś agentem specjalnym, który walczy z szalonym naukowcem. Poruszasz się po wnętrzu olbrzymiego wieżowca, odwiedzasz kolejne pokoje, unieszkodliwiasz dziesiątki robotów strażniczych i dobierasz się do terminali komputerowych. Znajdujesz tam kolejne fragmenty układanki, ale także kilkanaście prostych gierek komputerowych, będących okazją do nabicia sobie punktów. Podobno gdzieś ukryta jest nawet oryginalna gra Epyxu. Całość przedstawiona jest tu w dobrej trójwymiarowej grafice ze wspaniałą animacją. Gracz ma również do wyboru wcielenie się w jedną z trzech postaci: gimnastyczki Tashy, kulturysty Felixa lub robota RAM 2. Gra zapowiadana jest na CD32, Amigę 1200 a także Amigę 500.





„STAR TREK – The Next Generation" następna część gwiezdnego tasiemca.

● „Gunship 2000" to niezbyt świeża gra – symulator helikoptera, ale obecnie MicroProse zapowiada wypuszczenie jej ulepszonej wersji na A1200 i CD32. Znacznie poprawiono tu warstwę dźwiękową oraz oczywiście wzbogacono grafikę i animację trójwymiarową – stosownie do możliwości AGA.

● „Star Trek – the Next Generation" – Lucas Arts wykorzystuje niesłabnącą popularność „Gwiezdnych Wojen" do tworzenia coraz to nowych gier symulacyjnych z cyklu „X-Wing". MicroProse proponuje podobne rozwiązanie w dziedzinie gier strategicznych. Na warsztat wzięto popularny serial „Star Trek" i przy zachowaniu wszystkich jego głównych bohaterów zaczęto tworzyć zupełnie nowe, oryginalne odcinki – tym razem jako gry. Na razie stworzono „A Final Unity" na PC CD–ROM i „Future's Past" na SNES. Wkrótce zapowiadany jest „A World For All Seasons" na konsole 3DO. Jak widać MicroProse szerokim frontem rusza na podbój większości najnowocześniejszych systemów.



SIERRA – firma o historii i dorobku nie mniej bogatym niż MicroProse, również prezentuje kilka interesujących zapowiedzi na najbliższe miesiące:

● „Phantasmagoria" – to historia współczesnej kobiety, która walczy o życie z siłami Zła. Gra ma strukturę powieściową, wraz z podziałem na rozdziały, ale stworzona została z zastosowaniem najnowocześniejszych hollywoodzkich technik filmowych i najnowocześniejszych metod cyfrowej obróbki i generowania obrazu. Powinna ukazać się w grudniu, w wersji na PC CD–ROM, a zajmować ma aż 4 krążki CD!

● „Lost in Town" („Zaginiony w mieście") jest grą, która tak naprawdę jest po prostu niezłym interaktywnym, fabularnym filmem sensacyjnym. Do jej realizacji zatrudniono normalną profesjonalną ekipę filmową i kręcono sceny tak, jak to się zwykle robi dla filmu. Jest to historia reportera rozpoczynającego prowadzenie prywatnego śledztwa. Wkrótce wpada na trop straszliwej tajemnicy, intryga się komplikuje i w końcu biedny reporter musi rozpocząć walkę o życie. Gra ukaże się dopiero w styczniu '95 tylko w wersji CD–ROM – objętość 2 krążki CD.

● „King's Quest VII – The Prince-less Bride" („Narzeczona bez-Księcia") to kolejna część najsłynniejszej serii stworzonej przez Sierrę. Nowy epizod zachwyca swą doskonałą grafiką i płynną filmową animacją oraz podkładem muzycznym.

O ile „Lost in Town" to film fabularny przeniesiony do komputera, to „King's Quest VII" jest umieszczonym w komputerze dobrym filmem animowanym o jakości jakiej nie powstydziłby się sam Disney. Gra zapowiadana jest na styczeń '95. Wersja CD zmieści się na 2 płytkach, natomiast nie wiadomo jeszcze jaką objętość będzie miała zapowiadana wersja dyskowa (pewnie troszkę zubożona), która ukaże się w tym samym czasie.

● „Space Quest 6" to znowu kontynuacja dłuższej serii. Kolejny odcinek również zachwyca doskonałą grafiką i animacją, a poza tym jest to podob-

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

# Coming in 1994

## from SIERRA ON-LINE



„WRATH OF THE GODS" – nikomu nieznana firma LUMINARIA porwała się na gigantyczny projekt realizacji niezwykle rozbudowanej gry



no najbardziej przesycony humorem epizod z tej serii. Gra powinna ukazać się dopiero w lutym '95 – w wersji PC CD–ROM (High resolution), a wersji dyskowej tylko VGA.

● „Woodruff and the Schnibble of Azimuth" to kolejny wesoły interaktywny film rysunkowy. Tym razem jego producentem jest Coktel Vision, jedna z firm wchłoniętych przez Sierrę. Jeśli ktoś zachwycał się przygodami Goblinów („Gobliins"), to na pewno sięgnie chętnie po tę grę – Ci sami twórcy, ten sam typ grafiki, jeszcze lepszy humor. Akcja gry toczy się w dalekiej przyszłości w zwariowanym świecie jaki powstał w setki lat po wojnach jądrowych. Bohaterem jest młody Woodruff, który szuka zabójcy.. swego pluszowego misia. Zapowiada się świetna zabawa! Premiera gry przewidywana jest na grudzień, a początkowo dostępna będzie na PC CD–ROM i PC w wersji dyskowej. Producenci przygotowują dwie oddzielne wersje – SVGA i VGA.

● „The Last Dynasty" jest kolejnym wytworem Coktel Vision oferowanym przez Sierrę. Tu także współudział brali profesjonaliści filmowi i zawodowi aktorzy, a sama gra jest interaktywną przygodówką z elementami symulatora walk kosmicznych. Bohaterem jest młody Ziemianin, który niespodziewanie zostaje wciągnięty w wielką galaktyczną wojnę dwóch potęg – wojnę w obronie Wiedzy Ostatecznej. Gra ukaże się już wkrótce – listopad '94, ale znów tylko w wersji PC CD–ROM – 2 krążki.

● „Incredible Machine" to z kolei wytwór Dynamixu, kolejnej firmy z rodziny Sierry. Gra przeznaczona jest głównie dla dzieci, a jej pomysł to połączenie „Małego Inżyniera" i „Małego Mechanika". Zasada jest prosta, dziecko otrzymuje jakieś zadanie np. wypuszczenie kota z klatki i dla jego realizacji musi samodzielnie skonstruować odpowiednią maszynę! Czasem potrzeba wielu prób nim zadanie zostanie wykonane, ale dziecko przy okazji będzie mogło na własne oczy obejrzeć jak współpracują ze sobą najrozmaitsze elementy mechaniczne. Wszystko to ukazano we wspaniałej trójwymiarowej grafice. Wymagania sprzętowe do takiego zadania muszą być duże, więc początkowo program przewidziany jest jedynie na konsole 3DO (no proszę). Posiadacze PC muszą się zadowolić wcześniejszymi realizacjami tego pomysłu („Incredible Machine", „Even More Incredible Machine" i „Even More Incredible Machine II"), ale w nich wszelkie konstrukcje bazują jedynie na dwóch wymiarach.

● „Alien Legacy" jest kolejnym produktem Dynamixu. Jest to gra strategiczna w realiach science–fiction. Celem gracza jest zbadanie i kolonizacja nieznanego systemu słonecznego, co jest jedyną szansą przetrwania rodzaju ludzkiego zdziesiątkowanego w wojnie międzyplanetarnej. Gra zawiera pięć odrębnych niezależnych scenariuszy. Krajobrazy powierzchni nieznanych planet generowane są fraktalnie, a oprócz tego w grze zawartych jest kilkanaście scenek animowanych w całości zaprojektowanych w „3D–Studio"

● „Lode Runner" to kolejny przebój sprzed lat, który w odświeżonej wersji ma szanse na duże powodzenie. Producentem nowej wersji tej super platformówki jest zespół Dynamix.

● „Outpost Planet Pack" jest interesującym uzupełnieniem dla tych, którym nie wystarczają oryginalne scenerie i zestaw wyzwań stawianych przez grę „Outpost". Pakiet wprowadza nowe zagrożenia, nowe planety i nowe systemy gwiezdne.

LUCAS ARTS – to kolejny potentat na rynku gier, głównie przygodowych. Firma planuje jeszcze w tym roku wypuścić na rynek trzy nowe wspaniałe gry na PC. Każda z nich to zapowiedź nowej epoki w grach komputerowych. Wszystkie gry powinny trafić do sprzedaży pod koniec roku i niestety, dostępne będą wyłącznie (przynajmniej początkowo) w wersjach CD. A są to:

● „Dark Forces" jest grą, ktora powinna podbić serca wszystkich miłośników „Dooma". Podobnie jak „Doom" jest ona grą o akcji pokazywanej z punktu widzenia gracza. Ale całość osadzona jest w świecie żywcem ściągniętym z „Gwiezdnych Wojen", a gracz nie walczy z ożywionymi trupami, tylko z regularnymi żołnierzami Imperium. Wcielasz się tu w postać specjalnego agenta rebeliantów, który w pierwszej misji ma dostać się na pokład Imperialnego Niszczyciela Gwiezdnego i wykraść plany nowej stacji bojowej – Gwiazdy Śmierci. Potem, w kolejnych misjach, natrafiasz na coraz trudniejsze zadania, aby w końcu trafić do tajnej bazy, gdzie Imperium przygotowuje do walki oddziały mechanicznych super komandosów. Wszystko to oczywiście dzieje się we wspaniałej trójwymiarowej grafice.

● „The Dig" to od dawna zapowiadana gra, której autorem jest sam Steven Spielberg (chyba nie obrazicie się na mnie, jeśli tym razem nie wyjaśnię Wam, kim jest ten pan). Gra powstała tylko dlatego, że pierwotny pomysł jednego z odcinków serialu telewizyjnego Steven Spielberg's Amazing Stories został odrzucony przez producenta z powodu zbyt wysokich kosztów realizacji. Spielbergowi ten pomysł spodobał się jednak na tyle, że postanowił go zrealizować na innym gruncie. W grze widać jednak rękę Spielberga, szczególnie w wykorzystaniu efektów specjalnych o filmowym rodowodzie. Projektowaniem efektów specjalnych zajęła się zresztą specjalistyczna firma Industrial Light & Magic, która zwykle pracuje dla potrzeb filmu. W filmie wykorzystano całe sekwencje filmowe oraz digitalizowaną mowę. Zapowiada się na to, iż dla gier komputerowych nastała nowa epoka – Spielberga.

● „Full Throttle" to interesująca gra przygodowa, osadzona w realiach rodem z „Mad Maxa". Jej twórcą jest Tim Schafer – współprojektant „Day of the Tentacle". Gracz wciela się w postać przywódcy jednego z gangów motocyklowych, który został wrobiony w morderstwo producenta motocykli. Ucieka więc przed wymiarem sprawiedliwości i szuka prawdziwego mordercy, aby oczyścić się z zarzutów. W grze wymieszana jest grafika dwuwymiarowa z trójwymiarowymi animacjami pędzących pojazdów.

LUMINARIA – zupełnie nieznana firma softwa're'owa o wielkich ambicjach. Porwała się na rzecz niesłychanie trudną – realizację super-gry przygodowej w konwencji interaktywnego filmu – „Wrath of the Gods". Luminaria postanowiła skorzystać z bogatej tematyki mitów greckich i stworzyć grę osadzoną w mitologicznych realiach Na początek wybrano mity heroiczne (Herakles, Jazon, Perseusz, Bellerofont). Ale najciekawsza jest technika, jaką posłużyli się twórcy „Wrath of Gods" (Wieniec bogów)





INFOGRAMES zapowiada kontynuację słynnej serii „ALONE IN THE DARK". Niebawem ukaże się trzecia część tej gry. Przeznaczona ona będzie tylko dla posiadaczy CD-ROM.

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

do realizacji tej niezwykłej gry przygodowej. Specjalna ekipa wielokrotnie wyjeżdżała do Grecji i fotografowała wszystkie interesujące krajobrazy, posągi i obiekty architektoniczne. Potem wszystkie zdjęcia zostały zeskanowane i posłużyły jako materiał do budowy tła. Następnie zatrudniono 60 aktorów, aby za pomocą techniki blue-boxu sfilmować ich w różnych fazach ruchu w różnych sytuacjach. Ponieważ tematyka wymagała stworzenia również rozmaitych potworów, więc wykonano ich plastikowe modele i filmowano poklatkowo (technika znana z filmów animowanych). W efekcie uzyskano ponad 300 króciutkich digitalnych filmików, wykorzystujących wszelkie możliwe tricki. Pozwala to zilustrować ponad 40 godzin czasu gry, która niewątpliwie stanowić będzie jedną z najciekawszych realizacji tego roku. Powinna ukazać się w sprzedaży na przełomie września i października. Oczywiście sama objętość danych graficznych powoduje, że gra ukaże się wyłącznie w wersji na CD.

INFOGRAMES – firma, która zasłynęła rewelacyjnym „North & South" obecnie główny wysiłek wkłada w nowe opracowania „Alone in the Dark". Zapowiadane jest ukazanie się pierwszej części tej gry w wersji na konsole 3DO. „Alone in the Dark 2", która ukazała się jakiś czas temu, teraz zapowiadana jest w wersji na PC CD–ROM. Oczywiście wersja CD wprowadza wiele nowych bajerów. Przede wszystkim dodane zostały animacje dwuwymiarowe, około tysiąca animacji 3D oraz to, że obecnie wszystkie teksty gry są również wypowiadane głosem przez profesjonalnych aktorów.





Niemiecka firma BLUE BYTE, przgotowuje jednocześnie kilka gier. Są to m.in. „ALBION" i „THE GREAT RALLY".

● „Alone in the Dark 3" to trzeci i najprawdopodobniej już ostatni epizod tej serii. Tym razem autorzy postanowili wykorzystać nostalgiczny nurt powrotu do tematyki Dzikiego Zachodu, widoczny w takich nowych filmach jak „Wyatt Earp", „Tombstone" czy „Maverick", albo grach jak „Freddy Pharkas" czy „Mad Dog McCrae". Akcja zaczyna się w 1925 roku, gdy Emily Hartwood udaje się do Hollywood i podejmuje pracę jako sekretarka planu. Z całą ekipą wyjeżdża na pustynię Mojave, do miasta-widma Slaughter Gulch. A jest to miasto przeklęte. 50 lat wcześniej jego założyciel odebrał te tereny Indianom Navajo i miasto zostało przeklęte przez szamanów plemienia. Gra powinna się ukazać w październiku w wersji PC CD–ROM, a w lutym 1995 w „zwykłej" wersji dyskietkowej na PC.

BLUE BYTE – niemiecka grupa programistów, słynna z „Battle Isle", „Historyline", a ostatnio z rewelacyjnej „The Settlers", obecnie również główny wysiłek wkłada w rozwijanie „Battle Isle 2" na PC CD–ROM. Zapowiadane są dwa kolejne kompakty scenariuszowe do tej gry.

● „Battle Isle 2 – Titan's Legacy" jest nie tylko dyskiem scenariuszowym, ale również tzw. upgradem oryginalnego „Battle Isle 2". Wprowadzona została dodatkowo możliwość gry w sieci oraz przez modem. Dzięki poprawionym procedurom „sztucznej inteligencji", przeciwnicy komputerowi działają obecnie o około 30% szybciej. Poza tym dysk wprowadza 5 zupełnie nowych rodzajów jednostek bojowych, 16 nowych map komputerowych oraz 10 map do trybu multiplayer. Dysk powinien ukazać się w październiku.

● „Battle Isle 2 – The Shadow of the Empire" to kolejny, zapowiadany na początek 1995 roku, dysk scenariuszowy. Przewidziana jest zgodność z nowym środowiskiem graficznym Windows95 (vel Chicago), unowocześniony interfejs użytkownika oraz masa digitalizowanej mowy.



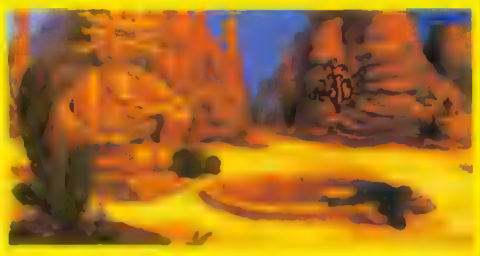


● „The Great Rally" to całkiem nowa pozycja przygotowana we współpracy z niemieckim Ministerstwem Spraw Zagranicznych. Ma to być rodzinna gra planszowa, której polem jest cała mapa Europy (nie tylko EWG). Ze wczesnych zapowiedzi wynika, że jej zasady przypominają nieco „Monopoly", ale poza emocjami czysto handlowymi gra niesie w sobie również olbrzymi ładunek informacyjno-edukacyjny. Gracze będą mogli szczegółowo zapoznać się z ponad setką europejskich miast, a dodatkowo z kilkudziesięcioma regionami geograficznymi. Gra ma się ukazać na początku przyszłego roku, początkowo jedynie w wersji PC (CD–ROM i MS–DOS).

● „Albion" jest kompletną nowością w dorobku Blue Byte. Tym razem firma postanowiła spróbować swych sił w całkiem nowej dziedzinie i rozpoczęła prace nad grą role-playing! Zapowiedzi są bardzo zachęcające, ale gra zapowiadana jest dopiero na połowę przyszłego roku, więc tak naprawdę, to na pewno wiadomo dziś jedynie, że gra będzie dostępna wyłącznie w wersji CD–ROM i dobrze by było mieć do niej jak najszybszy komputer. Jeśli jednak Blue



„KING'S QUEST VII" w niczym nie przypomina poprzednich części gry. Niedość tego, że zmieniono głównych bohaterów, to prawdziwej rewolucji dokonano w sferze grafiki.



Byte zdoła zrewolucjonizować gry RPG w takim stopniu, jak uczyniła to z grami strategicznymi, to gra ma szansę stać się super hitem.

ELECTRONIC ARTS – firma wydawnicza, która wraz z firmami przez nią wchłoniętymi ma w dorobku dziesiątki super przebojów, zapowiada niewiele nowości.

● „Wing Commander III – The Heart of the Tiger", to kolejna część epopei kosmicznej zespołu Origin. Tym razem główną atrakcją ma być udział znanych aktorów (Mark Hammill, Malcolm McDowell) oraz jeszcze bardziej rewelacyjne rozwiązania graficzne. Gra ma się ukazać w wersjach na PC CD–ROM oraz 3DO.

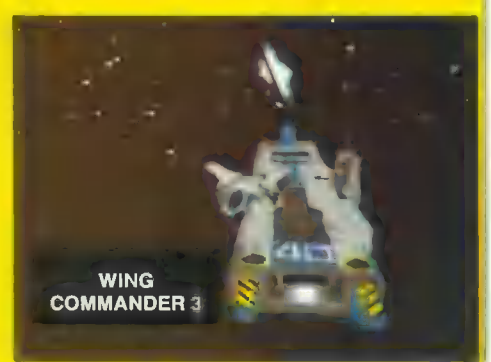
● „Magic Carpet" produkt zespołu Bullfrog, można w zasadzie zaliczyć do... symulatorów. Tyle, że obiektem symulowanym nie jest tu żaden nowoczesny myśliwiec, ale prawdziwy Latający Dywan, wzięty prosto z „Baśni 1001 nocy". Gra ma imponować głównie wspaniałą grafiką, egzotycznymi krajobrazami, fantastycznymi stworami oraz zapierającą dech dynamiką lotu. „Magic Carpet" przewidziany jest w wersjach PC CD–ROM oraz 3DO.

„Theme Park" gra, która zdobyła dużą popularność w wersjach na PC i Amigę, ma obecnie pojawić się w wersjach na chyba wszystkie systemy. Wkrótce będą w nią więc mogli grać użytkownicy PC, PC CD–ROM, 3DO, Macintosha, Mac CD, Segi Mega Drive, Amigi 1200 oraz Amigi 500.

Jeśli zainteresowały Cię doniesienia z ECTS, to więcej informacji znajdziesz w następnym numerze „Gier Komputerowych".

opracowanie: Marek Suchocki i Leszek Krowicki

Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu dziękujemy Tomaszowi Mazurowi z firmy „MIRAGE" i Arturowi Brożkowi z firmy „MASTER".




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

TIE Fighter Moda na „Gwiezdne Wojny" nie przemija. Niedawno ukazał się program o identycznej nazwie „Tie Fighter", który pod względem grafiki i samej konstrukcji gry, jest bezpośrednią kontynuacją „X–Wings", „X–Wings" itd. Firma Lucas Arts zapowiada już powstanie kolejnej gry nawiązującej do tej tematyki – „Dark Forces". Jednak będzie ona bardziej zbliżona do „Rebel Assault" niż „X–Wings".

Do tradycji należy już że w „Komputer Studio" zamieszczamy zawsze dokładne opisy programów z tej serii. Dla przypomnienia: „X–Wing" został rozpracowany w numerach 5/93 (13) i 6/93 14); „X–Wing: Tour of Duty IV" w numerze 3/94 (18); a „B–Wing" w poprzednim „CS" tj. 4/94 (te wszystkie archiwalne numery są jeszcze do nabycia). Nie inaczej będzie oczywiście z „Tie Fighterem". Dziś rozpoczynamy mega–opis zapewne na kilka odcinków. Jak grać, jak wygrać – to wszystko przed nami!

### Część 1: Opis ogólny

„W czasie bitwy o Yavina, rebelianccy terroryści wspomagani przez szpiegów i zdrajców, zniszczyli najnowszy symbol potęgi Imperium... Gwiazdę Śmierci! Darth Vader przyniósł im szybko sprawiedliwość, poprzez zniszczenie głównej bazy Rebelii – Hoth. Resztki ocalałych statków wroga schroniły się w Przestrzeni Zewnętrznej, gdzie trwa ciągłe polowanie na nie. W najbliższym czasie Imperator wyśle całą Flotę, aby zetrzeć w proch resztki wrogów, dzięki czemu przywrócony zostanie porządek i prawo w Galaktyce!"

W ten to sposób rozpoczyna się nowa gra firmy Lucasarts – „TIE Fighter". Jest ona niemalże bezpośrednim następcą znakomitego „X–WINGa"; niemalże, gdyż tutaj mamy okazję poznać konflikt Sprzymierzeńca z Imperium z drugiej strony – jako pilot jednej z wielu maszyn floty Imperatora.

Grę, jak zwykle, rozpoczyna bardzo dobre intro – zwłaszcza digitalizowana mowa na Sound Blasterze i muzyka na Rolandzie (oczywiście karty naraz „udaje" Gravis Ultra Sound dla której dostarczona jest specjalna wersja emulatora MegaEm). Warto jest je przynajmniej raz obejrzeć i posłuchać. Nie zmienia się to zresztą i później – wstępne digitalizowane są świetnie, w przypadku posiadania wspomnianej karty kompatybilnej z SB Pro można ustawić zmiany położenia źródła dźwięku. W sferze grafiki również nastąpił znaczny postęp na niekorzyść mocno „klockowatych" był statków kosmicznych mamy do czynienia z... cieniowaniem Goraude'a! Co to daje chyba nie muszę mówić – podobny mechanizm został zastosowany w „Strike Commanderze" – wszystkie obiekty dają złudzenie bliskości, krzywizn na miejscu linii prostych!

Jest to niestety dostępne dla naprawdę szybkich maszyn (szybkość 386DX 40 MHz jest przez program instalacyjny oceniona na MEDIUM (średnia)) – w innych przypadkach, przy walce i wyświetlaniu dwóch–trzech obiektów obraz skacze „żabą". Mimo tego, nawet na 386 można obejrzeć całkiem nieźle przedstawione statki kosmiczne – widoczne są znacznie drobniejsze szczegóły niż w „X–WINGu". Czasem, tak jak w moim przypadku, pomaga ręczne ustawienie szybkości komputera na FAST (szybki) – prawdopodobnie wtedy dopiero gra korzysta z koprocesora matematycznego.

No, dość tych zachwytów: zacznijmy wreszcie grę! Na początek, tak jak w poprzedniej grze, musimy się zarejestrować (próba wyjścia bez podania imienia powoduje bardzo ładną reakcję szturmowców, pełniących wartę przy grodzi wiodącej w głąb bazy).

Kiedy już podasz imię, znajdziesz się w głównej hall (CONCOURSE). Masz tutaj do wyboru kilka możliwości; zaczynając od góry to: szerokie przejście wiodące do komory zadań (BRIEFING), gdzie możesz się dowiedzieć jakie są cele walki, obejrzeć mapę sytuacyjną i wysłuchać rozkazów. Na niższej galerii jest gniazdo wiodące do biura (SELECT BATTLE) oficera zarządzającego przydziałami misji (w grze jest siedem bitew, podzielonych na kilka misji: od trzech do sześciu), wejście do pokoju hologramów (TECHROOM), gdzie można obejrzeć obrazy wszystkich, występujących w przestrzeni obiektów oraz do pokoju filmów (FILMROOM). Na najniższej galerii znajduje się rejestr pilotów (REGISTER), symulator treningowy (TRAINING SIMULATOR) i symulator walk (COMBAT CHAMBER).

Jeśli chcesz obejrzeć statki występujące w grze, proponuję byś wszedł do TECHROOM, a kiedy już obejrzysz wszystkie hologramy, proponuję byś udał się do TRAINING SIMULATOR – tutaj będziesz miał możliwość zapoznania się z szybkością, zwrotnością i siłą ognia niemalże wszystkich maszyn imperialnych występujących w „TIE Fighter" (niemalże wszystkich, gdyż najnowocześniejszy myśliwiec – TIE Defender – dostępny jest dopiero od siódmej bitwy!).

Zabawa tutaj polega na przelocenie tunelem jak największej liczby segmentów (jest ich 12 w każdym poziomie; po przelocenie co najmniej pięciu poziomów otrzymuje się odznakę danego rodzaju myśliwca). Jest to odpowiednik przelatywania przez tor z bramkami w „X–Wingu": tak jak tam można i tutaj strzelać do różnego rodzaju celów, aby zwiększyć swój zasób czasu. Nastąpiły tu jednak pewne zmiany; z powodów oczywistych nie można ominąć żadnego segmentu (chyba, że lecimy w turze...), a dodatkowo można (a nawet na pewno tak będzie) spotkać się z trzema rodzajami celów (kule, granie–słupy oraz czteroelementowe siliki – aby zniszczyć te ostatnie, trzeba postrzelać w nie raczej długo, więc nie opłaca się to, gdyż za każdy element dostaje się tyle samo czasu co za pozostałe cele, oraz tarczami zamykającymi przelot (są one niezniszczalne, lecz można przelecieć przez otwór w ich obwodzie lub – między ich krawędzią a ścianą!).

Kiedy już zaliczysz ten trening (a warto zaznajomić się przynajmniej z kokpitem i „klawiszologią stosowaną"), nim zaczniesz zajmować się walką w służbie Imperatora, powinieneś odwiedzić COMBAT CHAMBER. Tutaj możesz doszlifować swoje umiejętności pilotażu, celowania i strzelania (o ile starczy Ci cierpliwości, gdyż w jednej z misji treningowych TIE Defendera, aby wypeł-

# TIE-FIGH

nić wszystkie zadania misji treningowej bagatelka, jedynie nieco ponad... dwieście statków Rebeliantów – po pięćdziesiąt X-, Y-, A- i B-skrzydłowców, plus „jakieś drobne"!).

Pozachwycałem się nad otoczeniem (digitalizacja), grafiką (ulepszenia Gouraud'a) i animacją obiektów (patrz wyżej), teraz powiedzmy coś o samej zabawie, a jest ona przednia. Poprawiona prawdopodobnie (a być może nawet od nowa) została procedura obsługi skrzydłowych – teraz nie dość, że słuchają i wykonują polecenia (co wbrew pozorom w „X-WINGu" nie zachodziło zbyt często, zwłaszcza jeśli chodzi o porzucanie niemal „martwej" już „zdobyczy"), to jeszcze czasem, bez większych strat własnych potrafią zniszczyć znacznie większy od nich statek. W starszej grze można było „zatrudnić" pilota nawet klasy TOP ACE, a ten i tak leciał jak bałwan i dawał się zestrzelić w kilkanaście sekund – tutaj nie mamy dostępu do wyboru pilotów w nadwórze, ale ci którzy latają, są nieźli „w te klocki"! I jeszcze jedno: kolejny mankament poprzedniczki został tu usunięty – piloci.

Jest tutaj możliwość automatycznego dokonywania backupu pilota po każdej udanej misji (standardowo włączona), dzięki czemu nie musimy ani robić kopii zapasowych pliku, ani bawić się edytorem dyskowym w celu uzyskania bądź uwolnienia pilota bez straty punktów.

Podsumowując: jest to gra świetna! Spędziłem nad nią kilka nocy, po czym zasypiałem na raczej dość krótko, cały dzień słyszałem odgłosy walk w kosmosie (a swoją drogą to jedyne odgłosy walk w kosmosie NIE MOŻNA W ZADNYM WYPADKU SŁYSZEĆ!!!), wracałem do domu, siadałem do komputera... Na poziomie EASY grę można skończyć w przeciągu tygodnia – dwóch (nie chwaląc się zbytnio – dla dość doświadczonego pilota – zapaleńca); na kolejnych poziomach trudności zabawa trwa dłużej, jako że wrogowie strzelają i gęściej, i celniej...

Na tym zakończymy część pierwszą; w części drugiej będzie podane rozwiązanie do poszczególnych misji treningowych i bitew.

opracowanie: Witold Stolarski „Wiki"
w sprawie o wersję na PC

Scan by Zordek
Classic Computers Online
www.comlive.com.pl




# Betrayal at Krondor

*W poprzednim numerze „CS" zamieściliśmy pierwszą część opisu rewelacyjnej gry RPG, firmowanej przez spółkę Dynamix, zatytułowanej „Betrayal at Krondor". Dziś druga i zarazem ostatnia odsłona przygód Goratha, Lockleara, Owyna i ich sprzymierzeńców w walce z czarodziejem Makalą i Moredhelczykami...*

**ROZDZIAŁ IV**
*MARKED FOR DEATH*
*– ESCAPE FROM THE NORTHLANDS*

Po odkryciu sekretów Gildii Śmierci James the Hand udał się do Northwarden, zaś Goratha i Owyna wysłał do Dimwood, gdzie stacjonowały główne siły królestwa. Mieli oni dostarczyć księciu list z dokładnym opisem uderzenia na Northwarden. Po drodze zostali jednak schwytani przez Naraba – wysłannika Delekhana i odstawieni do Sar–Sargoth (a właściwie pod to miasto). Muszą się teraz wydostać z pokrytych śniegiem i naszpikowanych wrogami terenów królestw północnych. Ich los jest w Twoich rękach. Pierwsze co powinieneś zrobić, to pozbierać przedmioty ze skrzyń w pomieszczeniu. Jest tu wszystko co niósł ze sobą Owyn i Gorath w poprzednim rozdziale. Jeśli masz jeszcze trochę miejsca, to zabierz też rzeczy trupom. Teraz kluczem „GUILDIS THORN" otwórz wschodnie drzwi i idź przed siebie. Po pierwszej walce udaj się na „N" i idź dalej prosto nie zważając na nic. Po potyczce z goblinami udaj się na „N". Przeskocz teraz dół, pokonaj straże i otwórz skrzynie. W jednej z nich znajdziesz „INTERDICTOR KEY" i trochę strzał, a w drugiej (uważaj, gdyż ta jest z wybuchową niespodzianką) – oprócz wielu innych rzeczy, pieniądze i scroll czaru „EVIL SEEK" – jednego z najlepszych czarów bojowych w grze. Uderza on wszystkich przeciwników po kolei, bez możliwości chybienia. Teraz wróć do sali, w której zaczynałeś marsz i kluczem „INTERDICTOR KEY" otwórz południowe drzwi.

Przejdź przez nie i idź ciągle prosto. Po pewnym czasie skręć w przecznicę na „S". Przeskocz dziurę, pokonaj straże i biegnij prosto na „N". W sali ze skrzynią skręć na „W". Po zabiciu przeciwników udaj się na „E" i skręć w pierwszą przecznicę na „S". Kiedy dojdziesz do skrzyżowania pójdź na „N", a następnie prosto na „E" i przy pierwszym zakręcie na „W". Jeśli się nie zgubiłeś powinieneś ujrzeć wyjście. Jeżeli niestety straciłeś orientację i źle skręciłeś, musisz odnaleźć drogę samemu (co nie jest wcale takie trudne pod warunkiem, że nie brakuje Ci jedzenia).

Skrzynię przy wyjściu otworzysz hasłem „PRIEST", a znajdziesz w niej „Eulilliko Armor", rubin i kilka innych rzeczy. Na następnym poziomie podziemi rób następujące rzeczy: idź na „N", za dziurą skręć w pierwszy korytarz na „N", idź prosto, otwórz drzwi kluczem „INTERDICTOR KEY", zabij strażników i idź nadal prosto. Przy skrzyżowaniu skręć na „S" (przy najbliższym zakręcie uważaj na dziurę!) i za dołem idź dalej prosto. W dużej sali za skrzynią zabij straże. W skrzyni znajdziesz niestety tylko łopatę. Idąc dalej na „S" trafisz na drzwi, które otworzysz kluczem „INTERDICTOR KEY". Za nimi jest wyjście z podziemi.

Po długiej, męczącej wędrówce staniesz wreszcie pod murami Sar–Sargoth. Teraz czeka Cię jeszcze dłuższa wędrówka, w efekcie której opuścisz wreszcie krainy północne. Zanim wyruszysz ze stolicy Moredhel kup (jeśli Ci brakuje) jedzenie i rozejrzyj się po mieście. Mniej więcej po środku górnej części murów kursor zmieni się w lupę. W schowku, który właśnie odkryłeś ukryty jest emerald. Nie ma on co prawda ogromnej wartości, jednak dla Owyna i Gorama liczy się teraz każdy grosz. W sklepie w Sar–Sargoth dadzą Ci niego około stu suwerenów.



Kiedy wyjdziesz ze stolicy masz przed sobą dwie możliwości: albo udać się od razu do królestwa, albo powędrować na wschód w kierunku Naglam. Idąc tą drogą będziesz



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

mógł nauczyć Owyna kilku czarów (jeśli pozwolą Ci na to zasoby finansowe) od żony Goratha. Druga droga (na zachód) jest krótsza, ale po jej przejściu zdobędziesz mniej pieniędzy i umiejętności.

Zacznijmy od drogi na „E". Od Sar–Sargoth udaj się w kierunku Raglam. Po pewnym czasie dotrzesz do miasteczka Caern. Idąc bezdrożem na „S" dojdziesz do czterech namiotów pilnowanych przez bandę goblinów. W jednym z nich jest czar „WRATH OF KILIAN" (niezbyt groźny, powodujący jednak małe trzęsienie ziemi). Na „S" od tych namiotów są trzy dziury w ziemi. Znajdziesz w nich dwie mało wartościowe kusze, trochę pieniędzy i bełty do kusz. Za wzgórzem na „E" znajduje się domek ze studnią, otoczony przez bandę nieprzyjaciół. W domku mieszka Cullich – żona Goratha. Może nauczyć Owyna (za darmo) „CASTING" i za pieniądze czaru „AND THE LIGHT SHALL LIE" (przydatnego przy ucieczce z Northlandów) oraz „UNFORTUNATE FLUX" (wygodnego czaru bojowego). Za czary trzeba jej jednak zapłacić, więc jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości gotówki, możesz iść spokojnie dalej.

Teraz wracaj pod Sar–Sargoth, a stamtąd udaj się do miasta Armengar. Przy przechodzeniu koło wsi Harlech lepiej rzuć czar „AND THE LIGHT SHALL LIE" (kilkakrotnie, gdyż jego działanie jest krótkotrwałe). Jeżeli nie nauczyłeś się go od Cullich omiń miejscowość polami, za wzgórzami na „E" od drogi. Będąc przy Armengarze zwróć uwagę na rosnące dookoła niego niskie, zielono-szare, a niekiedy pokryte czerwonymi owocami krzaczki. Możesz z nich zbierać „RESTORATIVES" i to w dużych ilościach. W mieście koniecznie zajrzyj do Naphtha Cavern (ENTER), gdzie w garnkach (palec) i dziurze (lupa) znajdziesz trochę nafty bardzo dobrej do polania miecza. Jeśli potrzebujesz pieniędzy, w tawernie porozmawiaj z Irmelynem (taki gość z kolczykiem w nosie). Wyśle Cię do kopalni nafty, abyś uwolnił jego przyjaciela, Obkhara. Kopalnia jest prosto na wschód od Armengaru. Jeśli staniesz na rozstaju dróg z miasta na południe i na północ, włączysz mapkę konturową, a następnie ustawisz największe oddalenie i okręcisz się dookoła, ujrzysz z pewnością most prowadzący do kopalni. Znajduje się on za wzgórzem, więc trzeba iść trochę na „N", aby do niego dotrzeć. Jeżeli pokręcisz się trochę koło wejścia do kopalni, dorwie Cię jakiś grubas i wtrąci do środka. Jego straże będą pilnować wyjścia, więc nim się nie wydostaniesz. W kopalni nie wolno Ci zapalać pochodni! (chyba, że chcesz zobaczyć co się stanie). Musisz znaleźć trzy maski gazowe, dać jedną Obkharowi i uciekać z podziemi rzeką (jeśli chcesz możesz się trochę poszwendać – smoki i czarownice nie są zbyt groźne). Jeśli chcesz opuścić podziemia, jak najszybciej skręć w pierwszy zakręt na „N", następnie pokonaj przeciwników, idź prosto i ze skrzyni weź maski. Teraz wróć do pierwszego skrętu na „N", od skrzyżowania udaj się znów na „N" i po pokonaniu oddziału goblinów biegnij dalej w tym samym kierunku. W małym korytarzyku spotkasz Obkhara. Wróć wraz z nim do dużego korytarza i idź na „W" do sali z trupami. Rozdaj użyte maski (po jednej) i wypłyń na powierzchnię. Teraz znów przejdź przez most. Nie bój się grubasa. Obszukaj skrzynie stojące przed kopalnią. Znajdziesz w nich z pewnością trochę nafty, a może jeszcze coś dla siebie. No, możesz zasuwać do Armengaru. Po rozmowie z Irmelynem dostaniesz trochę pieniędzy.





Udaj się teraz pod most na południu od miasta. Zanim jednak się do niego zbliżysz dobrze się zastanów. Masz bowiem do wyboru dwie drogi. Jedna to mniejsze ryzyko, ale większa strata czasu (tą drogą pójść mogą tylko ci, którzy wcześniej byli u Cullich i nauczyli się od niej czaru „LIGHT AND SHALL LIE"). Druga droga jest bardziej ryzykowna, ale za to znacznie krótsza.

Jeśli obrałeś tę mniej ryzykowną, podejdź do mostu i powiedz strażnikom, że nie znasz hasła. Teraz wróć pod Harlech. Aby wejść do środka rzuć kilkakrotnie czar „LIGHT AND SHALL LIE". Teraz znajdź w miasteczku najlepiej chroniony mały domek i zapukaj do niego (streszczaj się). Porozmawiaj z Moreaulfem i kiedy poznasz już hasło, leć czym prędzej do mostu. Za nim spotkasz żołnierza księcia Aruthy, Finna. Jesteś wreszcie na terytorium kontrolowanym przez ludzi. Uciekłeś z Northlandów! Droga krótsza jest następująca: odpocznij, nasmaruj ostrze naftą lub czym innym (nie musisz) i przebij się przez most.

Niezależnie od tego, którą drogę wybrałeś, dotarłeś ostatecznie do księcia Aruthy z informacją od Jamesa. Książę rusza do Northwarden na pomoc baronowi Gabotowi.

### ROZDZIAŁ V
### *WHEN RIVERS RUN BLOOD – DEFEND NORTHWARDEN*

James z „Locklearem" zostali wysłani przez władcę Northwarden, barona Gabota, na poszukiwanie jego doradcy, czarownika Patrusa. Zastali go podczas torturowania jednego z Moredheli. Razem muszą pomóc w obronie miasta, poprzez wycinanie i wytruwanie nadmiaru wojsk nieprzyjaciela, zdobywanie wojennych planów dla księcia Martina i inne tego typu rzeczy.

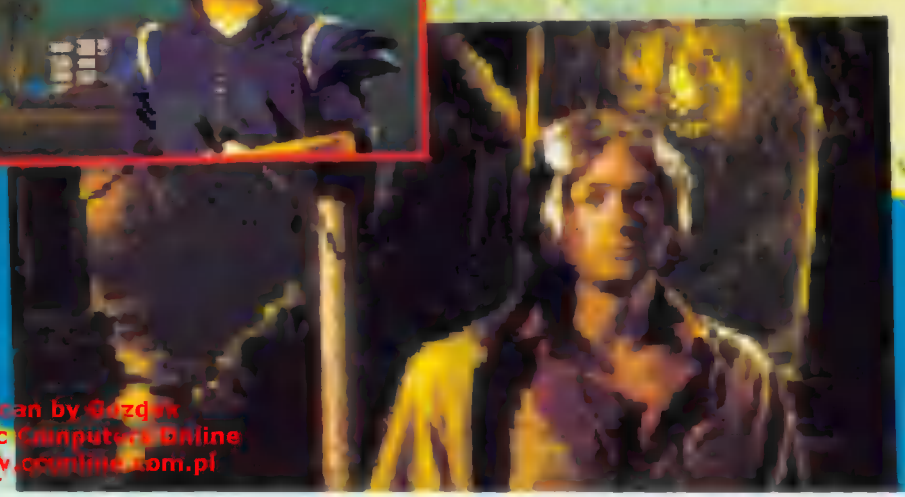
Najpierw udaj się do Northwarden i porozmawiaj z baronem. Po pierwsze dowiesz się od niego, gdzie znajduje się diuk Martin, pod którego rozkazy masz się udać. Po drugie możesz dostać od niego zbroję „Euliliko Armor".

Jeśli nie masz „COLTARI POISON", kup go teraz i udaj się na południe. Księcia Martina znajdziesz przy skrzyżowaniu dróg, z których jedna prowadzi do Deencamp–On–Teeth, a druga do Kenting Rush. Diuk nauczy Twoją drużynę (oprócz Patrusa) trochę „CROSSBOWING" i odprawi Cię w niezwykle ważnej misji, której celem jest „wyrwanie paru chwastów". Skrzynie z jedzeniem, które musisz zatruć, znajdują się za wzgórzem, na „NW" od miejsca w którym spotkałeś Martina (hasła „ONION", „OUTSIDE", „DOOR").

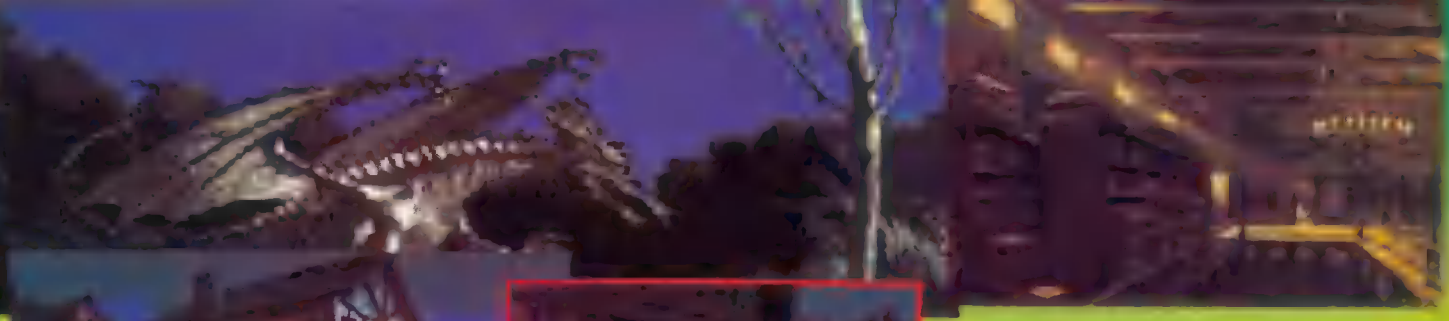
Pamiętaj, że Patrus, aby móc odczytać moredhelskie napisy musi wcześniej rzucić czar „UNION".

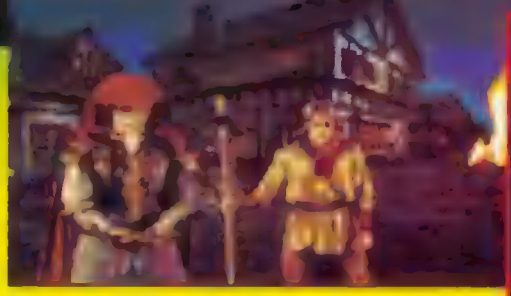
Kiedy już zatrujesz jedzenie „COLTARI POISON", znajdź znowu diuka (jest w tym samym co ostatnio miejscu) Wyznaczy Ci

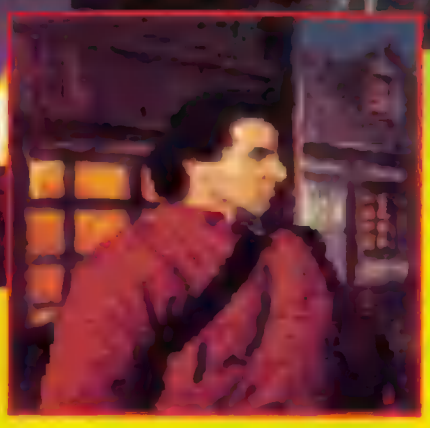




Scan by Gazdek
Classic Computers Online
www.cconline.com.pl







on następne zadanie, które polega na odnalezieniu minstrela Tamneya i odprowadzeniu go do Northwarden. Idź do Deencamp–On–Teeth. Po drodze skręć w ścieżkę odbijającą od głównej drogi. Idąc nią powinieneś ujrzeć wejście do jaskiń, które na razie zostaw w spokoju. Trochę dalej, przy tej samej dróżce, mieszka żona jednego z żołnierzy Northwarden. Za nauczenie jej strzelania z kuszy podaruje Ci nowiutką „Medium Crossbow" (pamiętaj, że jeżeli Twoje umiejętności są zbyt małe, zostaniesz odprawiony z kwitkiem). W Deencamp–On–Teeth zapukaj do domu, stojącego u wylotu szarej drogi, prowadzącej do sklepu. Poznasz hasło, które musisz podać w budynku przy końcu szarej drogi. Okaże się, że hasło jest niepoprawne. Jeśli będziesz wytrwały i jeszcze raz udasz się do człowieka mieszkającego u wylotu ścieżki, a następnie wrócisz w to samo co uprzednio miejsce i podasz ostatnio poznane hasło, otrzymasz scroll czaru „MIND MELT", powodującego dość duże uszkodzenia przeciwnika. Teraz zawróć do wschodniego krańca wsi i idź na „N". Dotrzesz do stodoły, w której siedzi Tamney. Może ją otworzyć tylko ta postać z Twojej drużyny, która ma siłę co najmniej 30. Jeśli nikogo takiego nie masz w drużynie, łyknij sobie „FADAMOR'S FORMULA" (w razie czego jest do dostania w sklepie). Ze stodoły wyjdzie poszukiwany minstrel, a po krótkiej rozmowie Twoi ludzie zdecydują się iść po kamienie dla Tamneya. Są one w jaskini, koło której z pewnością przechodziłeś.

Kiedy do niej wejdziesz, idź na „N", następnie po przeskoczeniu dziury znów na „N". W sali pokonaj ogry, ze skrzyni w rogu weź kamienie i wracaj do Tamneya. Dostaniesz trzy diamenty (takiego cacka nie miałeś jeszcze chyba w ręku). Jeśli brak Ci pieniędzy, możesz je sprzedać w sklepie. Ważne jest, abyś miał co najmniej 2000 suverenów. Wracaj do księcia Martina. Dowiesz się od niego o goblinach blokujących przejście na północ i o planach wojennych, które musisz zdobyć.

W celu wypełnienia kolejnego zadania idź w kierunku Raglam. Nie walcz z goblinami, bo to nie ma sensu, po prostu im zapłać. Jeśli potrzebujesz pieniędzy, kuszy lub zbroi, obejrzyj sobie arsenał zgromadzony w rozmieszczonych tu i ówdzie wieżach pokrytych skórami (już na Północy). Jest to chyba arsenał wszystkich kuszników moredhelskich. Idąc drogą z pewnością ujrzysz katapultę. Jest niestety niesprawna – brak jej jednej części. W Raglam upij czymś Patrusa i zapukaj do domku na prawo od gospody. Jest to domek inżyniera, który budował katapultę. Jeśli zagrasz dla niego, to zdradzi Ci, że brakująca część katapulty jest w skrzyni przy moście. Idź więc na „W" i obszukaj skrzynie stojące nad rzeką (właściwa jest z pułapką). Z kołem zębatym wracaj do katapulty i wystrzel pocisk. Teraz pędź do domku kapitana Kroldecha (pierwszy dom na wschodzie Raglam).

Znajdziesz w nim plany dla diuka Martina, trochę pieniędzy i najlepszy miecz w grze – „Sword of Lims–Kragma".

Wracaj do księcia. Tym razem rozkaże Ci usunąć sześciu moredhelskich czarowników, których znajdziesz przy domu ze studnią na „SW" od Deencamp–On–Teeth. Domku nie widać z drogi, jest po jej południowej stronie (na „SE" od kilku ognisk, które z pewnością zauważyłeś). Wbrew pozorom czarownicy nie są zbyt trudni do pokonania. W czasie walki nie szczędź Patrusa (najlepiej używaj czaru „EVIL SEEK") i staraj się jak najwięcej czarowników związać walką. Po zwycięstwie wracaj do Northwarden.

## ROZDZIAŁ VI
## *BETRAYAL*
## *– FIND THE BOOK OF MACROS*

Gorath z Owynem otrzymali zadanie uratowania Puga, który wybrał się na ratunek swej córce Gaminie do innego Świata. Jedyną metodą, aby się do niego dostać, jest użycie Książki Macros („BOOK MACROS"), którą można zdobyć od Tomasa mieszkającego w mieście Elvandar. Pierwsze co musisz uczynić, to wydostać się poza pałac krondorski. Można to zrobić na dwa sposoby. Jeden z nich jest banalnie prosty – wystarczy wspiąć się po drabince na górę i wyjść normalnie z pałacu. Drugi – trzeba przemierzyć kanały – jest bardziej zyskowny (to, co możesz zdobyć idąc tą drogą jest niemożliwe do kupienia w żadnym sklepie). W „SE" kącie kanałów spotkasz kobietę o imieniu Katt. Będzie chciała zdobyć Idola zwanego „IDOL OF LASSUR". Twoi ludzie postanowią jej pomóc, w zamian za informację (idola możesz zatrzymać, zaś informacja jest Ci niepotrzebna; uważaj jednak, gdyż trzymającemu idola bohaterowi pomniejszą się umiejętności).

Skrzynia z figurką jest na drugim poziomie podziemi, zaraz przy wejściu (uważaj, parzy!). Oprócz Idola znajdziesz w niej „Sword of Lims–Kragma". Teraz możesz wracać na powierzchnię. Po wyjściu z Krondoru weź z ciała leżącego na skrzyżowaniu dróg nieboszczyka klucz i ruszaj w kierunku Malac Cross. Po pokonaniu oblegających miasto ludzi-węży (nie są zbyt łatwi) pogadaj z Abotem Gravesem – znajduje się on w Świątyni. Wyśle Cię on do Sloop, do Mitchela Waylandera. Od Mitchela (mieszka w Sloop koło sklepu) weźmiesz notkę i przekażesz ją Gravesowi. Po drodze (w gospodzie w Malac) od Ivana Skalda możesz kupić książkę „PSALMS OF DALA" za zaledwie 50 suverenów (w tym celu spytaj go o „Lost & Found"). Po jej przeczytaniu wzrastają współczynniki „DEFENCE" i „CASTING".

Teraz pędź do Eggley (najlepiej drogą do Krondoru, a później do Tanneurs). Po drodze, tuż przy Krondorze, możesz znaleźć skrzynię otwieraną hasłem „ARROW". Leży ona za wzgórzem na „S" od miejsca, w którym napadnie Cię sześciu moredhelskich wojowników (najlepiej użyj tam „SPYGLASS"). W Eggley domek przypominający sklep otworzysz kluczem „NIVEK'S KEY". W środku znajdziesz karteczkę obłożoną specjalnym czarem – bez niej nie dostaniesz się do Sarth. Przeczytaj notkę i idź do biblioteki.

Aby dostać się do środka musisz kursor ustawić na lewej-dolnej części wzgórza Sarth i „kliknąć" myszą. Znajdziesz się w korytarzach pod biblioteką. Są one proste do pokonania. Wystarczy iść wciąż prosto do skrzyżowania, z którego korytarze odchodzą na cztery strony. Idź dalej na „E", aż dojdziesz do wyjścia (jeśli nie przeczytałeś notki z Eggley, nie będziesz mógł przejść dalej). W środku pooglądaj książki. Jeśli będziesz je uparcie przeglądał, to znajdziesz publikację dla siebie, trzy emeraldy, a poza tym kilka użytecznych informacji. Z Sarth wyjść możesz normalnie, nie przez podziemia. Teraz leć czym prędzej do kopalni Ban Doków (wejście jest na „S" od La Mut). Przedostań się na jej drugi koniec, do miasteczka Cadal, gdzie u krasnoluda możesz nauczyć się trochę „ARMORCARFT" i naprawić zbroje (za drobną opłatą). Jeśli czegoś jeszcze potrzebujesz, nie żałuj pieniędzy i kupuj wszystko bez pamięci, gdyż zakupy w Caldarze są Twoimi ostatnimi zakupami w grze. Teraz idź drogą na „NW", w poszukiwaniu Tomasa i miasta Elvandar (nie zaznaczone na mapie).

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

W pewnym momencie przy ścieżce ujrzysz pień. W środku będą buty i emerald. Idąc lasem na „S" znajdziesz dwie skrzynie i pilnującą je rusałkę. Poprosi Cię, abyś odzyskał jej „EALIEM'S HEARTH", które ukradł jej pewien moredhelski czarownik. Jeżeli postanowiłeś jej pomóc, idź wzdłuż rzeki na „SW" i przejdź przez most, którego pilnują wywerny. Czarodziej jest na półwyspie po wschodniej stronie rzeki. Pilnuje dwóch skrzyń (jedna jest z pułapką). Uważaj, bo są z nim rusałki. Jeśli wrócisz do przyjaznego Ci ducha i dasz mu serce, obdaruje Cię taką ilością jedzenia, że starczy Ci na wieki. Po drodze do Elvandar możesz znaleźć studnię, której woda wzmaga siłę (zabiera jednak „FADAMOR'S FORMULA"). Po wywalczeniu sobie drogi przez zastępy wywern znajdziesz wreszcie poszukiwaną książkę i udasz się na ratunek Pugowi.

## ROZDZIAŁ VII
### *A LONG RIDE – DESTROY THE MOREDHEL RIFT MACHINE*

Arutha, torturując złapanego Moredhela, dowiedział się o maszynie przenoszącej w przestrzeni na olbrzymie dystanse. Maszyna ta ukryta jest w lesie Dimwood. Książę wysłał tam Lockleara, Patrusa i Jamesa, aby znaleźli i zniszczyli machinę.

Zaczynasz na jednym z półwyspów w lesie Dimwood. Idź drogą na „S". Teraz udaj się aż do brzegu rzeki na zachodzie i podążaj wzdłuż niej na „NW". Przy wodospadzie, w dziurze znajdziesz czary „STRENGHT DRAIN" (wysysanie siły z przeciwnika i przekazywanie jej magowi) oraz „RIVER SONG" (do przywoływania rusałek). Jedna z nich, niezbyt przyjazna, pilnuje dziury.

Wracaj teraz do końca drogi i idź na „S". Jest tam półwysep otoczony górami ze wszystkich stron. Jedna z gór jest iluzją. Na tym półwyspie znajduje się właśnie „RIFT MACHINE". Możesz wyeliminować straże, nie posiadasz jednak odpowiedniej części, aby zniszczyć samą maszynę. Udaj się zatem do mostu na „E" i przejdź nim na drugą stronę. Jeśli masz ochotę ominąć dość kłopotliwą bandę goblinów, idź wzdłuż rzeki na „NE", a kiedy dojdziesz do wzgórza, skręć na „N". Koło wodospadu są skrzynie. Jedna z nich otwiera się na hasło „SNOWFLAKE" i jest w niej kartka z hasłem do mostu pilnowanego przez gobliny. Wróć do mostu, z którego przyszedłeś i udaj się na „E", aż spotkasz diuka Martina. Teraz idź na „SW" od tego miejsca. Powinieneś spotkać Obkhara. Obydwaj powiedzą Ci jak zniszczyć Machinę.

Teraz idź do mostu na „SW", którego pilnują gobliny. Jeśli znasz hasło, przepuszczą Cię, jeśli nie, będziesz musiał walczyć. Po przejściu przez most skieruj się na „E" i podążaj wzdłuż rzeki, aż spotkasz Moraeulfa. Powie Ci o skrzyni w kanionie na „SW", do której hasło brzmi „VICTORY". Wróć do mostu z goblinami i idź na „SW". Kiedy dotrzesz do wielkiej góry, udaj się na „W", aż zauważysz kanion. Jedną ze skrzyń, które się w nim znajdują, otworzysz hasłem od Moreaulfa. Po przeczytaniu kartki skieruj się na „N". Przy domku pozabijaj gobliny i podejdź bliżej do niego. Od spotkanego tam PHILIPA dostaniesz przedmiot, którym zniszczysz „RIFT MACHINE". Wiesz gdzie jest, wróć więc do niej i użyj „WAANI".

## ROZDZIAŁ VIII
### *OF LANDS AFAR – SAVE PUG AND GAMINA*

Gorath i Owyn za pomocą książki Macrosa przenoszą się do Świata zamieszkałego przez ludzi-węże. Muszą tu odnaleźć maga Puga i jego córkę Gaminę.

Zauważ, że w Świecie w którym się teraz znajdujesz, nie ma magii. Jedyny sposób na czarowanie to używanie specjalnych, zrobionych ze skrystalizowanej „MANNY" różdżek. Jedna z nich jest w namiocie na „N" od miejsca startu (aby tam dotrzeć trzeba ominąć wzgórze). Taka różdżka ma jednak to do siebie, że po użyciu czarów się zużywa. Dlatego też, aby ją uzupełnić, zbieraj z żółtych krzaków i namiotów spotkanych po drodze kryształki „MANNY", aby odnowić możliwości laski.

Kiedy będziesz miał już różdżkę udaj się drogą na północ. Używaj często „SPYGLASS", a zauważysz kilka ciekawych rzeczy. Między innymi trzy namioty umieszczone przy końcu jakiejś małej drogi (dość daleko od drogi, po której się poruszasz). W jednym z nich znajdziesz mapę wyspy, na której się znajdujesz. Spójrz na nią i udaj się na półwysep na północy. Znajdziesz tam kolumny przedstawiające różnych bogów. Dotknij wszystkich, oprócz trzeciej z prawej. Jeśli to zrobisz podwyższą Ci się niektóre umiejętności. Jeden z bogów zgodzi się wyświadczyć Ci przysługę w zamian za przyniesienie mu kielicha „CUP OF RLNN SKR". Jest on w „SE" rogu wyspy, w dobrze strzeżonym namiocie. Jeśli wrócisz z nim do kolumn i dwa razy pomolestujesz tę, któ-

ra Ci powiedziała o kielichu. Twoi ludzie zostaną przeniesieni do namiotu, w którym mieszka Pug. Po rozmowie z nim i napiciu się z kielicha Pug pozna wszystkie czary Owyna. Teraz musisz ratować Gaminę. Jest uwięziona w jaskini, do której wejście znajdziesz niedaleko zachodniego mostu na [illegible] (możesz go odszukać na mapie). W jaskiniach idź na „W" od skrzyżowania, następnie prosto i przy końcu drogi skręć znów na „W". Po chwili ujrzysz odbicie na „N". Skręć w nie, lecz zanim przejdziesz przez drzwi zgraj sytuację na dysk. Jeżeli nie masz „IDOL OF LASSUR", to za pomocą kielicha dorób sobie czar „LIFE DRAIN" (pamiętaj, że przy korzystaniu z „CUP OF RLNN SKR" tracisz jedną porcję jedzenia i nie zawsze zyskujesz czar). W sali za drzwiami skrzydlate stwory (ELEMENTAL) możesz zabić albo czarem „LIFE DRAIN" („STRENGHT DRAIN"), albo Idolem („IDOL OF LASSUR").

## ROZDZIAŁ IX
### *MAD GODS RAGE – PREVENT MAKALA FROM REACHING LIFESTONE*

Gorath, Owyn i Pug wrócili z karkołomnej wyprawy do krainy ludzi-węży i teraz muszą odwieść czarownika Makalę od zniszczenia „LIFESTONE", znajdującego się w podziemiach Sethanonu. W pierwszej sali pokonaj gobliny i ich sforę, a następnie weź z ciała klucz „WARD OF RALEN–SHEB". Teraz wejdź w drzwi na zachodniej ścianie (te bardziej na „N") i idź prosto na „W". Pokonaj straże i przy końcu korytarza skręć na „N". Za drzwiami otwieranymi „VIRTUE KEY" jest zejście na drugi poziom podziemi. Musisz go dokładnie spenetrować i zabić sześciu Tsuranijskich magów. Każdy z nich przebywa oddzielnie. Siedzą gdzieś na tym poziomie za tabliczką „THE SIX". Kiedy już się z nimi uporasz, wróć na pierwszy poziom i udaj się do wyroczni Aal. Dotrzesz do niej idąc od schodów na „S", na skrzyżowaniu skręć na „E", pierwszą przecznicą udaj się na „N" i przy skrzyżowaniu na cztery strony skręć na „E". Teraz pozostaje Ci już tylko ostateczna walka z Makalą.

Wygrałeś!

**opracowanie: Artur Mielczarek**
**w oparciu o wersję na PC**



Wersja do Grania
Gazety i Czasopisma Online
www.ccgonline.com.pl

# Heimdall 2

## HISTORIA STARSZA NIŻ ŚWIAT





„Jest epoka Ragnarok, Epoka Tysiąca lat, która kończy się wielką bitwą między bogami Asgard a wygnanym, byłym bogiem Loki oraz jego armiami. Epoka ta zaczęła się od wypędzenia Loki z Asgard za co z zemsty wykradł on bronie bogów Thora, Odina i Freya. Heimdall, strażnik tęczowego mostu zrezygnował ze swojej boskości by móc chodzić po ziemi w poszukiwaniu skradzionych broni. Gdy poszukiwania zakończyły się powodzeniem, powrócił z odzyskaną bronią do Asgard i ponownie został bogiem. Oznaczało to gorzką porażkę dla Loki, który poprzysiągł zemstę na Heimdallu.

Minęło 200 lat epoki Ragnarok. W Midgrad – krainie ludzi oraz Utgard, kraju dziwacznych stworów, takich jak karły i olbrzymy wojownicy Lokiego – Hakratowie pustoszyli kraj atakując gdzie popadnie: od najmniejszej wioski do największego miasta...

...Odin – Wszechojciec – zebrał wszystkich bogów w Hallu by odbyć ogólną naradę, co do ewentualnej akcji przeciwko Lokiemu...

...Wewnątrz budynku, w centrum jego głównego holu stał piedestał, a na nim znajdował się wywyższony amulet...

...Człowiek pozdrowił Odina słowami, że wszyscy podróżujący są mile widziani i zaoferował Odinowi amulet, jako dar od swojego ludu. Odin podejrzewał, że ów dziwny człowiek wie o tym, że Odin przybył z innego świata, przyjął jednak amulet, ponieważ wiedział, że posiada on magiczne właściwości...

...Odin nie wiedział do czego właściwie amulet służy, przekonał się jednak naocznie, że jest on w stanie obalić boga. Wspólnie rozbili amulet na cztery kawałki i każdy z nich wrzucili przez osobny portal do Hallu światów. Uważali, że w ten sposób kawałki będą oddzielone od siebie i amulet nie będzie już groźny...

...Bogowie sfinalizowali swój plan. Jeden z nich będzie musiał podróżować przez portale do każdego ze światów, znaleźć Ro'Geld (źródło wszelkiej magii w owym szczególnym świecie) danego świata i zobaczyć czy znajduje się tam odłamek amuletu. Gdy znaleźliby wszystkie kawałki amuletu, wówczas musieliby znaleźć Lokiego i użyć kompletnego amuletu dla uwięzienia go...

...Heimdall stał już przed nim jako ochotnik. Odin wiedział, że Heimdall ma największe ze wszystkich bogów szanse na zwycięstwo z powodu swego doświadczenia i obycia ze stanem śmiertelników...

Tak w wielkim skrócie przedstawia się historia Heimdalla zawarta w polskiej instrukcji do gry rozprowadzanej przez firmę Mirage Software.

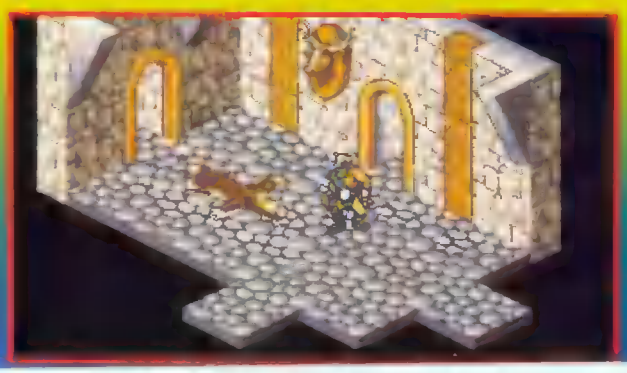
Przejdźmy teraz do konkretów.

### KILKA RAD NA DOBRY POCZĄTEK

Grę zaczynasz jako Heimdall, ale możesz także kierować Valkirią. Gdy którejś z postaci zapełni się sakwa na przedmioty, to będą one przenoszone do drugiej. W trakcie gry będziesz znajdować małe kamienie i zwoje. Za pomocą kamyków – kamieni runicznych będziesz tworzyć czary, natomiast ich kombinacje i opisy znajdować się będą na pergaminach. Niektóre kamienie są ukryte, radzę więc dobrze się rozglądać. Podczas walk staraj się najpierw użyć broni rażącej przeciwnika z daleka (łuki, noże, toporki), a dopiero później atakuj go bezpośrednio. To chyba wszystko.

### GOTOWI? NO TO ZACZYNAMY!

Rozgrywkę zaczynasz w miejscu z teleporterami – HALL OF WORDS. Po podniesieniu łuku i strzały skorzystaj z pierwszego od prawej teleportera. Na lodowej wysepce strzel z łuku w lewy kamień. Utworzy się most na drugą wyspę. Gdy już tam będziesz, podejdź do dolnej krawędzi i zeskocz w dół.



Po przejściu tunelu skorzystaj ze schodów i zejdź do łodzi.

W wiosce udaj się do chatki po prawej. Ze skrzynki z czerwonym wiekiem wydobądź CIRCLET. Wróć do łodzi i płyń na EADRICK'S VILLAGE. Znajdź chatę tutejszego króla i po krótkiej rozmowie wręcz mu CIRCLET. W zamian otrzymasz list.

W drodze powrotnej do łodzi zaczep o karczmę. W RURIK'S VILLAGE wróć do chaty, w której znalazłeś CIRCLET. Tym razem udaj się w lewo. Władcy wręcz otrzymany list. Staniesz się posiadaczem przepustki do zamku. Wskakuj do swojego Kattaru i płyń do FISHERMAN HUTS.

W chacie otwórz szafkę i pogadaj z rybakiem. Dowiesz się, że jego córka została uwięziona w sanktuarium boga Loki – LOKI SHRINE. Natychmiast płyń na ratunek biednej niewieście. Wewnątrz znajdziesz komnatę z teleporterami w ścianie. Jeśli jesteś Heimdallem – wejdź w szary, jeżeli Valkirią – w czerwony. Następnie pokonaj schody na górę i zeskocz w dół. Przejdź do następnej sali i podejdź do dziewczyny. Otrzymasz pierwszy talizman Utgarda. Wróć do poprzedniej sali. Podnieś strzałę. Po lewej stronie posągu znajduje się przycisk. Naciśnij go. W miejscu strzały pojawi się miecz. Naciśnij przycisk jeszcze raz i podnieś książkę. Podejdź do górnego rogu, zostaniesz wywindowany w górę. Teraz płyń do KING'S CASTLE.

Po pokazaniu „bramkarzowi" przepustki zostaniesz wpuszczony do środka. Idź przed siebie, aż dojdziesz do sali tronowej. Po rozmowie z władcą wróć do poprzedniego ekranu i skieruj swe kroki w prawo. Po ominięciu strażnika trafisz do kuchni.

Porozmawiaj z kucharką. Na półkach znajdziesz trochę jedzenia (i picia – WINO!). Wróć do wielkiej sali, ale tym razem pójdź w lewo. Pchnij obraz, dojdziesz do spiżarni.

Skan by Gozdek
Classic Computers Online
www.ccwline.com.pl

Przekręć prawą podporę baldachimu, tym samym otwierając ukrytą wnękę, z której wydobądź pierścień – znak królewski. Znalezioną błyskotkę okaż strażnikowi i zejdź po schodach do lochów. Zabij natrętnego Orka i wysłuchaj więźnia. Biedak wręczy Ci list, który natychmiast pokaż królowi. Skorzystaj ze schodów. W murze znajdziesz trzy otwory. W każdy z nich strzel z łuku.

Przejdź po pomoście i wejdź w drzwi. Obejdź statuę i podnieś amulet. Wróć do miejsca, gdzie rozpoczynałeś grę – HALL OF WORLDS.

Wejdź w drugi od prawej teleporter. Dojdź do pobojowiska i porozmawiaj z umierającym gościem. Wróć do poprzedniego ekranu i rzuć czymś w płomień.

Teraz znajdujesz się w Królestwie Umarłych – Valhalli. Jeszcze raz porozmawiaj z facetem i przenieś się do normalnego świata. Podnieś i załóż zbroję. Wejdź do zamku, a następnie w drzwi naprzeciw. Od króla dostaniesz pergamin. Po opuszczeniu sali tronowej udaj się na prawo. Skieruj swoją łódź do GIANT HQ. Dojdź po wysepkach do schodów, a następnie po nich do drugiej sali.

Odnajdź stół i pchnij świecznik. Papier się spali i będziesz mógł zabrać Talizman.

Teraz popłyń na GIANT ISLE. Podnieś dzbanek z lodowatą wodą i wlej jego zawartość do basenu z lawą. W następnej sali przejdź po moście i zejdź po schodach. Śmiało skocz w przepaść i pójdź dalej. W pokoju ze zwierciadłem podnieś drugi talizman Utgarda i wróć do łodzi. Popłyń na DWARVEN ISLE.

W HALL OF WORDS skorzystaj z kolejnego teleportera. Znajdziesz się w celi więziennej.

Pchnij szczurowi kawałek chleba. Uradowane zwierzę otworzy drzwi celi. Schodami dotrzesz na górę. Po rozmowie z królem wręcz mu pergamin z listem. Zejdź po schodach w dół. Pchnij szkielet, a znajdziesz amulet. Wróć do króla i wejdź w górne drzwi. Zeskocz w dół i wróć do HALL OF WORDS. Skorzystaj z ostatniego teleportera. Znajdziesz się w kolejnym miejscu z teleporterami. Wejdź w ten po lewej.

Pokonaj mostek, podnieś talizman i zamień kilka słów z druidem. Udaj się w prawo i w następnej krainie odwiedź wioskę – VILLAGE. Omiń strażnika i na następnym ekranie wejdź w pierwsze drzwi. Zabij podłego wyzyskiwacza i weź miecz – OS BLADE. W karczmie znajdziesz następnego sadystę. Jego także zabij z zimną krwią. Będąc ponownie na nabrzeżu wskakuj do łodzi i zakotwicz na dziwnej wyspie oznaczonej jako ???????.

Wejdź po schodach. W sali z kamiennymi płytami stań na drugiej od lewej. Teraz ściśle wykonaj następujące kroki: w prawo, do góry, jeszcze raz do góry, w lewo, znów dwa razy do góry, w prawo i znów dwa razy do góry. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, otworzy się przejście, jeśli nie, spróbuj jeszcze raz. Podnieś amulet. Udaj się do łodzi, a następnie do DAKTA HQ.

Wewnątrz w odpowiednim momencie zeskocz w dół i we wnęce wciśnij przycisk. Wejdź ■ górę i skieruj swe kroki w drzwi po prawej. Po rozmowie ■ czarnoksiężnikiem będzie Ci dane pojedynkować się z własnym cieniem. Gdy uda Ci się odnieść zwycięstwo stań do boju z magiem. Po zwycięskiej walce staniesz się właścicielem następnego talizmanu. Wróć na polanę z druidem.

Skorzystaj z teleportera, a w miejscu z następnymi wejdź w prawy. Znalazłeś się w królestwie bogów GOD'S REALM.

Porozmawiaj z napotkaną osobą, a następnie wejdź w pierwsze wejście od góry. Tutaj panuje Bóg Śmierci.

Podejdź do ołtarza i zabij obie postacie. Na ścianie pokaże się przejście, w które niezwłocznie wejdź. Podnieś koronę, topór, czerwoną cegiełkę i udaj się do wyjścia. W głównej sali wejdź w pierwsze dolne drzwi. To królestwo Boga Sprawiedliwości.

Załóż koronę na głowę na postumencie, stań w kole i wysłuchaj sędziego. Podnieś kolejną „cegiełkę". Teraz wejdź w następne drzwi na dole, do Boga Wiatru.

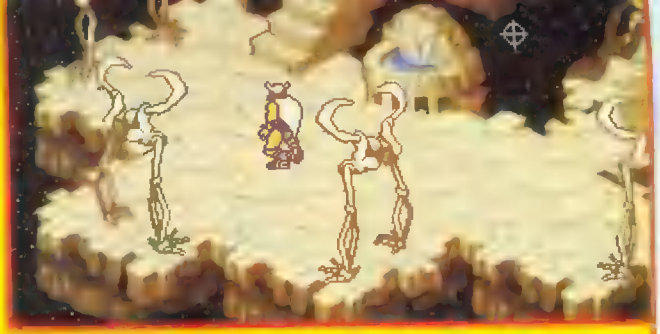
Za pomocą teleporterów zwiedzaj wszystkie chmurki, dopóki nie zdobędziesz kompletnej zbroi, tarczy i hełmu. Załóż na siebie nowo zdobyty rynsztunek, a utworzy się przejście na kolejną chmurę i będziesz mógł podnieść kolejny kamień.



Wróć do wielkiej sali. Teraz skorzystaj z przejścia naprzeciwko. Zabij obu wrogów i po moście przejdź do ołtarza, aby podnieść kolejną zdobycz. Udaj się do następnych drzwi na górze, do Boga Światła.

Przejdź po ukazujących się kamieniach na drugą stronę i podnieś kamień. Wyjdź i wejdź w przejście naprzeciw. Porozmawiaj ze znanym Ci już osobnikiem. Teraz zapisz sytuację na dysk i pozbieraj nasiona z trzech największych krzaków. Wyrzuć je na pustą grządkę – wyrośnie cudowna roślina, a Ty zdobędziesz ostatni już kamień. Wróć do głównego holu. Przed wrotami znajduje się sześć otworów, w które włóż zebrane wcześniej kamienie. W kolejnej sali wejdź po schodach na





górę i ustaw tarczę – MIRROR SHIELD przodem do strzelającej bryły.

Zejdź na dół i zabierz mały czerwony kryształ. W ogrodzie ponownie porozmawiaj z Bogiem Natury. Dostaniesz jego symbol. Wróć do druida i wręcz mu ANDER'S SYMBOL. Wejdź w małe przejście. Skorzystaj z pomocy żółwia i wejdź na górę. Porozmawiaj z ognistym duszkiem. Wróć do HALL OF WORLDS i wejdź w Pajęczą Bramę. Ognistym statkiem dopłyń do drugigo brzegu.

Podnieś cztery smocze zęby i idź po schodach do kolejnych drzwi. Omijając pola lawy wejdź po następnych schodach na górę. Strzel z łuku w trzy głowy i pójdź dalej. Zamień kilka słów z osobą na tronie i pchnij sekretne drzwi w murze po prawej stronie tronu. W następnej komnacie na każdym małym kole połóż po jednym ze smoczych zębów. Teraz stań w dużym kole. Zejdź schodami na lewo. Podnieś klejnot, wróć na górę i udaj się innym zejściem. Włóż klejnot w oko smoka. Nie stawaj w kole, ale udaj się schodami w dół. Zejdź po schodach na prawo i wejdź w kolejne przejście. Idź przed siebie do następnych drzwi. Zejdź na dół, zabij potworka i wejdź po kolejnych schodach na górę. Udaj się w lewo. Spotka Cię niemiła niespodzianka.

Wejdź w Pajęczą Bramę. Pchnij mur w prawym górnym rogu, a otworzysz drzwi. Idąc wciąż przed siebie, dojdziesz do miejsca z różnokolorowymi płytami. Drogą prób i błędów przejdź do wyjścia po lewej stronie. Heimdalem pójdź w lewo i zabij jego cień. Zamień się w Valkirię, lecz tym razem pójdź w prawo. Po zabiciu zjawy wejdź w środkowe przejście. Przejdź w lewo i za pomocą kręgów przenieś się do schodów prowadzących w górę.

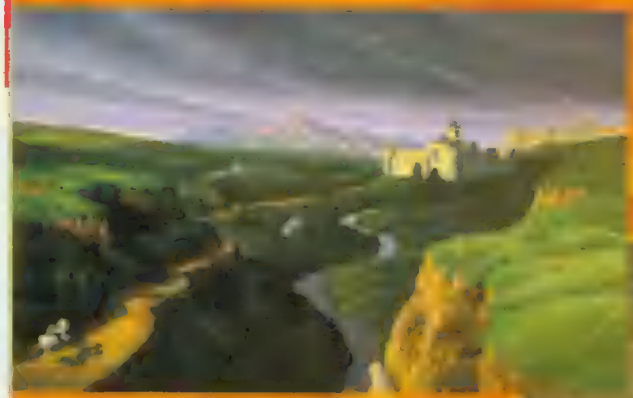
Teraz radzę zapisać stan gry. W pomieszczeniu z posadzką w kształcie szachownicy tak pokieruj bohaterem, aby jemu i jego cieniowi nic się nie stało. Podnieś amulet i wróć do ekranu z teleporterami. Skorzystaj z ostatniej, aktywnej bramy. Przejdź labirynt i zabij maga. Wejdź w drzwi po prawej stronie. Teraz udaj się na lewo.

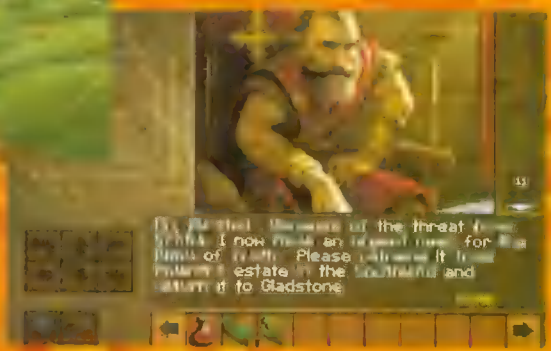
Jeśli będziesz atakowany, wyrzuć amulet i wejdź w drzwi-czaszkę na górze. Teraz pozostaje Ci już tylko pokonać samego Loki, otworzyć dobrego szampana i cieszyć się, oglądając zakończenie, ze swojej zręczności i sprytu.

**opracowanie: Artur C.**
**■ oparciu ■ wersję ■ Amigę**
*Dystrybucja w Polsce: Mirage Software*

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

# LANDS OF LORE





„Lands of Lore" jest kolejną, po cyklu „Eye of the Beholder", grą AD & D (Advanced Dungeons & Dragons) firmy Westwood Studios. Nie jest wprawdzie ich bezpośrednią spadkobierczynią, tak jak np. „Dungeon Hack" wykorzystujący tego samego rodzaju rozwiązania graficzne, sterowanie i metody rzucania czarów, ale stanowi zaczątek nowego, uproszczonego sposobu obsługi, przy równoczesnym poprawieniu jakości zarówno dźwięku, jak i grafiki. To ostatnie wiąże się niestety, z większymi wymaganiami dotyczącymi komputera. Jak na razie powstała tylko wersja na PC (na 386DX 40MHz chodzi całkiem szybko); na twardym dysku zajmuje około 18MB.

Gra obsługuje większość popularnych kart muzycznych, dając efekty nie spotykane wcześniej w tego rodzaju programach.

Grafice również nie można nic zarzucić – jest urozmaicona i bardzo kolorowa (256-kolorowa grafika w trybie VGA).

Przed graczem stoi kilka ciekawych zagadek, ale każdy kto ukończył „Eye of the Beholder" nie powinien mieć większych trudności z jej przejściem. Istnieje kilka miejsc, w których można się „zaciąć" i właśnie dlatego powstał ten opis. Jest on skierowany głównie do tych, którzy są dopiero w fazie łapania bakcyla gier AD & D, ale także ci bardziej zaawansowani mogą w nim znaleźć coś dla siebie.

## OBSŁUGA GRY

Jak w większości „lochów i smoków" masz przed sobą ekran podzielony na kilka części: największą część ekranu zajmuje obraz tego, co widzi Twoja drużyna (1). Poniżej jest listwa, na której wyświetlane są komunikaty (2), twarze postaci sterowanych przez Ciebie (3), a obok nich aktualne poziomy energii magicznej i życiowej (niebieski i zielony pasek) (4). Następnie są przyciski rozkazu ataku bronią ręczną (5) i rzucenia czaru (6). Na lewo od widoku otoczenia znajduje się, jeśli znasz już kilka czarów, ich spis (7). W grze tej nastąpiło pewne uproszczenie, jeśli chodzi o rzucanie czarów: nie ma podziału na kasty wojowników, magów czy kleryków; każda postać może zarówno walczyć wręcz, jak i czarować. Odbywa się to bardzo prosto: klika się na nazwę czaru (7), a następnie na polecenie rzucenia czaru (6). Wtedy ikony ataku zmieniają się na rzymskie cyfry od I do IV oznaczające moc (a zarazem zużycie energii magicznej) zaklęcia. Jeśli któraś z cyfr nie jest aktywna, to postać nie może rzucić czaru o tej mocy ze względu na brak wystarczającej ilości punktów magii. Energię życiową i magiczną można odzyskać przez odpoczynek lub przez użycie eliksirów. Jeśli masz co najmniej jedną postać żywą, to możesz ożywić pozostałe: rzucając na nie czar uzdrowienia lub używając jakiegoś leczącego przedmiotu: zioła lub eliksiru.

Poniżej spisu czarów jest pole złożone z sześciu kwadratów. Po kliknięciu na któryś z nich odbywa się ruch (8). Są to kolejno: w górnym rzędzie obrót w lewo, ruch do przodu i obrót w prawo, a w dolnym ruch w prawo, do tyłu i w lewo. Wszystko to można również wykonać za pomocą klawiatury numerycznej: są to odpowiednio klawisze 7, 8, 9, 4, 5 (lub 2) oraz 6. Poruszanie można również zrealizować przez klikanie na różne części ekranu widoku po włączeniu pewnej opcji, do której uzyskuje się dostęp po kliknięciu na pole znajdujące się w lewym dolnym rogu (9).

Rozwija się wtedy menu, z poziomu którego możesz załadować grę (LOAD A GAME), zapisać ją na dysk (SAVE A GAME), usunąć jeden z zapisów (DELETE A GAME), wyjść do DOS-u (EXIT GAME) lub wrócić do gry (RESUME GAME). Jest tam jeszcze jedno pole (GAME CONTROLS), które wywołuje kolejne menu: włączenie/wyłączenie muzyki (MUSIC), odgłosów gry (SOUNDS), ustawienie siły potworów






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

(MONSTERS), włączenie/wyłączenie płynnego przesuwania (SMOOTH SCROLLING). Można tu również uruchomić wyżej wspomniany tryb sterowania klikaniem kursorem na różne części (FLOATING CURSOR).

Zaraz obok znajduje się kwadracik opisany literami „ZZZ". Jest to polecenie dla drużyny, aby udała się na spoczynek w celu regeneracji sił życiowych i magicznych (10).

Centralną część ekranu na dole zajmuje spis przedmiotów będących w posiadaniu Twojej drużyny (11). Widoczna część przedmiotów stanowi niejako „okno", które możesz przesuwać na boki pomocą strzałek. Jest to rozwiązanie zarazem dobre (zawsze dostępna jest część przedmiotów), jak i złe (trudno jest utrzymać porządek oraz znaleźć niektóre przedmioty, zwłaszcza w czasie walki).

W prawej części ekranu znajdują się przedmioty, które znajduje się podczas gry: kompas (12), magiczny atlas (13), po kliknięciu na który uzyskuje się mapę, lampa (14) rozjaśniająca ciemności w jaskiniach oraz Twoje sakiewki pieniężne (15).

### GRAMY...

Dawno, dawno temu (a może wcale nie tak dawno), daleko, daleko stąd (a



może całkiem blisko) istniała piękna kraina, mlekiem i miodem płynąca. Rządził nią mądry król Richard wspomagany przez radę królewską: piękną i mądrą czarodziejkę Dawn, inteligentnego Gerona – zarządcę, Paulsona – dowódcę oraz uzdrowiciela Nataniela. Życie płynęło miło i spokojnie, nawet mieszkająca niedaleko (w zamku o dziwnie znajomo brzmiącej nazwie – Cimmerla) stara, zła, podstępna, okrutna i straszliwie brzydka (a jak innaczej może wyglądać czarny charakter?) czarownica Scotia.

Pewnego pięknego, słonecznego dnia zdarzyło się tam jednak coś strasznego: bardzo długie poszukiwania Scotii zakończyły się sukcesem – odnalazła NETHER MASK. Potężny ten klejnot umożliwił jej przyjmowanie dowolnej postaci, czy to ludzkiej, czy to zwierzęcej. Ufna w moc pierścienia postanowiła zniszczyć dobrego króla i zawładnąć jego krainą. Rozpoczęła przygotowania do wojny, lecz tak, jak ona wezwała na swe usługi najpodlejsze stwory świata, tak prawowity




król wezwał czterech śmiałków: najszlachetniejszych i najpotężniejszych przedstawicieli plemion królestwa. Jednym z nich jesteś Ty: czy podejmiesz to niebezpieczne wyzwanie? Czy pomożesz Dobru? Czy też pozwolisz, aby Ciemności zawładnęły światem?

Jeśli postanowienie Twoje jest takie, jakiego wszyscy oczekiwali, jeśli podjąłeś się wykonania misji to pomogę Ci; będę Cię prowadził, pomagał, radził i ostrzegał przed niebezpieczeństwami, które na Cieble czyhają.

Znajdujesz się w zamku Gladstone (1.1). Przed Tobą stoi strażnik – na wieść o tym, że podążasz do króla, przepuści Cię do wnętrza. Skieruj się teraz do sali tronowej (1.2); przed nią mą salą zostaniesz ponownie zatrzymany przez kolejnych strażników – oni także Cię przepuszczą i trafisz na naradę, podczas której możesz dowiedzieć się trochę o sytuacji w królestwie. Kiedy władca spostrzeże Cię, wręczy Ci złoty klucz. Udaj się teraz do (1.3), włóż klucz do zamka, dzięki czemu będziesz mógł wejść do biblioteki. Zabierz stamtąd magiczny atlas (1.4), który zawsze pokaże Ci drogę jaką odbyłeś i w którym miejscu jesteś.

Udaj się teraz do biura Gerona (1.5), gdzie otrzymasz przepustkę na opuszczenie zamku i przepłynięcie na druga stronę jeziora.

Geron poradzi Ci także, abyś odszukał Timothy'ego w gospodzie pod Szarym Orłem. Skieruj się teraz do sklepu Victora (1.6), jednak przed wejściem przełóż sztylet, z którym rozpocząłeś przygodę, z ręki do kieszeni – dzięki temu, będziesz mógł go sprzedać. Kiedy już to zrobisz, powinieneś mieć wystarczającą ilość pieniędzy na zakup maczugi (około 40 koron); nie jest wprawdzie ona zbyt skuteczną bronią, ale i tak o wiele lepszą niż sztylet. Możesz odwiedzić także Nataniela (1.7), gdzie zakupić możesz (o ile wystarczy Ci pieniędzy) lecznicze liście aloesu (ALOE) i korzenie żeń-szeń (GINSENG), dzięki którym wyleczysz zatrucie.

Skieruj się do wyjścia z zamku (1.8); wprawdzie strażnik zatrzyma Cię jeszcze raz, ale przepuści Cię do (2.1) dzięki przepustce otrzymanej od Gerona.

Skieruj się na południe, a później na zachód, do (2.2), gdzie znajdziesz rój (SWARM) i sztylet. Kiedy już je zabierzesz, udaj się na południe i na zachód. W (2.3) napotkasz zbója, który ukradł Twoich pieniędzy – odpowiedz mu tak jak należy (ATTACK) i kiedy




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







przedmiotów przeznaczonych [illegible] handel. [illegible] teraz [illegible] płyty naciskowej (3.6), [illegible] której zabierz kamień i przełóż go na płytę (3.7), [illegible] którą połóż jeszcze jeden, wybrany [illegible] Twoich zapasów. Powinna otworzyć się ściana obok i odsłonić przejście na zachód – wejdź [illegible] nie i [illegible] miejscu oznaczonym (3.8) naciśnij przycisk na południowej ścianie. W tej chwili pojawi się przycisk na północnej ścianie; kiedy naciśniesz go – przycisk pojawi się na zachodniej ścianie, [illegible] jeśli naciśniesz ten – zniknie ściana i uzyskasz przejście do (3.9). Znajdziesz tam zamkniętą skrzynię. Wyjdź na razie stamtąd i skieruj się do (3.10) – zabierz sakiewkę [illegible] pięcioma koronami – [illegible] później do (3.11). Naciśnij przycisk znajdujący się [illegible] chodniej ścianie, [illegible] otworzy się [illegible] południu. Zabierz z niej klucz i skieruj się do skrzyni (3.9); kiedy już ją otworzysz, będziesz mógł zabrać wytrychy (LOCKPICKS), kielich uzdrowienia (BEZEL CUP) (ten egzemplarz leczy tylko raz), eliksir leczący (salve) i dziesięć koron. [illegible] teraz [illegible] wyjścia (3.1), skąd przejdziesz [illegible] (2.9).

Kiedy będziesz już [illegible] lesie, idź [illegible] przystani (2.10), skąd po okazaniu przepustki [illegible] przewieziony [illegible] lasów południowych (4.1). Kiedy tylko wylądujesz, skieruj się na południe, [illegible] oberży (4.2). Wejdź do niej i porozmawiaj z Timothym – wyjdzie na zewnątrz i poczeka żeby dołączyć [illegible] Twojej drużyny. Zastukaj teraz [illegible] drzwi widocznych po prawej stronie. Mieszkający tam człowiek [illegible] wieść, [illegible] służysz królowi, wręczy Ci kompas. Kiedy wyjdziesz [illegible] karczmy i Timothy dołączy się do Ciebie, skieruj drużynę [illegible] (4.3), gdzie możesz znaleźć kolejny plaster [illegible] rojem; jeśli chcesz, możesz zabrać jeszcze kamień (4.4). Kolejne roje leżą [illegible] dwóch zaułkach (4.5) i (4.6). Kiedy już je zabierzesz skieruj się [illegible] siedliska Rolanda (4.7) – posiada [illegible] Rubinu Prawdy (RUBY OF TRUTH).

Już [illegible] zewnątrz można zauważyć, [illegible] dom jest zniszczony, ale dopiero [illegible] wnątrz (5.1)... Wszędzie walają się skorupy, ściany są pocięte i porozbijane; wszędzie także kręcą się orkowie. Idź [illegible] (5.2) i zabierz stamtąd kamień. Kiedy już [illegible] – skieruj się [illegible] (5.3), gdzie po naciśnięciu przycisku będzie już mokrą plamą zabierz kamień. Jeśli skierujesz się teraz [illegible] południe, [illegible] napotkasz tam Scotię (w piękniejszej nieco, od tej codziennej, postaci), [illegible] poproai Cię o pomoc [illegible]



[illegible] się [illegible] (2.4). Jeśli nie zgodzisz się, [illegible] przemieni się [illegible] ptaka i odleci wykrzykując przekleństwa [illegible] Twoim kierunku. Nie zważaj [illegible] [illegible] i skieruj się do (2.5), gdzie znajdziesz kolejny Czar Roju. Jeszcze jeden pla[illegible] leży [illegible] (2.6), [illegible] jeśli chciałbyś [illegible] aloesu – znajdziesz [illegible] [illegible] dziupli na północ [illegible] (2.7). [illegible] pobliżu leży także sztylet (2.8), który możesz zabrać (w [illegible] późniejszego spienlężenia; podobnie jak [illegible] wrogów których poko-

nasz). Proponuję abyś [illegible] się teraz [illegible] (2.9), gdzie znajduje się jaskinia i pilnujący ją dwaj wartownicy. Zaatakuj ich (ATTACK) i zabij; wprawdzie [illegible] żesz się prześliznąć (SNEAK), ale po chwili wartownicy ruszą [illegible] Tobą, [illegible] łatwiej będzie pokonać ich tam, gdzie [illegible] większe pole manewru. Kiedy będzie już po wszystkim wejdź do jaskini – znajdziesz się [illegible] (3.1).

Przed Tobą krótki korytarzyk; [illegible] [illegible] zakrętem leży kamień (3.2), [illegible] kilka kroków dalej, [illegible] północnej ścianie [illegible] (3.3), jest przełącznik. Kiedy do[illegible] go, zniknie ściana obok, dzięki czemu będziesz mógł wejść do wnętrza jaskini. Idź do (3.4) – znajdziesz tam lampę, [illegible] rozjaśni ciemności, [illegible] których przyjdzie Ci się błąkać (dopóki wystarczy oleju). W (3.4) znajdziesz koszulę i sztylet, które [illegible] dołożyć do






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




ścianie otworzy się nisza zawierająca dwie butelki oleju i lampy i liść aloesu. Skieruj się teraz do drugiego skrzydła kasztelu – w (5.4) napotkasz olbrzymiego orka: możesz spróbować go oszukać (BLUFF), ale jeśli ci się nie uda, to zostaje tylko walka... Kiedy już pozbędziesz się natręta (w ten czy inny sposób), podejdź do zachodniej ściany: w (5.5) jest przycisk, po naciśnięciu którego zniknie ściana. Zaraz za zakrętem leży Roland; umierając szepece, że wojska Scotil napadły nań i zrabowały magiczny kamień.

Weź klucz pana zamku i otwórz nim skrzynię: znajdziesz w niej 400 koron i szablę. Wróć teraz do wejścia (5.1) i przejdź do lasu (4.7).

W drodze powrotnej możesz odwiedzić sklep (5.8), w którym możesz zarówno sprzedać broń zabraną pokonanym wrogom, jak kupić coś czy tarczę i inne rzeczy. Pamiętaj, żeby zostawić sobie 100 koron – tyle bowiem będzie kosztować Cię droga powrotna do zamku, skoro nie masz już przepustki. Po załatwieniu wszystkich spraw skieruj się do przystani (4.1), skąd zostaniesz przewieziony do (2.10), stamtąd przejdź jak najszybciej do zamku Gladstone (2.1).

W bramie (1.1) zostaniesz zatrzymany przez strażnika, który jednak przepuści Cię natychmiast do króla, kiedy tylko usłyszy złą nowinę. Zabierz Timothy'emu wszystko, co może Ci się przydać – co już ci zostanie, a Ty wyruszysz w dalszą drogę. Kiedy wejdziesz do tronowej zobaczysz Scotię, próbującą zdjąć królowi z ręki pierścień Odłamek Prawdy (SHARE OF TRUTH). W tejże samej chwili wkroczy tam Dawn i mocą swych czarów odpędzi wiedźmę; niestety wiedzy całej rady królewskiej nie wystarczy, aby uleczyć władcę. Musi zostać zamknięty w polu magii, które powstrzyma wszelkie jego procesy życiowe, aż do chwili jego unicestnienia poprzez ułożenie na nim kluczy wszystkich uczestniczących w jego tworzeniu. Twoim zadaniem, oprócz zadaniem Boccatty, Twego nowego towarzysza, jest znalezienie odtrutki. Aby wam to ułatwić, otrzymacie jeszcze jeden czar – leczenia (HEAL). Pierwszy i drugi stopień mocy tego czaru leczy w mniejszym lub większym stopniu; trzeci – całą truciznę i leczy wszystkie rany postaci, na którą zostanie rzucony, a czwarty – wszelkie rany całej drużyny.

Skierujcie się do wyjścia z zamku (1.8). Przed wyjściem możecie kupić długi miecz z Victora (1.6). Jeśli skierujcie się do (2.11), gdzie Boccatta tajemnym zaklęciem otworzy przejście do jaskiń, w głębi których zamieszkuje pradawny, wszystkowiedzący i wszystkowidzący – Draracle. Właśnie u wrót labiryntu (6.1), który prowadzi do jego pieczary. Idź do (6.2), gdzie naciśnięcie przycisku spowoduje pojawienie się przejścia. Skieruj się teraz na północ i spadnij do jednego z otworów (6.3), dzięki czemu znajdziesz się w (7.1). Skieruj się na północ i w (7.2) naciśnij przycisk otwierający wejście na schody. Zejdź w dół i (7.3) otwieraj wszystkie worki, dopóki z jednego z nich nie wyjdzie kobieta i nie dołączy się do drużyny. Opuść to pomieszczenie i (7.4) zabierz młot – przyda Ci się nieco później. Teraz naciśnij przycisk w południowej ścianie (7.5), dzięki czemu uzyskasz dostęp do korytarza wiodącego na południe i drabinki w górę. Kiedy po niej wejdziesz, znajdziesz się w (6.4) – idź teraz do (6.5) i naciśnij kolejno przy-



cisk na wschodniej, południowej i zachodniej ścianie. Znikną dzięki temu otwory w podłodze (przez które uprzednio spadłeś) i będziesz mógł pójść dalej na północ.







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



Po dojściu do pyty naciskowej (6.6) połóż coś na niej – otworzą się drzwi i wyjdą zza nich ludzie-koty. Kiedy już ich pokonasz, to skieruj się do pomieszczenia, z którego wyszły i z (6.7) zabierz butelkę oleju oraz korzeń żeń-szenia. Leżą tam też wytrychy, ale jeśli masz już jeden komplet, to drugi nie będzie Ci już potrzebny.

Cofnij się teraz do korytarza i w (6.8) połóż na płycie coś, co nie będzie Ci potrzebne, po czym cofnij się do korytarza – przelecą ognlste strzały. Idź na wschód; w (6.9) jeden z pokonanych potworów zostawi Szmaragdowe Oko. Zabierz je i idź do (6.10). Po kilku uderzeniach młotem w południową ścianę, rozpadnie się ona i będziesz mógł iść dalej. Z (6.11) zabierz dwa korzenie żeń-szenia i kolejną butelkę oleju. Kiedy już to zrobisz – idź do (6.12) i



rozbij kolejną ścianę. Wejdź w korytarz i w (6.13) naciśnij przycisk – w (6.14) zniknie ściana i zostanie odsłonięty otwór. Wpadnij weń – znajdziesz się w (7.6).

Wyjdź z zaułka i przez (7.7), gdzie jest obracaczka, idź do (7.8). Skrzynię, która się tam znajduje, otwórz za pomocą wytrycha i zabierz z niej butelkę oleju, dwie gwiazdki do rzucania i Szafirowe Oko. W (7.9) naciśnij przycisk, dzięki czemu otworzą się drzwi obok; wejdź do pomieszczenia, które stało się dostępne (7.10). Są w nim dwie płaskorzeźby: na wschodniej i północnej ścianie: NAJPIERW włóż niebieskie oko w otwór na północy, a PÓŹNIEJ zielone w otwór na wschodzie. Z (7.11) możesz zabrać kamień, a z (7.12) skórzaną kurtkę. Idź teraz do (7.13), gdzie zostaniesz obrócony i do (7.14) skąd ze skrzyni zabierz 10 koron, leczący eliksir i kij. Wróć teraz do (7.10) i idź do (7.15) – znajdziesz tam w niszy pergamin, na którym napisane jest, aby tam włożyć sztylet. Skieruj się do (7.16), gdzie po przejściu przez iluzję ściany znajdziesz przycisk. Naciśnij go i z nowootwartej niszy zabierz dwa korzenie żeń-szenia. Idź dalej na południe – w kolejnym pomieszczeniu są dwa przełączniki: (7.17) powodujący jedynie uderzenie kuli ognistej i (7.18) – przełączenie tego otwiera przejście na południe. W (7.19) na podłodze leży magiczna gwiazdka „Shining" – rzucona zawsze wraca do ręki miotacza. Idź teraz naprzód, przed siebie i w (7.20) naciśnij przycisk – ściana odsunie się. Skieruj się teraz do (7.21) – leży tam kamień. Podnieś go, podejdź do otworu i rzuć nim w ścianę na zachodzie (7.22) – otwór przesunie się. Z (7.23) zabierz sztyiet „Stiletto" i mieszek z trzema koronami, poczym idź do (7.15). Włóż tam sztylet do niszy, naciśnij przełącznik na północnej ścianie, przełącz dźwignię powstałą na miejscu zamka, ponownie naciśnij przycisk, włóż wytrych do zamka, ponownie naciśnij przycisk, włóż coś do niszy i ostatni raz naciśnij guzik. ęciana zniknie i rzucą się na Ciebie stada potworów. Kiedy już je wybijesz, idź do (7.24) i spróbuj otworzyć skrzynię wytrychem. Jeśli nie uda Ci się tego zrobić (po kilku próbach) – uderz ją mieczem i skrzynia rozpadnie się. Możesz zabrać z niej hełm, wysadzany kamieniami sztylet (JEWELLED DAGGER) oraz zwój z czarem zamrażania (FREEZE). Pierwsze trzy poziomy mocy powodują uszkodzenia różnego stopnia; czwarty poziom mocy zamienia przeciwnika w bryłę lodu – najczęściej wystarczy później jedno uderzenie miecza i wróg rozpada się w kawałki.

Kiedy już zabierzesz trofea, idź do (7.23) i zejdź w dół do (8.1).

Tu zostawiamy Cię szanowny Czytelniku, ale nie na długo. W następnym umerze „Computer Studio" wyruszymy w dalszą, wspanialą podróż, a do ońca droga jeszcze daleka...

**opracowanie W. Stolarski („Wisł")**
**w oparciu o wersję na IBM PC**






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

# MULTIMEDIA MAGAZYN

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

## UWAGA! UWAGA!

**Nowy miesięcznik „MULTIMEDIA MAGAZYN" ukaże się jeszcze w tym roku!**

**Będzie to pierwsze w Polsce czasopismo poświęcone wszystkiemu, co związane jest z techniką multimedialną.**

**Tak więc, będziecie mogli znaleźć tam m.in. recenzje gier i programów użytkowych na krążkach CD, testy CD–ROM-ów, kart dźwiękowych, opinie użytkowników, a także wywiady, opinie, sprawozdania z imprez, nowinki ze świata, zapowiedzi, konkursy i wiele innych atrakcji. To wszystko już wkrótce w „MULTIMEDIA MAGAZYN".**

**Czekamy na zgłoszenia producentów, firm handlowych i sklepów, które chcą podjąć z naszą redakcją stałą współpracę – pragną zaprezentować szerokiej publiczności swoje produkty: krążki CD, sprzęt, akcesoria, itp.**

**Przyjmujemy już także zamówienia na ogłoszenia reklamowe w „MULTIMEDIA MAGAZYN". Firmy zainteresowane tą formą promocji informujemy, że na reklamy zgłoszone do trzech pierwszych numerów naszego nowego magazynu obowiązują ceny PROMOCYJNE.**

**Zapraszamy do współpracy.**




## BEETHOVEN SUPERSONIC

Po latach dominacji na komputerowym rynku kart muzycznych standardu Sound Blaster, ostatnio nieźle namieszały karty Gravisa. Nasz rynek komputerowy od samego początku był lekko nienormalny i tak niestety zostało do dziś. Już wydawało się, że nastała era rodziny Gravis Ultrasound, gdy nagle karty te zupełnie zniknęły z licznych punktów sprzedaży. Ktoś namieszał, były i już ich nie ma. Nikt nie wie dlaczego i kiedy będą ...jak będą. Paranoja! Czy jednak jest czego żałować? Czy rzeczywiście są one tak doskonałe? Już wkrótce na te oraz na inne pytania postaramy się szczegółowo odpowiedzieć na łamach czasopisma „Multimedia Magazyn". Teraz zapowiadając powstanie tego miesięcznika, pragniemy zasygnalizować pojawienie się na naszym rynku nowej rodziny kart dźwiękowych „Beethoven".

Po zwiastunie pisma „Multimedia Magazyn" w „Grach Komputerowych", nasza redakcja otrzymała sporo akcesoriów związanych z szeroko pojętą tematyką multimediów. Tak oto weszliśmy w posiadanie trzech kart dźwiękowych Beethoven – wersja podstawowa Classic 16, karta ADSP 16 (która w powszechnej opinii stanowi poważną konkurencję dla Gravisa) oraz specjalny Multipack.

Zestaw „Beethoven Supersonic Multimedia Upgrade Kit" jest produkowany przez znaną firmę Wearnes (jednego z twórców „Sound Galaxy"). W skład zestawu wchodzą: napęd CD Double Speed, 16–bitowa karta dźwiękowa wraz z interfejsem, dwa głośniczki i pakiet odpowiedniego oprogramowania na krążku CD.

Zainstalowanie zestawu wprawdzie nie jest zbyt proste, ale jeśli użytkownik przedrze się w przez procedury instalacyjne, to stwierdzi, że zestaw ten oferuje wiele interesujących możliwości. Poza programami obsługi dźwięku, na krążku znajduje się także multimedialny program prezentacyjny, „Microsoft Bookshelf" i zestaw dem z najnowszych gier.

Karta dźwiękowa ADSP–16, poza doskonałym emulowaniem kart AdLib i Sound Blaster, obsługuje również wiele innych formatów (w tym Q–Sound będący bardzo dobrą podróbką prawdziwego dźwięku 3D) oraz dekoder audio formatu MPEG.

Pobieżny test karty dźwiękowej z rodziny Beethoven wykazuje, że jest to sprzęt wysokiej klasy i może stanowić poważną konkurencję dla innych standardów.

Więcej informacji o tych nowych kartach i nie tylko, znajdziecie już w najbliższym numerze nowego czasopisma „Multimedia Magazyn".

Zachęcamy innych producentów sprzętu, akcesoriów i oprogramowania, którzy są zainteresowani promocją swoich produktów w naszym magazynie o kontakt z redakcją.

NOWOŚĆ !!!
**INTERFEJSY do CD-32**
– interfejs do CD-32 umożliwiający podłączenie dowolnej Amigi w sieć celem wymiany informacji
cena: 650 tys.
– interfejs do CD-32 umożliwiający podłaczenie klawiatury do PC
cena: 520 tys.
*Kupując komplet płacisz tylko 1 050 tys.*
*Sprzedaż również za zaliczeniem pocztowym.*

**„MAGUREX"**
**05–820 PIASTÓW**
**ul. Mickiewicza 45**
**tel. (0–2) 723–75–05**

**HEGATAR COMPUTING**
01- 360 WARSZAWA, ul. Człuchowska 25
HALA TARGOWA „WOLA"
zapraszamy od pon. do piąt.
w godz. 16 - 19 tel/fax 638–1209
a także Giełda Komputerowa, ul. Grzybowska – stanowisko nr 15 (sob/niedz.)

* GRY TV NINTENDO 8–BIT oraz cartridge wymiana/sprzedaż
* GRY TV SEGA 16–BIT oraz cartridge wymiana/sprzedaż

CD EXPLOSION!

POLECAMY NOWE TYTUŁY BRYTYJSKICH CZASOPISM
*NAJTAŃSZE CD W POLSCE! Ceny 180.000 – 250.000 zł ( 08'94)

PC HOME CD
PC ZONE CD
PC TODAY CD
PC PLUS CD
PC FORMAT CD
PC POWER CD
CD ROM TODAY
CD ROM USER
MULTIMEDIA & CD ROM
AMIGA USER CD32
AMIGA CD32 GAMER
AMIGA FUTURE CD32
MAC FORMAT CD
FUTURE MUSIC CD
MEGA POWER CD (SEGA)
CD POWERPLAY

Do każdego czasopisma załączany 1 dysk CD, średnio 500MB z nowymi programami co miesiąc!
Dogodne formy zakupu – odkładanie, wysyłka za pobraniem, roczna prenumerata.
Ceny mogą ulec zmianie, koszty wysyłki są doliczane do cen detalicznych

MSS
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
Programy Oryginalne, Shareware i PD
**AMIGA**
**COMMODORE 64/128**
**IBM PC XT/AT**
Katalogi gratis po przesłaniu koperty zwrotnej + znaczka 5000 zł
Uwaga! Podaj typ posiadanego sprzętu
Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
STUDIO KOMPUTEROWE MSS
ul. Grochowska 172/48
04–357 WARSZAWA




**SOŁTYS**

*gra przygodowa*

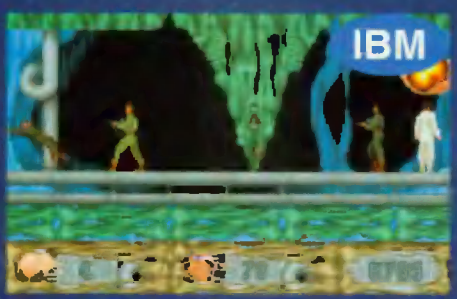
*z "jajem". Pomóż władzy odnaleźć utracony "autorytet". Poszukiwania nie będą łatwe...*

**ZAWISZA MARNY**

*gra platformowo–przygodowa*

*Kolejna zbrodnia w Twoim zamku – tym razem będziesz bezwzględny. Morderca musi zostać ujęty.*




**SPY MASTER**

*platformówka*

*Wspaniała grafika, nienaganna animacja, trzy ogromne poziomy. Zabawa na wiele godzin.*

**ARNIE II**

*"strzelanina"*

*Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwała lub śmierć.*







**AGENT CZ**

*platformówka*

*Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...*

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

**L. K. AVALON**
**skr. poczt. 66**
**35–959 Rzeszów 2**

**Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275**


# KONKURSY

## KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (20)

Ten konkurs będzie nieco inny niż poprzednie. Teraz zadaniem naszych stałych Czytelników będzie przypisanie tytułu gry do poszczególnych screenów (obrazków z gry). Zadanie jest o tyle łatwe, że większość z zamieszczonych poniżej ilustracji była już zamieszczona w poprzednich numerach „Computer Studio". Wystarczy więc przejrzeć archiwalia i wszystko jasne!

Screeny są ponumerowane, trzeba więc na karcie pocztowej podać numer ilustracji i napisać tytuł gry, np. 1 – „Gobliins", 2 – „Franko", itp.

Rozwiązanie konkursu już w następnym numerze „Computer Studio", zatem należy pospieszyć się z wysyłką odpowiedzi. Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń mija 15 listopada.

## ROZWIĄZANIE KONKURSU DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW (19)

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Zeppelin Games Limited
2. np. „Dune", „Lost Eden"
3. Theme Park
4. Sanwe
5. Guadalcanal


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


**LISTA NAGRODZONYCH**

Joysticki firmy Quick Shot otrzymują:

1. ZYGMUNT KRAWCZYK, Piszkowice 3, Bierkowice
2. ŁUKASZ PAŁCZYŃSKI, Kutno, Wilcza 3/42
3. MACIEJ DAKOWICZ, Białystok, Mickiewicza 14/8
4. BARTŁOMIEJ KRÓL, Piła, Łączna 27B/16
5. TOMEK DUBIŃSKI, Halinów, Leśna 39

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

## KONKURS (20)

Podaj tytuły gier z których ilustracje zamieszczono poniżej.

Odpowiedzi przesyłaj tylko na kartach pocztowych z dopiskiem „konkurs 20". Nie zapomnij podać swojego adresu i typu komputera jakim dysponujesz.

Na odpowiedzi czekamy do 15 listopada '94.

Korespondencję należy kierować na adres:

**COMPUTER STUDIO**
**04–202 Warszawa**
**al. Marsa 6**












**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**

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

**COMPUTER STUDIO** – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

**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.

**CS 3/94 (18)** cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

**WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO** – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

**Dodatek Specjalny** cena 10.000 zł
GUNBOAT, TIMES OF LORD, WOLFPACK, INDIANA JONES III, B.A.T., DUCK TALES

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

**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

**WS 3/94** cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

**COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL** – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. 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

**GK 5/94** cena 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

**GK 6–7/94** cena 15.000 zł
„Łowcy «buraków»"
•Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
•Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

# przejrzałeś na oczy ?



# przesłysz na uchi...

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

Karta **Sound Vision 16 Gold** to w pełni 16-bitowa karta dźwiękowa zapewniająca dźwięk o jakości odtwarzanego z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów . Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO.

-YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtważanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.100% kompatybilności z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4Khz-44,1Khz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-100% kompat. z SOUND BLASTER PRO
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
-opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win.,HSCInteractive,VoiceRecognition.

2.890 tys. zł GWARANCJA 12 MIESIĘCY



1.395 tys zł GWARANCJA 12 MIESIĘCY



3.990 tys zł GWARANCJA 12 MIESIĘCY



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

## UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

**ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!**

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84.
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

PRO AUDIO VISION

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.