

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC CD-ROM

# COMPUTER STUDIO

NR 2/95 (22)

INDEX 355127

ISSN 1231-076X

CENA: 1zł 50gr  
15000 zł

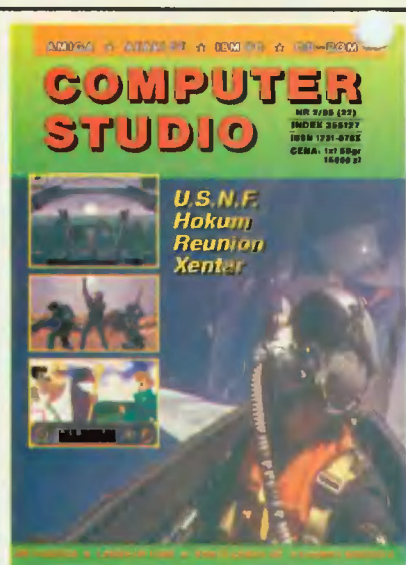
Scan by Gozdek  
Classic Computers Online  
[www.cconline.com.pl](http://www.cconline.com.pl)



*U.S.N.F.  
Hokum  
Reunion  
Xentar*



TIE FIGHTER ★ LANDS OF LORE ★ KING'S QUEST VII ★ GABRIEL KNIGHT II



## 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.

### OD REDAKCJI

Kochani i wierni Czytelnicy „Computer Studio”, dziękujemy za wszystkie listy i telefony odnośnie planowanych przez nas zmian w zawartości pisma. Jedni ganią inni chwają, normalna. Amigowcy obrażają się, że teraz „CS” będzie „niebieskie”, więc zaklinają się, że nie wezmą tego do ręki. Panowie po co zaraz tak ostro. Przecież jeśli jakaś gra występuje na PC i na Amigę, to kto Wam zabrania korzystać z tego opisu. Postawiliśmy po prostu sprawę jasno – w „CS” gry rozwiązujemy w oparciu o wersję na PC z wszelkimi wynikającymi z tego konsekwencjami. Jeśli przykładowo gierka na PC ma 265 kolorów, to nie będziemy zaraz sprawdzali czy na Amldze ma 16, 32 czy 256 – ot cała różnica.

Faktem jest, że odstąpiliśmy od natychmiastowych, rewolucyjnych zmian zarówno w treści pisma, jak jego szacie graficznej. Będzie to następowało powoli, acz systematycznie. Znowu musimy przeprosić Was za opóźnienie w ukazaniu się tego numeru „CS”, ale wszystko jest na dobrej drodze, aby ten rozchwiany cykl wydawniczy przeszedł do historii. A teraz z innej beczki. Wielkimi krokami zbliżają się Targi Gier Komputerowych PLAY-BOX '95. Impreza odbędzie się w katowickim spodku w dniach 31.03-02.04.95r.

UWAGA! Podczas trwania targów będziemy tam obecni przez cały czas. Zapraszamy gorąco naszych wszystkich Czytelników. Można będzie z nami pogadać, wymienić opinie i uwagi, a także nabyć zaległe i najnowsze numery wszystkich czasopism firmowanych przez „CGS - Computer Studio”.

Będziemy dzielić stanowisko wraz z firmą Consumer Electronics Trade, gdzie wspólnie będziemy „świętować” oficjalne wejście na polski rynek 64-bitowej konsoli do gier „Jaguar”. Zapraszamy tych którzy mają już tę maszynkę i potencjalnych nabywców „Jaguara” oraz wszystkich entuzjastów gier komputerowych. Mamy nadzieję, że atmosfera będzie gorąca, a wrażenia spisane na kolanie posłużą jako materiał do następnego numeru „CS”.

I na koniec jeszcze jedna niespodzianka. Otóż firma E.C.T ufundowała „Jaguara” dla naszych Czytelników. Więcej informacji i kupon konkursowy znajdziecie w ostatnim numerze „Gier Komputerowych” 3/95.

Do zobaczenia w Katowicach!

## Spis Treści

NOWOŚCI 3

U.S.N.F. 5

HOKUM 9



XENTAR 11

TIE FIGHTER 15

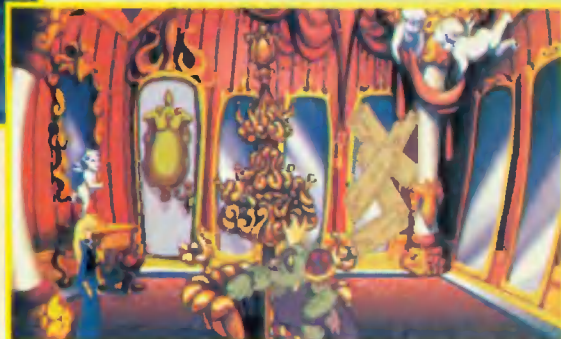
REUNION 18

LANDS OF LORE 23

DARK LEGIONS 27



# KING'S QUEST VII



„King's Quest” to aktualnie najstarsza i jedna z najlepszych serii gier przygodowych. Każda kolejna część cyklu ustanawiała nowe standardy w grafice, oprawie dźwiękowej, interfejsie użytkownika i wielkości fabuły. Każda następna była lepsza od poprzedniej. Na „King's Questach” wzorowano liczne inne przygodówki. Seria ta zawsze była na szczytach list przebojów.

„King's Quest VII” zachowuje wszystkie chlubne tradycje swoich poprzedników. Robercie Williams i tym razem udało się zrobić coś, czego jeszcze nie było – stworzyła animowany film interaktywny w czysto disneyowskim stylu. Niesamowicie kolorowe i szczegółowe tła narysowane w wysokiej rozdzielczości, bardzo duże, niezwykle starannie i płynnie animowane postacie to jest coś, co po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy. Wszystkiego dopełnia delikatny, nienudzący podkład muzyczny, brzmiące bardzo „prawdziwie” odgłosy i doskonała digitalizacja mowy. Wypada przy okazji wspomnieć iż swojego głosu udzielało rozmaitym postaciom prawie trzydziestu lektorów. Program jest całkowicie „gadany”, nie ma możliwości wyświetlania napisów.

Zupełnie zmieniono też sposób gry. Zrezygnowano w ogóle z wszelkich ikon, ich funkcję przejął na siebie kursor. Normalnie przypomina on magiczną różdżkę, jeżeli jednak przesunie się go na element plaszcy, z którym można coś zrobić, czegoś użyć czy przyrzeć się, to koniec „różdżki” zaczyna świecić. Inwentory i zawarte w nim przedmioty są widoczne cały czas, a umieszczone jest w dolnej części obrazu. By obejrzeć któryś z posiadanych przedmiotów wystarczy kliknąć kursorem najpierw na nim, a potem na „oku” z prawej strony. Otworzy się wówczas okienko z trójwymiarowym, obracalnym wizerunkiem obiektu.

Również w fabule poczyniono sporo zmian. Przede wszystkim gracz kieruje dwoma postaciami: znaną z wcześniejszych części księżniczką Rosellą i, występującą w rodowej sadze po raz pierwszy, królową Valance. Akcja gry obejmuje przygody obu pań w magicznym świecie, do którego należy podziemne królestwo trolli, Bezkresna Pustynia, przerażająca kraina Ooga Booga czy też Etheria – kraina mająca wiele wspólnego z mitologią grecką. Cała gra została podzielona na sześć części, do których dostęp istnieje w każdym momencie tzn. można rozpocząć grę już od części szóstej, ostatniej, jeśli ktoś lubi od początku znać zakończenie. Każda z obu głównych bohaterki bierze udział w trzech częściach gry, naprzemiennie – nie prowadzi się ich razem i nie współpracują ze sobą tak jak np.: postacie z „Goblinsów”. O wiele lepiej rozwiązano sprawę śmierci i ciągłego zgrywania stanu gry – tak znanego z poprzednich części. W „Princess Bride” nie ma konieczności robienia „dogrywek” – jeżeli zdarzy się, że bohaterka zginie, to akcja gry zostanie cofnięta tuż

przed feralny moment. W tym „King's Quest” występuje też po raz pierwszy taka liczba postaci drugoplanowych. Jak przystało na bajkę wszystkie są pełne humoru, bardzo żywe i wygadane. Mnie osobiście najbardziej spodobała się gadająca mięsożerna roślina z bagien i niesamowicie zabawny Cuddles – piesek Malici, czarnego charakteru nr 1 w tej przygodzie.

Jedyną wadą „King's Quest VII” jest to, że tak szybko i tak łatwo daje się skończyć. Dwa, trzy dni i już koniec, przez ekran przewijają się napisy do wtóru piosenki „Land Beyond Dreams”. Uważam, że jednak mimo to warto kupić i mieć „King's Quest VII”, gdyż zawsze, z prawdziwą przyjemnością, można go skończyć jeszcze raz. Dokładne rozwiązanie gry już w najnowszym numerze „Gier Komputerowych” 4/95.

**opracowanie: Patrycja Wardzała  
w oparciu o wersję na PC CD-ROM**

Producent: Sierra On-Line  
Rok Prod.: 1994  
Wymagania: 386SX, 4 MB RAM,  
SVGA, CD-ROM  
Objętość: 2 CD  
**Sprzedaz: MASTER s.c.**



# HELL

Zespół Take 2, znany jako twórca gry „Bloodnet”, tym razem postanowił zaszokować rynek interaktywną grą przygodową dla dorosłych. Jej tytuł „Hell” („Piekło”) jest równie prosty, jak wieloznaczny. Jej akcja toczy się za 100 lat, gdy Waszyngton stał się miejscem, w którym Ziemia łączy się z Piekłem – w dosłownym tego słowa znaczeniu. Jak to się stało – nie bardzo wiadomo. Podejrzewać jednak można, że winę za to ponosi sieć Internet – ktoś nieodpowiedzialny podłączył ją do Piekła.

Świat przyszłości wygląda zupełnie inaczej niż nasz. Stany Zjednoczone przestały być państwem demokratycznym i rządzone są przez organizację „Ręka Boga” dowodzoną przez Imperatora – Solenę Solux.

Grafika gry, choć w pełni trójwymiarowa, nie jest jednak najlepszej jakości. Całość została wyrenderowana programem „3D-Studio”, który jak wiadomo, dosyć dobrze nadaje się do renderowania przedmiotów i mechanizmów, natomiast nie najlepiej tworzy żywe istoty – dają one wrażenie ogromnej sztuczności. Stałą



(jak wiadomo, takie oznaczenie nie tyle ogranicza krąg odbiorców, co powoduje dodatkowe zainteresowanie produktem).

wadą gier Take 2, przynajmniej dla polskiego użytkownika, jest ogromna ilość tekstu jaką dostarcza gra. W przypadku „Hell” doszło do takiego absurdu, że wielu anglojęzycznych graczy jest zmuszonych do robienia notatek podczas gry – zbyt wiele faktów, nazw i imion trzeba zapamiętać, aby prawidłowo prowadzić rozgrywkę. Nieco przereklamowana jest również klasyfikacja gry jako „dozwolone od lat 18”

Większość niecenzuralności stanowi język, jakim posługują się jej bohaterowie, którzy chętnie używają słów typu „freakin” czy „shit”. Na ile są one „mocne” z łatwością oceni każdy, znający choć trochę angielski. Moim zdaniem gra „Hell”, choć dość wysoko oceniana przez zachodnich ekspertów, na naszym rynku niezbyt się przyjmie – głównie z powodu bariery językowej.

## GABRIEL KNIGHT 2



Gdy na początku zeszłego roku zapowiedzieliśmy grę „Gabriel Knight – Sins of Fathers”, to równocześnie wspomnieliśmy, że ma to być początek większej serii. Sierra nie od dziś specjalizuje się w

cyklach, tylko że nigdy nie wiadomo, jak długo przyjdzie poczekać na następny odcinek danej serii. Tym razem sprawy poszły dość sprawnie i premiera „Gabriel Knight 2” jest przewidziana już na Wielkanoc br.

Akcja drugiej części jest osadzona w Niemczech i toczy się w rok po wydarzeniach części pierwszej. Tym razem akcja ma już bardzo europejski nastrój, a to dzięki temu, że dla nadania grze odpowiedniego klimatu zespół realizatorów masę czasu poświęcił na zgłębienie historii Niemiec i historii romantyzmu. Takie poważne podejście do zagadnienia zaowocuje niewątpliwie tym, że wielu młodych ludzi wiele będzie mogło się nauczyć o tym okresie – tak jak wielu ludzi na całym świecie po raz pierwszy usłyszało o kulcie Voodoo dzięki pierwszej części gry. Do drugiej części również zostali zaangażowani zawodowi aktorzy, a sceny z ich udziałem były filmowane we własnym studiu filmowym firmy Sierra. Wykorzystano przy tym telewizyjną technikę blue-boxu.

Jane Jensen, pomysłodawczyni i główna realizatorka całej serii, wielką wagę przy-

kłada do samej intrygi gry. Samo napisanie scenariusza do drugiej części zajęło jej ponad 5 miesięcy, a efektem tej pracy jest scenariusz liczący około 700 stron. Postacie z gry są dojrzałe i o wiele głębsze psychicznie, niż postacie z części pierwszej. Dzięki temu gracz będzie mógł głębiej zaangażować się w rozgrywkę – jego przeciwnicy będą dużo bardziej przypominać rzeczywistych, żywych ludzi.

Warto wspomnieć, że cała seria mogła powstać jedynie dzięki specyficznym zainteresowaniom i talentom Jane Jensen. Jak twierdzi ona sama – od dzieciństwa interesowała się religią i filozofią, ale z biegiem lat jej zainteresowania skoncentrowały się na ciemniejszej stronie tych nauk, czyli na okultyzmie i czarnej magii. A poza tym – to już zasługa Roberty Williams – niespodziewanie odkryty niezwykły talent Jane do tworzenia intryg kryminalnych. I właśnie takie są gry z serii „Gabriel Knight” – niezłe historyjki kryminalne w sposób fachowy wypełnione elementami grozy, czarnej magii i nadprzyrodzonych tajemnic. Drugą część cyklu „Gabriel Knight” na pewno nie zawiedzie zwolenników tego typu gier i z pewnością rozbudzi apetyt na kolejne części.

komputery: PC CD-ROM

„U.S. Navy Fighters” jest najnowszym symulatorem lotniczym. Produkt ten dystrybuowany jest przez Electronic Arts.

Jego szeroko prowadzona kampania reklamowa obiecywała, fanom tego typu gier, wiele nowych doznań. Z całym przekonaniem mówię, że program ten nie zawiedzie ich oczekiwań. Jest jednak małe ale. Wraz z wysokimi możliwościami tego symulatora siłą rzeczy musiały zwiększyć się jego wymagania sprzętowe.

# U.S. NAVY FIGHTERS



Z reklam było już wiadome, że aby „U.S. Navy Fighters” móc zapaść na swojej maszynie trzeba będzie mieć napęd CD-ROM. Poza tym, symulator ten czuje się najlepiej, gdy na płycie znajduje się 8 MB pamięci RAM. Co prawda gra ta pracuje już przy 4 MB, lecz wtedy „Eisenhower”, macierzysty lotniskowiec, nie jest pokryty teksturami. To samo dotyczy ziemi (miasta, linie brzegowe itp.). Oficer katapultowy także nie jest w tym przypadku osiągalny, a w wyższych rozdzielczościach znikają pewne elementy jak np. deska rozdzielcza samolotu. W tym ostatnim przypadku do szczęścia, prócz ośmiu mega, potrzeba jeszcze tylko szybkiej maszyny, przykładowo Pentium, bo w najwyższych trybach rozdzielczości przy 486DX2/66 program działa zbyt wolno. Poza tymi „drobnymi” szczegółami symulator ten ma naprawdę same zalety.

Gdy uruchomimy „U.S. Navy Fighters” naszym oczom, zaraz po demie początkowym, ukaże się menu. W pierwszej kolejności powinniśmy wybrać z niego opcję konfiguracji sprzętu. Pozwoli to nam dostosować para-

metry gry do możliwości naszego sprzętu. Najważniejsze jest wybranie odpowiedniej rozdzielczości ekranu. Dostępne są następujące: 320x200, 320x400, 640x480, 800x600 i 1024x768. Dwóch ostatnich nie powinno się wybierać, jeżeli ma się tylko 4 MB pamięci, ponieważ grozi to wyjściem z programu podczas trwającej misji, nie mówiąc już o zniknięciu kokpitu. Do szybkości swojego sprzętu (komputera i karty graficznej) odpowiednią rozdzielczość należy dobrać metodą prób i błędów. Każdego powinna zadowolić długa lista kart dźwiękowych, z którymi współpracuje program. Można znaleźć tam takie kwiatki jak Adlib Gold i AWE 32. Szkoda tylko, że w tym bukiecie brak Gravis — karty, która tak bardzo stała się popularna ostatnimi czasy w Polsce. Jedną z ciekawszych opcji w menu jest „See Vehicle Info”. Pozwala ona na przeczytanie historii, jak i na zapoznanie się z danymi kilku-nastu maszyn, zarówno amerykańskich, jak i rosyjskich. Do każdego typu samolotu dołączone jest jego zdjęcie i trójwymiarowy model, który można obracać w dowolnym kierunku.

Dodatkowo większość przedstawionych tam maszyn można wykonać lot próbny.

Po odpowiednim skonfigurowaniu gry, użytkownik (zwłaszcza ten początkujący) powinien w pierwszej kolejności skierować kursor swojej myszki na opcję „Play Single Mission” w menu. Pozwoli to zapoznać się z możliwościami nowego symulatora. Początkujący, spośród pięćdziesięciu misji, znajdą czternaście treningowych. Napomknę o nich parę słów, by stworzyć pierwszy obraz możliwości symulatora.

Misja „Basic Flight”, jak sama nazwa wskazuje, jest bardzo prosta. Należy tylko wylądować na lotniskowcu maszyną znajdującą się już w powietrzu. Misja „Landing” polega na posadzeniu maszyny na pokładzie lotniskowca tylko z pomocą urządzeń pokładowych, gdyż samolot otacza gęsta jak mleko mgła.

Misja „Stalls” polega na wprowadzeniu samolotu w stan gwałtownej utraty prędkości (stall), a następnie na wyjściu z niego. Misja „Spins” polega na wprowadzeniu samolotu w korkociąg i wyjściu z niego. Misja „Cobra” polega na wykonaniu tejże figury. Gdyby ktoś nie wiedział, to przypomnę o co tu chodzi. Maszyna pod stosunkowo dużym kątem leci do góry. Gdy jej prędkość spadnie do granicy sterowności, należy jej dziób gwałtownie wyprostować do kąta około czterdziestu stopni. Samolot zacznie wtedy gwałtownie opadać na dół w tej pozycji. Sterowność należy odzyskać w ten sposób, aby bez przewrotki przez plecy doprowadzić dziób do pozycji, w której samolot piąłby się do góry pod wyjściowym kątem. Linia jaką maszyna zakreśliłaby w tej sytuacji przypominałaby kobrę.

Misja „Advanced Spins” polega na wykonaniu tego samego co w misji „Spins”, tylko że zrobić to należy na mniej sterownej maszynie. „Dives” — misja ta polega na przedczeniu nurkowania i wychodzenia z niego. Pozostałe misje treningowe uczą prawidłowego postępowania się uzbrojeniem. Wszystkie misje łączy jedno. Macierzystym lotniskowcem jest „Eisenhower”. Oznacza to, że jeśli misji nie zaczynamy od startu z „Eisenhowera”, a od razu znajdujemy się w powietrzu, to przynajmniej lądować będziemy musieli na nim. Każdą misję poprzedza odprawa, na której dowiadujemy się o naszych celach i spodziewanych siłach wroga, które będą próbowały nam przeszkodzić. Następnie przechodzimy do mapy





taktycznej, gdzie możemy obejrzeć rozmieszczenie celów. Na niej widzimy także trasę swego lotu. Przedstawiona jest ona w postaci połączonych liniami punktów nawigacyjnych (Waypoints). Można je w prosty sposób przesuwać po mapie myszką.

Wszystkie obiekty przedstawione są w postaci różnokolorowych kwadratów. Kolor niebieski oznacza przyjaciół, czerwony przeznaczony jest dla wroga, a żółty dla punktów kontrolnych. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że cały program obsługuje się intuicyjnie. Jego prostota i jasność nie pozwala zagubić się nawet początkującym fanom symulatorów, którzy po raz pierwszy, nawet bez czytania instrukcji, włączają „U.S. Navy Fighters”.

Po obejrzeniu mapy taktycznej naszym oczom ukazuje się widok lotniskowca z lotu ptaka, chyba że wybrana misja pojedyncza przewiduje już określoną maszynę do wykonania zadania. Na pokładzie lotniskowca widocznych jest sześć różnych maszyn. Po kliknięciu na jednej z nich zostanie ona ujęta w celownik, a jej nazwa ukaże się w okienku w prawym dolnym rogu. Każdy odrzutowiec ma inne możliwości i zastosowania. Aby wybrać odpowiednią maszynę do powierzchniowego nam zadania, należy przynajmniej zapoznać się z jej historią zawartą w notesie wybieranym z menu.

#### ● Vought A7E Corsair II

Jednomiejscowy, zrobiony do użytku na lotniskowcach, lekki samolot szturmowy.

Zaprojektowany w 1964 roku, A-7 zastąpił służącego podczas wojny Koreańskiej A-4E Skyhawk jako pierwszoplanowy lekki samolot szturmowy U.S. Navy i Marine Corps. Wymagania stawiane nowemu samolotowi były takie, że A-7 powinien mieć większy udźwig i zasięg od swojego poprzednika, a jego konstrukcja powinna opierać się na już istniejącej ramie. Vought wybrał służącego w marynarce F8-Crusadera jako swój model wzorcowy i nowy samolot został skonstruowany w niewiele ponad rok. A-7E pierwszy raz wleciał w 1968. Wyposażony został w zaawansowane systemy nawigacyjne i obsługujące uzbrojenie. Samolot ten brał udział w ostatnich latach Wojny Wietnamskiej. Od czasu tej wojny A-7E zostały dodatkowo wzbogacone o system FLIR (Forward Looking Infrared), który znacznie poprawił możliwości nocnego bombardowania.

Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 38 ft 9 in
- Długość: 46 ft 1.5 in
- Wysokość: 16 ft 0.75 in
- Wytrzymałość: średnia

Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 6 G
- Minimalne przeciążenia: -3 G
- Paliwo:
- Pojemność zbiorników: 9900 lbs
- Średnie zużycie paliwa: 2 lbs/sec

Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 75 nm (navy miles)
- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 50 nm

Uzbrojenie:

- Działo 1x20 mm gun (1000 rounds)
- Air-to-Air AIM-9 Sidewinder AAM (2)
- Air-to-Surface: AGM-65 Maverick ASM (4), Mark 82 GP bomb (2)

#### ● Lockheed F-104 Starfighter

Wielozadaniowy myśliwiec uderzeniowy. Doświadczenia Wojny Koreańskiej wykazały zapotrzebowanie na myśliwiec ze zwiększoną maksymalną prędkością i powiększonym współczynnikiem nabierania wysokości, w stosunku do znakomitego MiG-15. Zapoznawszy się z siłą nowego silnika J79, Lockheed wyposażył w niego swoje najnowsze dziecko F-104 Starfightera. Niezwykły wygląd Starfightera spowodowany był przez niespotykane krótkie skrzydła z bardzo małą powierzchnią nośną. Długi niczym igła kadłub samolotu pozwalał mu na osiągnięcie niewiarygodnej prędkości 2.2 Macha. Niestety, ani długi kadłub, ani jego drobne skrzydła nie były w stanie dźwigać wystarczającej ilości paliwa, nie mówiąc już o broni. W związku z powyższym, U.S. Air Force swoje zainteresowania skierowało w inną stronę. Pomimo swoich ograniczeń F-104 miał również pewne zalety. Cechował się on niską wykrywalnością przez radary, mógł latać nisko i był tani. Zagraniczni klienci zauważyli, że to mogłyby być znakomite samoloty do głębokich rajdów w głąb terytorium wroga, w związku z czym Lockheed sprzedał tę maszynę wielu sprzymierzeńcom, w tym Japonii, Niemcom i Turcji.

Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 21 ft 11 in
- Długość: 54 ft 9 in
- Wysokość: 13 ft 6 in
- Wytrzymałość: średnia

Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 5 G
- Minimalne przeciążenia: -3 G
- Paliwo:
- Pojemność zbiorników: 10000 lbs
- Średnie zużycie paliwa: 7 lbs/sec, 26 lbs/sec (afterburners)

Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 50 nm (navy miles)
- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 25 nm

Uzbrojenie:

- Działo 1x20 mm cannon (720 rounds)
- Air-to-Air: AIM-7 Sparrow AAM (4), AIM-9 Sidewinder AAM (2)
- Air-to-Surface: brak

#### ● Grumman F-14B Tomcat

Dwumiejscowy, przeznaczony do użytku na lotniskowcu, samolot przechwytyjący. Gdy technologia budowy rakiet poczyniła w latach pięćdziesiątych znaczne postępy, to zasięgi ich rażenia gwałtownie wzrosły. Zauważywszy ten trend, U.S. Navy rozpoczęła zastanawiać się, jak bronić własnych lotniskowców przed przyszłymi radzieckimi bombowcami niosącymi

rakiety dalekiego zasięgu. Odpowiedź marynarki na to pytanie była następująca, ogień należy zwalczyć ogniem. Jeśli atakujący samolot i rakiety byłyby dalekiego zasięgu, to samolot z raketami dalekiego zasięgu byłby świetną obroną. Marynarka stworzyła fundusz, mający sfinansować opracowanie technologii dla samolotu przechwytyjącego z możliwością wykrywania, śledzenia i uszkodzenia celów z dużej odległości. Hughes dostał kontrakt na wyposażenie przyszłego samolotu w radar AN/AWG-9 i dwuczęściowe rakiety wyposażone w radar śledząco-poszukujący XA-AM-M-10 Eagle. Douglas miał wyposażyć maszynę w F6D-1 Missiler (zasobnik na rakiety), który mógłby dźwigać osiem masywnych XA-AM-M-10. Zasobnik i rakiety Eagle z powodu swych usterek zostały odrzucone i we wczesnych latach sześćdziesiątych cały program został zamrożony. Wtedy, ze względu na ograniczone fundusze, sekretarz obrony Robert McNamara przekonał marynarkę do zaadoptowania samolotu, służącego w łądowych siłach powietrznych Stanów Zjednoczonych — myśliwca bombardującego dalekiego zasięgu F-111 — na strażnika lotniskowców. Grumman, stały dostawca samolotów dla marynarki, miał dostosować do użytku na tych morskich jednostkach zmodyfikowaną wersję F-111, pod nazwą F-111B. Cały program był niewypałem. Znaczna suma pieniędzy przeznaczonych na prace konstruktorskie została wydana tylko po to, by móc się przekonać, że samolot ten jest za ciężki do startów i lądowań na lotniskowcu. Na długo przed zaniechaniem programu w 1968, Grumman uznał, że są to próżne wysiłki. Wtedy zaczął pracować nad całkowicie nową konstrukcją samolotu, w którym zamierzał używać silników, awioniki i systemów broni z nieudanego F-111B. Marynarka zaakceptowała propozycję Grummana w 1969. Pomimo początkowych usterek w konstruowaniu nowej maszyny (łącznie z utratą pierwszego jej prototypu), F-14A został dostarczony eskadrom lotniczym w 1973. Nowy samolot miał szybko zastąpić F-4 Phantom na pokładach lotniskowców U.S. Navy. Wyposa-

#### Klawiszologia

- C — time compression (x1, x2, x4, x8)
- SHIFT-•C — time compression x1/2
- B — brakes
- N — przełączanie trybów pracy radaru NAVLCOS
- J — jammers
- H — hook
- G — gear
- F — flap
- D — % damage
- A — autopilot
- R — radar ON/OFF
- W — change active waypoint
- T, •SHIFT-•T — zmiana zalokowanego celu
- [•] — przełączanie aktywnej broni
- 1 — THR: 0%
- 2 — THR: 25%
- 3 — THR: 50%
- 4 — THR: 75%
- 5 — THR: 100%
- 6 — AFTERBURNER
- 7 — decrease THR: 5%
- 8 — Increase THR: 5%

zony w radar AN/AWG-9 (ten pochodzący z najwcześniejszych prac konstruktorskich) i nowe rakiety AIM-54 Phoenix z wbudowanym radarem XAAM-M-10, F-14 mógł uszkadzać cele daleko poza zasięgiem innych rakiet powietrze-powietrze. Skrzydła o zmiennej geometrii dawały tym maszynom znakomitą manewrowość przy niskich prędkościach czyniąc z F-14 dobrego dogfightera, czyli samolot znakomicie spisujący się w walce powietrznej kilku maszyn. Mimo wszystkich swych zalet, F-14A nie był doskonały. W szczególności jego silniki Wratt & Whitney TF30-P-412 były problematyczne. Nie zapewniały maszynie wystarczającej mocy, czyniąc ją podatną na niekontrolowane utraty prędkości. W końcu zastąpiono je poprawionymi wersjami, silnikami TF30-P-412A, które miały większą moc. W połowie lat siedemdziesiątych F-14 znowu poddano modyfikacji. Zamontowano w nich ulepszoną awionikę oraz mocniejsze, bardziej niezawodne i ekonomiczniejsze silniki General Electric F-110-GE-400. Samoloty te zostały nazwane F-14B.

#### Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 38 ft 2.5 in (rozłożone), 33 ft 3.5 in (złożone)

- Długość: 62 ft 8 in

- Wysokość: 16 ft

- Wytrzymałość: wysoka

#### Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 9 G

- Minimalne przeciążenia: -4 G

#### Paliwo:

- Pojemność zbiorników: 15747 lbs

- Średnie zużycie paliwa: 6 lbs/sec, 21 lbs/sec (afterburners)

#### Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 190 nm (navy miles)

- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 100 nm

#### Uzbrojenie:

- Działo 1x20 mm gun (675 rounds)

- Air-to-Air: AIM-54 Phoenix AAM (4), AIM-9 Sidewinder AAM (2), AIM-120

•Insert — CHAFF

•Delete — FLARE

•SHIFT-•E — Eject

Komunikaty radlowe

•ALT-•B — bug out

•ALT-•V — format low\level\high

•ALT-•C — loose\medium

•ALT-•H — tighten up\combat

spread

•ALT-•D — disengage

•ALT-•S — radio silence\traffic OK

•ALT-•P — watch my tail\clear my six

•ALT-•T — line abreast\astern\echelon

formation

•ALT-•R — attack

•ALT-•W — attack ships

•CTRL-•Z — Informacja o położeniu

najbliższego Ciebie celu lotniczego

w systemie zegarowym

•CTRL-•X — informacja o położeniu

najbliższego Ciebie celu naziemnego

w systemie zegarowym

•CTRL-•A — Informacja o położeniu

najbliższego Ciebie przyjaciela w

systemie zegarowym

•CTRL-•T — show target info

•CTRL-•Q — zakończenie misji

•CTRL-•C — wyjście do DOSa

#### AMRAAM AAM (4)

- Air-to-Surface: brak

#### • Lockheed F-22 Lightning II

Zaawansowany, wielozadaniowy myśliwiec. Do 1985 roku Siły Powietrzne U.S. scharakteryzowały wymagania stawiane zaawansowanemu myśliwcowi taktycznemu, który zastąpiłby F-15 Eagle. Wymagania przewidywały prędkość naddźwiękową 1.5 Macha bez dopalaczy, zwiększoną manewrowość, zasięg większy niż dla F-15 oraz opcję Stealth, czyli zredukowanie widzialności przez radary i rakiety kierujące się śladem cieplnym samolotu. Siedem wielkich firm lotniczych przystąpiło do konkursu o kontrakt na produkcję nowej maszyny. W 1986 roku U.S. Air Force ogłosiło, że Lockheed, producent sprawdzonego F-117A Stealth Fighter, został zobowiązany do zbudowania prototypu YF-22, a Northrop miał zbudować YF-23 i oba te samoloty miały walczyć o końcowy kontrakt. Obaj rywale potrzebowali sprzymierzeńców, by wygrać kontrakt na finałową produkcję. Lockheed rozpoczął współpracę z General Dynamics, gigantem w przemyśle myśliwców, oraz z Boeing Military Airplanes. Northrop swe siły do pracy nad tym projektem połączył z McDonnell-Douglas. Oba produkty zostały ukończone prawie równocześnie. Obie maszyny były budowane przy użyciu programów komputerowego wspomaganie prac konstruktorskich, które pomogły przewidzieć aerodynamikę samolotów, jak i przetestować ich opcje niewidzialności.

Ostatecznie wygrał YF-22, chociaż YF-23 był samolotem szybszym i najprawdopodobniej, bardziej niewidocznym, lecz jego niska manewrowość zadecydowała o zwycięstwie przeciwnika.

#### Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 44ft 6in

- Długość: 62ft 7in

- Wysokość: 16 ft 5 in

- Wytrzymałość: średnia

#### Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 9 G

- Minimalne przeciążenia: -4 G

#### Paliwo:

- Pojemność zbiorników: 13662 lbs

- Średnie zużycie paliwa: 10 lbs/sec, 35

lbs/sec (afterburners)

#### Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 150 nm (navy miles)

- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 150 nm

#### Uzbrojenie:

- Działo: 1x20 mm gun (750 rounds)

- Air-to-Air: AIM-9 Sidewinder AAM (4), AIM-120 AMRAM AAM (4)

- Air-to-Surface: AGM-65 Maverick ASM (4)

#### • McDonnell Douglas F/A-18C

Jednomiejscowy myśliwiec wielozadaniowy, przeznaczony do użytku na lotniskowcu. U.S. Navy chciało zbudować lekki samolot szturmowy, bazujący na konstrukcji F-14, lecz koszty zmusiły ją do zawieszenia tego planu i wyboru spośród gotowych już programów. Miało to być albo zmodyfikowany F-15 lub jeden z prototypów USAF, które współzawodniczyły w programie Light Weight Fighter. Studia nad F-15 wymagałyby zbyt wielu modyfikacji, by móc służyć na lotniskowcu. Oznaczało to, że



marynarka musiała wybrać jeden z dwu prototypów programu LWF — YF-16 General Dynamics albo YF-17 Northropa. Po długo trwających szrankach USAF wybrały znakomity YF-16, który w końcu został nazwany F-16 Falcon. Marynarka natomiast preferowała samolot dwusilnikowy dla operacji morskich, a F-16 miał tylko jedną dyszę, więc U.S. Navy wybrała prototyp Northropa. Jako że firma ta miała minimalne doświadczenia w konstruowaniu samolotów na lotniskowce, więc połączył swoje siły przy realizacji tego projektu z firmą McDonnell-Douglas, która U.S. Navy dostarczała sprawdzone F-4 Phantom. F-18 wszedł do użytku operacyjnego w 1983 i stopniowo zastępował starzejące się F-4 i A-7. F-18 cechował się możliwością nowoczesnym kokpitem dobrze wykorzystującym technologię wielofunkcyjnych wyświetlaczy. Planowano zbudować dwie jednomiejscowe wersje: F-18 do działania jako myśliwiec i A-18 dla potrzeb szturmowych. Gdy zbudowano oba samoloty, to okazało się, że obie wersje są do siebie bardzo zbliżone. Stworzono więc w końcu jedną wersję wielozadaniową — F/A-18. Stworzono natomiast jedno- i dwumiejscowe wersje tego samolotu — odpowiednio F/A-18A i F/B-18B. Ostatecznie, po poprawkach, przyjęły one nazwy F/A-18C i F/A-18D.

#### Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 37ft 6in

- Długość: 56ft

- Wysokość: 15 ft 3.5 in

- Wytrzymałość: średnia

#### Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 9 G

- Minimalne przeciążenia: -4 G

#### Paliwo:

- Pojemność zbiorników: 11220 lbs

- Średnie zużycie paliwa: 4 lbs/sec, 16 lbs/sec (afterburners)

#### Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 90 nm (navy miles)

- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 45 nm

#### Uzbrojenie:

- Działo 1x20 mm gun (570 rounds)

- Air-to-Air: AIM-9 Sidewinder AAM (2), AIM-120 AMRAM AAM (8)

- Air-to-Surface: AGM-65 Maverick ASM (2)

#### • McDonnell Douglas F/A-18D Hornet

Dwumiejscowy, przeznaczony do użytku na lotniskowcu, myśliwiec wielozadaniowy. F/A-18D jest dwumiejscową wersją F/A-18C z niezależnymi wyświetlaczami przed tylnym siedzeniem, używanymi głównie do sterowania atakiem.

#### Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 37ft 6in
- Długość: 56ft
- Wysokość: 15 ft 3.5 in
- Wytrzymałość: średnia

#### Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 9 G
- Minimalne przeciążenia: -4 G

#### Paliwo:

- Pojemność zbiorników: 11220 lbs
- Średnie zużycie paliwa: 4 lbs/sec, 16 lbs/sec (afterburners)

#### Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru: 90 nm (navy miles)
  - Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 45 nm
- #### Uzbrojenie:
- Działo 1x20 mm gun (570 rounds)
  - Air-to-Air: AIM-9 Sidewinder AAM (2), AIM-120 AMRAAM (2)
  - Air-to-Surface: AGM-65 Maverick ASM (8)

#### ● Sukhoi Su-33 'Flanker-D'

Jednomiejscowy, przeznaczony do służby na lotniskowcu, samolot przechwytyjący. Równocześnie ze stworzeniem lotniskowców klasy „Kijów” i „Moskwa”, Związek Radziecki (a potem Rosja), postanowił stworzyć wielozadaniowe samoloty myśliwsko-szturmowe, które zwiększyłyby wielce promień pola walki ich floty lotniczej. Pierwsze nie-V/STOL, stałokrzydłe myśliwce do działań z rosyjskich lotniskowców, były lekko zmodyfikowanymi wersjami Su-27. Napędce przygotowane samoloty różniły się jeszcze nieco od oryginalnego Flankera. Posiadały one małe skrzydła typu 'kaczka', umieszczone przed dużymi skrzydłami, w celu zwiększenia siły nośnej części dziobowej samolotu, co dawało maszynie większy kąt natarcia podczas lądowania. Równocześnie jego hak hamujący zamontowany został bardziej ku tyłowi samolotu. Wynikające z tych przeróbek wersje znane były w Rosji jako Su-27K (NATO określało je mianem Flanker-D), a później jako Su-33, w których widoczne były zmodyfikowane płyty przednie typu 'kaczka'. Wzmocniono podwozie i dołączono zaczepy na zewnętrzne zbiorniki paliwa.

#### Konstrukcja:

- Rozpiętość skrzydeł: 48ft 2.75 in
- Długość: 70ft 10.5 in
- Wysokość: 18 ft
- Wytrzymałość: średnia

#### Osiągi:

- Maksymalne przeciążenia: 9 G
- Minimalne przeciążenia: -4 G

#### Paliwo:

- Pojemność zbiorników: 22000 lbs
- Średnie zużycie paliwa: 8 lbs/sec, 30 lbs/sec (afterburners)

#### Systemy:

- Skuteczny zasięg przeszukiwania radaru:



#### 150 nm (navy miles)

- Skuteczny zasięg śledzenia radaru: 115 nm

#### Uzbrojenie:

- Działo 1x30 mm gun (150 rounds)
  - Air-to-Air: AA-11 'Archer' (2), AA-12 'Amraamski' (4)
  - Air-to-Surface: brak
- Ciekawostką jest obecność na pokładzie „Eisenhowera” Su-33, tym bardziej, że samolot ten jest na rosyjskiej rejestracji.

Po zaakceptowaniu odpowiedniego samolotu przechodzimy do jego dozbierania. Chyba nigdzie jeszcze nie widziałem tylu rodzajów broni. Standardowo do każdej maszyny przyporządkowane jest optymalne do jej zastosowań uzbrojenie, lecz oczywiście możemy je zmienić według swojego gustu, wybierając z szerokiej listy dostępnych rakiet i pocisków. Teraz pozostaje już tylko poprawnie wykonać misję...

Jakość strony graficznej i ilość szczegółów oddanych w symulacji szokuje. Widoczne to jest już przy rozdzielczości 320x400. Po pierwsze, samoloty i inne obiekty nie przypominają już kanciastych brył. Gdy podlecimy do obiektu to widać, że pokryty jest on odpowiednią teksturą. W sterowaniu samolotu poczyniono wielkie postępy. Zrezygnowano z bardzo wiernej symulacji przyrządów pokładowych, jak ma to miejsce w ostatnich produkcjach firmy MicroProse. I moim zdaniem to bardzo dobrze, ponieważ nie odwraca to uwagi gracza od akcji. Na nią właśnie w tej grze postawiono, nie rezygnując przy tym z dokładnego odwzorowania pracy samolotu. Świadczyć o tym mogą opcje dostępne po wybraniu komendy „Cheat” z menu, które można zaktywować w każdym momencie podczas lotu: nieśmiertelność, Nielimitowane paliwo, Nielimitowane uzbrojenie, brak kraks, brak korkociągów, brak przeciążeń, brak gwałtownych utrat prędkości (stalls), łatwe celowanie, brak przejaśnień spowodowanych lotem na słońce (normalnie zostaje się oślepieniem), brak redoutu i blackoutu, brak kolizji samolotów, pokazanie ukrytych celów, walka tylko na działka pokładowe, brak reakcji maszyny na ciężar niesionego uzbrojenia. Zastosowano kapitalne rozwiązania, mające na celu nie odwracać uwagi gracza od widoku przez HUD. Równocześnie można otworzyć do czterech okien, umieszczanych w rogach ekranu. Każdemu oknu można przypisać określoną funkcję. Jedno może wyświetlać ekran radaru, a drugie na przykład widok celu. Wszystkie urządzenia można łatwo obsługiwać poprzez umieszczone pod wyświetlającym je oknem przyciski. Obiekt zostaje zalokowany poprzez bezpośrednie wskazanie myszki na jego widoku na radarze lub na HUDzie. Radar widzi wszystkie cele powietrzne i te większe znajdujące się na ziemi. Niestety nie zauważa obiektów wielkości czołgów, ciężarówek i mniejszych.

Celem naziemnym może być nawet żołnierz trzymający ręczną wyrzutnię rakiet. Po zalokowaniu celu w oknie Target View, ukazane zostają takie informacje o nim jak szybkość z jaką się przemieszcza, czynność jaką aktualnie wykonuje (np. wystrzeliwuje



rakietę) i odległość do niego. Okno to pokazuje monochromatyczny obraz celu. Można w nim także zauważyć, że samolot wyrzuca flary lub śmieci, albo odpala pocisk. Bardzo przydatnym rozwiązaniem jest włączenie opcji uaktywniającej lustroko wsteczne, dzięki czemu można obserwować bandytę depczącego Ci po ogonie. Zachowanie samolotu, jak i odpalanych rakiet, jest bardzo wiernie odtworzone. Maszyna po starcie z lotniskowca przy użyciu wyrzutni parowej cała się trzęsie (we wstecznym lusterku widoczny jest ślad zostawiany przez wyrzutnię). Jej zachowanie jest identyczne, gdy oberwie rakieta. Rakieta po odpaleniu zostawia za sobą wyraźny ślad. Wybuchy odwzorowane są idealnie. Zachowanie celu, po oberwaniu Twoją rakieta lub serią z działka pokładowego, także nie pozostawia wiele do życzenia. Omówię to na przykładzie ciężarówka. Zwykle jedna rakieta lub seria nie wystarcza do zniszczenia obiektu. Prawdopodobieństwo trafienia daną bronią zalokowanego celu i jej skuteczność wyrażane jest w procentach i wskaźnik ten widoczny jest na HUDzie. Za pierwszym razem obiekt może tylko się zapalić. Po zniszczeniu ciężarówka efektywnie wybuchła wylatując w powietrze, a potem pozostaje po niej słup dymu. Śmieszne jest, że to samo się zdarza w przypadku człowieka trzymającego ręczną wyrzutnię rakiet. Jeśli zniszczymy obiekt rakieta lub bomba, to miejsce postoju upamiętniać może efektywny lej. Poza tym gra oddaje efekty atmosferyczne takie jak mgła, rozróżnić można wschód i zachód słońca, przelatywanie przez chmury. Jakość tekstur jest bardzo dobra. Gdy zlecimy wystarczająco nisko nad ziemię, to możemy „policzyć liście lub igły na konkretnym drzewie”. Jakość dźwięku także nie pozostaje w tyle za wspaniałą oprawą graficzną tej gry. W sumie jest to najlepszy symulator lotniczy, jaki do tej pory widziałem. Wkrótce sytuacja ta może się zmienić, ponieważ Spectrum Holobyte chce wydać wersję 4.0 „Falcona”, która także będzie dostępna tylko na CD-ROMie. Możliwe jednak, że moment jego wypuszczenia odwlecze się ze względu na ukazanie się „U.S. Navy Fighters”, ponieważ programiści tworzący „Falcona” mają już pewien punkt odniesienia. Na razie zachęcam do spróbowania swoich sił na symulatorze firmy Electronic Arts, tym bardziej, że najprawdopodobniej gra będzie dystrybuowana także w Polsce.

I to byłoby wszystko.

opracowanie „Mario”  
w oparciu o IBM PC



# HOKUM KA-50

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

**KA-50 HOKUM** jest symulatorem współczesnego śmigłowca, połączonego z dowodzeniem małym lotniskowcem. Program ten, być może będzie tym, czym dla posiadaczy „małego” Atari był „TOMAHAWK”, Atari ST „GUSHIP” a dla Amigi „THUNDERHAWK”.

W grze tej można dopatrzeć się wielu podobieństw do „AV-8B HARRIER ASSAULT”. Większość ekranów i pomysłów jest ściągnięta z tego samolotowego poprzednika. Praktycznie istnieją dwa aspekty (bardzo ważne), różniące te dwa programy: sam cel gry oraz to, że sterujemy śmigłowcem a nie samolotem. Gra ta adresowana jest do miłośników symulacji z elementami strategii, aczkolwiek gracz może zrezygnować z wykonywania misji osobiście i tym samym pozostawić tę część gry komputerowi, a zajmując się dowodzeniem okrętu lub latając helikopterem

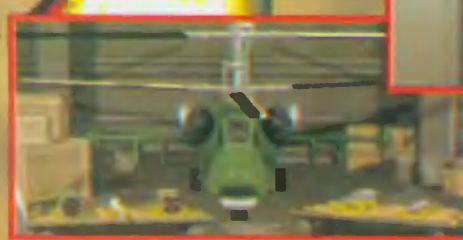
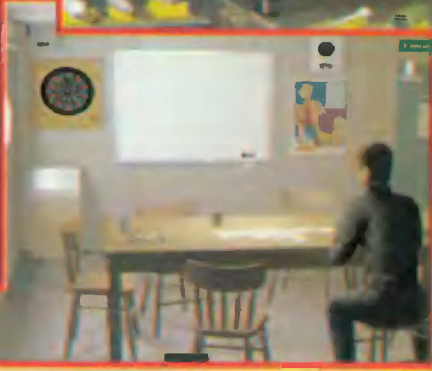
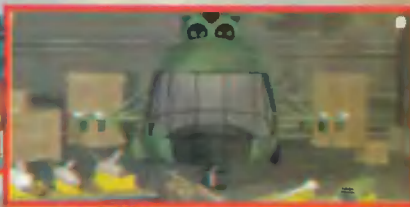
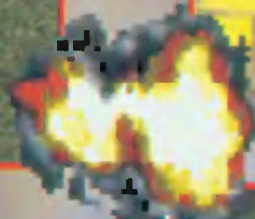
wykonywać istniejące już misje, które jedna po drugiej podsuwa Ci komputer. Nawet jeżeli wybierzemy wariant bez elementów strategii, musimy pamiętać o tym, że naszym zadaniem jest zdobycie kilkunastu wysp (a nie jednej) i do tego potrzebne będzie przemieszczanie okrętu w pobliże danej wyspy. Dzięki zastosowaniu takich technik tworzenia grafiki, jak tekstura bitmapowa i cieniowanie Gourauda, możliwe było tak rzeczywiste oddanie terenu oraz świetny wizerunek wiossek, przystani na plażach a nawet palm. Lecz nie ma rzeczy doskonałych i tak jest w przypadku „HOKUMa”. Jego głównym mankamentem jest kokpit (niestety, jest tak w przypadku wszystkich czterech maszyn), który wykonany jest niestarannie i nieczytelnie. Rozmieszczenie wskaźników na kokpicie jest nielogiczne i bez zapoznania się z instrukcją, ciężko się w tym połapać. Także wskaźniki HUD (pomimo swojej prostoty) też pozostawiają wiele do życzenia. Niestety, istnieją tylko trzy rzeczy, za które należałoby pochwalić autorów, a są to:

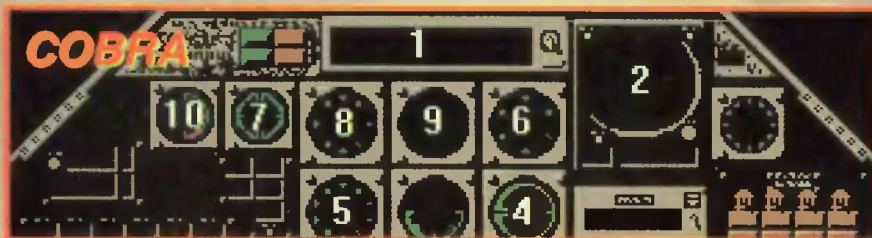
- dobrze opracowana mapa

- doskonale odwzorowanie terenu
- realistyczna symulacja

Szczególnie ciekawa jest opcja (która z powodzeniem stosowana była już w innych symulatorach lotu) umożliwiająca równoczesną grę dwóm graczom, ale w tym celu trzeba odpowiednio połączyć dwa komputery.

Akcja gry „HOKUM” rozgrywa się w okolicach wysp Anambas, należących do Malezji. Jeśli zaś idzie o umiejscowienie w czasie, to rzecz się dzieje w niedalekiej przyszłości. Intryga nie należy do skomplikowanych i na dobrą sprawę, można by ją sobie darować, gdyby nie fakt, że ktoś ją w pocie czoła wymyślił i opisał. A sprawy mają się następująco. Otóż w tym rejonie świata po prostu się handluje i to ostro handluje. Krzyżują się tu drogi tankowców, frachtowców, a w portach praca trwa całą dobę. Jak to zwykle bywa w tym skomercjalizowanym świecie, jedni chcą pracować inni nie. Ci inni, to współcześni piraci, którzy ulokowali się na jednej z wysp skąd robią





wypadki i atakują okręty handlowe, grabią i zabijają. Żeby położyć kres bezprawiu, kilku majątnych bossów, zrobiło zrzutkę i wynajęli speców od mokrej roboty. Grupa najemników, której Ty drogi graczu będziesz przewodził, dysponuje całkiem niezłym sprzętem. Jest to trochę podstarzały, ale niezłe utrzymany lotniskowiec z czterema śmigłowcami na pokładzie. Ty oczywiście wcielasz się w rolę kapitana okrętu oraz pilota śmigłowca jednocześnie. Twoim zadaniem, podobnie jak w „AV-8B HARRIER ASSAULT”, jest opanowanie wyspy i rozwalenie gniazda przestępców. Na pokładzie lotniskowca znajdują się cztery różne maszyny. Są to: KA-50 HOKUM, AH-1W SUPER COBRA, MI-8 (HIP) i LYNX. Dwa pierwsze, to śmigłowce przeznaczone do zwalczania maszyn wroga (mnie udało się spotkać tylko dwa rodzaje nieprzyjacielskich helikopterów: HUGHES DEFENDER i AH-64 APACHE), natomiast dwa pozostałe – do niszczenia celów naziemnych, takich jak zbiorniki paliwa, kwatery dowództwa, itp.

#### Charakterystyka śmigłowców:

##### BELL AH-1W SUPER COBRA

Załoga: pilot + obsługa działka  
 Max. prędkość: 180 węzłów  
 Max. wysokość: 12,000 stóp  
 Zasięg: 507 km  
 Udźwig uzbrojenia: 0/1550 kg  
 Standardowe działko: M197 Cannon

##### KAMOV KA-50 HOKUM

Załoga: pilot  
 Max. prędkość: 180 węzłów  
 Max. wysokość: 12,000 stóp  
 Zasięg: 407 km  
 Udźwig uzbrojenia: 0/1550 kg  
 Standardowe działko: 30 mm 2A42

##### MIL Mi-8 „HIP”

Załoga: Max. 30 ludzi  
 Max. prędkość: 140 węzłów  
 Max. wysokość: 14,765 stóp  
 Zasięg: 500 km  
 Udźwig uzbrojenia: 0/3000 kg  
 Standardowe działko: nie posiada

##### WESTLAND LYNX

Załoga: Max. 10 ludzi  
 Max. prędkość: 140 węzłów  
 Max. wysokość: 10,600 stóp  
 Zasięg: 630 km  
 Udźwig uzbrojenia: 0/140 kg  
 Standardowe działko: nie posiada

Podsumowując „HOKUM-a” – jest to ciekawy program o ogólnie niezłej grafice, trochę gorszym dźwięku oraz doskonale oddanym, realistycznym locie.

Z hucznych zapowiedzi przedpremierowych wyglądało na to, że „HOKUM” będzie symulatorem jakiego jeszcze nie było. Ale jak to bywa z zapowiedziami, często są one mocno przesadzone. Tak było z „Armored Fist” i tak też jest w przypadku „HOKUM-a”. Prace nad grą ciągnęły się koszmarnie długo. Jeśli ktoś jest stałym Czytelnikiem „Gier Komputerowych”, to być może pamięta zapowiedź gry „Werewolf KA-50” – było to w kwietniu '94. Opis dotyczył tego samego programu, który w międzyczasie został przemianowany na „HOKUM”. Jak już wspomniałem, gra do wybitnych nie należy, a największe zastrzeżenia można mieć do strony graficznej. Na szczęście autorom udało się w miarę reali-

#### Legenda do kokpitów KA-50 HOKUM

- 1 – radio
- 2 – pierwszy ekran wielofunkcyjny
- 3 – drugi ekran wielofunkcyjny
- 4 – wskaźnik wznoszenia
- 5 – wysokościomierz
- 6 – prędkościomierz
- 7 – obrotomierz silnika
- 8 – kompas
- 9 – sztuczny horyzont
- 10 – wskaźnik rezerwy paliwa

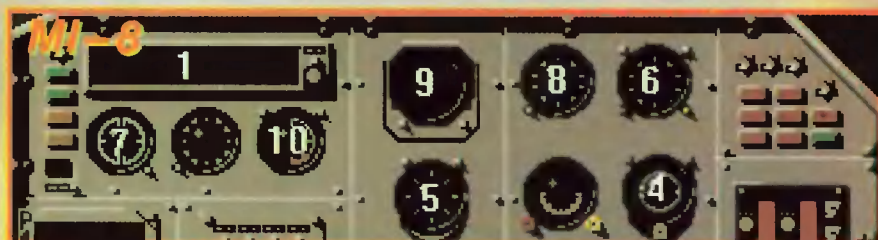
stycznie oddać symulację lotu helikopterem, co należy zaliczyć w poczet zalet. Jeżeli chodzi o wymagania sprzętowe, to są one dość duże. Zalecana konfiguracja, to 4 MB RAM 486 DX 40 Mhz, karta VGA oraz 17 MB wolnego miejsca na twardym dysku.

Na koniec trochę klawiszologii:

- F1 – widok kokpitu
- F2/F6 – widoki z kabiny pilota
- V – widok ze „śledzącego śmigłowca”
- O – widok helikoptera ze stacjonarnej kamery zewnętrznej
- „” – zmiana pierwszego ekranu wielofunkcyjnego
- „” – zmiana drugiego ekranu wielofunkcyjnego
- E i R – w/wył pierwszego i drugiego silnika
- „+”, „-” – płynna zmiana ciągu
- 1/0 – procentowa zmiana ciągu
- C – wystrzelenie szarf (zakłócanie rakiet naprowadzanych radarowo)
- F – wystrzelenie flar (zakłócanie rakiet naprowadzanych na podczerwień)
- BACKSPACE – zmiana aktywnej broni
- I – w/wył noktowizora
- A – w/wył autopilota
- Y – automatyczne wyrównanie lotu
- H – automatyczny zawis

Przyjemnych lotów!

opracowanie: Tomasz Sadowski  
 w oparciu o wersję na IBM PC



Ostatnio coraz trudniej jest nam przypisać daną grę do konkretnego gatunku. Nierzadko najnowsze produkcje są pod tym względem hybrydami. Moim zdaniem wszelkie rekordy pod tym względem bije jednak gra „Knights of Xentar”. Rycerze Xentaru są równocześnie produktem orientalnym. Fakt ten zaskoczył mnie z lekka, ponieważ po raz pierwszy spot-



# KNIGHTS OF

# XENTAR

kałem się z grą ■ takim rodowodzie, która nie ustępowałaby jakością i innowacyjnością produktom znanych i uznanych zachodnich firm software'owych. Została ona stworzona przez zespół japońskich programistów pod wodzą Mabuchiego, ■ jej dystrybutorem jest firma Megatech Software. Dostępna jest ona w wersji dyskietkowej, jak i oczywiście na płycie CD-ROM. Osobiście męczyłem jej odmianę CD-ROM-ową, sądzę jednak, że od dyskietkowej różni się ona tylko pełną digitalizacją mowy wszystkich bohaterów. „Knights of Xentar” łączy w sobie cechy gier role-playing i przygodowych. Silnie w tym produkcie zaakcentowany jest wątek erotyczny, więc nie jest on raczej przeznaczony dla najmłodszych odbiorców – mimo że w świat gry wprowadzonych jest wiele, znanych ■ lektury książek braci Grimm i Jana Christiana Andersena, postaci czysto bajkowych. Ich interpretacja jednak jest zarówno zaskakująca, jak i komiczna. Co prawda słyszałem już o całkiem poważnych ludziach, piszących całkiem poważne książki ■ tym, jakoby bajki miały w sobie wątek erotyczny, lecz do chwili ujżenia opisywanej tu gry brałem te informacje ■ ciekawostki przyrodnicze.

Postacią sterujemy patrząc na nią ■ góry. Podczas walki, bohatera widzimy ■ boku, ■ podczas bardziej znaczących rozmów oglądamy częściowo animowane rysunki komiksowe. Wszystko jest w rozdzielczości 640x480, więc wygląda naprawdę nieźle. Akcja gry toczy się w tytułowej

krainie Xentaru. Jak w każdej przygodówce, Twoim zadaniem jest zbierać informacje poprzez rozmowy z napotkanymi ludźmi. Gdy przeprowadzisz dialog ■ odpowiednią osobą, w odpowiednim czasie i odpowiednim miejscu, powinieneś się domyślić, co należy czynić dalej. Obowiązującym tu językiem jest oczywiście angielski.

Teksty są naprawdę mocną stroną tego programu. Humor występujący w nich prawie na każdym kroku, kilkakrotnie doprowadził mnie do niekontrolowanych wybuchów śmiechu. A to niezbyt często się zdarzało do tej pory, w każdym razie nie na taką skalę.

Poniżej okna, przedstawiającego widok z góry, znajduje się kilka wskaźników i kilka opcji.

Wskaźnik siły ataku mówi nam, ■ jaką siłą podczas walki dany bohater ma zadawać ciosy. Czym cios jest silniejszy, tym więcej czasu potrzeba na jego wykonanie. Jeśli wskaźnik będzie zbyt wysoki dla szybkiego i wytrzymałego wroga, to może się zdarzyć, że to on odniesie zwycięstwo.



Wskaźnik można ustawić w przedziale od jednego do ośmiu. Aktualny jego stan widzimy w postaci odpowiedniej cyfry koło litery „G”.

Zaraz obok jest umieszczony przełącznik stylu walki. Musimy wybrać jedną możliwość spośród sześciu. Dostępne opcje to:

- atak zgodnie ■ ustawieniami (wskaźnik „G”),
- szybkie, ale słabe ataki,
- tylko atak, bez obrony,
- uczenie się i atak, zgodne z zasobem wiedzy o danym typie wroga,
- obrona jest priorytetem,
- tylko obrona, bez ataku.

Podczas walki z danym typem wroga, sterowany przez ■ bohater zdobywa wiedzę o danym typie wroga. Czym wiedza ta jest większa, tym przeciwnik ■ mniejsze szanse ■ zaskoczenie nas celnym atakiem, a bohater odnosi mniej ran. Wskaźnik wiedzy o danym typie wroga ukazuje się nam podczas walki ■ nim i wzrasta ■ każdą bitwą. Należy jeszcze dodać, że gdy do grupy sterowanych bohaterów należy postać ■ zdolnościach magicznych, to w miejscu wskaźnika siły ataku pojawia się pasek, wskazujący ilość punktów magii. Podczas walki pokazują się nam dla tej postaci cztery opcje symbolizujące zaklęcia które możemy rzucać: uzdrowienie danej postaci, ogień, burza śnieżna i grom. Trzy ostatnie są to czary bojowe



# Legenda

- 1 Clora's Place
- 2 Dreadsden
- 3 Nameless Village
- 4 Squalor Hollow
- 5 Mount Litmus
- 6 Visel's Cave
- 7 Priscilla's Place
- 8 Phoenix
- 9 Tymm's Passage
- 10 Coventry
- 11 Nero's Retreat
- 12 Town of Tristrap
- 14 Temple of Xentar
- 15 Village of the Fairies
- 16 Cave of Doggles
- 17 Feline Farms
- 18 Castle of Calist
- 19 Mellions
- 20 Carnage corners cemetery
- 21 Arcadia
- 22 Carnage Corners
- 23 Moronvia



i ustawione są one w kolejności od najłagodniejszego do najniebezpieczniejszego. Na początku, gdy postać w odpowiednich predyspozycjach przyłączy się do grupy, dostępny jest tylko pierwszy z czarów bojowych. Zdolność rzucania pozostałych zaklęć przychodzi wraz z znalezieniem odpowiednich magicznych przedmiotów zwiększających moc maga. Przelicznik stylu walki dla tej postaci pozostaje bez zmian.

Ostatnim wskaźnikiem jest pasek, obrazujący punkty życiowe danego charakteru. Każda walka powoduje powiększenie wskaźnika doświadczenia. Gdy nastąpi określony wzrost tego wskaźnika, to podwyższa się stopień



ogólnie woda a szczególnie  
 morza, jeziora i inne bajora  
 drogi czyli miejsca często  
 nawiedzane przez przeróżne nogi  
 zmarzliny, inaczej gleby niezbyt  
 chętnie porastane przez rośliny

trawa, mórawa



góry nasze góry



... i drzewa

X Wasteland

Y warto tu zajrzeć, bo ... gdy  
 sukienka zbyt kusa, widać  
 kawałek globusa



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

wyszkolenia naszego bohatera. Wraz z nim podwyższeniu ulegają siła, wytrzymałość, maksymalna wartość wskaźnika punktów życiowych i inne. Do walki dochodzi wtedy, gdy wędrujemy poza wioskami. Starcie przynosi nam korzyści – nie tylko w postaci punktów doświadczenia – mamy z tego również pewne profity. Po odniesieniu zwycięstwa nasza sakwa przybiera na wadze. Zarobek jest proporcjonalny do liczby rozniesionych w potyczce wrogów. Nierzadko w spadku zostawiają nam oni także różne eliksiry, jak i części uzbrojenia. I to na razie wszystko o walce.

Na samym dole ekranu widoczny jest szereg komend. Po wybraniu pierwszej z nich – „ITEM” – ukazuje nam się oczywiście spis rzeczy znajdujących się w posiadaniu bohatera. Przedmioty, których nie możemy aktualnie użyć, są lekko zamglone. Spowodowane jest to tym, że nie każdy przedmiot może być używany w dowolnej lokacji. I tak np. zastona dymna, może być używana tylko



podczas walki. Lecz jeżeli pojedynkujemy się w zamkniętym pomieszczeniu, takim jak jaskinia, to środek ten także ulega dezaktywacji.

Następną opcją jest „MAGIC”. Jeżeli do naszej grupy nie przyłączyła się postać o właściwościach magicznych, to napis ten jest zamglony. Po jej wybraniu możemy podwyższyć wskaźnik punktów życia określonego członka grupy, w stopniu zależnym od zaawansowania maga. Możemy też przeteleportować całą drużynę do dowolnej z odwiedzonych dotychczas wiosek.

Komenda „STATUS” pozwala nam ujrzeć stan wszystkich wskaźników charakteryzujących daną postać, jak i zgromadzonych skarbów.

Za pomocą komendy „EQUIP” możemy zmienić rodzaj broni, używanej przez konkretnego bohatera.

Komendy „FILE” i „SYSTEM” służą do czynności takich, jak nagranie stanu gry, wyjście z niej do DOS-u i ustawienie parametrów działania programu. Na pochwałę zasługują rozbudowane opcje zachowywania stanu gry. Można stworzyć dowolną liczbę savegamów i, dzięki rozbudo-

wanym opcjom sortowania, z łatwością dotrzeć do tego zapisanego na przykład jako piąty licząc od początku.

Jak już zapewne zauważyliście kluczowym strategicznie miejscem w „Knights of Xentar” są wioski. Możemy tu między innymi, z stosunkowo niewielką opłatą, zatrzymać się na noc w zajeździe. Powoduje to przywrócenie kierowanym postaciom wskaźników punktów życia i magii do stanu maksymalnego.

W sklepie z bronią należy się zaopatrzyć, z ile to możliwe, w najlepszy dostępny sprzęt. Regułą jest, że czym wioska położona jest dalej od punktu startu, tym lepsza oraz droższa jest dostępna broń.

U zielarza możemy zaopatrzyć się w różne mikstury, podwyższające stan punktów życia i magii, pozwalające uniknąć walki itp. Wioska jest też źródłem informacji o najbliższej okolicy, jej pułapkach i tajemnicach. Nie należy unikać więc rozmów z żadną postacią, gdyż to właśnie ona może Ci pomóc w rozwiązaniu Twojego problemu.

Głównym bohaterem, w którego postać się wcielamy, jest rycerz Desmond. Na początku gry co prawda istnieje opcja zastąpienia tego imienia własnym, ja jednak w dalszej części artykułu będę się posługiwał tym standardowym. Desmond ukazuje się nam po raz pierwszy, gdy wchodzi do miasta z nazwie Squalor Hollow. Przybywa tutaj, odziany w swoją zbroję Genji – zaopatrzonej w swój miecz Falcon. Posiada on przy sobie także parę klejnotów, które zamierza sprzedać, aby uzyskać trochę gotówki. Niestety, zaraz po wejściu do miasta, zostaje on otoczony przez bandę zbrojczy. Desmond nie traktuje ich zbyt poważnie i to się z nim mści. Urywa mu się film. Wizję odzyskuje dopiero w domu starca z imieniem Larrouse. Przygarnął on obitego, leżącego na ulicy Desmonda pod swoją strzechę i doprowadził do stanu używalności. Niestety, bohater został doszczętnie



obrabowany. W tym momencie do akcji wkraczasz Ty gracz.

Masz odnaleźć utracone przedmioty. Misję swoją zaczynasz goły, jak święty turecki, dosłownie i w przenośni. Zbrojcy nie pozostawili na Tobie suchej nitki, więc swoją wędrowkę po mieście musisz zacząć spacerując nago... Teraz parę rad.

Wyjdź z domu Larrouse i udaj się do położonego powyżej szynku. Zbrojcy, którzy Cię obrabowali, próbują teraz zrobić krzywdę córce właściciela lokalu. Podejdź do nich, a wdasz się z nimi w bijatykę. Widać, że nie oglądali oni żadnej części Terminatora, bo by przewidzieli skutek zaatakowania nagiego nieznanego. Rozgromieni zbrojcy pierzchną, z córka szynkarza powie Ci gdzie możesz ich znaleźć. Zanim jednak podążysz na wroga, skieruj swoje kroki do siedziby Dona Frumpa (lewy dolny róg wioski), najbardziej wpływowego człowieka w mieście. Wyznaczył on nagrodę za zlikwidowanie zbrojczy. Gdy usłyszysz o Twoich zamiarach względem nich, da Tobie jako zaliczkę stary miecz i zbroję. Tak uzbrojony, możesz śmiało wyjść poza palisadę wioski. Ufam, że dalej uda Ci się rozwiązać tę grę samemu, tym bardziej, że obok zamieszczona jest mapa Xentaru. Mimo że nie jest ona zbyt dokładna, pomoże Ci ona zachować orientację w tym terenie. Powodzenia!

opracowanie: „Mario”  
w oparciu o wersję na IBM PC



# TIE FIGHTER

W numerze 5/34 (20) rozpowszeiliśmy opis do gry „Tie Fighter”. Po krótkiej przerwie wracamy do tematu i w kilku następujących odcinkach zamieścimy bardzo dokładną instrukcję do tej gry.

Część 2: Opis misji treningowych. Nim rozpoczniemy misje bojowe, mamy możliwość usiąść przed sterami wszystkich statków w symulatorze bojowym (COMBAT CHAMBER), a zatem warto (jeśli skorzystaliśmy z tej możliwości; dzięki niej można pobrać archiwum wszystkich maszyn, ich wydajność, zwrotność i siłę ognia. Dla każdego z dostępnych myśliwców są po jednej misja; za ukończenie dwóch z nich otrzymuje się brązowy order, za ukończenie kolejnej – srebrny, a za wszystkie dla danej maszyny – złoty. Kiedy polonasz wszystkich przeciwników w misjach treningowych, bardzo prawdopodobne jest, że przedstawi Ci „prawdziwą” walkę nie będąc statkiem dla Ciebie żadnego typu.

Będzie to też zaprawa przed samym opisem misji bojowych; ten sam układ informacji i skrótów nazw statków zostaną zastosowane później.

MFO – komentarz do misji.  
 CEL – Informacja o celu danej misji.

MASZ – Informacja o statku w misji.  
 PRZ – przeciwnicy przeciwnicy.  
 ZAD 1 – zadanie główne (PRIMARY GOALS).  
 ZAD 2 – zadanie dodatkowe (SECONDARY GOALS).  
 ZAD 3 – zadanie pomocnicze (TERTIARY GOALS).  
 POM – informacje pomocnicze w skomplikowaniu misji.  
 Proszę teraz do opisu kolejnych misji.

## TIE FIGHTER COMBAT #1: GUNNERY (TRENING STRELEKOWY)

INFO: Znajdujesz się na poligonie – otoczony kilkoma kolumnami, po zniszczeniu których zostaniesz zaatakowany przez statki Z-95 HEAD-HUNTER wysłane przez główną flotę Imperium. Masz zlikwidować wszystkich wrogów.

CEL: Wystrzelić pewnych umiejętności strzelackich i zastosowanie ich najpierw dla celów nieruchomych, później (oczekując się L awansów), strzelających. Nauka obsługi – strzelanie z broni (zastosowanie) – strzelanie z broni (zastosowanie) – strzelanie z broni (zastosowanie), które mogą być używane (zastosowanie) – strzelanie z broni (zastosowanie) – strzelanie z broni (zastosowanie) – strzelanie z broni (zastosowanie).



Ważnym elementem naszego statku z celu przeciwnego (nie wrogiego) celuj np. CRV, FRU, ISD (II), a lewo – ustrzelanie lub przyciągnięcie celownika z broni promieniowej innego statku.

Podczas walki szczególnie zwracać uwagę na komunikaty radiowe (PROVISE) i zarazem pojawiające się w widoku linie ostrzeżenia – jeśli nie zdążyłeś (zastosowanie) (zastosowanie) (zastosowanie) to możesz wejść do ich spisu (zastosowanie).

MASZ: Siewnikowy myśliwiec Imperium Floty klasy TIE Fighter oznaczony Alpha 1. Ubrojony jest w dwa silniki laserowe, nie posiada innych wlotów, musieli dzięki swojej wytrzymałości i zwrotności unikać ognia wroga.

PRZ: Początkowa linia, a później nie ustrzelają i jedynym myśliwcem Z-95 (zastosowanie) także samo strzelanie, są niżej awans, lecz posiadają (zastosowanie). Można ustrzelanie się również pobawienie kilku X-W.

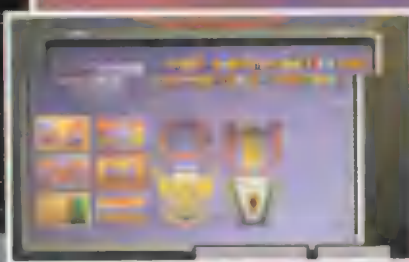
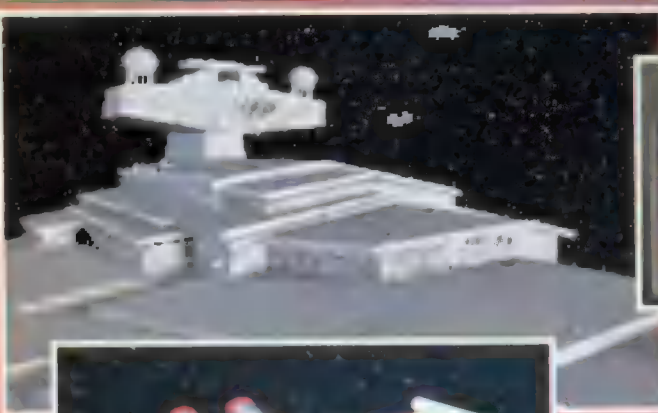
POM: Postępuj dokładnie według instrukcji radiowych. Pamiętaj, że zawsze musisz być gotowy na wykazanie serii awaryjnych skrętów, by wyjść z zasięgu ognia działek wroga. Czasem gdy przewaga liczebna jest po stronie przeciwnika, trzeba wykazać ładowanie laserów (PRZ) i ustrzelanie.

ZAD 1: Zniszczenie ośmiu kontenerów CN/D.

ZAD 2: Zniszczenie pięciu nie ustrzelanych Z-95.

ZAD 3: Zniszczenie ośmiu statków typu





Wynajdy, uzbrojonych Z-95, a później grup od dwóch do siedmiu maszyn Z-95 i dwóch grup po siedem X-W.

**TIE THREAT COMBAT 12: FLIGHT LEADERS & WINGMEN (WÓDZICY I PRZYWÓDZCIE)**

**INFO:** Jest to symulacja odwrotnej strony potężnego ataku sił Rebelii na siłach Floty. Siłki TIF grupy ALPHA jest na patrolu w okolicy PLT DEPOT 3. W pierwszej chwili będą masz wykonywać taskazy jednostkowe, a gdyby ten okazał się nieudany, nastąpi atak na grupę nad moją flotą i atak na zapasy.

**CEL:** Nauka posługiwania się poszczególnymi celami, interpretacja raportów i wykonanie rozkazów maszynom towarzyszącym.

**MASZ:** Standardowy TIF oznaczony Alpha-1, wyposażony w podwozie sześciu napędzanych.

**PRZ:** Na początku ataku X-W, a później podtypu Y-W.

**POM:** Zarządca (potencjalnie atakujący) ataku (B1- A7) na grzechotki, a po jego zniszczeniu ataku kolejnego.

**ZAD 1:** Zniszczenie 75% maszyn X-W lub Y-W.

**ZAD 2:** Zniszczenie 50% maszyn HLF.

**ZAD 3:** Zniszczenie jednostek HLF i uratowanie resztek CN.

**TIE FIGHTER COMBAT 13: DESTROY DEPOT (ATM NA MAGAZYN)**

**INFO:** Innowacja satelity Alpha-1 wystrzelił obszar, w którym naprawiane są uszkodzone myśliwce przestrzeni. Innowacja kontenerów i wszystkie obecne tam statki mają zostać zniszczone. Po wykonaniu zadania przyłoci ITV i zabijcie Cję na pokład.

**CEL:** Nauka regulowania prędkości i manewrowania

podczas ataku na przestrzonne i poruszające się cele.

**MASZ:** Zmodernizowany TIF Alpha 1, posiadający cztery podłoki wciągane.

**PRZ:** Brak ochrony ze strony statków myśliwców i napędzanych jednostek.

**POM:** W pierwszej chwili ataku się zniszczyć TMD-4. Jeśli nie uda się one dostarczyć pilnie do ich maszyn, to będzie miało znacznie ułatwione zadanie. Później (jeśli mimo wszystko jednak myśliwce zdołają wykryć – zniszcz A-W za pomocą rakiet. Pamiętaj, że zmniejszenie prędkości pozwoli Ci na dłuższy okres strzelania do celu!

**ZAD 1:** Wszystkie myśliwce i transportowce muszą zostać zniszczone.

**ZAD 2:** Wszystkie kontenery muszą zostać zniszczone.

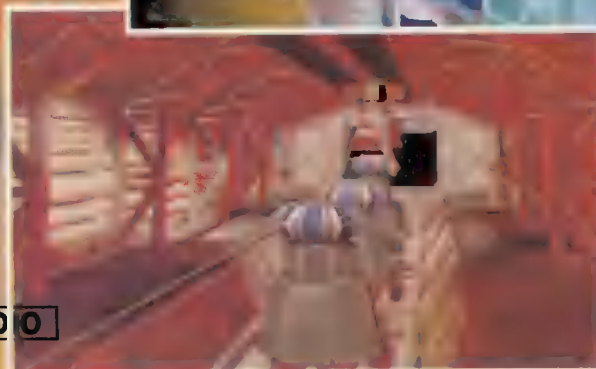
**ZAD 3:** Zawartość wszystkich kontenerów grup VIC i LIMI musi zostać rozpoznaną.

**TIE FIGHTER COMBAT 14: DESTROY A PROBE (ZNISZCZENIE SATELITY)**

**INFO:** Rekonesans wykrył, że w sektorze KLAYMOR A-2 znajduje się satelita Rebelii. Zostanie wystrzelony w celu jego zniszczenia. Uwaga! Wrogowie są w pobliżu. Po wykonaniu zadania, zostanie wybrany przez DRY ASTIN.

**CEL:** Nauka posługiwania się różnymi strategiami myślowymi.

**MASZ:** Zmodernizowany TIF Alpha 1, posiadający cztery podłoki wciągane.



**PRZ:** Chwilowo okolica wygląda spokojnie, lecz można spodziewać się ataku maszyn różnych typów naprzemiennie.

**POM:** Twoim głównym celem jest zniszczenie satelity – wyłączyć podtrzymywanie laserów („PC”), ustawić maksymalny ciąg („BACKSPACE”), przełączyć broń na pociski („W”) i leć w kierunku satelity. Kiedy celownik stanie się czerwony – odpal rakietę. Jeśli zostaniesz namierzony i wystrzelona zostanie w Ciebie rakietą – wykonaj szybki zwrot i spróbuj zestrzelić pocisk (jeśli to możliwe).

**ZAD 1:** Satelita PR-V74 musi zostać zniszczony.

**ZAD 2:** X-W BLUE muszą zostać zniszczone.

**ZAD 3:** Z-95 RED, BLUE, GOLD I STRIKER, X-W RED 1, oraz A-W GOLD muszą zostać zniszczone.

**TIE INTERCEPTOR COMBAT 15: THREAT DISPLAY (WYŚWIETLACZ)**

**INFO:** Masz naprawić zawartość wszystkich obrotów w pobliżu ataku kumuluje CUSTOMS za pomocą sensorów krótkiego zasięgu. Aby zadziałały, musisz znaleźć się w odległości mniejszej niż 100 m (0.1 nie wykrywa). Pozostałe instrukcje brzożyma podczas symulacji.

**CEL:** Nauka posługiwania się sensorami krótkiego zasięgu, wykrywania i mapą.

**MASZ:** Standardowy TIF Gamma 1 – wyposażony (całkowicie) laserem i czujnikami wrota TIF.

**PRZ:** Poważajcie broń, później dwa przeciwniki SHU i niewielki tył Rebeliantów.

**POM:** Statki satelitę atakują od wielkości ataku, a odległość 100 m jest dobrą dla najmniejszych obiektów. Aby osiągnąć trybka laseru, warto jest pochwycić do celu od tyłu (zakładając prędkość wrogów). PRZ: STRIKER 1 jest warto mieć ostrzelać (0.1 do wartości okolo





5-10% wartości tarczy), aby ułatwić zadanie grupom sztabowym.

**ZAD 1:** Wszystkie celekty przebywające w przestrzeni muszą zostać zniszczone.

**ZAD 2:** FRT SHUNNIDA 1 musi zostać przewidywany.

**ZAD 3:** Grupa SHU YAGMAR musi zostać rozpoznana, a grupy B-W GOLD i RED zniszczone.

### TIE INTERCEPTOR COMBAT #2: AMBUSHI (ATAK)

**INFO:** Zostanie przeprowadzony raid na rehalancję PLT FRG IMPLACABLE z udziałem czterech eskadrami

TIE: dwiema T/B i dwiema T/I. Przechwytywacze GAMMA i ETA mają oczyścić przestrzeń z wrogich myśliwców, a bombowce BETA i DELTA zająć się cel. Po zniszczeniu platformy przybędzie CRL ARDENT i bombowce mają zaatakować go przy wsparciu przechwytywaczy.

**CEL:** manewrowanie pod gęstym ostrzałem wrogich jednostek (odcięcie ognia od cięższych i mniej zwrotnych jednostek).

**MASZ:** Standardowy T/I Gamma 2 – dowódca w grupie trzech maszyn.

**PRZ:** Platforma wyposażona jest w lekki system obrony, kilkanaście Z-95 i jeden SPC; lekki krążownik próbną baterii bazowych może przetransportować do jednej z eskadr X-W I/lub Y-W.

**POM:** Nie pozwól próżnować silnikowym – atakuj jak najwięcej celów. Po zniszczeniu myśliwców rozpocznij atak na większe jednostki przez odcięcie ognia od bombowców.

**ZAD 1:** Wszystkie Z-95, PLT XQ3 AZ 77 i SPC DERDMIN muszą zostać zniszczone.

**ZAD 2:** CRL ARDENT, Y-W RED i GOLD, oraz X-W BLUE i RED muszą zostać zniszczone.

**ZAD 3:** CORT NUBRICK, A-W i B-W GOLD i RED muszą zostać zniszczone.



### TIE INTERCEPTOR COMBAT #3: CLEAR MINEFIELD (OCZYŚĆ POLE MINOWE)

**INFO:** Próbniki Imperium wykryły grupę kontenerów chronionych przez niewielkie pola minowe. Masz zniszczyć miny i odpowiednią zawartość kontenerów – wysłane zostaną transportowce, by przetransportować ładunek.

**CEL:** Nauka niszczenia niewielkich, niebezpiecznych celów na dużych prędkościach przelotu.

**MASZ:** Standardowy T/I oznaczony Alpha 1.

**PRZ:** Miny typu A

**POM:** Twój statek nie ma osłon, więc musisz dokonywać częstych zmian kierunku lotu, by miny nie mogły Cię namierzyć i skoncentrować ognia. Po rozpoznaniu lokalizacji kontenerów oraz zniszczeniu KOSS 1 i 2, pojawi się eskadra trzech TRII, a kiedy zniszczysz KOSS 3 (po odwołaniu się

do niego) eskadra trzech SHU, które możesz zniszczyć, by przetransportować miny.

**ZAD 1:** Zniszczenie wszystkich min.

**ZAD 2:** ---

**ZAD 3:** Zawartość kontenera KOSS 3 musi zostać przejęta.

### TIE INTERCEPTOR COMBAT #4: COMBINED ATTACK (POŁĄCZONY ATAK)

**INFO:** Grupa T/I wraz z grupą T/B mają dokonać wspólnego ataku na cieższy podłojowy Rebelii; przeciwnicy mają zniszczyć myśliwce, stanowiące ochronę kontenerów będących celem singletu.

**CEL:** Nauka współdziałania z innymi jednostkami.

**MASZ:** Standardowy T/I oznaczony Alpha 1; dowódca eskadry trzech maszyn.

**PRZ:** Y-W i SHU.

**POM:** Leć jak najwyżej do Y-W i zniszcz je nim TUG-i dowieżą do nich pilotów. Aby przyspieszyć ewakuację skorzystaj z ataku na inne tego rodzaju jednostki. Po chwili pojawią się TUG-ami, a na końcu pojawią się unieruchomionymi SHU.

**ZAD 1:** SHU REIT, TRN BULTZ, TUG T-SE i T-2F, oraz Y-W GOLD muszą zostać zniszczone.

**ZAD 2:** CHTA DUCE 1, 2 i 3 muszą zostać zniszczone.

**ZAD 3:** CTRNS MOTH musi zostać zniszczony.

Utył dalszy nastąpi.

opracował: Witold Stolarek „WIT”  
w oparciu o scenariusz na PC





Późne lata XX wieku: początek niszczenia biosfery Starej Ziemi.

Środek wieku XXI: silne uszkodzenie biosfery.

Początek XXII wieku: rozszerzenie władzy ONZ; dołączenie się do tej organizacji ostatnich, nie zrzeszonych państw.

Wiek XXII-XXVI: rozkwit nauki, odtworzenie środowiska naturalnego;

Środkowe lata XXVI wieku: rozwój technologii lotów kosmicznych.

Koniec XXVI wieku: wystrzelenie pierwszych załogowych statków między-systemowych.

Początek XXVII wieku: szczęśliwy powrót jednego z statków. Wybuch rewolucji, niszczącej niemalże sześćsetletni system władzy. Ucieczka statku między-systemowego. Założenie kolonii Nowa Ziemia w systemie Amnesty.

Początek wieku XXX: dzień obecny.

### 1. JAK JEST „REUNION”?

Na pewno nie jest to gra strategiczna, a w każdym razie nie tylko strategiczna. W pierwszej fazie gry wygląda tak, jak klasyczny przedstawiciel tego gatunku, ale później zaczynają się schodki: tu wpadnie jakiś element gry przygodowej (rozwój akcji), handlowo-ekonomicznej (surowce, podatki itp.), zręcznościowej (walka na powierzchni – trzeba szybko manewrować kilkoma jednostkami). Jest to bardzo ciekawe połączenie (skończenie tej gry zabrało mi dwa i pół dnia – około dwudziestu pięciu godzin – oznacza to siedzenie przy niej po jakieś dziesięć godzin dziennie!), jeśli dodamy do tego znakomitą grafikę (w 256 kolorach), niezłą muzykę i miłe uchu samplingi, przede wszystkim ciekawą i wciągającą fabułę – dostajemy to, co tygrysy lubią najbardziej!

### 2. JAK SKOŃCZYĆ REUNION?

Na początek należy odwiedzić pokój dowódców – doradców (COMMANDERS) i wynająć:

- wynalazcę odpowiedzialnego za wymyślanie i opracowywanie odnalezionych obcych i nieznanymi przedmiotów; na początek wystarczy THOMAS DEMPSEY,
- budowniczego (bez niego nie da się nic wybudować): ELANOR BRADY,
- pilota (trudno jest statkom latać bez dowódców...): BRUCE JORDAN,

Chwilowo możesz nie zatrudniać wojownika, lecz kiedy będziesz to mógł (czy też musiał) zrobić, zatrudnij natychmiast najlepszego (300.000 kredytów) – przeważnie może zwyciężyć nawet liczniejszą

# REUNION



flotę

wrogów!

Kiedy będziesz już mógł wynająć lepszego dowódcę innych grup – bez wahania zrób to – będziesz mógł działać szybciej i skuteczniej (najpierw naukowiec, później pilot, a na końcu budowniczy).

Teraz wejdź do pomieszczenia naukowców (RESEARCH-DESIGN) i rozkaż podjęcie prac nad opracowaniem sond (SATELLITE) – projekty już opracowane wyglądają jak CD-ROM-y leżące w szufladkach; na projektach do opracowania jest znak zapytania lub wyglądają jak puste szufladki pod CD... Po uzyskaniu planów sond poleć prace nad automatami wydobywczymi (MINER DROIDS) i przejdź do sklepu (INFO-BUY).

Zleć wykonanie dwóch sond, kiedy wynajdziesz już roboty – sześciu androidów górniczych; kiedy satelity będą już gotowe wróć do głównego ekranu (BACK TO M. SCREEN). Kliknij na ikonę mapy Galaktyki (GALACTIC MAP) i, jeśli zobaczysz planety krążące wokół gwiazdy, wybierz LEWYM przyciskiem myszki planetę NEW EARTH, po zbliżeniu księżyc APOLLO. Powinny pojawić się nowe ikony – kliknij na wystrzelenie satelity (ADD SATELLITE).

Wróć do mapy galaktyki i wybierz jedną z pozostałych planet (kliknięcie na ikonę ZOOM OUT pozwoli na ponowne obejrzenie systemu AMNESTY w pełnej krasie). Kiedy zobaczysz znów ikonę wystrzeliwania satelity – kliknij na nią. Wprawdzie sonda ta

zostanie

zniszczona, ale dzięki

temu Twój naukowiec będzie mógł wynaleźć statek do transportu satelitów (SATELLITE-CARRIER). Zleć mu natychmiast pracę nad nimi!

W międzyczasie powinieneś mieć już gotowe roboty górnicze, więc wybuduj siedem kopalń. Wyposaź je w roboty (po kliknięciu na jedną z kopalń na mapie pojawi się ikona z napisem ADD DROIDS) – zwiększy to wydobycie minerałów. Pamiętaj, że nie można mieć więcej niż dziewięć androidów na jednej planecie, więc razie nie produkuj ich więcej. Wybuduj kilka (np. trzy – cztery) szyby (DERRICK) – pozwoli Ci to uzyskać surowce płynne i gazowe.

Po chwili powinieneś otrzymać komunikat o możliwości prac górniczych. Księżyca Apollo i informację o opracowaniu projektu stacji górniczej (MINER STATION) – przejdź do ekranu wynalazków i nakaż pracę nad nowym produktem. Kiedy zostaną już ukończone prace nad owym projektem – Twoi ludzie



zauważą, że nie możecie... przetransportować wyniku ich pracy na inne planety! Wynikiem tego będzie rozpoczęcie prac nad transportowcem (TRANSFER SHIP).

Wybuduj jedną stację górniczą w oczekiwaniu na opracowanie statku, a kiedy ten będzie już gotowy – każ także zbudować jeden. Wróć do głównego ekranu i kliknij na ikonie SHIP INFO. Pojawi się nowy ekran, gdzie możesz tworzyć i przeglądać grupy będące w aktywnej służbie (zarówno siły planetarne, jak i – po kliknięciu na napisie CHANGE – kosmiczne). W tej chwili możesz jedynie kliknąć na ikonie tworzenia nowej jednostki (NEW UNIT). Jeśli zrobisz stworzysz grupę (w tej chwili może to być tylko jednostka handlowa (TRADE) lub przenosząca satelity (CARRIER)). Nadaj nowej grupie nazwę i wybierz grupę typu handlowego, po czym kliknij na ikonie OK. Przed Tobą pojawi się ekran wyposażenia – tu możesz przebudowywać swoją flotę: chwilowo dostępny jest jedynie jeden mały transportowiec (SLOOP) i jedna automatyczna kopalnia (MINE). Kliknięcie lewym przyciskiem myszki na liczbie obok nazwy statku powoduje zwiększenie, a prawym zmniejszenie ilości statków danego typu w grupie (podobnie jest z wyposażeniem). Wyposaż swoją grupę w jedyny transportowiec i kopalnię, po czym kliknij na ikonie CONTROL PANEL. W kabinie sterowniczej kliknij na dźwignię startu (LAUNCH), a wyjdiesz na orbitę. Teraz kliknięcie na dźwigni sterowym pozwoli Ci przejść do selektora celu (tu mała dygresja – jeśli na mapie systemu słonecznego klikniesz prawym klawiszem myszy, to celem lotu będzie planeta, a jeśli lewym, to przejdziesz do mapy systemu planetarnego i będziesz mógł polecieć na jeden z księżyców). Za cel lotu wybierz księżyc Nowej Ziemi – Apolla. Kiedy tam doleć, kliknij na strzałce skierowanej

pracę nad nią, a w międzyczasie rozkaż wybudować około dziesięciu sond i tylu statków do ich przenoszenia. Dokończenie prac nad ostatnim projektem zostanie jednak wstrzymane, więc konieczne będzie wysłanie naukowca na uczelnię, aby uzyskać odpowiednie kwalifikacje (jeśli jest to THOMAS DEMPSEY należy wysłać go na kurs m.in. fizyki) – kliknij na jego postaci



na głównym ekranie i wybierz polecenie GO TO UNIVERSITY. Prawdopodobnie przyjdzie Ci jeszcze chwilę poczekać na założenie swojej pierwszej kolonii – prawdopodobnie zabraknie Ci pieniędzy. I tu masz dwie możliwości: poczekać krócej, zwiększając podatki (z widoku powierzchni ikona

W miarę możliwości finansowych powinieneś w kolonii wybudować fabrykę prefabrykatów (BUILDER PLANT) i maszyn (VEHICLE PLANT) – dzięki nim możesz tworzyć nowocześniejsze konstrukcje. Powinieneś zadbać także o morale swoich ludzi – budować kościoły (CHURCH) i ośrodki rozrywki (STADIUM i LEISURE CENTER). Przydatne jest także wybudowanie portu kosmicznego (SPACE PORT), dzięki czemu można przesyłać sprzęt między planetami. W czasie rozbudowy kolonii powinny zostać ukończone prace nad budową sond i ich transporterów – przejdź do ekranu tworzenia nowych grup i tym razem utwórz flotę, przenoszącą satelity (klikając na typie grupy – zmieniasz go). Oczywiście, jeżeli wyświetlane będą siły planetarne, będziesz musiał kliknąć na CHANGE aby



dostać się do ekranu tworzenia nowej grupy!

Poślij sondy do odkrywanych w międzyczasie planet (o ile nie nadałaś im innych niż podpowiadane); „M” oznacza możliwość wydobywania minerałów, „C” – kolonizacji planety (w nawiasie podane będą surowce występujące w tej planecie/księżycu):

- KLATOO.BARRADA: M (ENERGON, TEXON)
- AMNESTY2: M (KREMIR, LEPITIUM, RAENIUM, TEXON)
- AMNESTY2.VOSTOK: C (-)
- AMNESTY2.MIR: CM (DETOXIN, ENERGON, KREMIR, LEPITIUM, REAENIUM)
- ZEUS.SYREN: C (-)
- ZEUS.PENELOPE: CM (RAENIUM, TEXON)
- ZEUS.IHACA: M (ENERGON, KREMIR, RAENIUM, TEXON)

Podczas kolonizacji innych planet możesz rozbudowywać swoją flotę, a po wybudowaniu kosmodromów w innych planetach – przewozić tam wykonane na Nowej Ziemi przedmioty (np. automaty górnicze) i zabierać stamtąd wydobyte surowce. Dopóki nie uzyskasz znaczącej ilości surowców nie jest warto zapuszczać się do systemu JADE – wprawdzie nawiązesz kontakt z przyjazną rasą JAANOSIAN, ale ta wkrótce po tym fakcie zostanie zaatakowana – ty



w dół, a będziesz mógł wybrać ikonę wystrzelenia kopalni (ADD MINER STATION).

Kiedy tego dokonasz, Twój naukowiec poinformuje Cię o możliwości zasiedlenia owego księżycy i przedstawi Ci wstępne plany kolonii (COLONY). Rozkaż mu

PLANET INFO, a później INCREASE TAX), lub dłużej, nim uzbierasz minimum 100.000 kredytów (lecz należy pamiętać, że zbyt wysoka stopa podatkowa prowadzi do buntów, a konsekwencji do zniszczenia kolonii!). Po uzbieraniu koniecznej kwoty powinieneś wybudować kolonię (przy oglądaniu powierzchni planety lub, a pokładu statku na jej orbicie, po kliknięciu na ikonie COLONIZATION). Teraz sprawa jej rozwoju: wybuduj radar (RADAR) – dzięki niemu będziesz mógł obserwować powierzchnię planety, później elektrownię (w przypadku planet pustynnych może to być WINDTRAP – jeden daje mniejszą moc niż NUCLEAR GEN, ale po wybudowaniu trzech (co i tak jest tańsze od elektrowni atomowej), moc jest już większa). Należy wybudować również do dziesięciu kopalni i trzech sztybów.



będziesz następny, ■ do produkcji broni będziesz potrzebować wielu minerałów... Pamiętaj jednak, że około dnia 2928-5-1 (może być przesunięcie o kilka dni) otrzymasz przekaz od owej rasy, więc nie zwlekaj dłużej niż do 2928-4-20 (Twój naukowiec musi mieć ■■ opracowanie komunikatora).

Tutaj kończy się schematyczna część rozgrywki. Od tej chwili nie mogę prowadzić Cię ■ rękę – mogę podać Ci jedynie podstawowe fakty i informacje. Tutaj również przestanę opisywać ikonologię – sposób sterowania jest stosunkowo mało skomplikowany i w miarę łatwy do opanowania.

Podczas spotkania z JAANOSIAN-skim dowódcą wyraż zgodę ■■ współpracę między obydwoma rasami, dzięki czemu zdobędziesz plany nowocześniejszego statku transportowego (TRADE SHIP). W tym momencie zacznij jak najszybciej i najwięcej surowców sprowadzić na Nową Ziemię (zwłaszcza tych nie występujących na niej, gdyż ■■ będą najbardziej potrzebne do produkcji broni!).

Kiedy spotkasz się kolejny raz z JAANOSIAN-ami otrzymasz propozycję zakupu nieznanego im urządzenia – koniecznie je kup! Jest to silnik nadprze-strzenny pozwalający na loty między systemami gwiazdowymi.

Ostatni ■■ spotkasz JAANOSIAN kiedy poproszą Cię ■ pomoc – zgódź się, ■ otrzymasz plany działa laserowego (LASER CANNON) i małego myśliwca (HUNTER) – NATYCHMIAST rozpocznij ich produkcję! Musisz mieć ich co najmniej około 10-20 (zależnie od dowódcy), aby odeprzeć pierwszy atak MORGRUL-ów – rasy piratów. Jest to także ostatnia chwila ■■ zatrudnienie dowódcy wojowników – niedługo



rozpocznie się atak na Ciebie (kolejna dygresja: nigdy nie zaatakowano innej mojej planety niż główna (Nowa Ziemia), więc całkowicie bez sensu jest utrzymywanie jednostek obrony planetarnej gdzie indziej).

Kiedy otrzymasz komunikat o zniszczeniu głównej planety JAANOSIAN, polec na JADE (grupą handlową) – po wydaniu polecenia lądowania uda się odnaleźć plany radia podprzestrzennego (RADIO).

Po pokonaniu pierwszej fali piratów, wśród wraków ich statków odnajdziesz podwójne działa laserowe (TWIN LASER CANNON). Jest możliwe wyposażenie każdego z HUNTER-ów w dwa działa pojedyncze i jedno podwójne. Innym projektem, który można opracować po ataku jest transporter (TROOPER) – pojazd naziemny, który może służyć do ataku, jak i obrony (kiedy zawiedzie flota kosmiczna).

Możliwe zostanie także opracowanie galeonu (GALLEON) – handlowego statku podprzestrzennego. Kiedy będzie to możliwe wyprodukuj jeden z nich i pošlij go do systemu drugiego (PHOENIX).

W okolicach PHOENIX3 napotkasz rasę nazywającą siebie KALL – otrzymasz od nich plany gwiazdowego myśliwca (STARFIGHTER). Może on być wyposażony w cztery podwójne działa laserowe! Natychmiast po opracowaniu go zbuduj kilka sztuk by odeprzeć kolejną falę ataku MORGRUL-ów.

Do PHOENIX2 wyślij grupę ■ satelitami i wystrzel jedną sondę. Kiedy okaże się, że planeta nadaje się do zamieszkania przez ludzi – zbuduj tam natychmiast swoją kolonię. Nie buduj tam żadnych dodatków (tak aby koszt był jak najmniejszy), gdyż kolonia zostanie zniszczona przez promieniowanie. Naukowcy wynajdą jednak tarczę przeciwpromienną (ANTI RAD SHIELD) i ponownie, tym ■■ skutecznie (gdy wybudujesz szybko powyższe urządzenie) powinienes załodzić ową planetę. Pierwszym, co powinienes wybudować w nowej kolonii jest obserwatorium astronomiczne (OBSERVATORY) i, co najmniej, jedna elektrownia.

Po kolejnym ataku piratów zdobędziesz projekt urządzenia ■ wytwarzającego promień przyciągający (TRACTOR BEAM) – opracuj go natychmiast. Niemal równocześnie obserwatorium na PHOENIX2 powinno odnaleźć jeszcze jedną planetę tego systemu – PHOENIX1. Udaj się tam grupą handlową, która ■■ pomocą wynalezionego ostatnio urządzenia pochwyli jednego z MORGRUL-ów. Po przepytaniu go dowiesz się, że

wspólnie z KALL-ami planują napaść na PHELONIAN. Analiza wrogiego statku pozwoli ■■ konstrukcję statków pirackich (PIRATE SHIP) – połączenia statków bojowych i transportowych.

Warto teraz odwiedzić bar (ikona lub gródz SPACE LOCAL) – porozmawiać z barmanem (BARTENDER) który nic Ci nie powie, jeśli się nie napijesz i informatorem (INFORMER) – który Ci nic nie powie, jeśli nie zapłacisz! Warto jest jednak zrobić i jedno i drugie – w pierwszym przypadku dowiesz się o jakimś obcym, który był podobno ■■ Starej Ziemi, ■ w drugim przypadku poznasz lokalizację planety PHOENIX5 – ojczyzny PHELONIAN. W zamian ■■ 10.000 ton ENERAGON-u możesz od nich uzyskać plany czołgu (BATTLE TANK) – dla Ciebie to znakomita okazja!

Po kolejnym ataku MORGRUL-ów w barze pojawi się nowa osoba – najpierw porozmawiaj ■ nim z barmanem, ■ kiedy okaże się, że to szpieg spróbuj go przekupić (30.000 kredytów powinno wystarczyć). Poda Ci on współrzędne trzeciego systemu, MIRACH. Załóż kolonię ■■ MIRACH2 i zbuduj obserwatorium aby pozyskać informacje o innych planetach układu. Po wystrzeleniu satelity ■■ celu zbadania jego pierwszego księżycy (MOON1) uda Ci się odnaleźć szczątki EXPLORER'a 1! Z nich pozyskasz trzy wartościowe projekty: głównego komputera (MAIN COMPUTER) instalowanego automatycznie w centrum dowodzenia, niszczyciela (DESTROYER) oraz wyrzutni rakiet (MISSILE). W międzyczasie powinienes wynaleźć satelity szpiegowskie (SPY SATELLITE) i statki szpiegowskie (SPY SHIP). Pierwsze z nich służą do rozpoznawania planet zajętych przez obcych, a drugie pozwalają na sprawdzenie sił wroga ■■ planecie (zarówno kosmicznych, jak i naziemnych).

Kiedy zostaną już opracowane plany niszczyciela, okaże się, że nie można budować statków tego typu ■■ powierzchni planet, ■■ zatem powstanie konieczność opracowania stacji kosmicznej, ■■ której będzie można je budować (SPACE STATION). Zbudowanie jednej stacji kosmicznej pozwala na budowę jednego niszczyciela – jeśli na orbicie będzie więcej fabryk – wniosek jest prosty...

Teraz, po wybudowaniu kilku niszczycieli, kilkudziesięciu czołgów i myśliwców (o ich broni pokładowej nie wspominając) tworzymy grupę typu armia (ARMY), podobnie jak tworzyliśmy poprzednie. Oglądając ekran zestawu oddziału, jest dodatkowa (w stosunku do wcześniej poznanych grup) strzałka skierowana w dół – tam można dotrzeć jednostki naziemne. Po utworzeniu jednostkę trzeba wypróbować – powinna przejść chrzest bojowy! Skieruj się więc na planetę JADE w systemie AMNESTY – jako zagarnięta JAANOSIAN-om jest na pewno zajęta przez piratów. Lot tam jednak nic nie daje! Trzeba najpierw rozpoznać teren nim się zaatakuję, więc należy posłać tam grupę satelitarną z kilkoma satelitami szpiegowskimi (po

jednym na każdą planetę wroga). Można także wystrzeliwać statki szpiegowskie – dzięki temu można poznać skład armii stacjonującej danej planecie. Kiedy rozpoznanie zostanie już przeprowadzone są dwa sposoby ataku: jeśli wokół planety orbituje jakaś armia wroga, należy kliknąć na jej ikonie oznaczonej na mapie galaktyki, po czym potwierdzić polecenie ikoną ATTACK. Po zniszczeniu armii wroga lub, gdy jej nie ma, należy kliknąć ikonie własnej armii (cały mówię o mapie galaktyki) i kliknąć ikonie GROUND WAR (tu kolejna dygresja: nagrywaj grę w fazie bitwy kiedy tylko możesz; walka przebiega losowo, więc innym razem może się lepiej (lub gorzej) skończyć).

Jeśli przeprowadzisz atak JADE, to nie powinno być tam floty kosmicznej. Zgodnie z powyższym przejdź do mapy systemu planetarnego i kliknij na ikonie własnej floty. Kiedy pojawi się ikona ataku górnej listwie, kliknij niej (tu jeszcze jedna dobra rada: walka powierzchni jest rozwiązana dziwnie – musisz wydawać polecenia poszczególnym swoim jednostkom (są dwa: przesunięcia (MOVE) i ataku (ATTACK)). Ponieważ komputer może łatwiej sterować... atakuj jednym oddziałem! I jeszcze jedno – staraj się zejść z prostej drogi. Jeśli przeciwnik będzie musiał wykonać dodatkowy skręt, to Ty nim obróci się w Twoim kierunku, będziesz miał szansę zniszczenia go!). Kolejnymi Twoimi celami powinny być bazy MORGRUL-ów planetach/księżycach w naszym systemie najeźdźców:

MIRACH.MIRACH5.MOON1,  
MIRACH.MIRACH4.MOON4,  
MIRACH.MIRACH4.MOON1,

MIRACH.MIRACH3.MOON1 i koniec MIRACH.MIRACH3. Oczywiście każdym razem będzie trudniej, więc lepiej przygotuj wiele broni... (Można zaatakować od razu główną planetę wroga, lecz często kończy się to tym, że kolonie przeciwnika znikają, Ty... nie dostajesz informacji które powinieś otrzymać!)

Pokonanie MORGRUL-ów nie jest łatwe, ale wreszcie się uda. Po zniszczeniu ich ostatniej bazy otrzymasz od nich współrzędne trzech następnych systemów: Antaresa, Oriona i Liry. Ponadto ich przywódca pojawia się w barze, po zapytaniu o niego informatora, możesz dowiedzieć się, że wykona on każdą, dobrze płatną pracę. Ponieważ nie masz chwilowo żadnych informacji które mógłby wykorzystać, to, po krótkiej rozmowie, możesz dać mu spokój.

Udaj się najpierw statkiem wyposażonym w satelity i statkiem handlowym do ANTARES3 i ANTARES2 (odpowiednio). Pierwszy n nich powinien założyć kolonię na owej planecie, drugi nawiązać kontakt z ERAN-ami – rasą mogącą dowolny sposób zmieniać swoje kształty. Baza ANTARES3 powinna być jak najtańsza – wybuduj w niej tylko elektrownię i obserwatorium astronomiczne – wykryje



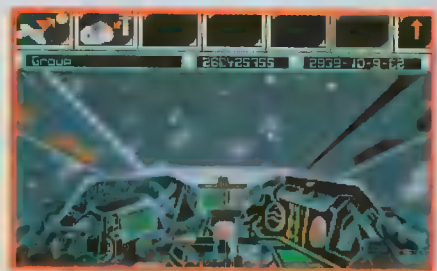
ono, iż gwiazda tego systemu jest niestabilna i wkrótce przejdzie stadium nowej. Rozkaż swojemu statkowi handlowemu (w okolicach ANTARES2), aby poleciał do ANTARES3 i zabrał kolonistów. Po drodze spotkasz się z przywódcą ERAN-ów – zgódź się zabrać ich ze sobą. Kiedy to zrobisz, jeden z nich pojawi się w barze.

W międzyczasie powinna zostać wynaleziona satelitarna elektrownia słoneczna (SOLAR PLANT). Wokół każdej Twoich kolonii może być umieszczone do pięciu z nich, co daje ogółem moc równą mocy około dwudziestu elektrowni atomowych (przy koszcie czterech) – zbuduj kilka i rozprawdaj po swoich koloniach.

Wybierz się teraz do ORIONIS2.MOON4 i LYRAE3.MOON4 statkiem zwiadowczym (satelity) i załóż tam kolonie w których pierwszą rzeczą do wybudowania będą obserwatoria astronomiczne. Zbadaj także pozostałe planety i księżyce tych systemów (jeśli chcesz, bo jeśli nie, to będziesz mógł przeczytać lokalizacje baz wszystkich obcych ras). Kiedy pojawisz się tam statkiem handlowym, dowiesz się o istnieniu Ligi (LEAGUE) zaczynającej kontakty z Tobą... od wypowiedzenia Ci wojny! Aby Twoje wysiłki nie poszły próżno, powinieneś zebrać wiele surowców i pieniędzy oraz wybudować wiele statków i czołgów, gdyż wojna będzie długa i krwawa.

Na początek trzeba raczej zacząć od jakiejś słabszej części Ligi, np. od DRUEDIAN i kolejno zniszczyć ich kolonie na: LYRAE5.MOON3, ORIONIS2.MOON1 i ORIONIS3. Jest tu pewne niebezpieczeństwo, jako że Narody (Rasy?) Ligi mogą połączyć siły, by z Tobą walczyć! Następni mogą być HIRACHI: ORIONIS1.MOON2 i LYRAE5. Kiedy i ich pokonasz, poleć do LYRAE3, gdzie spotkasz UNDORLING-ów.

Przejdź do baru, gdzie dotychczas pił samotny ERAN. Powiesz mu, że ocaliłeś jego rasę w zamian chcesz, aby ERAN-ie rozpoczęli rewolucję w Lidze. Dzięki swoim zdolnościom metamorficznym, powinni bez kłopotów oderwać

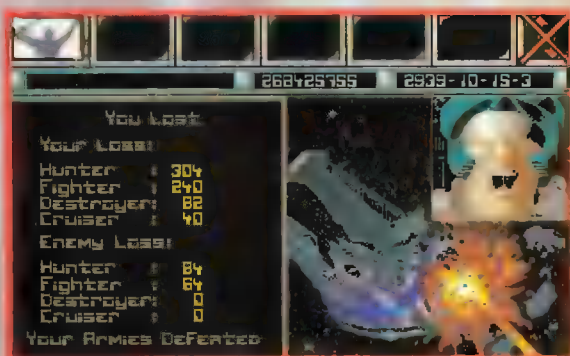


ostatnio napotkaną przez Ciebie rasę. W tym momencie zostali do pokonania jeszcze „tylko” LISONIAN-ie – najpotężniejsi członkowie, a zarazem przywódcy Ligi! Wprowadź Twoi nowi sprzymierzeńcy dostarczyli Ci plany samolotów (AIRCRAFT) służących do ataku i dział jonowych (ION CANNON) do obrony kolonii, ale i tak walka będzie długa, krwawa i wyniszczająca obie strony. Ich bazy należy niszczyć kolejno na ORIONIS2, LYRAE3.MOON1 i ostatnią, główną bazę planetarną LYRAE7. Zniszczenie ich zaowocuje przekazaniem Ci przez resztki wrogów planów krążownika (CRUISER) do lokalizacji kolejnego systemu RIEGEL.

Leć tam statkiem zwiadowczym, na jedyną widoczną planetę RIEGEL1 – odpal sondę, a znajdziesz wrak statku z dziwną bronią na pokładzie. W zapisach na statku znajdziesz wzmianki o rasie potrafiącej ukryć swoją planetę przed zwykłą obserwacją! Nowe bronie to działo plazmowe (PLASMA GUN) i samojedźna wyrzutnia pocisków (MISSILE LAUNCHER). Po pewnym czasie naukowcy opracują projekt radaru mentalnego (MENTAL RADAR), który ma odnaleźć ukryte planety. I po dłuższych poszukiwaniach tak się stanie!

Odnajdziesz planetę RIEGEL2 – SZTUCZNĄ PLANETĘ z TRZEMA SZTUCZNYMI KSIĘŻYCAMI!!! Co prędzej wyślij tam delegację (handlowcy) – poznasz tam rasę SYNONIAN, którzy będą chcieli z Tobą rozmawiać. Po





początkowej wymianie uprzejmości, dowiesz się, że renegat SYNONIAN, MXR, uciekł ich wymiarowi sprawiedliwości i opanował umysły Ziemi. To właśnie on był powodem zamieszek z roku 2616, kiedy to EXPLORER 2 musiał uciekać z Ziemi! Teraz szantażuje swoich ziomków, że zniszczy całą planetę, wraz z jej mieszkańcami, jeśli tylko zbliżą się do niego. W zamian za Twoją obietnicę powstrzymania MXR, przywódca SYNONIAN oferuje Ci tarczę energetyczną (ENERGY SHIELD) do osłony kolonii i namiary na Układ Słoneczny!

Jak rozegrać wojnę z Ziemiakami? Jest to jedna z prostszych walk, jako że dysponujesz znakomitym uzbrojeniem. Głównym powodem chwilowej zwłoki w zaatakowaniu sił przeciwnika jest, jak zwykle brak surowców. Tak naprawdę, do zniszczenia wrogich sił kosmicznych wystarczy „tylko” około trzydziestu niszczycieli i trzydziestu krążowników (nie ma sensu używać mniejszych jednostek – ziemianie dysponują tymi właśnie wielkimi okrętami, przeciwko którym broń pokładowa myśliwców jest bezradna) w pełnym uzbrojeniu. Przeciwko siłom naziemnym trzeba rzucić około sześćdziesięciu wyrzutni rakiet: kolejne kolonie należy teraz posyłać wszystkie dostępne w danej chwili pojazdy i... nie wydawać im rozkazów! W momencie kiedy przeciwnik zbliży się na odległość strzału, Twoje jednostki odpowiedzą automatycznie ogniem.

Kolejność ataku? Najlepiej zacząć od najsilniejszych flot kosmicznych, gdyż mogą przylecieć w nieodpowiednim momencie i zniszczyć Twoją flotę (lub Nową Ziemię). Podczas produkcji niezbędnych do walki statków możesz przeprowadzić zwiad – kolonie EARTHILING-ów znajdziesz na SUN.JUPITER.LEDA i SUN.JUPITER.EUROPA (tutaj też znajdują się najpotężniejsze floty wroga, gotowe do ataku na Twoją planetę, które warto wyeliminować), kolejną na SUN.MARS oraz ostatnie dwie na SUN.EARTH.MOON i, oczywiście, na SUN.EARTH. Walka, o ile przeprowadzisz ją przy pomocy sił

opisanych wyżej, nie powinna nastęrczyć Ci większych problemów.

### 3. Czy „REUNION” wady?

Oczywiście! Największą wadą dla mnie jest możliwość zaistnienia takiej sytuacji, w której nie można ruszyć dalej i trzeba zacząć grę od początku (a tak dzieje się na przykład po dokonaniu eksterminacji ERAN-ów – zgodnie nota bene z propozycją informatora z baru!). Inną, niewiele gorszą „wpadką” jest sposób transportu surowców z kolonii i stacji górniczych na macierzystą planetę – musisz wszystkie ładunki pilotować osobiście! Oznacza to, ni mniej, ni więcej, że musisz wybudować dużą flotę statków transportowych, wystarczającą do zabrania składów z jednej czy dwóch planet, by nie zanudzić się na śmierć podczas budowy niektórych elementów broni (szczególnie przy większych ich



ilościach). Na Amidze jest świetny program (niestety nie spotkałem go na PC) – „Deuteros”, gdzie ów transport rozwiązano znacznie lepiej (tzn. automatycznie – zaznacza się co komputer ma zabrać z planety, a co zawięzić tam i naciska jeden guzik). Jeszcze jednym problemem może być poruszanie się między koloniami – są na to dwa sposoby: jeden to przeskakowanie wielu arkuszy mapy, a drugi to przejście do ekranu sił planetarnych, wybranie tam odpowiedniej i kliknięcie na ikonie powierzchni (a można by na przykład dołożyć jeden ekran z listą kolonii wywoływany z głównego menu). Inną wadą, a może jedynie ciekawostką, jest zadziwiająco wysoka liczba chorych w bazach (zdarza się że potowa budynków na planecie to szpitale!). Dziwne jest również to, że nie można elegancko zakończyć działalności jednej z kolonii – jedynym sposobem na pozbycie się nierento-

wnej bazy jest... doprowadzenie do buntu załogi (zwiększenie do maksimum podatków i zburzenie budynków podnoszących jakość życia mieszkańców). Poza to można się również zakończyć grę (mówiąc szczerze, jest wprost żalospne), co jednak nie ma większego wpływu na grywalność. Na tym zakończymy zarzuty ogólne i przejdziemy do szczegółów.

W wersji PC-CD gra nie różni się NICZYM od wersji dyskietkowej (no, może jest to lekka przesada – może o jakieś 22 MB więcej miejsca na twardym dysku i kilka wersji językowych)! Nie będzie zatem ani dodatkowych animacji, digitalizowanych filmów, większej ilości, czy też lepszej jakości sampli, ale w odróżnieniu od gry zainstalowanej na HDD można je usłyszeć w intro i w zakończeniu! Mówię tutaj o pewnym szczególnym przypadku: karta dźwiękowa SoundBlasteropodobna (nie dotyczy posiadaczy Gravis, którego gra obsługuje bez żadnych emulatorów, a zatem korzysta z jej własnej pamięci) i kompresor twardego Stackera 4.0. Jeśli chcemy usłyszeć dźwięki w intro musimy mieć około 600.000 bajtów wolnej pamięci podstawowej: a schodki, które się zaczęły teraz: istnieją dwa programiki służące do umieszczenia obsługi kompresora w pamięci wyższej, ale po ich załadowaniu... program się wiesza! A bez nich – pomija intro, jako że brakuje kilku bajtów! Można je obejrzeć przy dźwięku ustawionym na AdLib albo brak karty... Tych problemów oczywiście nie ma, gdy nośnikiem programu jest CD...

### 4. Ogólnie.

„REUNION” jest bardzo dobrą grą! Dobrze przemyślany scenariusz, miła oku grafika i przyjemny dźwięk pozwalają mile spędzić przed ekranem wiele godzin. Jeśli jesteś zwolennikiem tego typu gier, to na pewno nie zawiedziesz się kupując tę gierkę, zwłaszcza jeśli jesteś posiadaczem CD-ROM-u (co najmniej „double speed”). Jedyne do czego można się przyczepić w tej znakomitej produkcji, to instrukcja. Złożona z trzech cienkich broszurek zawierających jedynie legendę, podstawowe informacje o instalacji i uruchamianiu programu; gry umieszczone zostały tu tylko czarno-białe zdjęcia ikon (i to nie wszystkich dodatków) wraz z wyjaśnieniami, brak jest jakichkolwiek wskazówek dla początkujących graczy... Jak dla mnie gra ta dostaje 5+ (byłaby celująca, gdyby nie ta instrukcja).

W oparciu o wersję na PC opracował  
Witold „WIST” Stolarski.



# LANDS OF LORE



Na północnej ścianie jest przycisk – naciśnij go, a otworzy się korytarz wiodący na północ. Wejdź na płytę (15.2) i szybko się cofnij – przelecą ogniście strzały. Skieruj się na północ i z (15.3) zabierz kilof (PICK), który może posłużyć Ci do łupania węgla i rozkopywania zawalów. Idź na wschód, do (15.4), a później na południe do (15.5) – w obu tych miejscach leżą butelki z olejem do lampy.

Idź teraz na wschód, do (15.6), naciśnij tam przycisk na północnej ścianie, a otworzy się przejście obok. Wejdź w nie i podejdź do niszy (15.7) – leży w niej srebrny klucz, po przekręceniu którego w zamku na południowej ścianie otworzy się przejście.

W (15.8) leży notatka o bliżej nieznannej treści – jeśli chcesz, możesz ją zabrać, ale nie służy ona do niczego. Idź teraz na południe i na zachód – po przejściu przez iluzję ściany – podejdź do (15.9) i otwórz leżącą tam skrzynię – leży w niej złota sztabka (GOLDEN JEWEL) i pusta butelka. Do otworu w ścianie (15.10) włóż zabrany przed chwilą klejnot – otworzą się drzwi obok. Podejdź teraz do ściany z dwoma przełącznikami (15.11) i przestaw je w położenia przeciwne. Wejdź do wózka – dojedziesz nim do pomieszczenia z przyciskiem na wschodniej ścianie (15.12), po naciśnięciu którego otworzy się przejście. Podobnie stanie się w (15.13) – wejdź w nowo otwarte przejście i dojdź do końca korytarza. Uderz teraz kilofem w ścianę, a kiedy wypadnie kawałek węgla – zabierz go.

Wróć do (15.11) i przełącz lewą dźwignię. Ponownie wejdź do wózka i jedź nim



– teraz dojedziesz w okolice (15.15), gdzie powinieneś otworzyć drzwi za pomocą wytrycha. Kiedy wejdiesz w nie, zaatakują Cię kamienne potwory – jedyną skuteczną na nie bronią (czary nie powodują u nich większych szkód) są kilofy, więc warto w nie wcześniej uzbroić drużynę. Kiedy pokonasz potwory, skieruj drużynę do schodów (15.16) wiodących na niższy poziom.

Osiągnąłeś właśnie dno kopalń – jesteś na najniższym z nich, czwartym poziomie (16.1). Spójrz na północną ścianę – jest na niej przycisk, którego naciśnięcie powoduje pojawienie się obok teleportu przenoszącego do (16.2).

Obróć się tak, aby zobaczyć przycisk na zachodniej ścianie – zablokuje on wyrzucnię kul ognistych wycelowaną w Ciebie. Naciśnij także przycisk na południowej ścianie – otworzy on przejście na południe. Skieruj się na wschód, do (16.3), gdzie po zabiciu kamiennego potwora powinieneś znaleźć jego serce – krwawy klejnot (BLOODSTONE) – który jest drugim składnikiem mikstury do uleczenia króla.

Udaj się teraz na północ, do (16.4), i poprzęcaj wszystkie dźwignie – tak, aby rękojeści skierowane były do dołu. Wejdź teraz w korytarz wiodący na zachód, aż dojedziesz do zawalu (16.5). Kiedy uderzysz weń kilka razy kilofem – uda Ci się go usunąć, a pozostaną po nim jedynie dwa kamienie. Podobnie zrób w (16.6) i wejdź w głąb otworzonego korytarza. W (16.7) leżą szczątki Orina – jego duch ostrzeże Cię przed niebezpieczeństwem. Zabierz stamtąd klucz, który posłuży Ci do otwarcia jednego z zamków drzwi niedaleko wejścia do poziomu (16.8). Kiedy już to zrobisz, skieruj się na północny wschód do (16.9), skąd musisz zabrać kółko zębate. Leży tam również list, mówiący o tym, że jest to część brakująca do uruchomienia pompy. Idź teraz do teleportu (16.10), który przeniesie Cię do (16.1). Wejdź schodami na górę, do (15.16) i skieruj się do teleportu w (15.17). Przeniesie Cię do poziomu biurowego kopalń, do (12.2).

Idź do (12.15), gdzie przy użyciu wytrychów, powinieneś otworzyć drzwi. Wejdź do pomieszczenia i uruchom maszynę parową (12.16): włóż trybik w brakujące





miejsce, otwórz drzwiczki do paleniska i wrzuć tam kawałek węgla. Zamknij drzwiczki i przesuń dźwignię – maszyna zacznie pracować i wypompuje wodę z zalanego dotychczas przejścia (14.11). Udać się tam poprzez (12.14), (13.4) i (14.1), aż dojdiesz do (14.11) – kiedy zejdziesz po schodach, znajdziesz się w (15.18), skąd wystarczy zabrać (po naciśnięciu przycisku na ścianie) klucz z niszy. Wyjdź teraz na wyższy poziom, do (14.11) i przejdź do (16.1) taką samą metodą, jak poprzednio.

Użyj ponownie teleportu, i skieruj się na południe, do (16.11). Tam włóż do zamka znaleziony ostatnio klucz i przejdź przez drzwi, które się właśnie otworzyły, aż dojdiesz do (16.12). W tym momencie zostanie uruchomiona wyrzutnia kul ognistych – musisz szybko otworzyć drzwi i wejść w korytarz. Na jego końcu, w (16.13) jest Paulson – przyłączy się do Ciebie. Pamiętaj, aby zabrać jego klucz do magicznego pola chroniącego króla!

Kiedy będziecie wychodzić, Paulson powie Ci o swoim składzie (16.14), w którym znajdziesz topór „Vixen”, tarczę (KITTY SHIELD), krasnoludzkie buty (DWARVISH BOOTS), hełm (GREAT HELMET), kostkę Valeana (którą MUSISZ KONIECZNE ZABRAĆ!), kolczugę, kielich uleczenia, trzy butelki oleju i klucz. Tęgo ostatniego użyj w (16.15), dzięki czemu będziesz miał dostęp do pomieszczenia z teleportami (16.16) – użyj północnego, dzięki czemu przeniesiesz się do (12.2). Wyjdź teraz z kopalni i skieruj się na północ, do (12.17), skąd dostaniesz się do lasu – Upper Opinwood – i znajdziesz się w (17.1).

Udać się na północ, do (17.2), skąd możesz wziąć sztylet „Assasin”, z (17.3)

butelkę eliksiru leczącego (jest ukryta wśród gałęzi na północy). Przejdź teraz na wschód do (17.4), gdzie leży kamień. Idź dalej na północ, aż dojdiesz do gniazda szerszeni (17.5), pod którym leży plaster z rojem. Tu także możesz uzyskać trzeci składnik odtrutki dla króla – weź pustą butelkę i włóż ją do gniazda. Kiedy ją wyjmiesz, będzie pełna miodu.

Wyjdź z zaułka i idź na północ, gdzie wśród gałęzi, w (17.6), jest ukryty kolejny plaster. Kiedy pójdziesz dalej i dojdiesz do (17.7), możesz wziąć kolejny pierścień uleczenia – jest ukryty w krzakach na południu. Odwróć się teraz i wejdź do alejki naprzeciwko – w (17.8) jest skrzynia zawierająca strzelającą ognistymi kulami kuszę „Valkirie”, krasnoludzką zbroję i 23 korony.

Kiedy pójdziesz na zachód, natkniesz się na Scotię (17.9) – zamknie Ci ona przejście magiczną zaporą. Kiedy czarownica zamieni się w ptaka i odleci, możesz użyć znalezionej wcześniej kostki Valeana w celu jej zniszczenia. Na razie jednak nie idź na północ, tylko podążaj dalej na zachód. W (17.10) na środku ścieżki leży kamień, na gałęziach na północnej ścianie wisi mieszek,

zawierający 10 koron. Zaraz za zakrętem, w (17.11) w krzakach leży korzeń żeńszenia. Idź dalej na południe, a kiedy tylko będzie to możliwe, skróć na zachód do (17.12), gdzie pod gniazdem owadów leży plaster z rojem. Wróć teraz do (17.13) i otwórz wytrychem skrzynię – leży w niej kolejny szafirowy miecz, magiczna różdżka (EBONY STAFF) pozwalająca na pięciokrotne rzucenie czarnej roju, niepotrzebna już, kolejna zielona czaszka i dziesięć koron. Skieruj się na północ – w (17.14) jest skrzynia zawierająca jadeitowy naszyjnik (JADE NECKLACE) zwiększający poziom zręczności (ROGUE) o jeden, 20 koron i kielich leczenia.

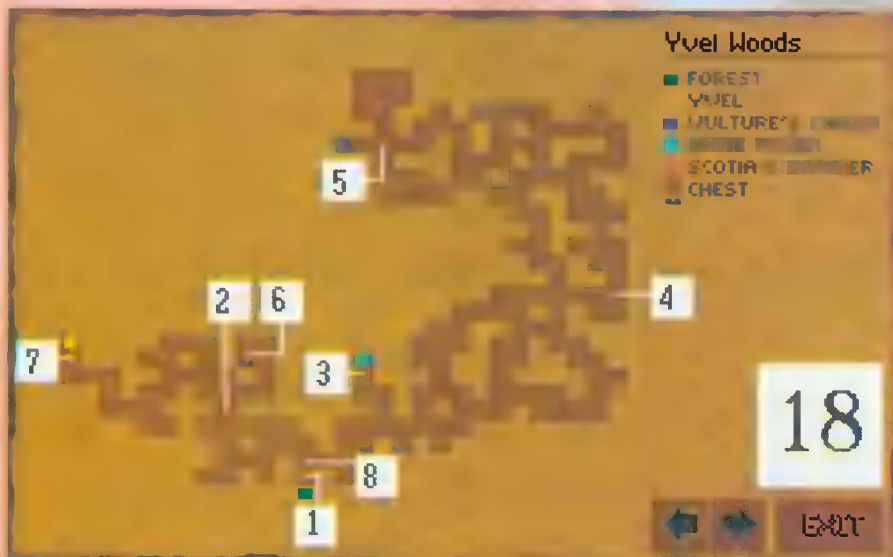
Kiedy skierujesz się na południe, natkniesz się na wejście do bagien (17.15), a po przejściu kilku kroków na zachód, w (17.16) znajdziesz, w południowej ścianie drzew, liść aloesu. W (17.17) leży kamień, a w (17.18), w ptasim gnieździe, czar roju.

Idź teraz na północ, przez (17.9) – użyj kostki Valeana, jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś – do (17.19). Po przejściu przez krótki korytarzyk, znajdziesz się w lasach miasta Yvel (YVEL WOODS), w (18.1).

Jeśli pójdziesz na północny zachód, to natkniesz się na kolejną barierę pozostawioną przez Scotię (18.2) – niestety nie masz kostki Valeana, za pomocą której mógłbyś ją zniszczyć, więc udaj się do widocznej na wschodzie Srebrnej Wieży (18.3).

Znajdujesz się w (19.1) – jeśli przejdiesz na północ, to w niszy (19.2) znajdziesz notatkę o jakimś pierścieniu (nie jest to niestety żaden z posiadanych przez Ciebie). W południowo-zachodnim rogu pomieszczenia jest rapier „Talon” (19.3), możesz go zabrać. Podejdź teraz do drzwi w zachodniej ścianie (19.4) – jest to pomieszczenie strażniczek, po pokonaniu których powinieneś znaleźć klucz (MYSTIC KEY). Zabierz go i podejdź do północnych drzwi (19.5) – otwórz je i wejdź w głąb korytarza.

Na jego końcu, w (19.6) znajdziesz gwiazdkę „Vega”. Idź teraz szybko na wschód: w (19.7) są drzwiczki – zamknij







je, a wtedy małe zielone stworki nie będą stamtąd wychodzić. Podobnie zrób w południowo-zachodniej części piętra, w (19.8) i podejź do (19.9) – włóż tam klucz do zamka i wejź do pomieszczenia, z którego zabierz kolejny klucz (19.10). Posłuż Ci on do otwarcia drzwi (19.11), z którymi jest kolejna grupka amazonek – jedna z nich posiada klucz do zamka (19.12). Jeśli naciśniesz jeszcze przycisk (19.13), to otworzą się drzwi, z którymi jest więzień – Lyle – złodziej wygnany jakiś temu z Gładstone (19.14). Pomóż mu (HELP), w zamian za co dostaniesz 2 korony i dostęp do północnej ściany – jest na niej przycisk, który otworzy niszę w zachodniej ścianie. Leży w niej pierścień, który powinieneś zabrać i włożyć do niszy (19.2), aby otworzyć ścianę obok. Kiedy wejdiesz do pomieszczenia, do którego uzyskałeś dostęp, to napotkasz tam królową amazonek – Janę (19.15).

Pokonaj ją i zabierz jej miecz „Trouble” i klucz leżący w niszy. Skieruj się teraz na północ, aż dojdiesz do (19.16). Otwórz drzwi prowadzące na zachód i wejź po schodach do (20.1), skąd zabierz klucz i wróć do (19.16). Teraz otwórz drzwi zamykające przejście na zachód – wejź po schodach, a znajdziesz się w (20.2).

Skieruj się na południe i w (20.3) otwórz zamek z pomocą klucza z (20.1). Przejdź na zachód, otwórz sobie drzwi i dojdź (kładąc różne przedmioty na płytach i cofając się) do (19.4), gdzie w niszy leży klucz. Zabierz go i opuść to pomieszczenie.

Skieruj się na południe, później na wschód i na północ, aż dojdiesz do



(20.5) – zamknij za sobą drzwi, naciśnij przycisk na zachodniej ścianie, zabierz klucz z niszy i naciskaj przyciski na zachodniej ścianie, aż pojawi się przejście i przyciski przestaną się pojawiać. Wyjź teraz przez drzwi wiodące na południe i idź do (20.6), gdzie z pomocą wytrycha powinieneś otworzyć drzwi. Wejź w nie, a one zatrzasną się z Tobą!

Włóż jeden z kluczy do zamka (20.7) i przejdź nad iluzjami pułapek: na N, E, E, N, N, W i ostatni raz na W. Zabierz teraz leżący w (20.8) klucz i naciśnij przycisk na zachodniej ścianie. Wróć do (20.7) i przejdź nad iluzją dziury do (20.9) – naciśnij tam przycisk i przejdź po iluzjach otworów do (20.10). Jest tam iluzja ściany, którą jest korytarz wiodący na północ. Idź nim, aż znajdziesz rapier „Talon” (20.11) i hełm „Prentis” (20.12). Wróć teraz do (20.7) i skieruj się na zachód, do (20.14). Otwórz drzwi za pomocą klucza i wejź w nowo otwarte przejście (20.15) wiodące na trzeci, najwyższy poziom wieży (21.1).

Zaraz po wejściu natkniesz się na ducha ostrzegającego Cię przed niebezpieczeństwem i radzącym, abyś jak najszybciej stąd uciekał. Niestety, nie

możesz zastosować się do tej rady, jeśli chcesz uratować królestwo, możesz jednak uzbroić swoich wojowników w EMERALD BLADE – jedyną (poza kostką Valeana) skuteczną broń przeciwko duchom. Jeszcze jedna rada: jeśli chciałbyś odpocząć, to rób to w tym miejscu (21.1) – jeśli coś zaatakuje Cię podczas snu, to zawsze będziesz mógł uciec na niższy poziom i odpocząć w lepszych warunkach!

Idź do drzwi naprzeciwko (21.2), otwórz je i naciśnij guzik w podłodze – otworzy się nisza, w której leży klucz. Weź go i idź do (21.3); kiedy drzwi się otworzą, wejź w korytarz i skieruj się na zachód, do (21.4) – w skrzyni leży sztylet „Fang”, leżący eliksir i 4 korony. Zabierz je i wejź w kolejny korytarz wiodący na północ – w (21.5) naciśnij przycisk na zachodniej ścianie, a otworzy się przejście wiodące na wschód. Wejź w nie i skieruj się na południe, do (21.7), przesuń ukryty przełącznik.

Pokonaj duchy, które ruszą Ciebie, po czym idź na północ (21.6) – naciśnij przełącznik, wejź w korytarzyk wiodący na wschód, przez fałszywą ścianę i idź na południe. Z (21.8) możesz zabrać skrzyni bardzo wartościowy przedmiot: długi miecz „Protector”, po czym skieruj się na północ. Wpadnij do otworu (21.9) i znajdziesz się w (20.16). Zabij minotaura, który tam przebywa (21.17), zabierz zbroję krasnoludzka, która jest w jego posiadaniu, podobnie jak i jego broń – młot „Thunder”. Podnieś także róg potwora i włóż go do otworu w ścianie (21.16), a otworzy się przejście. Znajdujesz się w okolicy, w której byłeś już wcześniej, więc bez trudu powinieneś trafić do wejścia na wyższy poziom, do



(20.15): idź do (20.11), (20.7) i stamtąd na zachód, do schodów na górę. Wejdź po nich i pokonaj znaną już Ci trasę do (21.9), lecz tym razem nie skacz już do otworu: naciśnij przycisk na wschodniej i rzuć kamieniem w kierunku zachodniej ściany, a dziura powinna się zamknąć. Idź dalej na zachód, a w (21.10) znajdziesz skrzynię. Leży w niej długi miecz „Entrophy”, a także sakiewka z 10 koronami. Kontynuuj marsz w wcześniej wybranym kierunku, po czym skieruj się na południe – za iluzją ściany, w (21.11) jest kolejna skrzynia, która tym razem zawiera krasnoludzkie buty, klucz i laskę „Tarsil”.

Idź na północ, do (21.12), użyj jednego z posiadanych przez Ciebie kluczy – otworzą się drzwi obok, za którymi w niszy (21.13) leży klucz z kości słoniowej (IVORY KEY). Jeśli pójdziesz dalej na wschód, dojdiesz do drzwi, które stwierdzą, że nie masz wiary (21.14) i nie przepuszczą Cię. Przejdź teraz po płytach (21.15) i (2.16) tak, aby ściany na

południu pozwoliły Ci na dostęp do (21.17) – w skrzyni leży szabla „Cougar” i dwa eliksiry: czerwony regenerujący zdrowie (SALVE) i niebieski – przywracający siły magiczne (BANNON'S RESERVE). Opuść teraz to piętro: wróć do (21.1), zejź do dół po schodach, idź do (20.1) i ponownie użyj schodów – tym razem do (19.16). Skieruj się teraz do (19.17), gdzie możesz otworzyć drzwi za pomocą klucza z kości słoniowej i uzyskać dostęp do schodów wiodących do piwnic. Użyj ich, a znajdziesz się w (22.1).

Przed Tobą tylko jedna droga: naprzód! Idź do (22.2), gdzie zobaczysz



poruszające się po podłodze przedmioty: złap je i poukładaj w niszach na ścianach, po czym skieruj się do (22.3), gdzie po użyciu kolejnego klucza uzyskasz przejście na południe.

Napotkasz tam staruszkę (22.4), która wręczy Ci Tygielek Wiary (CRUCIBLE OF FAITH). Weź go i skieruj się do (22.5), gdzie w niszy leżą przedmioty z (22.2): krasnoludzki hełm, szabla „Cougar” i różdżka śmierci (WAND OF DEATH) rzucająca czar zabójczego, magicznego pyłu.

Wyjdź teraz do (19.17), skąd skieruj się do (19.16). Znaną już trasą przejdź na trzecie piętro do drzwi, które wcześniej nie chciały się otworzyć (21.14). Teraz



możesz już przejść i wybrać jedną z skrzyń (21.18): w wschodniej jest

arbalet (kusza) i wielki topór „Reaper”, a w północnej krasnoludzka kołczuga, rapier „Talon” i gwiazdka „Polaris”. Wybierz sobie jedną z nich i wróć na niższy poziom. Skieruj się teraz do (20.7) i wpadnij w dziurę na północ. Znajdziesz się w (19.18), gdzie w skrzyni leży wielki hełm krasnoludów. Otwórz sobie drzwi za pomocą przycisku na zachodniej ścianie i skieruj się na północ, do (19.19). Kiedy już tam dojdiesz NAJPIERW otwórz drzwi, a PÓZNIEJ skrzynię; jest w niej butelka oleju, gwiazdka „Fire” i krasnoludzka tarcza. Zamknij drzwi, idź na północ do (19.20), gdzie otwórz sobie kluczem drzwi i podejź do Ołtarza Czystości (19.21). Złóż nim Tygielek Wiary, wejdź do niego wodę z bagien i miód z gniazda szerszeni, włóż Krwawy Klejnot i ... No właśnie! Jeszcze czegoś brakuje! Opuść tymczasem białą wieżę i idź do lasu (18.3).

Idź na zachód, do (18.4), gdzie w wschodniej ścianie drzew ukryta jest

butelka oleju. Skieruj się stamtąd na północ, gdzie w okolicach (18.5) powinieneś po pokonaniu patrolu orków znaleźć kostkę Valeana. Wróć z nią teraz do (18.2) i użyj jej na barierze Scotii, dzięki czemu droga do miasta Yvel stanie przed Tobą otworem.

Tymczasem jednak skieruj się na północny zachód, skąd ze skrzyni (18.6)



możesz zabrać tarczę (SHIELD OF STEALTH) i arbalet „Equalizer”. Kiedy już je zabierzesz, to idź do bram miejskich (18.7).

Dalszy ciąg przygód w następnym numerze.

opracowanie Witek Stolarski „Wist”  
w oparciu o wersję na PC



# DARK LEGIONS

W poprzednim numerze „Computer Studio” zamieściliśmy dokładny opis gry „Dark Legions”, charakterystyka niektórych postaci. Dzisiaj jako uzupełnienie przedstawiamy charakterystykę pozostałych wojowników biorących udział w rozgrywce. Wszystkich zainteresowanych tym opisem odsyłamy do „CS” 1/95.

▪ Templariusz (Templar) jest dzięki swym zdolnościom przydatną postacią. Potrafi on mianowicie manipulować siłami życiowymi żyjących istot. Leczy on swoim kosztem postacie znajdujące się w jego bezpośrednim sąsiedztwie, jak i podwyższa wskaźnik regeneracji życia takiej postaci o parę punktów. Właściwości te predysponują go do przebywania w grupie postaci o magicznych zdolnościach, które korzystając ze swoich możliwości, tracą zasoby życiowe w bardzo szybkim tempie. Templariusz posiada także przewagę podczas walki z niemartwymi postaciami (wampiry, fantomy, widma i zombi). Dopalać wskaźniki templariusza magicznymi pierścieniami, można uczynić go gromem z niemartwych.



## TEMPLAR

• Złodziej (Thief) jest to postać która zgodnie z nazwą powinna postępować niezbyt etycznie, tzn. plądrować ciała poległych wojowników itp. Jednak nic z tych rzeczy. Wygląda na to, że do gry został wprowadzony dla nadania jej kolorytu. Jego umiejętnością jest rozbrajanie pułapek. Jednak przy wykorzystaniu jasnowidzów może to być niepotrzebne, gdyż pułapki mogą być omijane. Ręczne rozbrajanie polega na odgadnięciu do dziesięciu symboli, których kolejność pomaga odszyfrować diagram ukazujący się przy tej okazji. Ogólnie złodziej jest słaby fizycznie. Dzięki kilku ciekawym sposobom ataku i zręczności gracza może jednak i w tej dziedzinie nieźle się spisywać. Jego możliwości zwiększają magiczne pierścienie, zwłaszcza ten podbijający siłę.



## THIEF

▪ Troll (Troll) wyróżnia się dużą żywotnością, dużą postacią i dużą siłą destrukcji. Nie radzę jednak sprawdzać stanu jego inteligencji podchodząc podczas walki zbyt blisko do niego. Można wtedy oberwać maczugą, co często kończy się śmiercią. Słabą stroną trola podczas walki

jest prędkość jego ruchów. Umożliwia to jego wrogom skuteczny atak z odległości lub przeprowadzenie szybkiego ataku, zakończonego równie szybkim odwrotem. Przy odrobinie wyczucia można jednak nie dopuścić nikogo do swego trola, biorąc w odpowiednim momencie zamach i wbijając natręta w ziemię (dosłownie). Troll ze względu na swoją powolność nie nadaje się do przeprowadzania ataku. Nie ma też po co dopalać go magiczną biżuterią, jako że sumaryczna cena za tę operację przekroczyłaby koszt zakupu innej,

wiele twardszej postaci. Ta gruboskórna kreatura ma jednak nieźle zastosowanie w defensywie, dzięki swej zdolności przeistaczania się w skałę, której nie sposób przekroczyć. Otaczając, więc opiekuna Orba trollami, następnie przeistaczając je w skały można stworzyć niezłą zaporę dla przeciwnika, któremu uda się przeźrzeć na Twoje tyły.



## TROLL

▪ Zmieniacz kształtów (Shape Shifter) posiada zdolność przemiany w dowolną inną postać. Czyni to z niego groźnego przeciwnika zwłaszcza podczas gry z dwóch graczy, gdzie przeciwnika można zaskoczyć np. pojawieniem się znikąd na jego flankach demona. Można też zmieniaczemu postaci przyciągać wroga udając słabą postać. Należy tylko uważać, by w odpowiedniej chwili zmienić kształt, żeby podczas ataku wroga nie być w postaci np. jasnowidza lub innej, również przydatnej w walce postaci.



## SHAPE SHIFTER

## VAMPIRE



Wampir (Vampire) jest istotą, która aby przeżyć, musi wysysać krew ze swoich ofiar, inaczej zginie. Wysysając krew przeciwnika powoduje spadek sił życiowych przeciwnika i jednoczesny wzrost swoich. Co jest bardzo istotne, po takiej transfuzji pacjent staje się zombim i walczy przeciwko dotychczasowym współbratynom. Operacji takiej nie przeżywa tylko wraży wampir. Jako, że krwiopijca ma ujemny wskaźnik odnowy

sił życiowych, tzn. traci on określoną porcję sił życiowych na turę, więc musi być często wysyłany w bój, aby nabrać trochę energii. Podczas walki należy sparaliżować ofiarę i wtedy rozpocząć chłęptanie krwi niej. Jako że każda postać jest sparaliżowana przez inny okres czasu, to należy uważać, by nie zapomnieć w odpowiednim momencie przerwać posiłek i zdążyć odlecieć od ofiary, która budząc się może zastosować w wampirze swój wachlarz ciosów.

Widmo (Wraith) jest kolejną postacią czerpiącą siły życiowe z swoich ofiar. W walce spisuje się jednak gorzej od swego skrzydlatego poprzednika. Spowodowane jest to niemożnością unieruchamiania przeciwnika oraz wolnym startem z miejsca postoju. Fakty te determinują jego zastosowanie do żerowania na słabszych i mniej zwinnych postaciach, które zwykle są chronione jako strategicznie ważne dla przeciwnika. Zbliżenie się do nich ułatwia widmu zdolność teleportacji, dzięki której może zabić np. wrogiego jasnowidza, do którego trzeba się przebijać przez kordon ochroniarzy. Pomimo zlikwidowania celu widmo może zginąć z powodu kontrataków.



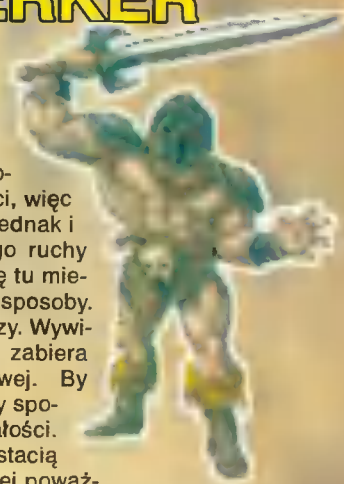
## WATER ELEMENT



Wodny żywioł (Water Elemental) jest istotą zbudowaną z czystej wody i jako taka może przebywać w zbiornikach zawierających ten składnik. Jako, że niewielu postaciom dana jest taka możliwość, to byle bajorko może być schronieniem dla żywiołu wodnego, gdzie bezpiecznie może odzyskać siły. Ponadto postać ta może przenosić się z nawodnionego miejsca na każdego innego stawu, nawet tego umieszczonego na polu przeciwnika, co jest szczególnie przydatne do przeprowadzania działań szpiegowskich i sabotażowych. Korzyści te są oczywiście dostępne tylko na mapach zawierających wodne zbiorniki. Atutem tej wodnej kreatury jest także szybkość jej poruszania się. Podczas walki wodny żywioł może bombardować przeciwnika wodnymi pociskami oraz, podobnie do orków, gwałtownie przybliżać się do niego taranując go własnym ciałem.

Berserker (Berserker) jest najtańszą postacią, co pozwala na jego zakup w dużych ilościach. Nie posiada on magicznych zdolności, więc jedynym polem do popisu pozostaje walka. Jednak i tu sprawa nie przedstawia się różowo. Jego ruchy podczas walki są raczej ospałe. Posługuje się tu mieczem, którym może atakować na trzy różne sposoby. Ostatni cios (Killing Blow) jest najefektywniejszy. Wywijając mieczem wokół siebie, Berserker zabiera przeciwnikowi sporo punktów siły życiowej. By powtórnie móc potraktować wroga w podobny sposób, należy poczekać na wzrost wytrzymałości. Przy odrobinie wprawy można tą postacią wykańczać silniejsze od siebie, przynajmniej poważnie je osłabić. Trudności mogą się pojawić przy stawianiu w szranki z postaciami posiadającymi umiejętność atakowania na odległość. Berserker często ginie podczas walki z nimi, zanim zdąży do nich dotrzeć. Swoje zadanie spełnia dobrze, budując frontową linię mającą za zadanie osłabić pierwszy atak przeciwnika.

## BERSERKER



Zwiększenie szansy przeżycia najazdu natrętów zwiększa zaopatrzenie widma w pierścieniu rejuwenizacji oraz informacja, że z dostępnych dwóch ciosów oba powodują wroga identyczny ubytek energii, ale drugi (Double Grope) daje cztery razy więcej energii.

# MULTIMEDIA NA KAŻDĄ KIESZEŃ



z firmy



**MEDIA VISION**



**PRZENOŚNY CD-ROM**  
Double Speed mogący pełnić funkcje Diskmana, czas dostępu 180ms., interface SCSI 2, kompatybilny z MPC i MPC2

Polecamy także  
- 16-bitowa karta muzyczna do notebooków PCMCIA.



**KARTA VIDEO  
PRO MOVIE STUDIO**  
- karta umożliwiająca cyfrowy zapis obrazu z połączonego magnetowidu, dysku optycznego lub telewizora w systemach NTSC, PAL, SECAM  
- zapis i odtwarzanie obrazu od 30 kl/s w rozdzielczości 320x240; możliwość wyjęcia pojedynczej klatki z filmu w rozdzielczości 640x480  
- oprogramowanie do obróbki i zapisu filmów + konwerter do formatu MACa

**ZESTAW MULTIMEDIALNY**  
- Napęd CD-ROM SCSI, Double Speed 300kB/s., czas dostępu 280 ms.  
- Karta muzyczna Pro Audio Spectrum 16-bitowa, stereo, 44 kHz, SCSI, 20. głosowy syntezator Yamaha, MIDI Interface, 100% kompatybilności z Sound Blaster Pro, Adlib, Windows 3.1, MPC, MPC2, OS/2 2.1.  
- Głośniki Labtech CS550.  
- Atrakcyjne oprogramowanie: gry i użytki - 5 krążków CD m.in.  
- Compton's Multimedia Encyclopedia  
cena detaliczna 350\$ + VAT

**POLECAMY:**  
- Profesjonalne karty graficzne TrueColor  
- Zintegrowaną kartę graficzno-dźwiękową  
- Szeroki wybór oprogramowania na CD-ROM

Poszukujemy odbiorców hurtowych na terenie kraju.  
Oferujemy korzystne warunki współpracy.



**KARTA MUZYCZNA PRO SONIC 16**  
- Interface SCSI, 44,1 kHz, Audio compression, MIDI Interface, 20-to głosowy syntezator Yamaha YMF22 (OPL-3)  
- 100% zgodności z Sound Blaster Pro, Adlib, MPC, MPC2, Windows 3.1.  
cena detaliczna 90\$ + VAT



**KARTA MUZYCZNA  
THUNDER BOARD**  
- 11-to głosowy syntezator, 8-bit DAC, Audio compression, 22 kHz, Joystick port  
100% kompatybilności z Sound Blaster, Adlib, Windows 3.1.  
cena detaliczna 35\$ + VAT

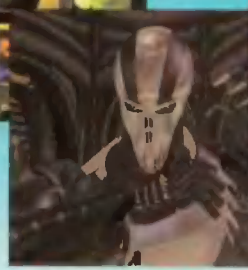
**Emarex**  
IMPORT-EXPORT

Warszawa  
Tel./fax 31-70-20

**SOFT**  
design

ul. Radziwie 13  
01-164 Warszawa  
Tel./fax 37-37-14,  
37-05-65, 37-80-43

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



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



# MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

## MUZYKA I DŹWIĘK

16 Bit Sound Master Plece  
MIDI & WAVE Workshop  
Music box 1994 New  
Music from Heaven  
Music Toolbox  
Sound Library 1  
Sound Library 2

## CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY

3D Anlmania  
Clipart Library  
Clipart Warehouse  
Corel Photo CD  
Image Library 2  
Interactive Animation Tour  
Photo Images v.1  
Photo CD Demo  
Photo Gallery  
Premier Art Vol. 1  
Premier Art Vol. 2

## SHARWARE DOS

All You Can Play  
Business Library  
CompuFix (PC-Medlc)  
Computer Reference Library  
Family Fun  
Games Galore  
MAC Info 3  
More Utilites  
Night Owl 12  
So Much Modem Madness  
Techno Tools

## WINDOWS

CD Blitz  
CICA Windows  
Fonts Platinum  
Games Platinum Windows

Home & Business Platinum  
More Fonts  
MPC Wizard 2.0  
Multimedia Mania  
Multimedia Platinum  
Publisher Vault Gold  
Publishers Platinum  
Software Vault Gold  
Win Platinum  
Windoware  
Windows 1994  
Windows Programs  
Windows Treasury

## NAUKA, WIEDZA, ENCYKLOPEDIA

Animals in Motion  
Art History Encyclopedia  
Astrology Source  
Beauty of San Francisco  
Bookshelf '94  
Cinematica  
Complete Bookshop  
Compton's Interactive Enc. 95  
Dangerous Creatures  
Dictionaries & Language  
Encarta '95  
Family Doctor  
Gardening  
Global Explorer  
Great Cities of the World  
Grolier Enc. 6.0  
Hard Days Night  
Infopedia  
Languages of the World  
Mayo Clinic  
Media Clips  
Media Euro  
Musical Instruments  
National Geographic

Our Solar System  
Photography Teacher  
Supermemo  
Syracuse Language  
Travel to Space  
Vivaldi  
Works Microsoft 3.0  
World Atlas 5.0

## GRY

7th Guest  
Adventures of Willy Beamish  
Artur's Teacher Trouble  
Betrayal at Krondor  
Chess Master 4000  
C.I.T.Y. 2000  
Conan the Cimmerian  
Conspiracy  
Creature Shock  
Critical Path  
Cyberwar  
Cyclemania  
Dawn Patrol  
Day of Tentacle  
DOOM 2  
DOOM mania III  
Dracula Unleashed  
Dragon Lore  
F-15 Strike Eagle III  
Frontier Elite II  
Gabriel Knight  
Golf Microsoft  
Gunship 2000  
Hellcab  
Horde  
INCA  
Indiana Jones & Fata Atlantis  
International Soccer  
International Tennis  
Iron Helix

Isle of the Dead  
Journeyman Project  
Just Grandma & Me  
Jutland  
King's Quest VI  
King's Quest VII  
Legend of Kyrandia  
Loom  
Lost in Time  
Lawnmowerman  
Lord of the Rings  
Mad Dog McCree  
Mad Dog McCree 2  
Man Enough  
Mega Race  
Microcosm  
Mixed up Moder Goose  
Myst  
Outpost  
Pagan ULTIMA VIII  
Panzer General  
PC Karaoke  
Police Oust IV  
Protostar  
Psychotron  
Put Put Joins the Parade  
Quantum Gate  
Quarantine  
Rabel Assault  
Return to Zork  
Reunion  
Rise of the Robots  
Sim City 2000  
Star Trek - 25th  
TFX  
UFO Enemy Unknown  
Under Killing Moon  
Who Killed Sam Rupert?  
Who Shot Johnny Rock?  
Wing Commander 3

• Atrakcyjne ceny dla  
dealerów, odbiorców

hurtowych i sklepów.

• Możliwość zamówienia  
dowolnego tytułu.

• Prowadzimy sprzedaż  
wysyłkową za zaliczeniem  
pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

**MASTER s.c.**

ul. Cybisa 4  
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47

643 81 21

fax 644 48 16

Oraz: MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,  
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,  
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

• napędy CD-ROM firm Sony  
i Panasonic

• karty dźwiękowe SoundBlaster  
i Gravis Ultrasound

• Głośniki do kart dźwiękowych

# Gry Komputerowe Computer Studio Wydanie Specjalne CS CD - ROM magazyn Multimedia

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

## Numery Archiwalne

### JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urządzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe”.

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

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza  
+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy  
+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinienes nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł.

**UWAGA!** Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza Wam się zapominać dopisać adres nadawcy!

1869	GK 6-7/94	GKB	CS 4/93
7th Guest	MM 1/94	Killing Cloud	WS 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93	King's Quest VII	CS 2/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94	Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93	Larry I	CS 2-3-4
American Revolt	GK 3/94, 5/94	Larry III	WS 2/92
Another World	CS 5-6-7	Larry 6	GK 6-7/94
B-Wing	CS 4/94, 1/95	Laura Bow 2	GK 5/94
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94	Legacy	CS 1/94, 2/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94	Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Black Crypt	CS 5/93	Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Blue Force	GK 1/93	Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95	Live & Death	CS 5-6-7
Cadaver	CS 2/93, 3/93	Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Caesar	CS 1/94, 2/94	Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Campaign 2	CS 2/94	Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Cannon Fodder	GK 5/94	Mad Dog McCree	GK 4/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7	Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Christoph Kolumbus	WS 4/94	Man Enough	MM 1/94
Chuck Rock 2	GK 1/93	Maniac Mansion 2	CS 5/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Colonization	GK 12/94	Mega-lo-Mania	CS 2/93
Colorado	CS 2-3-4	Midwinter II	CS 5-6-7
Comanche	CS 1/93	MiG-29 M	WS 4/93
Companions Of Xanth	CS 2/94	Millenium 2.2	WS 3/93
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4	Monkey Island	CS 5-6-7
Curse Of Enchantia	CS 1/93	Narco Police	CS 5-6-7
Dark Legions	CS 1/95	Oil Barons	WS 3/93
Darkseed	CS 2/93	Perfect General	WS 3/94
Detroit	CS 5/94	Pirates! Gold	CS 3/94
Dogfight	WS 2/94	Plan 9	GK 1/94
Doom	GK 3/94, 5/94	Player Manager 2	WS 4/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95	Police Quest 4	GK 5/94
Dragonsphere	CS 3/94	Populous	WS 2/92
Dune	WS 2/94, 3/94	Populous II	CS 5-6-7
Dune II	WS 4/94	Ports Of Call	WS 3/93
Eco Quest	CS 4/93	Powermonger	WS 2/92
Eksperyment „Delfin”	GK 1-2/95	Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94,

Eli	WS 3/94	Quest For Glory III	2/94
Elvira	CS 2-3-4	Quest For Glory IV	CS 7/93
Elvira II	CS 2/93, 3/93	Railroad Tycoon	GK 4/94
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93	Rebel Assault	CS 2-3-4, 5-6-7
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Red Baron	GK 6-7/94
F-117A	CS 1/93	Return Of The Phantom	WS 4/93
F-15 II	WS 4/93	Ring World	CS 6/93
F-19	CS 2-3-4	Rise Of The Dragon	GK 3/94
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7	Robin Of The Longbow	CS 3/93
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Sam & Max	WS 4/93
Fascination	CS 4/93	Search For Cetus	CS 1/94
Fetich Maya	CS 2-3-4	Settlers	GK 4/94
Fighter Bomber	WS 2/92	Settlers Df Monkey Island	CS 2-3-4
Fire Force	CS 3/93	Shadow Of The Comet	GK 10/94, 11/94, 12/94
First Samurai	CS 2/93, 3/93	Sherlock Holmes	CS 6/93
Flashback	CS 2/93	Silent Service II	CS 3/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94	Sim City	CS 2-3-4
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7	Simon The Sorcerer	WS 2/92
Freddy Pharkas...	CS 4/93	Space Crusade	CS 7/93
Frontier	WS 4/94	Space Hulk	GK 4/94
Fury Of Furies	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94	Space Hulk	GK 3/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94	Space Hulk	WS 5/93
Goblins 2	CS 1/93	Space Quest V	CS 3/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94	Storm Master	WS 3/93
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93	Supremacy	WS 3/94
Gunship	WS 2/92	Syndicate	CS 7/93
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94	Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94	Thunderhawk	CS 2-3-4
Heimdall	CS 4/93	Thunderhawk	WS 5/94
Heimdall II	CS 5/94	Tie Fighter	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94	Time Machine	CS 2-3-4
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94	Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Hero's Quest	WS 1/94	Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Hired Guns	GK 1/94	Ultima Underworld II	CS 4/94
Ice Man	CS 2-3-4	Under A Killing Moon	GK 12/94
Indiana Jones IV	CS 1/93	Universe	GK 10/94
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94	Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Ishar 3	GK 10/94	Warcraft	GK 1-2/95
		Warlords	CS 5-6-7
		Waxworks	WS 3/93
		Ween - The Prophecy	CS 6/93
		Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
		X-Wing	CS 5/93, 6/93
		X-Wing - Tour Of Duty IV	CS 3/94
		Zool	GK 1/93

WS - Wydanie Specjalne CS  
CS - Computer Studio  
GK - Gry Komputerowe

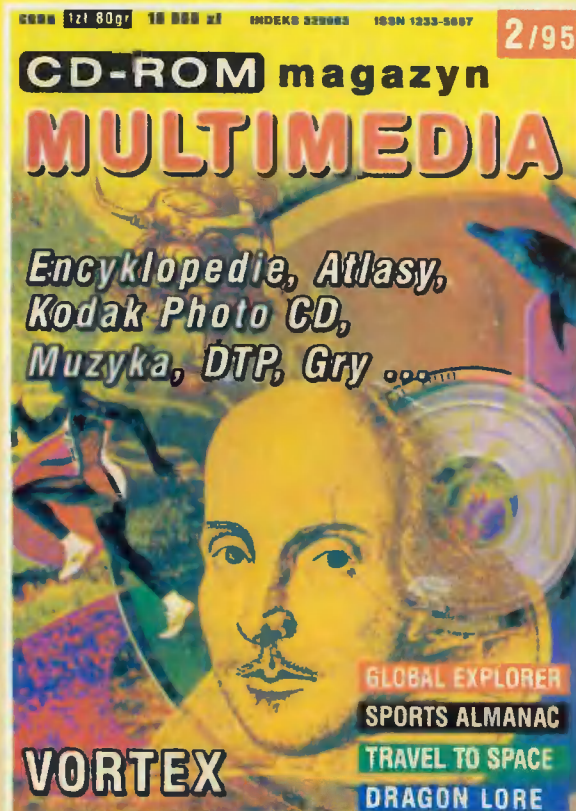
# JUŻ W KIOSKACH RUCH-u NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

## CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA

Jedynie w Polsce pismo poświęcone w całości technice multimedialnej, które wprowadzi Cię w fascynujący świat gier i programów najnowszej generacji dostępnych na krążkach CD.

Znajdziecie tu m.in.:

- **NEWS** – nowinki z kraju i ze świata
- **LEKSYKONY, ALBUMY, ATLASY** – recenzje najciekawszych wydawnictw multimedialnych o charakterze encyklopedycznym i albumowym: „Encarta '95”, „Grolier '95”, „Compton's '95”, „Cinemia '95”
- **MEDYCYNĄ** – recenzje programów z zakresu medycyny przeznaczonych dla studentów, lekarzy i na potrzeby domowe: „Mayo Clinic Family Health Book”, „Family Doctor”...
- **DTP** – recenzje krążków dla małej poligrafii i zastosowań domowych: „Fonts”, „Photo Gallery”, „Corel Professional Photos”...
- **PHOTO CD** – cykl artykułów o Kodak Photo CD, czy w Polsce wykonywane są takie usługi, ile to kosztuje; cykl artykułów pod wspólnym tytułem „Fotograficzna pracownia na biurku” o możliwościach i sposobach obróbki fotografii zapisanych w formie plików graficznych.
- **VIDEO CD** – opisy kart wizyjnych, ich typy, możliwości i sposoby wykorzystania.
- **EDUKACJA** – recenzje programów przeznaczonych do nauki: „Multimedia Language system”...
- **GRY** – recenzje najciekawszych gier na CD: „Cyberwar”, „Psychotron”, „Vortex”, „Wing Commander 3”, „Cyberia”...
- **KONKURSY** – w każdym numerze masz szansę wygrać cenne nagrody w postaci programów na CD, kart dźwiękowych... Zapraszamy do lektury.



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



## GRY KOMPUTEROWE

Miesięcznik przeznaczony dla fanatyków komputerowego szaleństwa. Znajdziecie tu recenzje, opisy i instrukcje, mapy, do najlepszych, najnowszych i tych nieco starszych gier.

W numerze marcowym 3/95 przeczytacie:

- **NEWS** – przegląd światowych nowości
- **RECENZJE** – „Heretic”, „Soccer Superstars”, „Rally Championships”, „Death Gate”, „Creatur Shock”...
- **INSTRUKCJE:**
  - „Dawn Patrol” – symulator z okresu I Wojny Światowej
  - „Teenagent” – rozwiązanie jednej z najlepszych gier przygodowych Made in Poland
  - „Aces of the Deep” – symulacja łodzi podwodnej
  - „Innocent Until Caught 2” – rozwiązanie najnowszej gry przygodowej firmy Psygnosis
  - „Mentor” – rozwiązanie najlepszej polskiej przygodówki na Amigę
  - „Dreamweb” – rozwiązanie znanej gry przygodowej na Amigę i PC
  - „Mortal Kombat 2” – rewelacyjnie przedstawiony zestaw ciosów specjalnych na PC – zdjęcia każdego ciosu i sposób jego wykonania!
- **KOMPUTERY KONTRA KONSOLE** – stały dział poświęcony nowinkom ze świata maszyn do gier: przegląd najpopularniejszych na świecie systemów gier video, recenzje gier – „Pitfall (Sega)”, „The Fidgets” (Game Boy).
- **KONKURSY** – co miesiąc do wygrania wspaniałe gry komputerowe, tym razem: „Space Pirates” CD, „Puzzle”, „Epic Pinball”, „Arnie 2”, „Strefa Ciemności”, „Świdroń”, „Fist Fighter”, „American 3D Pool”. Zapraszamy do lektury.