

Podpowiedzi do: Opowieści z Wybrzeża Mieczy · Kingpin · Discworld Noir

www.silvershark.com.pl



Nr 08/99 (20)
Wrzesień
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action

PLUS

PC PSX N64 # TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

A L I E N S
V E R S U S

PREDATOR™

Instrukcja:
Fallout

Poradniki:

Airline Tycoon

Apache-Havoc

Civilization: Call to Power cz. 2

Jagged Alliance 2

Budka Suflera

Poradnik Hackera

Tipsy

Wytrychy

Solucje:

Aliens vs. Predator

Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Corsairs

Discworld Noir

GTA: London 1969

Kingpin: Life of Crime

Requiem: Avenging Angel



Silver Shark

ISSN 1429-964X

08



771429 964907

I po wakacjach...

Jak głosi stare przysłowie, wszystko co dobre, szybko się kończy - a tegoroczne wakacje nie były tutaj niestety wyjątkiem. Co to oznacza, nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać... Ale są też i dobre strony nadchodzącej jesieni. Po pierwsze będzie chłodniej, nie będzie więc problemów z gotującym się sprzętem i zalewającym oczy potem. Po drugie szybciej nastające wieczory uwolnią nas od wszechobecnych refleksów na monitorze. A po trzecie, i najważniejsze, zbliżają się Święta, a to oznacza wysyp nowych gier!

Zanim to jednak nastąpi wypada zająć się tym, co mamy obecnie - tym bardziej, że i teraz na monotonię narzekać nie można. Zresztą zerknijcie do spisu - takiej dawki dobrych tytułów już dawno nie było!

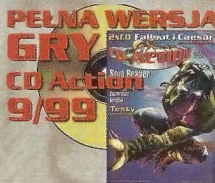
A to przecież nie koniec pasy - wystarczy zobaczyć zapowiadani na przyszły numer, który ma przeciwie szansę na równie głośne pozycje!

Na koniec, zanim skończy, pozwólcie sobie na jeszcze jedną uwagę organizacyjną. Jak już pewnie zauważyliście, sąsiednia strona znowu należy do instrukcji - Info-Plus największą popularnością się nie cieszył, więc gdy zaczęło brakować miejsca na zamieszczenie wszystkich pomocy, poległ na polu chwały. Jego reinkarnacja jest jednak jak najbardziej możliwa, ale zależy od waszego poparcia, czyli listów. Jeśli go chcecie - piszcie, jeśli nie - cóż, było, to było, ale się skończyło...

Naczelnicy (bo Tim ma niestety przerwę wakacyjną...)

PS. Bardzo wszystkich przepraszamy za zamieszczenie (wyprowadzone przez CD Action) związane z grupą Wacki. Jako zadośćuczynienie służyła ta znalazła się już na krążku sierpniowego CDA, była także przez nas wysłana pocztą elektroniczną do wszystkich, którzy o nią poprosili. Merry nadzieje, że nie zbierzecie to Waszego do nas zaufania i obłożymy bardziej przydatnymi dla Was w przyszłości.

Zawartość numeru



Instrukcje:

Fallout 03-10



Solucje:

Aliens vs. Predator 11-17
Baldur's Gate: OzWM 18-19
Requiem: Avenging Angel 20-25
Kingpin: Life of Crime 26-31
GTA London 1969 32-36
Discworld Noir 37-41
Corsairs 42-43



Poradniki:

Airline Tycoon 44-45
Apache Havoc 46-47
Jagged Alliance 2 48-52
Civilization: CTP cz.2 53-57



HACKER:

Poradnik Hackera 58
Wytrychy 59
Budka Suflera 60
Tipsy 62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Solucje i poradniki do: **Descent 3, Darkstone, Dungeon Keeper 2, MechWarrior 3, Commandos Beyond the Call of Duty** oraz **Heroes of Might and Magic VII**. Szukajcie nas w kioskach pod koniec września!!!

PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 20
Wrzesień '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Piotr Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smolinski,
Mariusz Turawski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Teżowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bądm
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

producent: Interplay

platforma: PC

FALLOUT

Po uruchomieniu gry - a sprawa jest bardzo prosta - wystarczy postępować wedle wskazówek ukazujących się na ekranie [zostaniesz zapytany o chęć zainstalowania sterownika do Direct X, co odradzamy, bo pewnie masz już nowszy i lepszy, a potem o wielkość instalacji (im więcej miejsca przeznaczysz na dysku dla gry, tym szybciej i sprawniej obsłuży ją Twój ukochany komp)] - najważniejszą i w zasadzie decydującą o przebiegu gry czynnością będzie stworzenie postaci bohatera. Gra jest o tyle fascynująca, że możesz w nią zagrać kilka razy, bowiem dla każdego ze stworzonych przez Ciebie bohaterów będzie przebiegała nieco inaczej.

GŁÓWNY BOHATER

Zaczynając grę masz do wyboru albo stworzenie od podstaw swojej postaci, albo wybranie jednej z trzech gotowych, opisanych poniżej:

Max - największy, najsilniejszy i najbardziej wytrzymały osobnik w Schronie. Kłopot w tym, że zaraz po porodzie upuści go robot medyczny, co znacznie obniżyło jego inteligencję i związane z nią umiejętności.

Natalia - wyjątkowo inteligentna, utalentowana akrobatka, ze wspaniałym refleksem i koordynacją ruchu. Jej jedynym kłopotem jest zrozumienie pojęcia cudzej własności.

Albert - charyzmatyczny przywódca niewielkiej grupy w Schronie. Potrafi pełnić rolę negocjatora pomiędzy różnymi frakcjami, jak również przekonywać do swojego punktu widzenia. Gdyby urodził się w spokojniejszych czasach, zostałaby pewnie prawnikiem.

Każdą z tych postaci można w ograniczonym zakresie przekształcać za pomocą przycisku MODIFY.

Bardziej doświadczony gracz będzie jednak chciał z pewnością mieć możliwość stworzenia własnego bohatera od podstaw za pomocą przycisku CREATE CHARACTER.

Twoja postać jest odwzorowana za pomocą szeregu charakterystyk, jak np. siła, zręczność, wytrzymałość, inteligencja, które z kolei mają wpływ na takie umiejętności, jak posługiwanie się najróżniejszymi typami broni, skradanie, naprawianie różnych przedmiotów, prowadzenie dialogów itp. Jeżeli zechcesz uzyskać dokładne informacje na temat jakichś cech lub umiejętności, kliknij na niej, a w prawym dolnym rogu pojawi się dokładny opis.

Aby stworzyć własnego bohatera, musisz:

Przydzielić pięć dostępnych punktów charakteru [CHARACTER POINTS] do wybranych przez siebie cech. Dostępne są:

Siła [Strength] - wpływa na efektywność ciosów zadawanych podczas walki wręcz oraz ilość ekwipunku, jaką może unieść postać; większa siła pozwala na używanie cięższych typów broni.

Spostrzegawczość [Perception] - wpływa np. na umiejętność strzelania z broni na większe odległości.

Wytrzymałość [Endurance] - wpływa na ilość punktów zdro-

wia i odporność na obrażenia, zatrucia i promieniowanie.

Charyzma [Charisma] - im wyższa, tym łatwiej Ci będzie komunikować się z ludźmi, przekonywać ich do swojego punktu widzenia i targować się przy zakupie ekwipunku.

Inteligencja [Intelligence] - im wyższa, tym więcej umiejętności możesz doprowadzić do perfekcji, wpływa też na ilość możliwych odpowiedzi podczas prowadzenia dialogu. Wysoka inteligencja jest ważna dla każdego typu postaci.

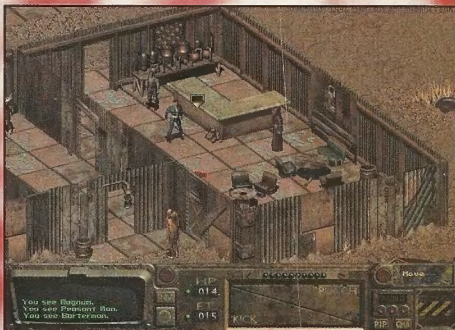
Zręczność [Agility] - wpływa na umiejętności wymagające koordynacji i opanowanie sztuk walki; szczególnie ważna dla postaci wzorowanych na złodziejach i wojownikach.

Szczyście [Luck] - trudna do zdefiniowana cecha, mająca wpływ na wiele rzeczy, generalnie rzecząc biorąc, każdemu przyda się jego odrobinka, zaś zbyt niski jego poziom może zaowocować różnymi przykrymi niespodziankami.

Istnieje również możliwość zabrania części punktów z jednej cechy i przydzielenia ich do innej, wedle własnego uznania. Żadna cecha nie może jednak spaść poniżej jednego punktu, nie zaleca się także obniżania którejkolwiek cechy poniżej czterech punktów.

Twojego bohatera charakteryzują też inne czynniki, których nie możesz bezpośrednio zmieniać, gdyż kształtują je cechy wymienione powyżej. A są to:

Punkty Zdrowia [Hit Points] - określają one, ile jeszcze możesz oberwać, zanim przeniesiesz się do Krainy Wiecznych



Łowów. Ich liczba będzie się zwiększać wraz ze zdobywaniem doświadczenia (a konkretniej, z kolejnymi poziomami zaawansowania postaci). Początkową ich ilość określa taki wzorek: $15 + (2 \times \text{Wytrzymałość}) + \text{Siła}$.

Klasa Zbroi [Armor Class] - czyli Twoja sprawność w uni-



kaniu ataków w czasie walki. Im wyższy wskaźnik AC, tym Twój przeciwnik ma mniejsze szanse na trafienie Cię. Możesz go zwiększyć zakładając różnego rodzaju zbroje. Początkowe AC jest równe Twojej Zręczności.

Punkty Akcji [Action Points] - używane są tylko w czasie walki. Wtedy każda czynność, którą wykonujesz - jak wygięcie broni, strzał, poruszanie się czy otwieranie drzwi - kosztuje Cię określoną liczbę punktów akcji, które odejmuje się od ilości, jaką posiada Twój bohater. A więc im więcej będzie ich miała Twoja postać, tym więcej będziesz mógł zrobić w czasie walki. Kiedy wyczerpiesz wszystkie punkty akcji, nie możesz już nic zrobić i musisz bezradnie czekać do następnego tury. Jednakże jeżeli np. zakończysz turę mając 4 punkty akcji, to na czas tury przeciwnika dodają się one do Twojego wskaźnika AC. Po zakończeniu tury przeciwnika wskaźnik AC wróci do pierwotnego stanu.

Maksymalny Uciążenie [Carry Weight] - to maksymalny ciężar, jaki możesz unieść. Przelicza się on bezpośrednio na wagę ekwipunku, tzn. jeżeli ten wskaźnik Twojej postaci wynosi 100, to możesz unieść 100 funtów ekwipunku. Jego początkową liczbę można obliczyć następująco: $25 + (\text{Siła} \times 25)$.

Bonus do obrażeń w walce wręcz [Melee Damage] - ilość dodatkowych punktów obrażeń, które dodają się w czasie walki (wręcz lub np. przy pomocy noża, młota czy kasteju). Np. kiedy komuś przywalisz kastetem, to do podstawowych obrażeń, jakie zadaje ta broń, doda się bonus Twojej postaci. Na stopień obrażeń zadawanych w walce wręcz ma też wpływ Siła. Początkowy bonus oblicza się odejmując od Siły swojej postaci 5, z tym, że minimalny bonus wynosi 1 punkt.

Odporność na Obrażenia [Damage Resistance] - zdolność do redukcji skutków uszkodzeń w walce. Jeśli wynosi na przykład 10%, a ty doznasz 20 punktowych obrażeń wskutek jednego ataku, w rzeczy samej skosztujeś na obrażeniach 18 punktowych. Twoja odporność na obrażenia podnosi zbroja. Początkowa odporność wynosi 0%.

Odporność na Zatrucie [Poison Resistance] - zdolność do redukcji skutków zatrucia. Cecha osobliwie ważna dla Polaka z epoki baro i wiecznych. Działa podobnie jak odporność na obrażenia. Początkowa odporność = Wytrzymałość $\times 5$. Przewidywana wartość to 25%.

Odporność na Radiację [Radiation Resistance] - zdolność do redukcji skutków napromieniowania. Działa podobnie jak odporność na obrażenia. Początkowa odporność = Wytrzymałość $\times 2$. Przewidywana wartość to 10%.

Kolejność [Sequence] - ta statystyka determinuje kolejność, w jakiej następuje osoby zaczynają swoją turę w walce. Im wyższa wartość, tym większe masz szanse wziąć się do roboty, zanim cokolwiek zacznie robić Twój przeciwnik. Początkowa wartość równa się Spostrzegawczości $\times 2$. Średnia wartość wynosi 10.

Tempo Powrotu do Zdrowia [Healing Rate] - szybkość z jaką Twoja postać odzyskuje odebrane punkty zdrowia. Jeżeli doświadczenie obrażenia i nie będziesz przerywał podróży, to pod koniec każdego dnia odzyskasz liczbę punktów zdrowia równą temu wskaźnikowi. Jeżeli będziesz odpo-

czywał, to co 6 godzin będziesz odzyskiwał liczbę punktów zdrowia równą temu wskaźnikowi.

Krytyczna Szansa [Critical Chance] - krytyczne uderzenia w walce są specjalnymi atakami, które powodują dodatkowe obrażenia lub jakiś specjalny efekt. Szansa na zadanie krytycznego uderzenia jest częściowo oparta na tym wskaźniku. Im jest on wyższy, tym większe masz nadzieje na zadanie jednego z tych specjalnych ciosów. Wyraża się go w procentach i dodaje bezpośrednio do szansy na krytyczne uderzenie. Początkowo ten wskaźnik jest równy poziomowi szczęścia, później można go zwiększyć.

Dokonawszy przydziału punktów, powinieneś

Wybrać trzy umiejętności, które uznasz za najbardziej przydatne (TAG SKILLS). W przeciwieństwie do cech charakteru, umiejętności zmieniają w czasie gry wraz ze zdobywaniem doświadczenia. Opanowanie każdej umiejętności wyrażane jest w procentach. Możesz wybrać trzy umiejętności, w których będziesz szczególnie dobry. Na początku dostaniesz +20% do każdej z tych umiejętności, a w czasie gry, kiedy będziesz dodawał do nich dodatkowe punkty przy zdobyciu kolejnego poziomu, będą one rosły dwukrotnie szybciej. Aby wybrać specjalną umiejętność, kliknij na guziku znajdującym się po lewej stronie danej umiejętności. W czasie gry będą one podkreślone innym kolorem w celu odróżnienia ich od innych. Aby ułatwić Ci wybór, poniżej przedstawiamy charakterystykę wszystkich umiejętności:

Mala Broń [Small Guns] - umiejętność obchodzenia się z pistoletami, uzł, strzelbami i karabinami. Im wyższa, tym celniej i na większe odległości będziesz mógł strzelać.

Ciężka Broń [Big Guns] - umiejętność obchodzenia się z miotaczami płomieni, ciężkimi karabinami maszynowymi (Minigun), wyrzutniami rakiet i inną bronią ciężkiego wsparcia. Osobiście uważam, że można to sobie spokojnie darować - najpierw wystarczają karabiny, a potem przeczucasz się na broń energetyczną - Anakha.

Broń Energetyczna [Energy Weapons] - umiejętność obchodzenia się z bronią laserową i plazmatyczną. Korzyści jak widać.

Walka Wręcz [Unarmed] - umiejętność robienia krzywdy bliźnim przy wykorzystaniu pięści i nóg. Im wyższa, tym większe masz szanse na skuteczne i ostateczne przywalenie przeciwnikowi.

Elokwencja [Speech] - umiejętność dogadywania się z innymi. Im wyższa, tym większe Twoje szanse na przekonanie kogoś do Twojego punktu widzenia. Kiedy istnieje możliwość, że ktoś Ci uwerzy lub nabierze się na Twój bluff, to ten właśnie wskaźnik jest brany pod uwagę. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Handel [Barter] - umiejętność handlu. W post-nuklearym świecie ludzkość powróciła do handlu wymiennego ("mił wam węgiel", "wił nam banana", Viva Mozambik, viva Polonia!). Im wyższa jest ta umiejętność, tym więcej będziesz mógł wytargować. Obniżysz też cenę, jaką trzeba Ci będzie zapłacić za towary i zwiększysz własne pieniądze, jakie będziesz otrzymywał przy sprzedaży własnego ekwipunku. Nie jest to umiejętność przydatna dla zwolenników wzbogacenia się poprzez oferowanie stronie przeciwnej kilku uncji szybkiego ołowiu w zamian za wszelkie towary (propozycja nie do odrzucenia), jednakże może się przydać postaciom bardziej nastawionym na główkowanie. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Hazard [Gambling] - opanowanie tej umiejętności pozwala Ci częściowo wygrać w grach szansy. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

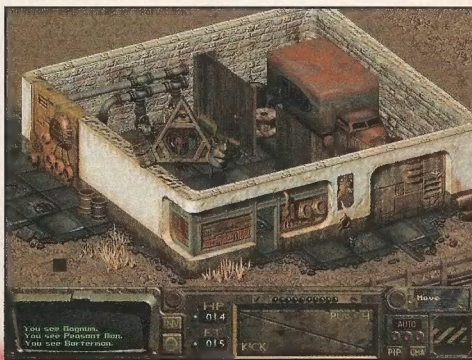
Umiejętność przetrwania w dzicy [Outdoorsman] - umie-

jętność życia w dzicy i przetrwania w nieprzyjnym środowisku (nie dotyczy to, oczywiście, środowisk takich jak wnętrza hutniczego pieca przy wytopie surowców). Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Skradanie się [Sneak] - umiejętność poruszania się cicho i niepostrzeżenie. Opanowanie tej umiejętności znacznie zmniejszy szanse zauważenia Cię przez niepowolane oczy z większej odległości. Umiejętność aktywowana ręcznie przez gracza.

Otwieranie zamków [Lockpick] - jeżeli chcesz otworzyć jakiś zamek, do którego nie posiadasz klucza, to ta umiejętność jest stworzona dla Ciebie. Posiadanie wytrycha powiększy Twoje szanse powodzenia, ale nie jest to konieczne. W grze występują dwa typy wytrychów: prymitywne i elektroniczne. Umiejętność aktywowana jest manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Kradzież [Steal] - sztuka zabierania komuś lub czemuś



czegoś bez zwracania uwagi - czyli dokonywania zmian własności nagłych, jednostronnych a niedobrowolnych. Im większy obiekt Twojego pożądanego, tym trudniejsze jest zabranie go niepostrzeżenie. To samo tyczy się próby zachaczenia kilku rzeczy na raz. Nie możesz ukraść przedmiotu, który jest aktywnie używany (np. zbroi, którą facet akurat ma na sobie). Dobrym pomysłem jest zakradanie się do ofiary od tyłu (Che! Che?!). Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Pułapki [Traps] - umiejętność rozbrajania różnych niespodzianek, które mogą Ci narobić "huku i kuku". Będziesz je znajdował dzięki swojej Sposztregawczości. Możesz też używać tej umiejętności, aby zastawić pułapkę na przeciwnika. Jednakże pamiętaj, że nastawienie pułapki jest materiałową detonacją ładunku. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza (lecz czasami i automatycznie). Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Pierwsza pomoc [First Aid] - umiejętność leczenia niewielkich ran. Możesz jej używać tylko 3 razy dziennie, trwa to też trochę czasu. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Doktor [Doctor] - bardziej zaawansowana metoda leczenia. Dzięki niej możesz opatrywać bardziej zaawansowane obrażenia i skrośne kończyny, ale nie zranienia i promieniowanie. Używanie tej umiejętności zajmuje więcej czasu. Możesz jej używać trzy razy dziennie, ale nie wpływa to na ilość aktów pierwszej pomocy. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Nauka [Science] - obejmuje umiejętność posługiwanie się komputerami, opanowanie elektroniki, mechaniki i inne zajęcia wymagające pracy szarych komórek. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza (lecz czasami i automatycznie). Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Naprawa [Repair] - umiejętność naprawy wszelkiego rodzaju urządzeń. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Teraz trzeba Ci wybrać dwie cechy szczególne - upodobania czy nawyki (TRAITS). Są to cechy charakteryzujące Cię w sposób szczególny. Nie mieszczą się właściwie w danej statystyce, nie da się też ich umiejscowić, twórcy gry nadal im więc ich własną nazwą.

Każdy nawyk ma dobrą i złą stronę - jeśli godzisz się z korzyściami, musisz też wraz z nimi przyjąć wady. Na szczęście masz tu swobodę wyboru.

Nie musisz wybierać żadnej z cech szczególnych, wybór należy do Ciebie. Decyzję jednak musisz podjąć podczas tworzenia postaci - w czasie gry nie możesz wybrać cechy szczególnej. Aby ją wybrać, kliknij mały przycisk przy nazwie cechy. Wybrane będą podświetlone.

Szybki metabolizm [Fast Metabolism] - metabolizm w Twoim organizmie przebiega dwukrotnie szybciej. To oznacza, że jesteś o wiele mniej odporny na promieniowanie i zatrucia, ale Twoje rany leczą się szybciej. Uzyskujesz +2 do Tempa Zdrowienia, ale zaczynasz z odpornością na promieniowanie i zatrucie ustawioną na 0%.

Pocziwy Misio [Bruiser] - jesteś trochę wolniejszy, ale też masywniejszy. Nie uderzasz często, ale kiedy już to zrobisz... to kłękajcie narody! Ogólna ilość Twoich punktów akcji jest zmniejszona, ale za to masz większą siłę. Dostajesz do niej bonus +2, ale tracisz 2 punkty akcji. Misio myśli nieco wolniej.

Drobna Budowa [Small Frame] - Mały, ale wariat. Może nie jesteś tak duży, jak reszta mieszkańców Schronu, ale to Ci nigdy nie przeszkadzało. Nie możesz nosić tak wiele, jak inni, ale jesteś zrzęczniejszy. Dostajesz bonus +1 do Zręczności, ale Twój maksymalny niesiony ciężar wynosi 15 x Siła.

Jednoręczność [One Hander] - jedna z Twoich rąk jest zdecydowanie sprawniejsza od drugiej (nie pytaj która i nie pytaj czemu). Jesteś świetny w posługiwaniu się bronią jednoręczną, ale broń dwuręczna jest dla Ciebie niezbyt wygodna. Masz o 40% mniejszą szansę na trafienie z broni dwuręcznej, ale za to o 20% większą na trafienie z broni jednoręcznej.

Fineza [Finesse] - masz bardzo wymyślne ataki, które wprawdzie nie czynią tyle obrażeń co zwykłe, ale masz za to większą szansę na krytyczne uderzenie. Siła Twoich ataków jest zmniejszona o 30%, ale za to szansa na zadanie krytycznego uderzenia wzrasta o 10%.

Kamikaze - nie troszcząc się o własne bezpieczeństwo działasz o wiele szybciej podczas tury w walce. To obniża Twój wskaźnik AC tylko do wartości zbroi, którą nosisz, ale za to Twój wskaźnik Kolejności wzrasta o 5.

Ciężka tupa [Heavy Handed] - Twoim atakom brak jest wymyślności, ale za to są bardzo brutalne. Rzadko zadajesz krytyczne uderzenie (-30%), ale zawsze powodujesz więcej obrażeń podczas walki wręcz (+4).

Zapaleniak [Fast Shot] - użycie broni kosztuje Cię jeden punkt akcji mniej. Nie możesz jednak dokładnie celować.

Krwawa Miazga [Bloody Mess] - jakimś dziwnym zrządzeniem losu ludzie dookoła Ciebie umierają w najbardziej krwawy sposób.

Jonasz Pechowiec [Jinxed] - dobrą wiadomością jest to, że wszyscy dookoła Ciebie mają więcej krytycznych pomyłek (wybuchają ich bronie, trafiają nie w tych, co trzeba, tracą swoje tury i inne takie); kłopot polega na tym, że to odnosi się też do Twojej osoby.

Dobrodusznosc [Good Natured] - studiwałeś mniej agresywnie umiejętności podczas dorastania. Zaczynasz z umiejętnościami walki (małe bronie, ciężkie bronie, broń energetyczna, walka bez broni i bronią białą) na niższych poziomach (-10%), ale rekompensują Ci to lepsze rozwinięte umiejętności: pierwszej pomocy, doktora, elokwencji i handlu (+20%). Jest to jednorazowy bonus.

Uzależniony [Chem Reliant] - masz dwukrotnie większą szansę popadnięcia w nałóg niż inni, ale szybciej leczysz się z jego negatywnych efektów.

Odporność na chemikalia [Chem Resistant] - chemikalia mają na Ciebie tylko połowiczny wpływ, masz też o połowę mniejszą szansę na popadnięcie w nałóg.

Noony Marek [Night Person] - czujesz się bardziej pobudzony, kiedy słońce chowa się za horyzontem. Twója inteligencja i spostrzegawczość zwiększają się w nocy, ale są przyćmione w dzień. Do każdej z tych umiejętności dostajesz +1 punkt między 18:00 a 6:00, zaś -1 w pozostałym okresie czasu.

Zreżony [Skilled] - straciłeś na poprawę Twoich umiejętności więcej czasu, niż przeciętny osobnik, masz więc więcej punktów do rozdysponowania na poprawę różnych umiejętności. W zamian za to uczysz się umiejętności specjalnych rzadziej niż inni (co cztery poziomy). Z każdym nowym poziomem oświadczenia uzyskujesz 5 punktów

Uzdolniony [Gifted] - masz bardziej niż inni rozwinięte cechy wrodzone (Siła, zręczność itd.), za to mniej czasu poświęcałeś na szlifowanie różnych umiejętności. Wszystkie Twoje cechy charakteru zyskują bonus +1, ale za to wszystkie Twoje umiejętności obniżone są o 10%. Z każdym poziomem dostajesz też o 5 punktów mniej na poprawę umiejętności.

4) wybrać wiek [AGE]. Nie wszyscy są tacy sami (i bardzo dobrze). Wiek wpływa na ich możliwości. Wiek Twojej postaci pomoże Ci lepiej zdefiniować kreowaną przez Ciebie postać. Zamieszkujejący schrony osobnicy są gotowi do wyjścia na zewnątrz w wieku lat 16 - tracąc też bożą iskrę w wieku lat 35. Możesz wybrać dowolny wiek z tego przedziału. Kliknij na guzik AGE, by z pełnego zapadu młodzika zmienić się w doświadczonego człowieka w sile wieku. W sumie ma to niezbyt wielkie znaczenie w grze - nie ma bezpośrednich korzyści ani niedogodności dla gracza.

5) wybrać płeć [SEX]. Możesz animować męczyznę lub kobietę. Będzie to miało pewne znaczenie w grze, wyboru dokonają więc po starannym namyśle. Niektóre z postaci, z jakimi przyjdzie Ci się zetknąć, będą odmiennie reagowały na samego lub samą. Raz dokonawszy wyboru, zmienić już go nie możesz (wiadomo czemu).

6) Wybór imienia [Name]. Powinno coś mówić o charakterze Twojej postaci, choć (niekoniecznie) możesz występować jako Bezimienny (None). Dobrze jest wybrać imię, od którego wrogom portki same spadają... np. Kat Bożej Ziemi, Nanoc Barbarian, Terminator lub coś w tym stylu.

Kiedy zakończysz tworzenie swojego bohatera, możesz dzięki guzikowi OPTIONS wybrać z nim kilka rzeczy.



Ekran wyboru postaci (CHARACTER SELECTION SCREEN)

Zobaczysz go po wybraniu z Menu pozycji NEW GAME. Możesz wybrać jedną z trzech postaci przygotowanych dla Ciebie przez twórców gry (guzik TAKE), zmodyfikować którąś z nich (MODIFY) lub stworzyć (CREATING) Twoją własną postać od początku (nie zalecamy tego początkującym graczom, bo nietawo przewidzieć, na jakie sytuacje natknie się bohater w grze - chyba że jesteś starym wyjadaczem i na grach zjadłeś już żęty mleczne, trzonowe i łyzy Chorych).

Guzik CANCEL wykopie Cię na powrót do Menu Głównego.

Grę rozpoczniesz po wyborze postaci. Jeśli widziałeś Nadzorcę, czy Strażnika (Overseer - jak go zwał, tak zwał) i wysłuchałeś, co ma Ci do powiedzenia, możesz go zamknąć klawiszem ESC. Grę zaczynasz przy bramie Schronu 13-tego (Vault 13). Masz zbadać najbliższe okolice i przejść się do Schronu 15. Aby tego dokonać, trzeba Ci będzie opuścić piecarnię. Postać będziesz kontrolował przez Instrumentacyjny Panel Schronu (albo Interfejs, jak brzmi jego bardziej popularna nazwa). Za pomocą Interfejsu będziesz się też komunikował ze światem gry.

EKRAN

Górna jego część to widok gry (ekran główny), na którym obserwujesz rozwój akcji. Na tym ekranie pojawia się Twój Heros i postaci nie animowane przez gracza (Non-Player Characters). Tu też wykonujesz lwią część czynności związanych z grą - łazisz tam i siam, zbierasz, co nie przybite do podłogi, nie za gorące i nie ucieka na drzewo, gadaasz z ludźmi, walczysz, otwierasz drzwi, myszkujeś gdzie się da i tak dalej.

Dolna część ekranu to Panel Interfejsu. W tej części dokonujesz działań takich jak: otwieranie kieszeni (Inventory), wybór broni do rozprawy orężnej, przejście na ekran cech animowanej przez Ciebie postaci, wybór opcji, odbiór informacji z okna dialogowego i inne.

Teraz objaśnimy, jak działa Pasek Interfejsu INTERFACE BAR.

Składa się on z następujących części:

Monitor komunikatów (DISPLAY MONITOR)

Ten monitor karmi Cię informacją zwrotną - ważną, więc jej nie pomijaj. Na szczęście możesz ją "przewinać wstecz" (kursorami strzałkami). Jeśli w czasie przeglądania informacji wstecznej pojawi się jakaś nowa, ekran automatycznie przesunie się na tę ostatnią.

Guzik zmiany aktywnego przedmiotu (SWITCH ACTIVE ITEM BUTTON)

Możesz przygotować dwa przedmioty do natychmiastowego użycia (przedmioty aktywne [Active Items]). Przygotowujesz je w Inventurze. Guzik, o którym mowa, pozwala na szybką zmianę tego, co Twój bohater trzyma w dłoni.

Guziki walki (COMBAT BUTTONS)

Gdy zaangażujesz się w bójkę, panel zakryjący ją dwa guziki (normalnie zasłonięte) odsunie się i ujawni Guziki Walki.

Koniec Kolejkii (END TURN)

Naciśnięcie tego guzika skończy kolejkę walki.

Koniec walki (END COMBAT)

Naciśnięciem tego guzika możesz podjąć próbę zakończenia walki. Jeżeli w pobliżu są stworzy żądne bójki, może Ci się to nie udać.

Zachowaj [SAVE] - jeśli chcesz zapisać stworzonego bohatera w celu zachowania go na później, wybierz tę opcję. Pojawi się okienko Save Character - nadaj imię i kliknij DONE.

Wymaż [ERASE] - jeżeli nie jesteś zadowolony z Tworzonej postaci, wybierz tę opcję. Będziesz miał szansę cofnięcia tego rozkazu, zanim postać wyładuje w koszu.

Wczytaj [LOAD] - aby wczytać postać uprzednio stworzoną, kliknij LOAD i wybierz postać z listy zapisanych.

Wydrukuj [PRINT TO FILE] - możesz sobie wydrukować wszystkie statystyki Twojego bohatera.

Na ekranie tworzenia postaci kliknij DONE, aby rozpocząć przygodę.

ZASADY OGÓLNE

Po rozpoczęciu gry możesz uniknąć przymusowego oglądania filmu naciskając ESC lub spację. Nie radzimy tego robić, jeśli wcześniej filmu nie widziałeś. Fragmenty filmowe zawierają ważną dla gracza informację.

Pierwszą rzeczą, jaką zobaczysz, jest Menu Główne (MAIN MENU).

Menu Główne - proste jak ciot łomem w ciemni. Możesz wybrać z niego rozpoczęcie nowej gry (New Game), załadować uprzednio zapisaną (Load Game), obejrzeć film wprowadzający, zobaczyć listę osób, które - dla Twojej przyjemności - narzuciły się na grę lub wyjść do systemu operacyjnego.

Film wprowadzający (INTRO)

Obejrzyj intro. Aby je przetrwać, zawsze możesz nacisnąć ESC lub spację... ale może zechcesz obejrzeć je kilka razy.

Spis pracusiów (CREDITS)

Możesz obejrzeć listę - długą niczym nóż kastyljskiego zbroja - osób, które pracowały nad programem.

Nowa gra (NEW GAME)

Tym guzikiem zaczynasz zupełnie nową grę. Jeśli zainstalowałeś Fallout przed chwilą, od tego powinienes zacząć.

Wczytaj grę (LOAD GAME)

Tym guzikiem wczytujesz uprzednio zapisaną grę z listy wcześniej zapisanych. Nie powinienes tykać tego guzika, jeśli wcześniej nie zapisales żadnej gry.

Wyjście z gry (EXIT)

Tym guzikiem wracasz do systemu operacyjnego. Nie musisz potwierdzać wyboru.

Guzik laptopu (PIPCOY BUTTON)

Naciśnięcie tego guzika ukazuje RoboCo PIPBoy 2000

Guzik postaci (CHARACTER BUTTON)

Naciśnięcie tego guzika ukazuje Ci Ekran Postaci, na którym zobaczysz aktualne statystyki Twojego bohatera.

Guzik mapy (MAP BUTTON)

Wciśnięcie tego guzika wyświetli Ci automapę (najpierw musisz tam nieśledy dotrzeć, potem uzyskasz możliwość szybkiego przemieszczenia się we wskazane miejsce).

Guzik zawartości kieszeni (INVENTORY BUTTON)

Kliknięcie na tym guziku otwiera Ci Inventory (co w walce kosztuje utratę tempa [action points]). Punkty tracisz nawet, jeśli kieszeń masz pustą jak wróż kwesterza.

Guzik opcji (OPTIONS BUTTON)

Ten guzik ukazuje Ci możliwe w danej chwili opcje.

Aktywność (ACTION POINTS)

Ten rząd światełek powie Ci, ile zostało Ci jeszcze Punktów Akcji. Punkty Akcji są w użyciu tylko podczas walki, jeśli się więc świecą, oznacza to, że zaangażowałeś się w walkę. W miarę zużywania tych punktów światła gasną. W kolejnej turze bijatki rozświecą się ponownie.

Guzik używanego przedmiotu (ACTIVE ITEM BUTTON)

Tu właśnie wyświetlają się używane przez Ciebie w danej chwili przedmioty. Lewy klik - używasz przedmiotu. Prawy klik - zmieniasz sposób użycia (tylko dla przedmiotów wielofunkcyjnych). W lewym dolnym rogu ukazuje się ilość AP, które tracisz używając danego przedmiotu. Jeżeli nie masz dość Punktów Akcji, nie możesz użyć przedmiotu. Niekiedy w rogu pojawia się mod użycia lub opcja. Dowiesz się z tego, do czego możesz użyć przedmiotu i co dzięki temu osiągniesz. Niekiedy kliknięciem możesz zmienić mod użycia (niektóre bronie można np. użyć do strzałów dokładnie mierzonych - wtedy w lewym dolnym rogu pojawi się cel). Pasek amunicji (AMMO BAR) Niektóre bronie i przedmioty mają ograniczoną ilość strzałów lub możliwości użycia. Zwracaj na to uwagę, bo pozostanie podczas walki z pustą fajurą w dłoni bywa kłopotliwe...

Wskaźnik trafień (HIT POINT COUNTER)

Wskaźnik ten pokazuje, ile Ci zostało punktów trafień. Kiedy jesteś zdrow jak ryba, licznik jest biały. Ranni mają licznik żółty. Czerwony licznik oznacza, że niewiele Ci brak do śmierci. Gdy Twoje Hit Points spadną do zera, zdychasz i gra się kończy. Powinieneś załadować uprzednio zapisaną grę albo zacząć od początku.

Wskaźnik klasy zbroi (ARMOR CLASS COUNTER)

Ukazuje klasę aktualnie używanej przez Ciebie zbroi, zależną od tego, co wybrałeś, i od Twojej postaci. Podczas walki może rosnąć lub maleć. Jeśli pod koniec kolejki masz jeszcze jakieś nadwyżki Punktów Akcji, przekształcają się w bonus klasy zbroi. Może to wyjaśnić zmiany, jakie obserwujesz.

SAVE GAME - ukazuje Ci ekran zapisu gier

EXIT - przetrzuć Cię na powrót do Menu Głównego. Otrzymasz możliwość cofnięcia tej decyzji, jeśli nie zapisałeś bieżącej gry.

LOAD GAME - Ukazuje Ci ekran gier już zapisanych i gotowych do wczytania.

PREFS - ten guzik pokaże Ci ekran preferencji

Preferencje

Kliknięcie w ten guzik wyświetli Ci listę możliwych wyborów. Jeżeli poziom głośności gry jest (wedle Ciebie) za niski lub za wysoki, lub jeśli chcesz zmienić którąś z innych opcji, powinieneś kliknąć w ten właśnie guzik. Są to ustawienia użytkownika (czyli Twoje), które po-

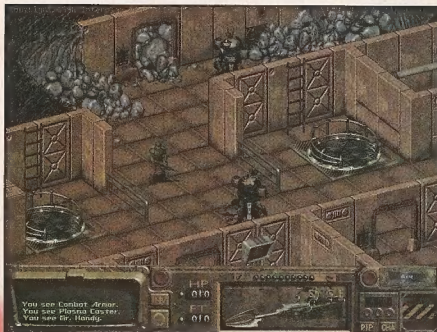
zwólą Ci na kontrolowanie lub dostosowanie do Twojej wygody niektórych aspektów gry. Jeśli nie lubisz, by z Ciebie na przykład drwiono podczas bijatki, wyłącz komentarze przeciwników. Możesz dobrać się do preferencji z paska interfejsu (wskazując guzik O) lub używając jego klawiaturowego ekwiwalentu (O) i wybierając preferencje (Preferences).

Oto lista preferencji:

Poziom trudności gry (Game Difficulty [Easy, Normal, Hard]). Możesz to bezkarnie zmienić w dowolnym momencie gry.

Poziom trudności walk (Combat Difficulty [Wimpy, Normal, Rough])

Kontroluje trudność bijatki. Wimpy - to mięczak, Normal to normalny, Rough to twardziel. Przyznaj się, jaki jesteś.



Można to zmieniać w dowolnym momencie gry.

Szybkość walki ((Combat Speed [Slider: Normal -> Fastest, Player Checkbox])

Kontroluje szybkość animacji podczas walki. Jeśli walki toczą się nieco - dla Ciebie - za szybko, ureguluj je wedle woli.

Wyzwiska podczas walki (Combat Taunts [On, Off])

Ta opcja włącza lub wyłącza wyzwiska, jakimi Cię obrażają przeciwnicy

Informacja bitewna (Combat Messages [Verbose, Brief], Verbose [Opisowe] - to informacje dłuższe i dokładniejsze, zawierające więcej szczegółów. Brief to informacja zwięzła jak biurowo.

Target Highlight [On, Off, Targeting Only] - podświetla możliwe do ostrzelania cele.

Targeting Only - podświetlenie widać jedynie wtedy, gdy używasz kursora namierzania celu.

Poziom Przemocy (Violence Level [None, Minimal, Normal, Maximum Blood]) - kontroluje ilość "morderczych" animacji oglądanych przez gracza.

Szybkość opóźnienia tekstu (Text Delay [Slider: Slow -> Normal -> Faster]) - Ta opcja pozwoli Ci kontrolować czas, przez jaki na ekranie informacyjnym pozostają wszelkie wiadomości.

Language Filter [On, Off] - powiedzmy, że ta opcja pozwoli Ci na wybór języka, nie wszyscy bowiem mają chętkę na wylustkiwanie słów grubych a obraźliwych. Ustaw wedle woli.

Bieganie (Running [Normal, Always]) - zawsze lub normalnie. Wiadomo, o co chodzi.

Poziom Audio (Master Audio Volume [Slider: Off -> Quiet -> Normal -> Loud]) - kontrolujesz poziom głośności Muzyki (Music), Efektów dźwiękowych (Sound Effects) i głośności mowy.

Poziom jasności ekranu (Brightness Level [Slider: Normal -> Brighter]) - dzięki temu będziesz mógł rozjaśnić lub przyćmić ekran.

Czułość myszy (Mouse Sensitivity [Slider: Slow -> Normal -> Faster]) - Wiadomo o co chodzi.

Koniec z preferencjami

DONE - wróć do gry

PASEK INVENTORY kontra KURSOR

Jeśli masz kursor w kształcie tarczy, przeniesienie go na pasek Interfejsu zamknie akcję i da Ci normalny kursor. Jeśli zamierzasz kogoś ostrzelać, żeby zacząć walkę, kliknij na broni pod guzikiem aktywnego przedmiotu i przeniesz kursor na pole gry. Aby przerwać atak, przeniesz kursor ponownie na pasek interfejsu.

Kursor akcji (ACTION CURSOR)

Sterujesz postacią przy pomocy Kursora Akcji, prostego symbolu, który łatwo opanować. Kursor Akcji pozwala Twojej postaci na przechodzenie z miejsca na miejsce, walkę i rozmaite działania na otoczeniu oraz manipulowanie przedmiotami. W zwykłej sytuacji masz trzy mody Kursora Akcji.

Komenda Celowania (MOVEMENT COMMAND TARGETTING)

Trzeci mod, celowanie, osiągalny jest tylko podczas walki lub kiedy usiłujesz wymierzyć broń, by spowodować walkę. By zmienić rozmiar mody, kliknij raz prawym przyciskiem myszy. Następny klik przeniesie kursor w kolejny mod.

Kursor Ruchu (MOVEMENT CURSOR)

Domyślne ustawienie kursora to kursor ruchu, zwany dalej heksagonalem lub heksam. Aby gdzieś przejść, przeniesz heks w to miejsce i kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM). Jeśli droga jest wolna, Twoja postać sama wybierze najkrótszą ścieżkę do miejsca przeznaczenia. Jeśli nie da się tam podejść, pośrodku heksa pojawi się czerwony X. Jeśli chcesz lepiej kontrolować Twoją postać, wybieraj do przejścia krótsze odcinki. Gdy zamierzasz biec, wduś SHIFT klikając LPM. Możesz zatrzymać Twoją postać w połowie drogi, klikając heksam i LPM na nowym miejscu przeznaczenia, do którego chcesz skierować Twoją postać.

Kursor Rozkazów (COMMAND CURSOR)

Spacery są miłe, ale jeśli chcesz zrobić coś konkretnego (otworzyć drzwi, pogadać z kims), musisz użyć kursora rozkazu. Użyj go do wskazania przedmiotu lub osoby. Jeśli przesuń kursor po obiekcie i pozwolisz mu tam zostać przez sekundę, obok kursora pojawi się ikona, która Ci podpowie, co możesz z tym przedmiotem (lub osobą) zrobić, jeżeli klikniesz w LPM. Nie musisz czekać na tę ikonę przed kliknięciem, to tylko podpowiedź.

Aby wykonać czynność podpowiadaną, kliknij raz LPM. Jeżeli chcesz zobaczyć, co innego możesz jeszcze zrobić, kliknij LPM i przytrzymaj wciśnięty guzik. Pojawi się kolumna ikon, ty zaś, trzymając nadal wciśnięty przycisk, przesuń kursor w górę lub w dół kolumny. Podświetlona ikona oznacza wykonaną czynność, którą uruchomisz zważając przycisk.

Zatrzymanie kursora na obiekcie (przez chwilę) ukazuje nazwę przedmiotu w oknie informacji na pasku Interfejsu niżej. Aby dowiedzieć się o przedmiocie czegoś więcej, użyj akcji "Zbadaj" (Examine)

Kursor namierzania (TARGETING CURSOR)

Po kliknięciu na guziku aktywnego przedmiotu (Active Item Button) w pasku Interfejsu, kiedy masz broń w modzie ataku, ukaze Ci się kursor celu. Będziesz niekiedy chciał w ten sposób zacząć walkę. Często zobaczysz ten kursor i podczas walki, więc się doń przywołasz. Gdy przesuńiesz go na możliwy do przyjęcia cel (faceta, któremu zionie z pyska lub zmutowanego skorpionia), pokaże się cyfra lub czerwony X. Cyfra wskazuje procentową szansę trafienia (obliczoną na podstawie takich czynników, jak oświetlenie, odległość, Twoje strzeleckie umiejętności i klasę opancerzenia celu. Czerwony X znaczy, że powinienes dać sobie spokój - nie dasz rady skutecznie trafić i basta.

Opis Ikon (ICON DESCRIPTION)

Ikony Akcji (ACTION ICONS)

Użyj/Weź (USE ITEM/GET)

Wykonanie tej akcji spowoduje zabranie przedmiotu albo użycie go do czegoś (np. otwarcia drzwi). Mały przedmiot bez trudu trafi do Twej kieszeni (Inventory). Z dużym coś trzeba będzie zrobić...

Zbadaj (EXAMINE)

Tej akcji używasz, gdy chcesz dowiedzieć się czegoś o obiekcie lub osobie. Informacja może się okazać ważna (np. ile amunicji zostało w magazynku gnata, lub jak ciężko ranny jest delikwent). Zbadać możesz niemal wszystko.

Użyj umiejętności na (USE SKILL ON)

Aby wykorzystać jakąś istotną umiejętność, możesz wybrać to właśnie działanie. Pokaże się tabela umiejętności (Skill-dex) i możesz wybrać z niej tę umiejętność, którą chcesz wykorzystać na danym przedmiocie lub osobie. Użycie ikon ogranicza logiką (nie sposób na przykład uzdrowić uszkodzony pistolet, niewiele też da czarowanie charyzmą koka w płocie). Ale gdy nie ma zastrzeżeń, możesz używać tej ikony do woli.

Porzuć przedmiot (DROP ITEM)

Możesz porzucać - oczywiście! - tylko to, co masz. Użyj tej akcji, jeśli masz mocno zajęty kieszonki albo nie chcesz dzwigać jakiegos przedmiotu, bo doszedłeś do wniosku, że już Ci się nie przyda. Uwaga! jednak, co wyrzucasz, a przynajmniej zapamiętaj gdzie - może trzeba Ci będzie tam wrócić. Zdarza się jednak, że raz wyrzucone przedmioty znikają na amen.

Obróć postać (ROTATE CHARACTER)

Niekiedy ważne jest, gdzie patrzysz. Użyj tej ikony, by obrócić postać (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Użycie tej opcji podczas walki nie powoduje straty AP.

Rozładuj amunicję (UNLOAD AMMO)

Użyj tej ikony, jeśli chcesz rozładować gnata. Działa tylko w Inventory lub na ekranie zdobywczy (Loot-Screen). Często będziesz chciał zabrać martwemu przeciwnikowi tylko amunicję, a ciężką broń zostawić, albo zmienić naboje w Twoim ukochanym gniecie. Oczywiście zmienić można amunicję tylko w broni mającej jeszcze pestki w kopycie.

Cofnij (CANCEL)

Jeżeli się rozmyśliłeś i nie chcesz wykonywać którejś z powyższych czynności, wybierz tę ikonę i wszystko wróci do stanu poprzedniego. Można to zrobić zawsze, wszędzie i w każdej sytuacji.

Porozmawiaj (TALK)

Można gadać tylko z żywymi i przytomnymi - a i to nie zawsze, nie każdy jest rozmowny. Jeśli ktoś ma sporo do powiedzenia, przemieszcz się do ekranu dialogu. Możesz niekiedy pogadać z komputerem lub myślącą maszyną. Użyj przedmiotu z Inventory na (USE INVENTORY ITEM ON)

Ta ikona pozwoli Ci na - powiedzmy - uzdrowienie kogoś medykami albo użycie wytycha na drzwiach, które się "zacięły". Wybierz cel i użyj tej ikony - a ukaze się miniaturowa wersja Inventory. Przejrzyj Inventory i wybierz odpowiedni przedmiot. Użycie banana do otwarcia drzwi nie da Ci wiele, ale podarowanie go glodnemu człowiekowi akcje do przodu.



Kieszon (INVENTORY)

Kieszon jest miejscem, gdzie trzymasz (i z którego wyjmujesz) przedmioty zabierane lub znajdowane podczas gry. Możesz nosić taką ilość rozmaitych przedmiotów, żeby nie przekroczyć własnego ciężaru. Przedmioty mają rozmaitą wagę - dowiesz się o niej badając przedmiot. Niekiedy aby wziąć jedno, trzeba Ci zostawić coś innego. Masz tu dwa kursory, Zwykły i Kursor Akcji (Inventory Action Cursor). Aby zmienić jeden na drugi, kliknij prawym przyciskiem myszy (PPM).

Kursor zwykły wygląda jak dłoń. Możesz nim podnosić lub wyrzucać przedmioty. Kliknij na przedmiocie i przytrzymaj przycisk. Przenieś kursor w pożądaną punkt i uwolnij guzik, by przenieść przedmiot w nowe miejsce. Jeśli przenosisz więcej niż jeden przedmiot, po opuszczeniu go na miejsce ukaze się nowe menu.

Klawiszami strzałek zwiększysz lub zmniejszysz ilość przenoszonych przedmiotów. Licznik startuje od 1. Jeśli chcesz przenieść wszystkie, kliknij w All. Gdy chcesz to odwołać, wybierz guzik CANCEL. Menu to pojawi się i wtedy, gdy zechcesz zostawić cały stos przedmiotów.

Jeśli przenosisz identyczne przedmioty, opadają na "stos". Przedmioty leżące na stole są nieco wygodniejsze. Na stole się ukazuje się liczba mówiąca Ci, ile tego leży na kupie. W przypadku amunicji liczba wskazuje ilość pestek, nie ilość magazynków. Zabierając amunicję ładujesz ją w magazynki, prawda?

Kursor akcji wykonywanej w kieszeni (Inventory Action Cursor) pozwala Ci na dokonywanie pewnych działań w kieszeni (Inventory), choć do tej pory (i poza tą grą) nie potrzebowałeś chyba do tego kursora. Kursor "Użyj" (USE) sprawi, że sam użyjesz przedmiotu, a kursor "Zostaw" (DROP) samoczynnie zostawi przedmiot na ziemi, w miejscu gdzie stoisz. Być może przedmiot przyniesie ktoś inny. Jeśli zostawisz przedmiot w dziźy lub na pustyni, możesz go ucałować na pogeznanie. Ekran Kieszeni (Inventory Screen) podzielono na trzy części: monitor informacji (Display Monitor), Inventory ekwipunku (Equipped Items) i lista przedmiotów (Inventory List).

Monitor informacji dostarczy Ci istotnych informacji dotyczących Twej postaci i przedmiotu, który badasz. Gdy będzie przerosił przedmioty, na monitorze będą się zmieniać dane dotyczące broni, pancerza i innych elemen-

tów Twego ekwipunku. Prze pomocy monitora możesz porównywać rozmaite typy broni.

Przedmioty ekwipunku tyczą się pancerza, jaki nosisz, i dwu przedmiotów, które przygotowałeś do aktywnego działania. Na podglądzie możesz zobaczyć, jak się z tym prezentujesz.

Lista przedmiotów pokaże Ci resztę tego, co dzwigasz. Nie są natychmiast dostępne jak przedmioty aktywne, jest to jednak istotne tylko w bitce.

Monitor Informacji Kieszeni (INVENTORY DISPLAY MONITOR)

Zaglądaając po raz pierwszy na ten ekran, lub sprawdzając cechy Twej postaci, zobaczysz wyświetloną na nim informację.

Nazwisko, imię (NAME)

Na wypadek, gdyby Ci wycięli z głowy.

Punkty trafień (HIT POINTS)

Aktualne/Maksymalne (Current/Maximum)

Krzepa, siła (ST)

Twoja krzepa, podana z modyfikacjami na radiację, chemikalia i inne efekty uboczne.

Spostrzegawczość (PE)

Stan Twojej aktualnej spostrzegawczości. Wyjaśnijmy tu może, iż angielski termin PERCEPTION odnosi się do możliwości spostrzeżenia czegoś - ktoś na przykład ma percepcję pozwalającą mu na dostrzeżenie radiacji bezpośrednio, inny natomiast spostrzeże, że został napromieniowany, dopiero gdy jego uryna zacznie świecić.

Wytrzymałość (EN)

Twoja aktualna wytrzymałość.

Charyzma (CH)

Twoja aktualna charyzma; jeśli jesteś ciekaw, dlaczego aktualna, to przypomnij sobie, że spocyno, pokryty kurzem drab o dziłkim spojreniu, z dymiącym gnatem w dłoni, nie zdoła raczej namówić dziewczyny na spacer do lasu (choć taki to w ogóle nie potrzebuje namawiać).

Inteligencja (IN)

Aktualny stan Twej inteligencji. Rano i zaspany, nie jesteś tak bystry jak konieć baba, co nieco później przychodzi Ci bez trudu, prawda?

Zręczność (AG)

Twoja aktualna zręczność (Agility).

Szczeście (LK)

Aktualne Twoje szczęście, czyli ta cecha, która jest niezbędna podczas pojedynku z jednokrójkim Bandytą. Szczęśliwy (lucky) to nie ten, co chodzi i uśmiecha się do wszystkich glupkowato, tylko ten, któremu się wszystko udaje.

Aktualnie Aktywne Przedmioty (CURRENT ACTIVE ITEMS)

W przypadku broni ukaze się zaawansowane uszkodzeń, rodzaj załadowanej amunicji, zasięg i inne istotne informacje. W przypadku innych przedmiotów zobaczysz krótki spis najważniejszych cech przedmiotu.

Klasa pancerza, zbroi (ARMOR CLASS)

Zobaczysz tu klasę zbroi (Armor Class), odporność na uszkodzenia (Damage Resistance) i krytyczne uszkodzenia (Damage Threshold - w przypadku niestychnie opancerzonego Achillesa jego damage threshold była pięta) pancerza, który akurat nosisz na grzbiecie. Normal Damage to uszkodzenia od kul, noży czy tępych obiektów (jak na przykład ta wielka, kanciasta pięść, która akurat teraz leci w stronę Twej geby). Laser Damage to uszkodzenia od ognia laserów. Fire Damage - gdy ktoś przysmyga Ci zad ogniem. Plasma Damage - tylko, gdy przeciwnik ma broń za-

awansowaną. Explosion damage - od wybuchu granatu.

Cieężar sumaryczny (TOTAL WEIGHT)

Tu się dowiesz, ile aktualnie niesiesz. Nie możesz nieść więcej, niż wynosi Twoje Obciążenie Maksymalne (Carry Weight). Jeżeli obie liczby zaczynają się do siebie zbliżać, powinienes się zastanowić, czy czegoś nie wyrzucić (Drop). Ktoś, kto tazi po okolicy objuczony niczym ciężarna oslica, niewiele zdziała.

Działania z Amunicją (AMMO ACTIONS)

Ładowanie (Loading Weapons). Możesz przeciągnąć pestki na gnata i spróbować go nabić, nie będziemy wyjaśniali takich podstawowych spraw, jak zgodność kalibru amunicji i lufy Twojego gnata. Amunicja powinna też być taka sama (nie można nabić gnata po części amunicją rozładowaną, a po części przeciwpancerń (piercing armor)). Gdy gnata nabijesz, więcej wari nie wcisnąs, co nie zawsze jest oczywiste - osobiwile dla dekruta.

Rozładowanie (Unloading Weapons). Aby rozładować gnata (obnoszenie się po okolicy z gnatem nalaadowanym i odozpieczonym przedzj czy później kończy się tym, że taki twardej sam się postzrej w klejnoty odróżniające ciocię od wuja), użyj kursora działania kieszeniowego (Inventory Action Cursor) i wybierz ikonę "Unload". Amunicja przeniesie się do Twej kieszeni. W ten sam sposób możesz rozładowywać broń z ekranu lupu (lot screen). Zamiast nosić osiem takich samych pistoletów, lepiej nosić jeden i amunicję z rozładowanych troskliwie siedmiu.

Inne akcje w kieszeni (Che! Che!) OTHER INVENTORY ACTIONS

Lista przedmiotów (Inventory List). Ostatnia część kieszeni. Długi slupek po lewej stronie ekranu. Jeśli chcesz przemieścić przedmiot na liście, weź go i przeciągnij na nowe miejsce.

Możesz układać przedmioty (identyczne) jeden na drugim w stos. Broń jest identyczna z inną tylko wtedy, gdy zawiera tyle samo (i takiej samej) amunicji.

Pojemniki (Containers). Pojemniki to takie przedmioty, w których możesz przechowywać inne (worek, plecak). Nie dają rady nieść więcej (nie redukują ciężaru), ale lepiej układać się w nich przedmioty. Jeżeli chcesz, możesz układać w nich przedmioty z głównej listy.

Aby dodać przedmiot do pojemnika, po prostu wrzuc go do środka. Wydobycie jest nieco bardziej skomplikowane. Użyj Inventory Action Cursor i wybierz ikonę Use. Podgląd zostanie zastąpiony widoczkiem pojemnika i listą jego zawartości. Jeśli chcesz wyjąć przedmiot, przeciągnij go z pojemnika. Aby zamknąć pojemnik, kliknij na jego podglądzie. Pojemników nie da się układać w stosy.

Pasek umiejętności (Skilldex) - niektóre z umiejętności są używane automatycznie, np. przy strzeleniu z broni palnej (i hucznej) używasz związanych z tym umiejętności. Jednakże niektóre umiejętności wymagają, abyś uaktywnił je ręcznie. One to właśnie umieszczone są w pasku umiejętności. Kliknij na guziku włączającym pasek, a następnie wybierz umiejętność, której chcesz użyć. Większość z nich wymaga, abyś po jej wybraniu wskazał gdzie ma być użyta, przy użyciu specjalnego kursora. Jedynie Skradanie nie wymaga wskazania konkretnego celu. Pojawia się za to napis w prawym dolnym rogu, informujący, że Twój bohater zaczął wykorzystywać tę umiejętność. Jeżeli chcesz, aby Twój bohater przestał się skradać (głupio na przykład wygląda gość, co się skrada do toalety), kliknij ponownie na tej umiejętności lub po prostu zaznij biec.

Ekran postaci (Character Screen) - ekran kieszeni daje Ci wprawdzie niewielkie informacje na temat statystyk Twojej postaci, jednakże jedynym miejscem, gdzie otrzymasz wyczerpujące dane, jest ekran postaci. Kliknij na guziku CHA, aby go włączyć. Jako że z tym ekranem zapoznałeś się już dość szczegółowo podczas wybierania postaci, opiszemy tylko nowe elementy. Na prawo od głównych

cech charakteru znajduje się kwadratowa ramka, w której znajdują się informacje na temat stanu zdrowia Twojej postaci. Pierwsza z nich to ilość punktów zdrowia. Jeżeli któraś z pozostałych informacji jest podświetlona na zielono, to znaczy, że zdarzył Ci się następujący przypadek:

1) zatrucie [poisoned] - zatrulię się jakimś świństwem. Im więcej go było, tym więcej punktów zdrowia będzie Ci ubywało co określony przedział czasu. Po pewnym czasie, kiedy Twój organizm zwalczy trucię, przedział ten będzie się zwiększał, aż zupełnie wyzdrowiejesz.

2) napromieniowanie [radiated] - niektóre stwory, z którymi walczysz, są tak napromieniowane, że kontakt z nimi przenosi część radiacji na Ciebie. Generalnie: im więcej radów wchłonie, tym będzie z tobą gorzej. Najlepiej jest jak najszybciej wyleczyć się w Schronie lub przy pomocy środków dostępnych w miastach.

3) uszkodzenie gałki ocznej [eye damage] - Twoja Spostzegawczość będzie obniżona, dopóki nie ulecysz tej rany. O wiele trudniej będzie Ci strzelać lub rzucać na dalsze odległości.

4) skrócenie jednej z kończyn [crippled arm, crippled leg] - w przypadku rąk będzie to niemożliwe korzystania z broni dwuręcznej, zaś skrócona noga spowoduje, że poruszanie się będzie kosztowało Cię więcej punktów akcji, nie będziesz też mógł biegać.

PERSONAL DAMAGE EFFECTS

Pod głównymi cechami charakteru znajduje się mała ramka, informująca o obecnym poziomie [level] Twojej postaci, zdobytej liczbie punktów doświadczenia [exp], oraz ilość punktów, którą musisz jeszcze zdobyć, aby uzyskać następną poziom [next level].

Punkty doświadczenia dostajesz za każdego ukatrupionego przeciwnika (im twardej twardsz, tym więcej punktów) bądź za wykonanie jakiegoś zadania. Kiedy uzyskasz liczbę punktów potrzebną do następnego poziomu, awansujesz. Zwiększa się wtedy liczba Twoich punktów zdrowia, otrzymujesz też do rozdysonowania określoną liczbę punktów na poprawę umiejętności. Kliknij wtedy na umiejętność, którą chcesz polepszyć, i przy pomocy guziczka z plusem ustaw je na odpowiednim poziomie (oponowanie żadnej umiejętności nie może przekroczyć 200%). Trzy wybrane przez Ciebie na początku gry umiejętności rosną dwukrotnie szybciej. Po rozdysonowaniu wszystkich punktów naciśnij klawisz DONE, aby zaakceptować zmiany.

W lewym dolnym rogu ekranu znajdują się będzie okno z trzema zakładkami - listą Twoich specjalnych umiejętności [perks], kamą [karma] oraz statystyką ukatrupionych wrogów [kills].

SPECJALNE UMIEJNOŚCI

[perks] - co trzy lub cztery poziomy doświadczenia masz możliwość wybrania nowej specjalnej umiejętności dla Twojego bohatera. Im wyższy poziom, tym ciekawsze możliwości. Niektóre perks możesz wybrać kilka razy, zwiększając tym samym oponowanie danej umiejętności i korzyści z niej płynące. Perki mają też specjalne wymagania, które muszą być spełnione, zanim będziesz mógł danego per-

ka wybrać. Ponizej przedstawiamy listę perków i ich opis. Punkty akcji (Action Boy) - każdy taki perk doda Ci jeden punkt akcji, który będziesz mógł wykorzystywać w czasie walki.

Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 5, Poziom 12.

Przyjaciel zwierząt (Animal Friend) - zwierzęta nie atakują Cię, chyba że czują się zagrożone albo zaatakujesz je pierwszy. Co dokładnie można zdefiniować w post-nuklearnym świecie jako zwierzę, pozostaje kwestią dyskusyjną.

Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Inteligencja 5, 25% umiejętności Outdoor-sman, Poziom 9



Czułość [Awareness] - masz większe szanse na zauważenie czegoś istotnego. Każdy taki perk da Ci większą ilość informacji, kiedy będziesz coś oglądał, doda Ci też Spostzegawczości na te potrzeby.

Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostzegawczość 5, Poziom 3

Lepsze krytyczne [Better Criticals] - ciosy krytyczne zadawane przez Ciebie w walce są bardziej miazdzące. Dostajesz bonus 20% do obrażeń wywołanych takim atakiem. Nie wpływa to na szansę zadania ciosu krytycznego.

Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Spostzegawczość 6, Szczęście 6, Zręczność 4, Poziom 9

Extra ataki w walce na pięści [Bonus HtH Attacks] - nauczyłeś się uderzać szybciej. Cios pięścią kosztuje Cię jeden punkt akcji mniej.

Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 6, Poziom 6

Silniejsze ataki [Bonus HtH (Hand to Hand) Damage] - każdy taki perk dodaje Ci 2 punkty więcej do obrażeń zadawanych pięścią lub nogą.

Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 6, Siła 6, Poziom 3

Dodatkowy ruch [Bonus Move] - za każdego takiego perk-a dostajesz 2 więcej punkty akcji. Możesz je jednak przeznaczyć tylko na ruch.

Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 5, Poziom 6

Dodatkowe obrażenia w walce na odległość [Bonus Ranged Damage] - każdy taki perk dodaje Ci 2 punkty do obrażeń zadawanych bronią lotną (bronią palną, nożem, włócznicą, granatami)

Możliwa ilość wyborów - 2
Wymagania - Zręczność 6, Szczęście 6, Poziom 6

Szybkostrzelność [Bonus Rate of Fire] - ten perk pozwala Ci na szybsze podłaganie za spust, nie walywając na cel-

ność strzału. Każdy strzał lub rzut kosztuje Cię jeden punkt akcji.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 7, Inteligencja 6, Spostrzegawczość 4, Poziom 9.

Kult osobowości [Cult of Personality] - negatywna reputacja nie wpływa na rozmowę z ludźmi dobrymi, zaś pozytywna na rozmowę z bandytami. Wszyscy Cię lubią.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Charyzma 10, Poziom 12

Unikacz [Dodger] - każdy taki perk doda 5% do Twojego współczynnika AC.

Możliwa ilość wyborów - 2

Wymagania - Zręczność 4, Poziom 9

Pierwszeństwo [Earlier Sequence] - każdy taki perk dodaje Ci +2 do szansy rozpoczęcia ruchu przed przeciwnikami.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Spostrzegawczość 6, poziom 3.

Wiedukowany [Educated] - każdy taki perk doda Ci 2 punkt możliwości do rozdysponowania na polepszenie umiejętności po zdobyciu kolejnego poziomu.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Inteligencja 6, Poziom 6

Empatia [Empathy] - studiowałeś zachowania innych ludzi i ich reakcje na swoją osobę. Będziesz widział, jak reaguje na Ciebie osoba podczas ważnej rozmowy.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Spostrzegawczość 7, Inteligencja 5, Poziom 6

Poszukiwacz [Explorer] - dzięki temu perkowi masz większe szanse na znalezienie bonusowych lokacji lub osobników.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 9

Szybsze zdrowienie [Faster Healing] - każdy taki perk dodaje Ci +1 do tempa zdrowienia.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Wytrzymałość 6, Poziom 3

Dziecko kwiat [Flower Child] - dzięki temu perkowi masz o połowę mniejszą szansę na uzależnienie się od jakichś chemikaliów.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Wytrzymałość 5, Poziom 9

Odkrywca fortuny [Fortune Finder] - masz talent do odnajdywania fortuny. Będziesz ją znajdował losowo na pustyni.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Szczęście 8, Poziom 6

Przyjaźni wrogowie [Friendly Foe] - dzięki temu perkowi członkowie Twojej drużyny podczas walki są podświetleni na zielono.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Spostrzegawczość 4, Poziom 6

Duch [Ghost] - Twoja umiejętność Skradania jest po zmroku zwiększona o 20%.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Skradanie 60%, Poziom 6

Uzdrowiciel [Healer] - każdy taki perk doda Ci od 2 do 5 punktów zdrowia więcej do ilości punktów uleczonych przy pomocy umiejętności Doktora lub Pierwszej pomocy.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Spostrzegawczość 7, Zręczność 6, Inteligencja 5, Pierwsza pomoc 40%, Poziom 3

Haj, rup! [Heave Ho!] - Każdy poziom "hejrupa" doda Twoim rzutom bronią +2 punkty siły, ale tylko w określonym zasięgu. Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Poziom 6

Życiodawca [Lifegiver] - każdy taki perk doda Ci 4 punkty zdrowia.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Wytrzymałość 4, Poziom 12

Mistrz złodziei [Master Thief] - jednorazowy bonus +10% do umiejętności Skradania, Otwierania Zamków, Kradzieży i Pulapek. Okradaj bogatych i wspomagaj samego siebie.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 12

Handlowiec [Master Trader] - perk ten daje Ci 25% zniżki przy zakupie towarów.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Charyzma 7, Wymiana 60%, Poziom 9

Medyk [Medic] - ten perk da Ci jednorazowy bonus +20% do umiejętności Pierwszej Pomocy i Doktora. Umiejętności uzdrawiania są wszędzie cenione (Jeśli nie wierzysz, poczekaj, aż Cię rozboli ząb).

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 12

Mentalna blokada [Mental Block] - zdolność odciąć się od świata zewnętrznego. Niektórzy politycy robią to bez rozmyślań w sobie specjalnych umiejętności.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 15

Pewniejsze krytyczne [More Criticals] - każdy taki perk zwiększa o 5% Twoje szanse na zadanie ciosu krytycznego.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Szczęście 6, Poziom 6

McGyver [Mr. Fixit] - ten perk doda Ci jednorazowy bonus +20% do umiejętności Reparatcji i Nauki.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Poziom 12

Mutacja [Mutate] - radiacja Cię zmutowała. Jeden z Twoich nawyków [TRAITS] zmienił się w coś innego.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 9

Tajemniczy niezajomy [Mysterious Stranger] - dzięki temu perkowi podczas walki pomaga Ci tajemnicza postać.



Jednakże kiedy w którejs z potyczek polegnie, nie spodziewaj się spotkać go znowu.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Szczęście 7, Poziom 6

Widzenie w ciemności [Night Vision] - każdy taki perk zmniejszy poziom ciemności wokół Ciebie o 10%.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Spostrzegawczość 6, Poziom 3

Odnajdywacz Ścieżek [Pathfinder] - każdy taki perk przyspieszy szybkość poruszania się po pustyni o 25%.

Możliwa ilość wyborów - 2

Wymagania - Wytrzymałość 6, 40% umiejętności Outdoorsman, Poziom 6

Złodziejaszek [Pickpocket] - dzięki temu perkowi nie musisz się przejmować wielkością kradzionego przedmiotu ani też stroną, z której zachodzisz oliarę.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 8, 80% umiejętności kradzieży, Poziom 9

Osobowość [Presence] - dzięki każdemu takiemu perkowi stosunek innych ludzi do Twojej osoby polepsza się o 10%.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Charyzma 6, Poziom 3

Organizacja [Quick Pockets] - każdy jeden taki perk zmniejsza o 1 ilość punktów akcji potrzebnych do zajęcia do Inwentary w czasie walki.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Zręczność 5, Poziom 3

Oporność na promieniowanie [Rad Resistance] - każdy taki perk polepsza Twoją oporność na promieniowanie o 10%.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Wytrzymałość 6, Inteligencja 4, Poziom 6

Tropiciel [Ranger] - każdy taki perk obniża Twoje szanse na spotkanie wrogich osobników podczas podróży przez pustynię.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Spostrzegawczość 6, Poziom 6

Zwiadowca [Scout] - ten perk zwiększy zasięg odkrywanej podczas poruszania się po pustyni mapy o jeden kwadrat w każdą stronę.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Spostrzegawczość 8, Poziom 3

Zbieracz [Scrounger] - ten perk podwoi liczbę znajdowanej podczas losowych zdarzeń amunicji.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Szczęście 8, Poziom 9

Sokole Oko [Sharpshooter] - za każdy poziom tego perkowi dostajesz +2 punkty premii do spostrzegawczości przy określeniu odległych celów. Łatwiej Ci strzelać na duże odległości.

Możliwa ilość wyborów - 2

Wymagania - Spostrzegawczość 7, Inteligencja 6, Poziom 6

Cicha śmierć [Silent Death] - kiedy skradając się uderzysz kogoś pięścią w tył ciała, wyrządzasz podwójnie obrażenia.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 10, 80% umiejętności skradania się, Poziom 18

Cichy biegacz [Silent Running] - skradając się możesz biec.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 6, 50% umiejętności skradania się, Poziom 6

Rzeźnik [Slayer] - w walce na pięści wszystkie Twoje ciosy to ciosy krytyczne.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 8, Siła 8, 80% umiejętności walki wręcz, Poziom 18

Gadulka [Smooth Talker] - każdy taki perk zwiększy Twoją inteligencję używaną na potrzeby rozmowy o 1.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Inteligencja 4, Poziom 3

Pożeracz węż [Snakeater] - dzięki temu perkowi Twoja oporność na truciźną wzrasta o 25%.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Wytrzymałość 3, Poziom 6

Snajper [Sniper] - dzięki temu perkowi każde cenne trafienie na większą odległość będzie cięsem krytycznym, jeżeli będzie sprzyjało Ci szczęście.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Zręczność 8, Sposrządzawczość 8, 80% umiejętności korzystania z malych broni, Poziom 18.

Mówca [Speaker] - dzięki temu perkowi dostajesz jednorazowy bonus +20% do umiejętności Mowy i Handlowania. Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 12

Mul [Strong Back] - każdy taki perk pozwala Ci nieść do datkowe 50 funtów ekwipunku.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Siła 6, Wytrzymałość 6, Poziom 3

Survivalista [Survivalist] - każdy taki perk zwiększa Twoją umiejętność Outdoorsman na potrzeby przycyca na pustyni o 20%.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Inteligencja 6, Wytrzymałość 6, 40% umiejętności Outdoorsman, Poziom 3

Samouk [Swift Learner] - każdy taki perk doda Ci 5% więcej punktów doświadczenia dostawanych za jakiegokolwiek dokonania.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Inteligencja 4, Poziom 3

Dodatkowe opanowanie umiejętności [Tag] - możesz wybrać sobie dodatkową umiejętność, której będziesz się uczył dwukrotnie szybciej [TAG SKILL]. Jej opanowanie wzrosnie też automatycznie o 20%.

Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Poziom 12

Twardziel [Toughness] - dzięki każdemu takiemu perkowi o 10% wzrasta Twoja odporność na obrażenia.

Możliwa ilość wyborów - 3

Wymagania - Wytrzymałość 6, Szczęście 6, Poziom 3

Karma - to, czy byłeś dobry, czy zły w czasie gry, jest odwzorowane tutaj. Wszystkie postacie mają jakąś tam reputację. Na początku wynosi ona 0. Jeżeli będziesz prawy i dokonywał będziesz szlachetnych czynów, Twoja reputacja będzie rosła. Jeżeli zaś wszystkich dookola pozabijasz, niezłym ogarnięty szaleem golibroda, będzie ona spadała. Reputacja będzie kształtowała reakcję innych ludzi w stosunku do Twojej osoby. Np. jeżeli będziesz miał niską reputację i będziesz chciał rozmawiać z ludźmi dobrnymi, nie będzie Ci szło najlepiej, ale za to dogadasz się z bandytami.

Statystyka zabitych przeciwników [kills] - będą tu wymienione rodzaje przeciwników wraz z dokładną liczbą zabitych.

PERKOWY

Znajdujący się na Twoim nadgarstku minikomputer jest bardzo przydatny w wielu sytuacjach. Aby go uruchomić, kliknij przycisk PIP. Ekran, który się pojawia, zawiera następujące opcje:

Budzik - w lewym górnym rogu znajduje się aktualna data oraz żółta ikonka budzika. Jeżeli chcesz odpocząć albo przyspieszyć czas co określonej godziny, kliknij na niej, a następnie wybierz odpowiadający Ci okres czasu. Możesz też wybrać opcję "Do czasu wyleczenia" [Until healed], co spowoduje, że Twój bohater będzie odpoczywał tak długo, aż będzie w pełni sił.

Kartka - jeżeli masz jakieś wyjątkowo ważne zadanie do wykonania, będzie ono wypisane w tym miejscu.

Status - po kliknięciu na tym guziku, na ekranie po prawej stronie pojawi się spis miejsc, które odwiedziłeś. Jeżeli klikniesz na którymś z nich, pojawią się wypunktowane zadania, o których w danym miejscu się dowiedziałeś i które masz wykonać. Jeżeli już to zrobiłeś, punkt będzie skreślony.

Mapy [Automaps] - po kliknięciu na tym guziku na ekranie po prawej stronie pojawi się spis miejsc, które odwiedziłeś. Jeżeli klikniesz na którymś z nich, pojawi się mapa obszaru, który w danej lokacji odkryłeś. Innym sposobem zobaczenia mapy jest naciśnięcie guzika MAP na głównym ekranie, jednakże wtedy będziesz mógł oglądać tylko mapę lokacji, w której się obecnie znajdujesz.

Archiwum [Archives] - tu będziesz mógł obejrzeć sobie jeszcze raz animacje, które już widziałeś podczas gry, a także inne ważne dokumenty, które zgromadziłeś.

Wyjście [Close] - powrót do gry.

WALKA

Kiedy wszelkie inne sposoby zawiodą, należy odwołać się do rozwiązań siłowych. Jak już wcześniej było powiedziane, w Fallout walka prowadzona jest w systemie turowym. Najczęściej zaczyna się ona, kiedy ktoś Cię zaatakuje. Może też jednak się zacząć, kiedy ty zdecydujesz się pierwszy otworzyć ogień. Tak czy siak, w prawym dolnym rogu ekranu otworzy się zamknięte do tej pory okienko zawierają-

Aby zaatakować kogoś, musisz najpierw wsadzić do lapy bohaterowi broń, której chcesz użyć (chyba że zechcesz walić gołymi rękami). Broń ta pojawi się wtedy w dużym prostokątnym oknie na dole ekranu. Klikając na nim prawym przyciskiem myszy będziesz zmieniał tryby - strzał (lub rzut, cios, zamach, pchnięcie czy kopniak) nie celowany, celowany, seria (jeżeli jest ona możliwa dla danej broni) i przeladowanie broni (jeżeli jest to możliwe; Maczuga - na przykład - przeladować się nie da). Każda z tych czynności kosztuje określoną ilość Punktów Akcji, podawaną w lewym dolnym rogu okienka. Ilość posiadanych jeszcze przez Ciebie Punktów Akcji podana jest w postaci świecących, zielonych światełek nad okienkiem. Kiedy wybierzesz potrzebny Ci tryb, kliknij na okienku lewym guzikiem myszy. Kursor zamieni się wtedy w celownik, który musisz naprowadzić na swój cel. Pojawi się wtedy prawdopodobieństwo trafienia w procentach. Kliknięcie spowoduje rozpoczęcie ataku. Jeżeli wybrałeś atak celowany, to po kliknięciu na przeciwniku pojawi się okienko przedstawiające jego sylwetkę, na której będziesz mógł wybrać części ciała, w którą chcesz trafić (głowa, oczy, tors, ręce, nogi itd.). Jeżeli broń, której używasz, wymaga amunicji, to stan magazynka będzie oddany zielonym słupkiem po prawej stronie okienka. Cały czarny znaczek, że amunicja się skończyła i musisz przeladować broń (jeżeli masz odpowiednią amunicję).

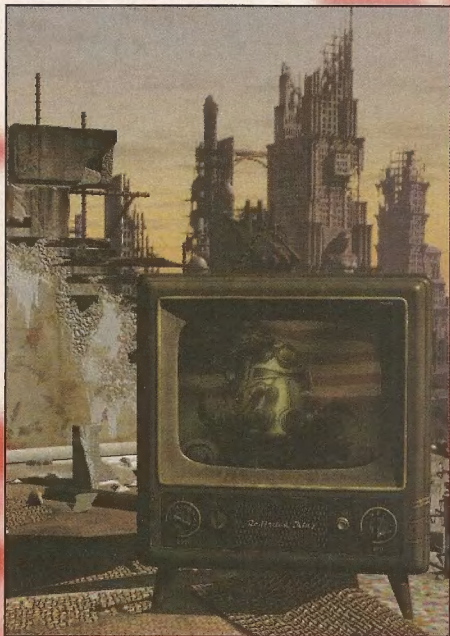
Oprócz takich czynności, jak strzelaniem czy przeladowywanie broni, Punkty Akcji odejmują się także za chodzenie (1 punkt co kwadrat), wejście do Inventory (4 punkty, chyba że masz perką zmniejszającego tę ilość), otwieranie drzwi (3 punkty) czy też używanie czegoś znajdującego się na ekranie (3 punkty).

Cały przebieg walki komentowany jest na ekraniku w lewym dolnym rogu ekranu. Po oddaniu strzału pojawi się tam informacja czy trafiasz, a jeżeli tak, to za ile punktów obrażeń.

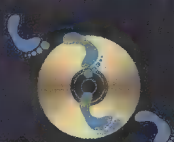
Klawiszologia

- C - ekran postaci
- I - kieszeń (Inventory)
- P - Twój osobisty, cudowny poręczny PIPBoy 2000 - ekran główny
- Z - zegar PIPBoy'a
- O (lub ESC) - opcje
- B - zmień przedmiot aktywny
- M - zmień mod myszy
- N - zmień mod działania przedmiotu aktywne-go
- S - tabela zdolności (Skilldex)
 - 1 - użyj zdolności skradania się
 - 2 - użyj zdolności "Wytrych"
 - 3 - użyj zdolności "Kradzież"
 - 4 - użyj zdolności "Pulapka"
 - 5 - użyj zdolności "Pierwsza pomoc"
 - 6 - użyj zdolności "Doktor"
 - 7 - użyj zdolności "Uczony"
 - 8 - użyj zdolności "Naprawiacz"
 - ? - wyswietlił Ci datę i godzinę
 - < - obróć wskazówki zegara
- Spacja - walka [koniec kolejni]
- Enter - walka [koniec walki]. Jeśli nie walczysz, wciśnięcie Enter zakończy wykonywaną czynność.
- Tab - automapa.
- Home - centruj ekran
- + - zwiększ jasność ekranu
- - zmniejsz jasność ekranu
- F1 - pomoc
- F2 - zwiększ poziom ogólnej głośności dźwięku
- F3 - zmniejsz poziom ogólnej głośności dźwięku
- F6 - szybki zapis gry (Quicksave)
- F7 - szybkie wczytanie ostatniej gry (Quickload)
- F10 (lub Ctrl +X) - wyjście do menu głównego
- F12 - szybki zapis wyglądu ekranu

I tyle... Mam nadzieję, że nie zanudziłem Cię na śmierd. Ale poświęć nieco czasu na przeczytanie poradnika - gra FALLOUT jest tego warta.



jące dwa przyciski - TURN oraz END. Pierwszy kończy Twoją turę walki, drugi zaś kończy walkę (możesz go nacisnąć tylko wtedy, kiedy wszyscy wrogowie zostaną wyeliminowani, zwięź lub będą nieprzytomni). Kiedy zakończysz swoją turę, kwadrant w prawym dolnym rogu zmienia obramowanie z zielonego na czerwone i rozpocznie się tura pozostałych uczestników bitwy - Twoich sprzymierzeńców (jeżeli takowych posiadasz) i przeciwników. Po zakończeniu ich tur kolor znowu zmieni się na zielony i rozpocznie się Twoja tura.



Wschowaj się przed żarówkami, niech ci się nie świecą, ale nie ty nie przejmuj ich, nie kładź się na podłogę. Po prawej widoczny jest Health Pack. Health Packi są używane przez drzewa, nie bierz ich, są potrzebne tylko przez drzewa w lewym rogu, znajdziesz ich w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Otwórz drzwi, włącz prąd, a potem zjedź na dół. W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu.



W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Otwórz drzwi, włącz prąd, a potem zjedź na dół. W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Kod (Land of the Gods)

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Wskazówki

Kod (Slug Trail)

Nieładny etap... W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Ostatnia bitwa z Kravem... W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Jest to guzik w ścianie... W tym pomieszczeniu jest Health Pack, który jest w pierwszym pomieszczeniu. W tym celu musisz zejść z windy i zejść do Health Packa, który jest w pierwszym pomieszczeniu.

Baldur's Gate: Opowieści z wybrzeża mieczy

Mamy już w sklepach dodatek do rewelacyjnego Baldur's Gate, zatytułowany Tales of the Sword Coast lub, jak kto woli po polsku, Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Jestem pewien, że do kupna jego nie trzeba Was zachęcać, gdyż jakoś plus **czym BG: TOTSC** to coś, **na** na pewno Was już kusilo. Zatem nie przeciągając przejdę **do** samej solucji.

BRODA ULGOTHA

Lokacja: Gdzieś na północ od miasta
NPC: Ike
Quest: Da Ci za 600 GP możliwość wybrania się do Durlag's Tower
Uwagi: mapa uaktualnia się i rozpoczyna się Twoja nowa przygoda

Lokacja: Na północnym końcu mapy
NPC: Hurgan Stoneblade
Quest: Odzyskać sztylet z Wieży Durlaga

Uwagi: Kolejnego questa otrzymasz, gdy po powrocie oddasz sztylet

Lokacja: Gdzieś w centrum miasta
NPC: Shandalar
Quest: Odzyskać jego płaszcz z wyspy (nie zapomnij o nazwie wyspy: Wyspa Bez Powrotu)
Uwagi: Uzyskasz sporą liczbę XP i trochę GP. Pod warunkiem, że wrócisz.

Lokacja: W domu na południowym-zachodzie mapy
NPC: Menda
Quest: Weź od niej mapę

WYSPA BEZ POWROTU

Piekielne miejsce. Tutaj prowadzi tylko jedno wejście i jedno wyjście. Wszyscy zaciekle próbują Ciebie zabić i uniemożliwić Ci ucieczkę. Każdy napastnik walczy aż do śmierci. Musisz wszystkich zabić, odzyskać płaszcz i uciec z powrotem do Brody Ulgotha. Powodzenia.

Oto lista potencjalnych przeciwników:

NPC: Andris, Marcellus i Beyn
Uwagi: Andris - trzeba mieć nadzieję, że sam się zabię swoją błyskawicą ;), Marcellus - zyskujesz 2000 XP, Beyn - 1800 XP oraz Wand of Fear i zwykłą broń

NPC: Goran (plus 4 jego slugusów)
Uwagi: Goran - 2000 XP, trochę czarów i zwykła szal

NPC: Cuchol
Uwagi: Cuchol - 1800 XP, Wand of Paralyze

NPC: Tellan
Uwagi: Tellan - 3000 XP, jeszcze raz zwykły miecz

NPC: Dezkiel
Uwagi: Dezkiel - 1800 XP, to właśnie on ma w posiadaniu płaszcz Shandalara

WIEŻA DURLAGA

To bez wątpienia najatrakcyjniejsza lokacja w całym Baldur's Gate. Pełna pułapek, sekretów, potworów, a nawet Death Knight!

Gdy tylko znajdziesz się w tym miejscu, uratujesz Erdane. Jest on kupcem, u którego możesz co nieco kupić lub sprzedać. Po tym wyczynie napotkasz dwóch Battle Horrors oraz dwóch Doppelgangers. Po ich pokonaniu wrota do Wieży Durlaga stoją przed Tobą otworem... a tam już czeka Ike. Jeszcze tylko jedna uwaga. Musisz mieć w drużynie złodzieja. Ja miałem Imeone, ale równie dobrze może to być jakiś inny złodziej.

Partner

Napotkasz czekającego Ike'a. Porozmawiaj z nim. Będzie Ci próbował coś opchnąć. Możesz to od niego kupić, gdyż za chwilę i tak umrze, a Ty odzyskasz forszę. Nie ma to znaczenia, czy zabierzesz martwemu pieniądze, czy też ów kamienny przedmiot. Po jedynku z Czarnym Rycerzem staraj się unikać za wszelką cenę. Jeszcze na to nie pora.

Pierwszy poziom

Nie znajdziesz tutaj nic specjalnego. Ot, trochę skarbów. Zabij kręcące się Ghosts i znajdziesz się przy balkonie Wieży. W tym miejscu czeka na Ciebie Lesser Basilisk i trzy Greater Basilisks. Dobre miejsce na podroperowanie experience. Trzy martwe Bazyliszki to 21 000 punktów! Obok Bazyliszków znajdziesz Scimitar +2, ale nie ruszaj go. To pułapka.

Drugi poziom

Najtrudniejsze piętro w Tower. Napotkasz Riggillo, Ghost i syrenę Kirinhale

NPC: Riggillo
Uwagi: Riggillo - 1400 XP, zwykła broń

NPC: Ghost
Uwagi: Ghost - 3750 XP

NPC: Kirinhale

Lower Ground One

NPC: Bayard
Uwagi: Bayard - 11000 XP (!!!)
W tym miejscu jest ukryty pierścień (ring of protection).

Piwnica 2

To jeden z poziomów, który naprawdę mnie zirytował. Prawdziwa zabawa w puzzle. Aby dostać się na następny level, należy rozwiązać cztery zagadki do-

tyczące miłości, strachu, dumy i skąpstwa. Istnieje kilka sposobów, aby sobie z tym poradzić:

1. Musisz zdobyć Mallet Head pilnowany przez kilka Greater Doppelgangers gdzieś na południowym-wschodzie. Wróć do pokoju i użyj Mallet. Pamiętaj, że może to uczynić TYLKO pozytywny bohater. Teraz pójź do pokoju północno-zachodniego i użyj gongu.
2. Weź owoc z łóżka na południowym-zachodzie. Znaj-



dziej tam zamkniętą szufladę. Potrzebujesz do niej klucza. Pójź na południe. Znajdziesz tam klucz. Powróć do szuflady... I teraz wystarczy tylko nalać soku owocowego do butelki!

3. Pójź do skarbcza położonego obok sypialni (z drugiego zadania) i znajdź tam niebieski, błyszczący klejnot.

4. Z ostatnim zadaniem (chodzi o dumę) jest problem. Nie bardzo wiem, jak mi się to udało. Przeczytałem księgę w tej komnacie i porozmawiałem o Durlag's Pride. Poskutkowało.

Uwaga: Każda rozwiązana zagadka dodaje Ci 2000 XP.

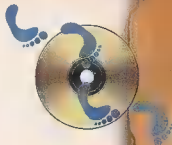
Po rozwiązaniu tych zagadek czeka Cię jeszcze walka z czterema strażnikami: miłości, strachu, dumy i skąpstwa. Po ich pokonaniu otrzymasz kolejne XP.

NPC: Strach, Duma i Skąpstwo
Uwagi: 800 XP

NPC: Miłość
Uwagi: 3000 XP i wardstone

Piwnica 3

To miejsce to istna wylegarnia Greater Doppelgangers, wszędzie ich pełno. Wejź do komnaty ze statuumi. Odnajdź dwie z nich, którymi możesz manipulować. Otwierają one drzwi. W kolejnej komnacie natkniesz się na



trzy manekiny stojące pod czerwonym kołem. Nie ruszaj ich, bo to pułapka. Większość napotkanych Doppelgangers warty jest 4000 XP, ale nie jest to takie proste. Przeważnie używalem Potion of Speed i Paladyna. Wyjście jest gdzieś na południowym-zachodzie mapy. Wcześniej jednak natrafisz na pułapkę w postaci fałszywego wyjścia. Prawdziwe wyjście jest ukryte za zamkniętymi drzwiami na południe od fałszywych. Niedaleko klatki schodowej napotkasz kilku Karłów i zamkniętą skrzynię. Nie można jej otworzyć ani złodziejem, ani Paladynem. Jedyne sposob to zastosowanie czaru na otwieranie zamków.

Piwnica 4

Mała zmiana. Taka tu cisza i spokój :). Po wejściu stanięsz naprzeciwko kilku drzwi. Uważaj, bo pomiędzy nimi jest dość "gorąca" pułapka. Najlepiej pokonać te drzwi pędząc do przodu zwartą gromadą. Na wschód znajduje się "zielona strefa", a na zachodzie komnata z kośćmi smoka i kilkoma Greater Wyverns, ale bez strachu. Kluknij na pięciu statkach i pogadaj ze szkieletem. Masz teraz kontrolę nad pięcioma NPC. Możesz ich z powodzeniem użyć do walki z Greater Wyvers. Po zabicu Yvernys zaatakuj NPC.

NPC: Hack, Meiala the Sirine, Tanor, Morlock, Bullrush

Uwagi: Hack - 2000 XP, Meiala the Sirine - 4000 XP, Tanor - 15 XP (?), Morlock - 1900 XP, Bullrush - 950 XP + zwykły stuff.

Wielka statua powie Ci: "Zejdź do czterech tuneli. Zabij wszystko, co napotkasz". Nie pozostaje Ci nic innego, jak wypełnić zadanie.

Tunel #1 - Dwa Phoenix Guards (jeden wojownik i jeden łucznik). Za każdego otrzymasz 100 XP.

Tunel #2 - Air Aspect (podobne do Yvernys), 3 niewidzialnych. Air Aspect wart jest 450 XP, a każdy z niewidzialnych 3000 XP.

Tunel #3 - Fission Slime. Każdy z nich jest wyceniony na 2000 XP. Trudno jest zabić ich wszystkich, ale po wyczyszczeniu czwartego tunelu i tak zostaniesz cofnięty do tunelu #3.

Tunel #4 - Niedźwiedź Kaldran i cztery śnieżne wilki. 900 XP za zabicie Kaldrana.

Pora na partyjkę szachów. Ciężka sprawa. Trudno doradzać jakąś taktykę, ale najlepiej chyba od razu zaatakować Króla. Dzięki temu powinno obejść się bez większych strat. Najlepiej też do walki wyznaczyć tylko wojowników i łuczników, zaoszczędzi to niepotrzebnych strat. Tym bardziej, że każde złe posunięcie to celna błyskawica uderzająca w Ciebie. Kiedy tylko dojdiesz do celu, zabij Króla. BTW: Król walczy dwuręcznym mieczem +3, dlatego polecam użyć topór Bala. Powinieneś go znaleźć w wyschniętej fontannie na tym poziomie.

Piwnica 5

Coraz bliżej końca... Na tym poziomie dowiesz się prawdy o tym dziwnym miejscu i poznasz tajemnicę mieszkającej tutaj rodziny. Musisz tylko odnaleźć trzy ważne miejsca, które w końcu doprowadzą Cię do wyjścia, czyli statuy z kompasem. Znajduje się ona niedaleko miejsca z pajakami i Ghosts, ale najpierw musisz "zaliczyć" dwa inne miejsca. Najpierw skorzystaj z usług Islanne, który poprowadzi Cię poza Wieżę. Jeżeli dobrze poszukasz, to znajdziesz w tym miejscu Large Shield +2, Long Sword +1, Cloak of the Shield oraz Soultaker.

Kolejny raz posłuchasz się Islanne, gdy tylko odpowiesz na trzy pytania zadane przez statkę. Na południowym zachodzie mapy napotkasz Greala. Po jego zabicu ostaniesz 5000 XP oraz rozwiązanie zagadki statuy. Niedaleko wyjścia z tego levelu jest Clair De'lain, która powie o swoim nieszczęściu, a także o Death Knight i Mirror of Opposition.

Piwnica 6

To już ostatnia plansza w Wieży Durlaga. Pokonaj Death Knight, porozmawiaj z Dallon na wschodzie mapy i wróć się do Islanne, aby opuścić Wieżę po raz ostatni.

Na środku mapy czeka Death Knight. Można go pokonać na dwa sposoby. Pierwszy to skorzystanie z konwencjonalnych rozwiązań. Drugi natomiast to użycie lustra (Mirror of Opposition). Powstała imaginacja powinna poradzić sobie z Death Knight, ale wydaje mi się, że pierwszy sposób jest łatwiejszy. Twoje XP wzrosło po tym wycynie o 15 000 i zyskasz także dużą tarczę +1.

BRODA ULGOTHA II

Kiedy powrócisz do Brody Ulgotha, zaczepi Cię Cult Enforcer i zapyta Cię o sztylet, który znalazłeś (Soultaker). Daj mu go i udaj się do Hurgan Stoneblade. Opowie Ci on o uprawianym tutaj kulecie oraz jak przywołać bestię i jak ją powstrzymać. Poszukaj wejścia pilnowanego przez Cult Enforcera. Porozmawiaj z nim i zabij wszystkich po otwarciu drzwi. Zejdź po schodach i zabij dziewczynę-maga. Czekaj Cię teraz pojedynek z bestią (Aec' Letec). Został on już wywołany i trudno będzie sobie z nim poradzić. Nawet jeżeli go zbijesz, to i tak zaraz się zregeneruje. Swoją siłą czerpie ze swoich wyznawców, dlatego będziesz musiał pokonać go kilka razy, a jeszcze lepiej najpierw zabij właśnie jego wyznawców. Dopiero wtedy walcz z Aec' Letec. Otrzymaś za niego 16 000 XP.

WYSPA WILKOŁAKÓW

Mapa miasta

Podróż morską zaczynasz z Counting House umiejscowionego w północno-wschodnim regionie mapy BG. Mendas ma Cię przewieźć na miejsce zatonięcia statku Baldurana. Ale w skutek sztormu lądujesz na nieznanym wyspie. Mieszkańcy tej wyspy są bardzo nieprzyjemni dla obcych. Dopiero od Kaishas Gan dowiesz się o grasujących w pobliżu miasta wilkołakach. Od tej pory coraz więcej mieszkańców zacznie prosić Cię o pomoc.



Mapa statku Baldurana

NPC: Kryla and Jondal
Quest: Pomóż Kryla (niekoniecznie)
Uwagi: Kryla - 1400 XP, Jondal - 1500 XP

NPC: Meym
Uwagi: 1400 XP

NPC: Palin
Quest: Pomóż Palin

Lokacja: chata we wschodniej części mapy
NPC: Dradeel

Quest: Weź od niego księgę czarów
Uwagi: Dostaniesz 500 XP, amulety, holy cloak i pomoc w czasie kolejnego pobytu w mieście.

Statek Baldurana

Pierwszy poziom - wilki

Drugi poziom - dużo wilkołaków, możesz tu znaleźć srebrny sztylet

Trzeci poziom - wilkołaki

Czwarty poziom - Paladan (dziecko), księgę czarów Dradeela, Sword of Balduran, Balduran's Log Book, Onate Butter Knife

NPC: Karough
Uwagi: Karough - 8000 XP i 1400 XP za każdego zabitego wilkołaka.

Powróć teraz do chaty i po rozmowie z Dradeel teleportuj się do miasta. Przed spotkaniem z Kaishas Gan porozmawiaj z Delainy, Maralee (dostaniesz 4000 XP za uratowanie dziecka) i innymi. Kaishas Gan i Jego sludzy już czekają na Ciebie. W pewnym momencie jeden z nich zamieni się w wilkołaka. Zabij go... W tym czasie Kaishas Gan ucieknie. Maralee wskaże Ci sekretne przejście prowadzące do statku, którym uciekli Kaishas Gan. Po drodze Dradeel udzieli Ci kilka ciekawych informacji. Udaj się do chaty (północny-zachód) i skorzystaj z sekretnego przejścia.

PODZIEMIA

Nie masz tu zbyt wiele do roboty. Musisz tylko znaleźć wyjście i zabić wszystkich wilkołaki. Wyjście znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Po wyjściu znajdziesz się na wschodnim skraju mapy statku. Na statku jest Kaishas Gan. Nie ma on zamiaru stąd Cię wypuścić, przynajmniej żywego.

NPC: Kaishas Gan/Loup Garou
Uwagi: Kaishas Gan/Loup Garou - 420 XP (to nie żart!!!)

Opuść statek i udaj się o Brody Ulgotha. Zielony strażnik Barath zaczepi Cię i powie, że chce z Tobą rozmawiać Selaad. Okaże się, że Mendas i Selaad to jedna i ta sama osoba. Udaj się do chaty i stań twarzą w twarz z Mendasem i jego strażą przyboczną.

NPC: Mendas/Selaad/Loup Garou i Barath
Uwagi: Mendas/Selaad/Loup Garou - 2200 XP i Barath - 1400 XP

Andrew Lee
(tłumaczenie ELD)

producent: **Klei Entertainment**

platforma: **PC**

Kingpin: Life of Crime

Jest to bez dwóch zdań jedna z najciekawszych gier FPS ostatnich czasów. Wprowadzie na pierwszy rzut oka przypomina ona standardową strzelankę, ale bardzo szybko dochodzi się do wniosku, że nie jest to określenie najlepsze. Bo gdzie w Quake'u miejsce na rozmowy z innymi, na skradanie się w magazynie, kupowanie broni? A to tutaj prawie że codzienność - bardzo zresztą brutalna...

Wskazówki ogólne.

NPC (Non-Player Characters), czyli osoby, na które natkniesz się w grze, będą reagowały wedle zasady: "Tak Kuba Bogu, jak Jakub do Michala". Czyli "nie czyń (bez potrzeby) drugiemu, co tobie na pochyłe drzewo...". Jeśli więc łazisz wszędzie z bronią, bądź gotów do jej użycia. W wielu sytuacjach lepiej jest trzymać ją w kabinie - chyba że rozmówca wyraźnie cię nie lubi.

Niektóre z NPC zechcą cię poprzec, jeśli ich oplacisz. Nie szastaj pieniędzmi i używaj ich z rozważą - najemników zaś używaj jako żywych tarcz - choć znow bez przesady, bo trochę jednak kosztują. Aby uzdrowić ranego członka twego Zespołu Przelewu Pieniężnych Nagłych, Jednostronnych a Niedobrowolnych (ZPNJAN) [dla niedomyślnych, członka twej bandy] - wskaż go i kliknij w klawisz wykluczający (domyślnie X). Będzie się trzymał z boku i po jakimś czasie wyzdrowieje.

Rozmawiaj z każdym, kto nie otwiera do ciebie ognia.

Zaczynaj od rozmowy milej (Positive Key), ale jeśli po kilku próbach do niczego to nie doprowadzi, możesz się uciec do pogroźek. Pożytecznych rzeczy możesz się niekiedy dowiedzieć od osób, których byś o to nigdy nie podejrzewał. W dziób możesz zawsze dać potem...

Nie zapomnij o tym, że możesz sprawdzać swoje notatki o ostatnich spiskach, naciskając prawy i lewy nawias "[]" i "[]". Aby przeczyczy notes zniknął, naciśnij ESC.

Abym użyć klucza, nie musisz naciskać klawisza - jeśli masz właściwy, drzwi otworzą się same. To samo dotyczy niektórych szczególnych przełączników w grze - (choć nie wszystkich). Jeśli podejście nie wystarczy, spróbuj aktywować klucz (domyślnie F, chyba że zdefiniujesz to inaczej).

Choć trafieni z miotacza płomieni wyją i zabawnie trzepią łapami, nie wypuszczają z nich broni. O ile nie sfajczysz ich do końca, bądź przygotowany na to, że po ugaszeniu ognia zaraz zaczną się ostrzeliwać.

Zaczynasz z gazurką w dłoni - ale łom (który możesz zdobyć dość łatwo) jest o wiele pożyteczniejszy. Posługuj się nim zamiast cłowiarki.

Skid Row 1

Rozwał ręką deski w płocie za tobą (albo skocz na pokrywą śmieciarki i przeskocz przez płot), a potem zejźd schodami i waż amunicję do spluwy.

Przejdź dalej uliczką i pogadaj z bezdomnym (POSITIVE). Powie, że może ci sprzedać łom za dolara. Niestety, nie masz nawet tyle. Idź, aż spotkasz niejakiego Leroya i jego przyjaciółkę. Choćbys nie wiedziadomo jak z nimi gadal, będą nastawieni wrogo i nieprzyjaźnie, zabij więc oboje i weź ich forsę ("Crouch" + "Use" nad zwłokami). Wróć do bezdomnego i kup od niego łom (jeśli chcesz grać Wielkiego Twardziela, możesz go zaraz potem zatłuc i odebrać mu dolara).





Na rozwidleniu uliczki przejdź pierw w prawo (na lewo jest magazyn i strażnicy, na prawo, przy wejściu do ścieżek siedzą punki). Poczekał, aż uwagę strażników zajmie transmisja radiowa, kiedy będzie najgłośniejsza - pobiegnij do drugich drzwi po lewej (Warehouse B). Jeśli cię zauważą, skryj się, bo będą cię szukali z latarkami.

Gdy droga będzie wolna, przejdź przez drzwi na górze (użyj ACTIVATE, by je otworzyć), wspinaj się po drabinie na platformę i weź gotówkę ukrytą za skrzynią.

Otwórz i przejdź przez kolejne drzwi na górze, wspinaj się po schodach (weź uzdrawiacz leżący na półkach po lewej - o ile go potrzebujesz) i zabij strażnika seju. Weź latakę (na szafce), butle gorzale ze stołu i forsę strażnika (crouch + activate). Na razie nie możesz otworzyć seju, trzeba ci wymienić gorzałę na kombinację cyfr otwierającą zamek - ma ją włożęga na ulicy, którego suszy). Rozwal pudło na podłodze, zniszcz kratę przewodu wentylacyjnego i wpełnij do środka. Czolgaj się do końca, rozwal drugą kratę i opuść się na podłogę. Otwórz drzwi do Storeroom A i wejdź.

Raczej pamiętać, że NPC w tej grze nie są tak głupie jak te, do jakich przywykłeś w innych grach. Jeśli pozwolisz strażnikowi uciec, pobiegnie po koleżków i nagle znajdziesz się po same uszy w gów... no, wiesz. Jeżeli zwieje, idź w trop niczym gończy pies (niekiedy pomoże ci ślad krwi), a gdy go dopadniesz, załatw bez litości. Każdy za siebie a Bóg za wszystkich!

Zabij strażnika wewnątrz, a potem stań twarzą do stołu i znajdź kratę wentylacyjną w ścianie po prawej i w górze, obok stosu skrzyni. Poszukaj małej skrzyni z wyraznym cieniem (i wielkim M obok rysunku faceta przesuwanego pudło) i pociągnij ją (trzymając Activate) kilka stóp wokół lewej krawędzi wielkiego pudła. Wspinaj się na małą skrzynię, skocz na pierwszy stos, a potem przeskocz na drugi stos nie opodal ściany i wentylatora. Rozwal kratę łomem lub ołowianką i wczolgaj się do środka.

Kiedy zeskokczysz, wydostając się z kanału wentylacyjnego, wyadujesz na półce gdzieś leży jakiś cylindryczny zwój. Weź go - wymienisz go potem na spłuwę (gun) w lombardzie Pawn-O-Matic. Jeśli spadniesz przedtem, trzeba ci będzie wrócić na górę. Kiedy już będziesz miał zwój i zeskokczysz w dół, nie zapomnij wziąć amunicji z niższej półki.

Wspinaj się na schody i wyjdź z magazynu, przybiegając w razie potrzeby obok strażników. Wróć do pierwszego rozwidlenia uliczki i tym razem skieruj się w lewo, do Pawn-O-Maticu. Aktywuj głośnik przy drzwiach i, usłyszawszy brzęczenie, aktywuj drzwi, by je otworzyć i wejdź. Przehandluj zwój za pistolet.

Wyjdź i za 10 dolców wynajmij steroczącego na zewnątrz faceta. Mając pistolet i najętego mordoboję, możesz załatwić strażników, przed którymi przed chwilą sromotnie wiałeś. Albo jeszcze lepiej - odszukaj pijacka i daj mu gorzałę. Poda ci informację do seju i teraz, wzięwszy z seju gotówkę, możesz wrócić do Pawn-O-Matic i kupić kilka ulepszeń (upgrade) do swojej spłuwę.

Wróć i znów wejdź do lewej odnogi uliczki - pierw schowaj pistolet, chyba że mijając ulicznice, zamierzasz się z nią postzelac). Przejdź do miejsca, gdzie grupka opryszków kręci się przy schodach wiodących na dół do kanałów. Teraz ze swym pomocnikiem - i nową spłuwę - możesz im dać do wiatu. Załatwiwszy ich na cacy, zejdź po schodach i wejdź do kanałów. (Możesz też po prostu przebiec obok "niemców" i ich nie ruszać).



Kanały

Skręć na rozwidleniu w prawo (kanał oznaczony 1) i idź aż do kolejnego rozwidlenia.

Otwórz drzwi w ścianie po prawej i idź, aż trafisz na pomieszczenie magazynowe. Zabij siedzących tu facetów i weź naboje, magazynki i dwa medkity (zestawy medyczne). Nie bardzo masz w co wetknąć te naboje? Wyjmij kratę znad półki, wejdź tam i weź shotgun. Wyjdź z magazynku i wróć do kanałów - teraz skieruj się od wejścia na wprost. Na pierwszym rozwidleniu skręć w prawo, potem w lewo (kanał oznakowany South R14), a potem znów w prawo. W końcu na następnym rozwidleniu znów pójdz w prawo, wspinaj się po schodach i otwórz drzwi.

Super

Wyjdź z kanałów i skręć w pierwszą uliczkę z prawej. Idź dalej aż do otwartego rejonu przed barem Jax'a. Uwolnij biedaka od ciężarów życia (i zegarka na przegubie). Będziesz też musiał jakoś uporać się z jego psem i dziewczyną.



Cofnij się i wejdź w drzwi, na których przy schodkach wisi znak " Uwaga, zły pies" (eee tam, naprawdę zły pies atakuje siekierą!), zabij wewnątrz faceta i jego dziewczynę, a potem zabierz kule (bullets), ładunki (shells) i zdrowko (health) z półki po prawej. Jest tu i motocykl, ale nie na wiele ci się przyda bez akumulatora (battery).

Przejdź do baru Jax'a i zapłać tę cholerną dychę, by wejść do środka. Wewnątrz masz dwa tanich drani do wynajęcia (może lepiej nie wynajmuj ich od razu, tylko poczekał, aż naprawdę będziesz potrzebował ludzi). A w łazience jest tuściółko, który wymieni z tobą klucz do magazynu za nowy zegarek, który niedawno... znalazłeś. Otrzymawszy klucz, wyjdź z baru. Jeśli chcesz oszukiwać, wystukaj na konsoli give storeroomkey

Przejdź w uliczkę naprzeciwko, pomiędzy dwa budynki, tedy, którąś tu przeszedłeś. Trzymaj się prawej strony. Jeśli trzeba ci zdrowka, zajrzyj do mijanego pojemnika na śmieci. Zerknij w lewo i poszukaj drzwi wiodących na dach. Wewnątrz będziesz musiał zniechęcić kilku natrętów, a potem wejdź po schodach na Level 4

Przejdź po pomoście z desek, a po drugiej stronie przesuń skrzynię, byś mógł z niej skoczyć do wentylatora z chłodzarką, nad drzwiami. Znajdziesz tam 25 dolców i zdrowko, a rozwalwysz skrzynię - dostaniesz naboje.

Skocz w dół i wejdź do środka. Skręć w prawo i znajdziesz drzwi do służbówki (Maintenance Room). Na półce z prawej znajdziesz zdrowko i naboje (osobliwie rzeczy trzymają w swoich pakamerach amerykańscy sprzętowie i pokojówki), a obok stos pudel, po których możesz się wspiąć do kolejnego wentylatora. Z tego drugiego kanału wylaz od razu otwierając ogień - oczekają na ciebie "niemilicy". Przenieś ich do Krainy Wiecznych Łowów, weź zdrowko, pistolet i wyjdź.

Na końcu pomieszczenia skręć w prawo, daj w czapę facetowi, na którego się tam natkniesz, i weź 100 \$, które gość schował w łodówce (spryciula!).

Wyjdź z mieszkania faceta, który lubi mrozić kapitał, i wróć korytarzem, a potem znów skieruj się w lewo. Rozwalwysz deski łomem lub ołowianką, wyjdź i zejdź po schodach. Skręć w prawo i idź dalej ulicą, przez drzwi i do następnego skrzyżowania.

Niebezpieczne Ulice (Mean Streets)

Naśladując braci Mario, poskacz sobie w dół po platformach "roztańgowanej", krętej klatki schodowej (j zapamiętaj to miejsce, przyjdzie ci jeszcze tu wrócić). Potem przez drzwi wyjdź na ulicę. Wejdź do jednego budynku, do którego możesz wejść, i weź drzwi po lewej (te z prawej i tak są zamknięte). Podesjdź schodami z lewej na szczyt budynku o charakterystycznym, katedralnym sklepieniu. Skręć dwakroć w prawo i otwórz drzwi, za którymi czeka twardziel, kamizelka kuloodporna, dwa medykity i kilka paczek naboju - wyskoto do (z wyjątkiem opryszka) będzie ci niedługo potrzebne. Opryszka zostaw...

Wyjdź i ruszaj schodami w dół; na zewnątrz niewielkiego pomieszczenia przejdź w lewo, przez drzwi, do kolejnego pokoju. Wespnij się po schodach i wyskocz przez okno z prawej, ■ potem ostrożnie przejdź po półce do okna po drugiej stronie. Zabij facetów w środku i wejdź, by wziąć kilka medyków, trzy pudełka naboju i trochę benzyny do miotacza płomieni (przyda się nieco później). Uruchom przełącznik na ścianie (już myślałem, idiota nieszcześnie, że choć w tej grze obejdzie się bez kretyńskiego pomieszczeniowych przełączników, które w dodatku zwykle otwierają drzwi znajdujące się zupełnie gdzie indziej), odpuszczający blokadę zamka ■ pierwszych drzwiach na prawo, na które natknąłeś się, wkraczając do tego budynku. Wyskocz z okna i spadnij na podłame dole. Teraz wejdź w drzwi, które otworzyłeś.

Przejdź po ulicy, tłukąc łomem, co się nawinie (osobliwie "koleczka"). Potem użyj łomu, by wylać podłogę w rozbitym samochodzie, następnie wywal kratę i weź ukrytą tam amunicję.

Przejdź ulicą do następnych drzwi, wejdź i pojdź po schodach w dół. Idź dalej korytarzem, potem podesjdź jedno piętro schodami, ale uważaj na opryszków. Idź dalej trzymając się lewej strony, podesjdź schodami i przejdź przez następne drzwi. Skręć ulicą w lewo, przygotuj broń i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Wymorduj wszystkich jak Terminator ■ weź łup (wszystko leży na stole w głębi). Wyjdź przez drzwi w głębi i po lewej.

Na krótko trafisz do sąsiedztwa (The Jesus), idź przed siebie, dopóki nie natkniesz się na otwarte "podwórze-złomowisko-śmieciowisko". Przepelnio niezmierną ilością do zwierząt, zrób śliczne dziurki w tych pięciu piaskach, co tu stróżują. Potrzebny ci akuku... amuku... akumu... no nieważne, to czego potrzebujesz, jest w samochodzie na szczyście stosu złomowanych wozów po prawej. Wespnij się po samochodach i weź akuku... no, to do uruchomienia motocykla.

Jeśli pieski ci trochę pogryza, rad pewnie będziesz znajdując zdrowko w kanale garażu (aktywny przełącznik by, podnieść wóz - w przeciwnym razie nie będziesz mógł tam zejść). Kanał może ci też posłużyć jako znakomita pozycja strzelcza do załatwienia okolicznych opryszków - nawet psów, jeśli jakos zważysz je do garażu. Zanim uruchomisz przełącznik, by podnieść wóz, wsuń się na znajdującą się pod wozem drabinę tak daleko, jak się da i spokojnie załatwaj bandziorów, biegających wokół garażu jak dumie.

Wróc drogą, którą tu przyszedłeś, przez Mean Streets, do Super. Rozmali ludzie i nie tylko - będą strażnicy cię zatrzymać, więc uważnie się rozglądaj. Akuku... no, wiesz co, pozwól ci uruchomić motor (nie opodal baru Jaxa). Wystarczy, że dotkniesz motora (o ile masz ze sobą baterię). Ruszaj ku zachodowi słońca do następnej scenki przejściowej...

Poisonville & Louie's Errand

W tym etapie będzie mniej więcej tak: W Club Swank (znajdziesz go w Poisonville) jest niejaki Louie, który - przypadkiem - okaże się szefem wszystkich barczalków w mieście (z wyjątkiem dwu speców od otwierania sejfów, mających nieco odmienne style: jeden to "Fingers" - Paluszek [lewa strona baru], drugi to "Buster" - Wybuszek [prawy róg baru]). Louie zaproponuje ci klucz do Nikki's Production Facility (i zgodzi się na to, byś wykorzystywał jego miśniaków), jeśli wydobędziesz z sejfu jego dokumenty.

Możesz użyć cheatu i na konsoli wystukać "give safe docs", czyli postarać się o to nieuczciwie... chel chel chel... weź z biura klucz do stacji rozdzielczej, wyłącz zasilanie, przyprowadź któregośkolwiek z włamywaczy do sejfu, potem wskaż go (włamywacza) kursorem i kliknij "O" (command). Potem wskaż sejf i kliknij "F" (activate). Zrobi, co trzeba, możesz więc otworzyć sejf, ■ potem go zabić i odzyskać pieniądze, które mu zapłaciłeś. (I to ma być "uczciwie").

Jak dostać się do sejfu? Zaczniij od szczytu windy (w głębi tunelu, którego strzeże dwu opryszków, naprzeciwko magazynu Louie'go). Zabijaj wszystkich po drodze, by następnym razem będziesz tędy prowadził tępego włamywacza po ciemku (a "niemlicy" i tak będą się na ciebie czaiłi, nieważne, co zrobisz). Masz zaś tyłu dwa włamywaczy. Jeśli dopuścisz do tego, by obaj zginęli (Buster jest nieco odporniejszy), zobaczysz filmik "Idiota" i gra się skróci.

Od elewatora: schodami do góry, mimo drabiny i zamkniętych drzwi (w obu przypadkach rezygnujesz z rozmaitych dóbr, więc się zastanów) i przez otwarte drzwi. Otwórz drzwi, zejź w dół i wokół schodów, potem po małych schodkach w górę i znów przez drzwi. Nie wspinaj się na drabinę, obejdź beczki dookoła i przez rozsuwane drzwi wyjdź na zewnątrz. Przeclawszy podwórze, wejdź w podobne drzwi po przeciwnej stronie (na skrzyni po prawej jest pancierz). Przejdź przez otwarte drzwi, schodami w górę i wejdź w otwarte przejście z prawej. Otwórz drzwi na końcu pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz, obok generatora (schodami w dół). Trzymaj się lewej strony i przejdź przez betonowe kolumny, wokół spiętrzonych beczek, znów schodami w górę i przez otwarte przejście. Znow wespnij się na schody, otwórz drzwi i jeszcze jedno (te z prawej). Masz tu klucz do stacji rozdzielczej (do wyłączenia mocy) i sam sejf (do którego nie dotrzesz bez wyłączenia wyłączenia prądu).

Mamy nadzieję, że uważnie zapamiętałeś drogę - będziesz ją musiał powtórzyć po ciemku, natykając się na nowych przeciwników i usiłując zachować przy życiu twego włamywacza. Zanim jednak to zrobisz, trzeba ci będzie odnieść drzwi do rozdzielni i wyłączyć zasilanie. Od biura z sejfem i kluczem idź w następujący sposób: wróc (jak wyżej, tylko w odwrotnym porządku, zamieniając lewą na prawą i górę na dół), potem w górę, na zewnątrz, do rejonu z generatorem. Wespnij się po schodach naprzeciwko generatora i wejdź w zamknięte drzwi, po lewej idąc w górę... wejdź po drabinie i otwórz drzwi rozdzielni. Zejź schodkami i aktywuj przełącznik, by zdjąć zasilanie z sieci (odłączając zasilanie z bramki przed sejfem).

Teraz możesz się wziąć za sam sejf. Wróc do baru i zaangażuj jednego z włamywaczy. Przyprowadź go do sejfu (korzystając ze wskazówek, które podaliśmy ci nieco wcześniej), wskaż go (włamywacza), kliknij "O", potem wskaż sejf i kliknij "F". Weź papiery do Louiego w Club Swank. Da ci klucze do Production Facility i zgodzi się na wynajęcie tyłu opryszków, ilu będziesz potrzebował. Ruszaj do boju, zaopatrzysz się w pierwszej godziną ilość mięsa armatniego. Użyj klucza do otworzenia drzwi przy rejonie

załadunkowym (strzeżonym przez trzech punków). I opuść ten etap. Albo otwórz pierwsze drzwi dla obsługi (Maintenance), jakie zobaczysz po wyjściu z Club Swank. Wewnątrz jest zabite deskami okno, które możesz rozwalić. A więc rozwal je, wyjdź, wespnij się po rurze aż do sympatycznego miotacza gazu, potem opuść na niższą rurę i wespnij na półkę, do okna, skąd możesz załatwić punków z nieco innego kąta.

Wciąż jeszcze szukasz miotacza? Nieopodal wejścia do Magazynu Nikki'ego rozejrzyj się za pokojem z trzema wyjściami (dwa z nich to drzwi, trzecie to drabina do pomieszczenia na poddaszu). Wespnij się na drabinę, rozwal kratę i wespnij się na poddasze. Przeskocz stąd na dach sąsiedniego magazynu i podesjdź do zabitego deskami okna. Rozwal je i otwórz skrzynię, które tam znajdziesz.

Blanco Industries

Ten etap jest niezbyt skomplikowany i kończy się smakowitą walką ■ bossem (który zwieje, jak mu trochę przyłożysz).

Ogólnie to tak: Najpierw trzeba ci znaleźć bezpieczniki, by uruchomić pompę, która wybierze kwas z rejonu, gdzie jest trup mający klucz, potrzebny ci do przejścia przez most nad kolejną sadzawką kwasu. Potem podesjdź windą i stłucz pomniejszego capo.



Jest tu mily sekretny schowek pełen dóbr (znajdziesz w nim i dwa potrzebne ci bezpieczniki), za zamkniętą kratą nie opodal miejsca startu, rozwal ją więc i wozogłaj się do pierwszego z otworów wentylacyjnych, wskocz na rurę przejdź w prawo, przebij się przez kolejna dwa windy, aż trafisz na otwór w podłodze, przez który możesz spuścić się w dół. Wylądujesz za zamkniętą bramą. Weź bezpieczniki i podesjdź do każdej tablicy po obu stronach, by uruchomić pompę usuwającą kwas z pierwszej sadzawki - nad rurą, po której właśnie przelezesz.

Wróc do pierwszej sadzawki kwasu i zeszkocz (albo zsnuj się) w dół (gdzie był kwas) i weź od nieboszyczka klucz do mostu (cheat: "give bridge key"). Używając tego klucza otwórz drzwi przy drugiej sadzawce kwasu, aktywuj przełącznik i przejdź po moście na drugą stronę. Aktywny mały, czerny przycisk, by opuścić windę (uważaj, bo wewnątrz siedzi oprych), podesjdź w górę i znów bądź gotów na sprzeczki z drabinami na górce. Wespnij się po schodach i wejdź w drzwi.

Aktywny przełącznik na ścianie przy następnej sadzawce, by ruszyły zgniatacze. Przedostań się na drugą stronę, jadąc na jednym lub drugim, i zeszkocz. Stąd masz dwie drogi - przez drzwi po lewej, ku skrytce ze sporą ilością dóbr (trzeba wrócić tam, skąd ruszyłeś) lub na prawo, mimo rur i przed drzwi do następnego rejonu.

Rozstrzelaj beczki - przy ich pomocy możesz się pozbyć krząjących się nieopodal "niemliwów". Obiegnij róg dookoła i wespnij po drabinie, przejdź po kładce, potem przez drzwi, potem przed drugie na zewnątrz,



zejdź po schodach obok zbiorników, znow przez drzwi, dalej korytarzem po schodach w dół, do drzwi i ku następnemu etapowi (po krótkim filmie łączącym).

Problem Lizzie

Wspinala scena wprowadzająca, prawda? Xatrix ma wielkie, stalowe jaja. Akcja będzie dość skomplikowana, nakreśliłm więc z grubszą jej przebieg, byś wiedział, co - u licha - się dzieje. Weźmiesz klucz od jegomości z toalety w barze, drugi od nieboszczyka w betonowych butach, potem znajdziesz łódź z trupem (Lizzie) i zanieśiesz jej głowę do byłego przyjaciela Lizzie (niejakiego Dużego Willa "Big Willie"), który, wzruszywszy się do łez (nie masz tu jak dobry prezent na zawarcie przyjaźni), obdarzy cię kolejnym kluczem i pójdzie za tobą, by pomóc Lizzie.

Pierwszy klucz jest w kieszeni jegomości z betonowymi butami na dnie całej tej wody. By doń dotrzeć, będziesz musiał przepłynąć przez kilka rur (od czasu do czasu wynurzają się dla nabrania powietrza). Znalazłszy nieboszczyka - a trudno go nie zauważyć! - na dnie, przywal mu kilkakrotnie tomem, aż puści klucz (nieboszczyki są niekiedy bardzo uparte). To klucz do sklepu (item shop_key) Baila po drugiej stronie ulicy, naprzeciwko baru.

Pogadaj z Popeye i zrób, co mówi (to znaczy - udaj się do baru Salty Dog). Przedtem jednak nabierz trochę dóbr: przejdź przez drzwi obok zamkniętego wejścia do Storerom B. Podejź schodami i wejdź do Storerom A, nabierz, co się da i rozwał beczułkę, by zrobić dziurę w podłodze, dzięki czemu dostaniesz się do Storerom B, gdzie oblowisz się dodatkowo. Wróc górą przez Storerom A, miń go i przejdź korytarzem w lewo. Możesz się zatrzymać w pokoju (Shipwright), jeśli potrzebny ci pistolet lub magazynek. Kolejne drzwi wiodą na balkon; jeszcze jedne drzwi korytarz i balkon, gdzie kręca się trzej "niemilcy". Pierwszego (Moe) możesz przestraszyć (negatyw talk), a potem patrz, jak kumple (Larry i Curly) zabijają go za to, że okazał się mięczakiem.

Larry i Curly to twardziele; zanim przejdiesz dalej, trzeba ci będzie ich zabić. Nie zapomnij obszukać Moe - 10\$ to zawsze coś. Korytarz na prawo wiodzie do drzwi (zamkniętych), przez które trzeba ci będzie przejść do końca etapu, gdy będziesz miał już ze sobą Willie'ego. Na razie idź w lewo i po drabianie w górę, do lombardu (prosto), a potem w lewo do baru.

W Salty Bar idź do toalety (to staje się już nawykiem) i pogadaj z Willie'em i jego dwoma mięśniakami. Da ci klucz do magazynu (item warehouse_key), możesz więc pójść i poszukać Lizzie (a przynajmniej jej części).

Wróc na początek etapu, miń pierwsze drzwi i wejdź do

wielkich, rozsuwanych (teraz masz od nich klucz - da ci go Willie). Wewnątrz zabij trzech "niemilców" i wejdź po schodach do biura (jeśli potrzebne ci zdrowko, panczer lub benzyna do miotacza płomieni). W biurku jest trochę szmalu. Przejdź przez jedno i drugie drzwi magazynu i zabij dwu drabów przy łodzi. Weź z pokładu głowę Lizzie (gmmnnngngng!) oraz naboje i zdrowko z nadbudówki.

Wróc do Salty Dog i pokaż Willie'emu głowę Lizzie. Rozjuszysz się jak pawien Riddick trafiony przez Gołotę tam, gdzie bokserowi trafiaci (nigdy, ale to nigdy) nie wolno i wespół ze swoim gorylem pójdzie za tobą poszukać zemsty (dlaczego za tobą, a nie przed?).

Teraz, gdy masz klucz do stoczni (shipyard key), możesz otworzyć zamknięte drzwi, które minąłeś w drodze do baru. To doprowadzi cię do następnego etapu...

Pier Pressure

Na początku trzymaj się lewej strony. Przejdź przez drzwi i wymiń ciężarówkę (jeśli masz jakąś broń detonacyjną, możesz wysadzić trucka w powietrze - bardzo widowiskowo! Kola fruują, wszystko wybucha, a pod ciężarówką są jeszcze granaty). Tak czy owak, potrzebny ci jeszcze jeden klucz - tym razem klucz do stoczni - co mogłeś odgadnąć, przypomniałszy sobie, że cheat brzmi "give shipyard_key".

W komnacie z otwartym w suficie wentylatorem jest jeszcze jedna mała zagwozdka. Wskocz na skrzynie (wbiegnij na te oparte o ścianę, a potem przeskocz do wielkiego pudła), a potem podskocz i wpelnij do otworu wentylacyjnego. Z początku rzecz wyda ci się niewykonalna, ale się zdziwisz. Miń kolejny wentylator i zatrzymaj się przy rozwidleniu. Na wprost jest kanał wiodący w dół, na dach, i paskudny spadek w dół. Lewa odnoga zawiedzie cię do składziku, gdzie na półce znajdziesz panczer - półka jest zbyt wysoko, by



osiągnąć ją z ziemi.

Z kluczem (shipyard key) idź do wielkiej motorówki (nie do małego pontonu) i wymorduj tam wszystko, co się rusza. Drzwi się otworzą (nie, nie te z napisem "security" - te pozostaną zamknięte) dopiero wtedy, gdy wszystkich wytluczesz. Oczywiście drabów na poręczach i tych za skrzyniami też. I... no, nieważne, wszystkich! Niektórzy gracze twierdzą, że drzwi pozostają zamknięte

nawet gdy wymordowali pchyl! Jeśli tak ci się zdarzy, użyj cheatu (noclip) i przejdź przez te cholerne drzwi do następnego etapu.

Das Boot

Spora łódź. Wyladowana bronią, amunicją i pancerniami. Myszkuje do woli po korytarzach i kajutach. Naładuj się po same uszy, bo pod koniec etapu będziesz musiał zmierzyć się z nie lada twardzielem.

Wokół krążą przeciwnicy wagi ciężkiej i nieprzyjemnej, ale by dotrzeć do Bossa, musisz pierw trafić do Maszynowni (Engine Room)... niestety, drzwi zardzewiały na amen. Weź miedziany pojemnik na olej (leże na półce po lewej w magazynie) - lub użyj cheatu (give "oil can") - a potem dopiero aktywuj drzwi maszynowni. Wal przed siebie, zabijaj wszystko, co się rusza (włącznie z wahadłami zegara), spuszczać się po kładkach i - w razie potrzeby - wracać na górę. Przejście jest jedno, nie możesz się pomylić.

O bossie nietawo rzec coś nowego i odświeżające, poza tym, że jest dość odporny na ciosy - co poznasz, kiedy władujesz mu w pysk trzy pociski z rakietnicy, a on jeszcze będzie się trzymał na nogach. Coż, tak trzymać... wal dalej. Zalatwienie bossa nie wymaga żadnych cudów, tylko sporej ilości amunicji. W razie czego możesz się cofnąć, by uzupełnić ładownice, zdrowko czy włożyć nową kamizelkę kuloodporną. Ale uważaj, boss pójdzie za tobą, zachowując więc czujność niczym Winnetou na Inczu-zinczu.

Steel Town

Pogadaj z barmanem w Boiler Room, aby usłyszeć o najnowszym zadaniu. Jest tak: Brata barmana został uwięziony w stalowym młynie. Przyprawdź do (żywego) czy martwego, wszystko jedno, a dostaniesz klucz do kolejnego poziomu.

Zanim wyjdiesz z Boiler Room, pogadaj z Momo - najzabawniejszym bramkarzem w całej grze. Humor pozwoli ci łatwiej przedrzeć się przez Steel Town. Droga jest prosta niczym głownia miecza - otwieraj kolejne drzwi; te, które się otworzą, są właściwe.

Człap aż do końca, gdzie znajdziesz jedynę nie zamkniętą drzwi (w tej chwili) - zaznaczone "Moker's Steel". Stąd trafisz do Steel Mill.

W Steel Mill jedyną trudnością jest przeskokowanie nad zbiornikiem lawy - po tym, jak go podniesiesz przez aktywację małego, czerwonego przelącznika na

platformie obok. Utrzymanie się przy życiu nie jest proste - ale nie skomplikowane.

Następna część nie jest specjalnie uciążliwa, chyba że zapominałeś, co robiłeś nad zbiornikami w poprzednim etapie. Jest tu mały, czerwony przelączniczek, który obraca zwisającą nad płaskim trailerem płytę betonu. Przejdź się aż na tył i poszukaj faceta bez broni. To David. Jeśli nie chcesz go niańczyć (a nie przejdiesz do następnego etapu, dopóki facet nie będzie martwy albo nie trafi do Boiler Bar), daj mu w dziób i wracaj do baru. Różnica polega na tym, że zamiast podziękować ci za ocalenie brata, barman jęknie boleśnie "Och, nie! On nie żyje!". Ale i tak da ci klucz do biura.

Z kluczem w łapie idź do biura, a potem zejdź po schodach w dół. W następnym pomieszczeniu rozwał beczułki, wespnij się do góry, do Moker's Shipping, i przejdź do kolejnego etapu.



Moker Shipping

Będzie mniej więcej tak: naładowany bronią po same uszy przebij się aż do niedużego mini-bossa na końcu poziomu. Ma rakiety i jest niezłym twardzielem. Załatwiasz go, popatrz sobie na przejeżdżającą kolejkę i ruszaj do następnego poziomu.

Na początku masz drzwi z napisem "Keep out". Nie z nami te numery. Wejść, podcladasz się i wyjdź. (Ciekaw jestem, czy taki napis kogokolwiek zatrzymuje?). Czy cię dziwi, że Moker nie siedzi w swoim biurze? Poszukaj bezczłek na kładce nad bocznym wyjściem z jęgiu biera. Możesz je rozstrzelać, by usunąć je z drogi.

Derailed (Usunięty z toru)

Ogólnie będzie tak: opuść pociąg i pilnuj się od tyłu (Hm...) Zdobądź zapasowe pokrętko do zaworu (podobne do koła) i weź je do rozdzielni śoleków. Wetknij pokrętko na właściwe miejsce, uruchom zawór i przejdź do następnego rejonu.

Drzwi na końcu kanału będą zamknięte, uruchom więc przełącznik i wespnij się na drabinę, którą widzisz z prawej, mniej więcej w połowie kanału. W pomieszczeniu, do którego trafisz, jest zapasowe pokrętko. Jest tu i działające pokrętko, ale kiedy je ruszysz, zamkną się drzwi, przez które wiałeś.

Aby minąć wrak pociągu w tunelu, podejdź tunelem do pierwszych dwu połączonych wagonów. Spójrz pomiędzy nie - zobaczysz jeszcze jeden przełącznik w kształcie koła. Uruchom go i drugi wagon potoczy się precz, oczyszczając ci drogę przez rumowisko.

Przejdź przez rumowisko (uważaj na "niemiłośów" kryjących się w bocznych alkowach i drzwiach; jest tam też sporo dóbr, jeśli ci więc ich trzeba, to się nie krepuj i bierz). Idąc dalej nowo otwartym tunelem, wejdź w drzwi po lewej, by wziąć zapasowe pokrętko. Zabierz je do pomieszczenia nad ściekiem i podejdź do zaworu z urwanym pokrętkiem. Pokrętko automatycznie się zainstaluje i otworzy poprzednio zamknięte drzwi East D51 w dół. To doprowadzi cię do następnego rejonu. (Dark Passage)

Trainyard (Lokomotywnia)

Zacznij aktywując przełącznik przed tobą, by otworzyć wielkie drzwi z lewej. Przejdź dalej i wespnij się na drabinę na końcu tunelu. Na szczyście znajdź i aktywuj przełącznik na tablicy kontrolnej, który podniesie i przesunie blok cementu z ciężarówką (przez który nie mogłeś przeskoczyć do kładki naprzeciwko drabiny).

Przeskocz ponad ciężarówką, gdzie przedtem był blok, na kładkę po drugiej stronie. Przejdź przez drzwi z lewej, a potem przez jeszcze jedne drzwi, i wejdź do lokomotywni (Trainyard).

Wagon w drugim rzędzie po lewej (z dwoma oprychami strzegącymi jego drzwi) otwiera się i ma wewnątrz miły składzik dóbr. Inne wagony się nie otworzą, ale ten w głębi i z prawej ma z tyłu drabinę. Wespnij się na nią i wróć skokami po dachach wagonów do betonowej kładki nad wejściami, przez które tu wiałeś. Skoki wyglądają na długie, ale jeśli nie odbiłeś się za wcześnie, to powinieś dać sobie radę.

Drzwi z prawej prowadzą tam, skąd przyszedłeś (były zamknięte z drugiej strony), idź więc w lewo i przeskocz/wespnij się do pomieszczenia ze skrzyniami. Przesuń skrzynię z lewej w prawo i w głąb, do rogu, i wejdź na stos, by znaleźć kilka granatów.

Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi w głębi i po lewej



(względem wejścia). Uruchom przełącznik i przejdź przez spore drzwi, które się otworzą. Przy kolejnym zestawie wagonów będziesz musiał użyć starego triku "Rozłącz Wagony". Poszukaj kolistej pokrętki pomiędzy wagonami i aktywuj je. Jeden wagon się odcoczy odsłaniając drabinę.

Wespnij się na odsoniętą drabinę i przeskocz na półkę po lewej (z pierwotnej lewej, rzecz jasna). Aktywuj przełącznik na ścianie zejdź znów na pociąg i przeskocz na drugą stronę, do kolejnej kładki.

Otwórz kolejne drzwi na górze (te nie zasłonięte częściowo skrzyniami) i idź, aż znajdziesz pomieszczenie, gdzie z kratownicy pod sklepieniem zwisają dwa haki.

Zabij "niemiłośów", podeszedszy do panelu kontrolnego, aktywuj dwukrotnie przełącznik po lewej. Pierwszy raz ruszy najbliższy hak na lewo, drugi zatrzyma go pośrodku. Wespnij się na hak, weź bezpiecznik (item fuse) i zdrówko (o ile go potrzebujesz), a potem zejdź w dół.

Wyjdź na zewnątrz, wejdź w drugie drzwi, wetknij bezpiecznik w panel (podejdź po prostu, jeżeli znalazłeś bezpiecznik), wespnij się po drabinie, która zjedzie w dół, i przejdź po kładce.

Zejdź po schodach (gdybyś potrzebował amunicji, nie zapomnij o magazynku ukrytym pod schodami), wyjdź na zewnątrz, pomiędzy kolejne składy, i idąc w prawo trzymaj się tunelu, w którym znajdziesz kolejny przełącznik otwierające wielkie drzwi do następnego rejonu.

Depot

Cel ogólny: Przemieścić pociąg, by wyostać się z zajezdni i zabić wszystkich, co zaowocuje przeniesieniem cię do następnego etapu.

Przejdź schodami w głębi i po prawej do budki kontrolnej. Na panelu masz tu trzy przełączniki. Lewy przesuną pobliski wagon w prawo, ukazując uszkodzony przełącznik. Zignoruj go. Środkowy przesuną środkowy wagon w lewo, a prawy przełącznik przemieszcza najdalszy w lewo, ukazując w głębi i po lewej tunel. Ruszaj przez ten tunel.

Po drabinie wespnij się na dach wagonu i idź dalej. Zeskocz na skoczynie po lewej (zdrówko), potem wróć... i znów skocz na inne skrzynie (albo przesuń którąś), by zdobyć trochę naboży.

Wejść w drzwi po lewej na górze i wespnij się po drabinie z lewej. Aktywuj przełącznik (ten, który zadziała, gdy go dotkniesz) i wróć drogą, którą tu przylazłeś, do drzwi na górze po przeciwległej stronie tunelu.

Aby skończyć etap, trzeba ci tu dokonać sporej rzezi. Kiedy już wszystkich zniechęcis do siebie, zobaczysz łączący elapy film, a potem przejdiesz dalej.

Miejska rozgłośnia radiowa (Radio City Station)

No, na razie odłóż spluwę - jesteś na stacji metra i głupio będziesz wyglądał. Podjedź ruchomymi schodami do góry i pogadać z dwoma facetami na szczyście - UPRZEJMIE! To Patrick i Butch, członkowie miejscowej paczki Żartownisów (The Jokers), i jeśli chcesz wynająć miejscowych barczaków - a bez tego nie ukończysz etapu - musisz przejść ich mały test (albo ich uszoicyz, używając pistoletu z tłumikiem).

Jeśli popatrzyć z miejsca, gdzie stałeś wjeżdżając eskalatorem, twoje ofiary są na prawo. Choć Patrick i Butch wyglądają na absolutnie niezdołnych do pokazania ci (lub podsunięcia jakiejś wskazówki), gdzie są trzej zboczenci, których masz załatwić łomem, dowiesz się, że idziesz we właściwym kierunku, kiedy usłyszysz, jak jeden z nich woła "Don't forget: No Shooting!". Zauważ, że pistolet z tłumikiem robi tyleż hałasu, co poczywy, stary łom, więc jeżeli masz tłumik na spluwie, to się nie krepuj i użyj sobie do woli.

Kiedy Żartownisie każą ci zabić łobuzów w ściekach przy użyciu wyłącznie łomu, możesz to zrobić bez szkody dla siebie samego (nawet bez tłumika) następującym sposobem: do siedziby łobuzów dostań się przez kanał wentylacyjny, przejdź po kładce nad betonowym "jakby-ściekiem" i skręć w prawo. Na końcu korytarza będzie drabina, po której możesz zejść do wspomnianego już ścieku. Kiedy dotrzesz do tej drabiny, ściekowe lumpy cię zauważą i ruszą do ataku - pojedynczo. Stań lub skul się na szczyście drabiny i wal łomem każdego, kto podejrze ci pod tapę. Nie będą mogli niczego wskórać, ty zaś tuż, gdy tylko któryś się zbliży. No remorse, no mercy! Liczy się w końcu skutek, prawda?



Jeśli zafunduje się następny etap, to znaczy, że coś poszło nie tak. Zejdź po schodach i poszukaj kanatu wentylacyjnego na trzecim podęście od dołu schodów. Rozwał go i wspinaj się do środka. Wylaząc poczekał na pociąg! Jeśli nie poczekaś około sekundy, rozsmaruje cię po ścianach.

Spadysz na dół, zignoruj widoczne przed tobą drabinę i balkon. Wejdź w lewo, do kolejnej drabiny i balkoniku po tej samej stronie tunelu, co went, którym tu wlałeś. Po drabinie do góry i w tunel.

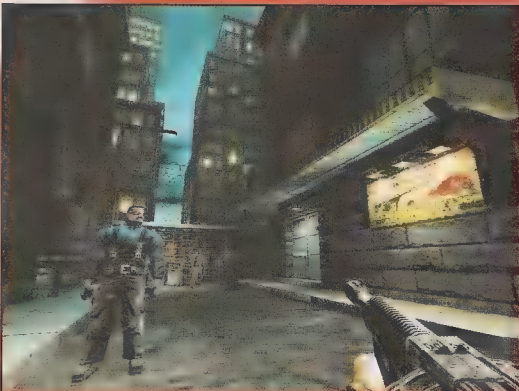
Łomem stłucz ukrywających się tu ściekowych opryszków (nie używaj innej broni, bo zawałisz test Zartownisiów). Aby stąd wyjść, opuść się na wielką rurę biegnącą horyzontalnie po ścianie najniższego poziomu. Idź wzdłuż rury, przez wylamaną kratę (znowu uważaj na pociąg!), i wspinaj się po drabinie z prawej.

Uważaj na te wkurzające szczyry i dobrze oblicz czas przeskoku na drugą stronę tunelu, chyba że wolisz skończyć jako piama roztrzaskana na przedniej szybie pociągu. Rozwał kratę wentu i właz.

Zeskocz do wody, wspinaj się po drabinie i przeczołgaj kolejnym kanałem wentylacyjnym, by opuścić się nie opodal miejsca, gdzie zacząłeś etap. Przejdź w lewo i pokaz się panom P i B. A potem każ im iść za sobą (mogłoby, do katedry, poprowadzić, nie?), następnie wróć do poprzedniego wentu, przed drzwiami do następnego rejonu (Enter the Dragons). Są to te same drzwi, na które byś wlał, gdybyś po wyjściu z eskalatora na początku poziomu poszedł w lewo zamiast w prawo.

Wajście Smoków (Enter the Dragons)

Wyjdź ze stacji na ulicę, by spotkać faceta i kilka dam (te będą z tyłu). Nie zechce się do ciebie przyłączyć, nawet jeśli będziesz dlań uprzejmy, a damulki cię ostrzeżają, więc nie szczyj się, tylko załatw całe towarzystwo i wal przez miasto, trzymając się prawej strony. Wypatruj trzech drabin pożarowych z prawej.



Możesz się wspiąć po pierwszej, przejść po linie do wieszania gaci na przeciwnych dach, wziąć zdrówko, przeskoczyć albo zejść w dół i znowu się wspiąć do kolejnej drabiny znajdującej się najbliżzej dwu ścian.

Wspinaj się po poręczach zejścia pożarowego i skocz na dach (masz podobne wejścia na dach za tobą, choć tego nie widać). Zejdź i idź wzdłuż balkonu, aż zobaczysz szary poziom na ścianie po lewej, obok czegoś, co przypomina nieco most zwodzony (do czegoś tomo służy, nie mamy pojęcia). Przelicznik otwiera górne drzwi po drugiej stronie ulicy - gdzie mogłabyś się dostać, gdyby most był opuszczony (jego przelicznik też jest po drugiej stronie ulicy - logiczne, prawda?).

Wróć do zejścia pożarowego, gdzie wspiąłeś się na dach, i pójź drugą drogą, o której wspomnieliśmy. Zszedłszy z drabiny, odwróć się w tył, popatrź w prawo i skocz właśnie tam. Idź po kładkach nierzym Terminator, mordując wszystko, co choćby ruszy powieką - aż trafisz do drzwi i mostu, którego nie mogłeś opuścić. Teraz możesz - i możesz wejść w drzwi po lewej. Przejdź po moście i aktywuj przelicznik na ścianie. To ślepy zaułek, ale otworzyłeś potrzebną ci drzwi. Wróć lub zeskocz na ulicę, znajduj te nowo otwarte drzwi (są tylko jedno) i przejdź do kolejnego etapu.

Ogień na ulicach (Streets of Fire)

Aktywuj przelicznik i popatrź na wybuch walk ulicznych. Załatw wszystkich - ale osobliwie uważaj na snajpera wysoko na balkonie budynku, z prawej i w głąb.

Przejdź do końca ulicy, obok nowych stoisk i drzwi na górze. Na Central Square nie ma wiele do roboty (oprócz strzelania w okna Hopper's Cafe Bar, to jest dość zabawne), idź więc dalej.

Po drodze użyj losowi dwu opryszków i jednego smarka z rakietnicą, potem wejdź w niewielkie drzwi na końcu ulicy. Rezydująca tam lalunia powie ci coś o ukrytej nie opodal broni (małe pomieszczenie pod schodami za nią).

Wspinaj się po schodach aż na dach. Wejdź na drabinę za tablicą reklamową, potem podejź wzdłuż znaku i zeskocz na widoczną przed tobą wyższą część dachu, a następnie trochę w prawo. Potem weź rozbieg i w miejscu, gdzie brak parapetu, skocz, aż ci coś w yayach trzaśnie, na balkon po przeciwnej stronie ulicy.

Z balkonu zejdź w lewo i, przelażąc przez kolejne balkony, wal aż do wieży ciśnień (gdzie będzie trochę strzelaniny). Skocz na

platformę, na której wieszono wieżę (na samą wieżę wlać nie musisz), i przeszedłszy na drugą stronę, zeskocz. Jest tam dama pilnująca przelicznika. Rozwał damę, popohnij przelicznik (nie odwróć).

Przejdź przez most! Idź w lewo (drzwi z prawej wywiodą cię na ulicę, obok nowych stoisk). Otwórz drzwi na górze - ale po drugiej nie daj się wystrychnąć na dudka (ani wydudka na strychu) dzwiczynce z granatkami. Załatw ją i przeszedłszy przez most, aktywuj przelicznik uruchamiający windę, by zjechać do następnego etapu.

Stacja kolejki nadziemnej (Skytram Station)

Idź prosto do Radio City Bus, Mulber Station, potem skreć w lewo i zajrzyj na tył ciężarówki (zdrówka i amunicja). Wróć ze stacji autobusowej, weź trochę gotówki od śmiecia i przygotuj się na nielichą utarczkę z gangiem. Idź do Chinatown (tak przynajmniej to wygląda), wejdź na pierwsze widoczne schody i skieruj się do pomieszczenia oznakowanego

"Obcy went!" (Keep out)

Znajdziesz tam trochę dóbr. Drzwi są zamknięte, zechciej jednak zauważyć na nich szczelinę, strzel kilka razy z obrzyną i sprawa załatwiona! Wejdź po schodach i przejdź wzdłuż białych korytarzy. Wejdź w nieduże drzwi po prawej i skreć za róg, do Typhoon Bar. Nie możesz tu nikogo wynająć, dopóki nie przyłączysz się do Zartownisiów, rozwalając łomem trzech facetów spotkanych wcześniej, ale możesz wejść, przejść się i za 50\$ kupić od konika bilet na kolejkę. Bilet będzie ci potrzebny, by minąć stalowe, kratowane drzwi w ulicze. Nie podnoś słuchawki dzwoniącego telefonu - a przynajmniej zapisz wcześniej słan gry. Możesz wyjść z baru przez piwnicę (jest tam oprych do stłuczenia, jeśli zaciągnąłeś się do Zartownisiów). Przejdź ulicą dalej, do zaułka ze stalową kratą i podświetlonym panelem. Jeśli masz bilet na Sky Tram, możesz wejść. Przejdź obok wagoniku na drogą stronę, skocz na poręcz, potem na krawędź i do rury pod nią. To cię przeniesie do kolejnego etapu.

Wieżowce (Central Towers)

Idź kanałem do drabiny w głąbi i po lewej, potem wdrap się na półkę, skreć w prawo i przejdź przez drzwi na górze, by się nieco podładować. Którędy byś stąd nie poszedł, wyglądasz w Central Towers (wieżowce), przedtem jednak trzeba ci będzie stoczyć ciekawki bój z drabami, którzy zaskoczą cię z dołu i z góry. Zabij wszystkich, wejdź w którekolwiek drzwi i idź prosto do drzwi przed tobą. Przygotuj się na pierwszego bossa.

Wschodni wieżowiec (Central Towers East)

W korytarzach po dowolnej stronie jest pełno animu... animi... animi... no... tego do strzelania, a także spory wybór broni, pancernych kamizelek i zdrówka (w końcu na ubogiego nie trafiło, prawda?). W jednym z nich jest też kilku twardzieli, więc uważaj... ale przecież nie takim ławałem już dupnia... tfu, znowu nam się coś po... tentogawało. Napakuj się na maksa. Będziesz tego potrzebował, wierz nam. Aktywuj guzik (dowolny) przy windach i po kilku sekundach powinna się pojawić prawa. (Lewa zabierze cię do następnego, ostatniego już etapu, nie licząc sceny łączącej). Nie daj się zaskoczyć facetowi w windzie. Udław drania choćby lyżką do butów (Nie masz? Szkoda, chętnie byśmy to obejzeli) i podjeżdż windą w górę. Przygotuj się na sfera nr. 1. Jest twardy, owszem, ale jak dostanie dziesięć rakiet (lub 34 razy łomem w dziób), to padnie niczym samotna owca w męskim więzieniu. Kiedy z nim skończysz, wróć do windy, zjedź nią w dół i przejdź do lewej. Do ostatecznej rozprawy.

Zachodni wieżowiec (Central Towers West)

Wal przed siebie i stłucz mordę psu za bramą - tam, skąd wyskoczył, znajdziesz sporo dobrego. Przejdź w lewo i podjadaj się na fula, potem wróć i idź w prawo. Zobaczysz krótką scenkę pośrednią, a potem trafisz na ostatnią parę szefów. Parę? Owszem. Nie próbuj zabić damy - nie padnie, choćbyś ją przebił osinowym kołem, a takiego nie masz. Załatw jej partnera i pozwól jej zwiąć helikopterem. I tak zostaje Szeferm Kingpinem, Donem... i tak dalej, i tym podobnie...

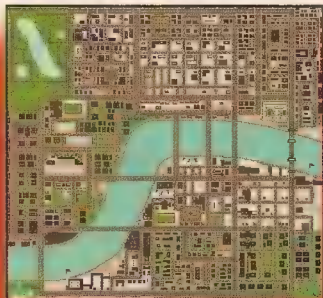
producent: Take 2 Interactive
platforma: PC/PSX

GTA: London 1969

Witacie w solucji do najnowszego wcielenia GTA! Tym razem interesy przynęły was do kraju Wiecznej Mgły (niestety, nieuwzględnionej) oraz Kierownicy Po Prawej Stronie - a ten drobny szczegół uwzględniony już, niestety, został. Dlatego też przed rozpoczęciem robotki właściwej proponuję odbyć przynajmniej krótką przejażdżkę zapoznawczą - później na zastanawianie się nie będzie bowiem czasu...

1-1

1. Chcesz złapać pierwszą robotkę - skieruj się do telefonu w Northeast Chelsea.
2. Słyszałeś o bliźniakach Crisp (Crisp Twins), prawda? Chęć pod scooter dla swego starego. To zaś oznacza, że



ty też chcesz. Zdobądź motor w Central Chelsea - zobaczmy, jak dobry jesteś.

3. Dowiedz skuter do meliny Harolda Catwrighta w Southeast Mile End. Jeśli mu się spodoba, może zlecić ci coś nowego.

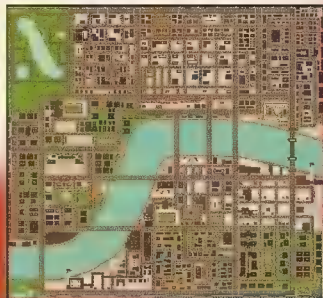
4. Pięknie. Crispowie są wdzięczni. Powiedzieli Haroldowi, by się tobą zajął. A musisz wiedzieć, że kiedy któryś z bliźniaków pierdnie, Harold pyta "nowa woda po goleniu?". Wiesz, co mam na myśli? Teraz jedź się z nim spotkać - udaj się do punktu 5.

TIP poziomu: Policja będzie próbować zrzuć cię ze skuteru, więc raczej trzymaj się chodników - tam będziesz niewykłany.

2-1

1. Dobra, Harold powiedział, że gang Battersea zaczynają wkurzać Crispów. Obierz telefon w Southwest City - mój kompan, Preety Charlie, poinstruuje cię.

2. (NAJDAŁSZY TELEFON PO LEWEJ) Cze, słodzik. Ha-



rod kazał powtórzyć, że masz pogadać z Keithem. Będzie twoim łącznikiem w tej sprawie. Jest na Northwest Bow.
3. Harold miał zamiar wklepać tym kolesiom z gangu. Jest jednak problem - ten alfons Chalkie zwinął jego towar. Weź motor w Northwest Angel i znajdź go.

4. Chalkie jest gdzieś w Soho. Kiedy go znajdziesz, spuść mu manto i zmusz go, by wykłaczł gdzie są narkotyki.

5. (ZACZYNA W TYM MIEJSCU I KRĘCI SIĘ WOKOŁ) Ej, odwal się! Chcesz towar Harolda? Rzućłem to w krzaki obok budynku w Northwest Soho, bo tam wszędzie kręcili się gliniarze.

6. Świnie mogą latać! Chalkie nie kłam! Dobrze! On jednak wciąż będzie kwiczeć. Podpadł Charliemu. Jedź i spotkaj się z nim.

7. (ZACZYNA W TYM MIEJSCU I KRĘCI SIĘ WOKOŁ) Harold twierdzi, że powinniśmy pokazać ludziom, że z nami się nie żartuje i nie przeszkadza. Jedź do pubu Chalkiego w West Soho, tam dowiesz się co zrobić.

8. Podrzuć ładunki wybuchowe pod drzwi pubu. Potem mój w długą.

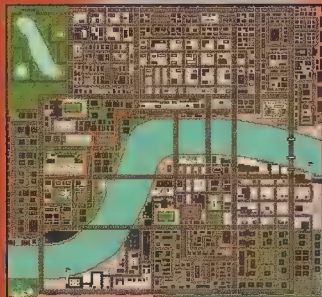
2-2

1. (DRUGI TELEFON PO LEWEJ) Mamy umówioną transakcję narkotykową z chłopakami Modów. Prawie tak koszmarną, jak kielbasa z synagogi. Jedź do ich klubu w West Chelsea i spotkaj się z tymi molkami.

2. Czego chcesz? Nie ma tu Modów i nie wiem gdzie są. A teraz zrywaj się, bo wezwę gliniarze.

Kim jest ten koles? Daj mu w zęby. Ooo, żaden z gówniarczy z Chelsea nie będzie tak mówił do chłopaka Harolda. Ooo! Zabieraj łapy. No już, to powiem. Dobra, chłopaki są na dachu budynku w Southwest Westminster. Oczekują przesyłki od aniołków.

3. Rozwal ich! Harold chce ich widzieć martwych. Jak na razie - łatwe. Chwytaj motor i jedź prosto. Musisz



przekroczyć na drugi dach, "bo tu coś śmierdzi". Zjedź z dachu i skieruj się do garażu Lena w Northeast Westminster. Przeprowadź motor. Jest w nim coś, czego chcesz.

4. Dobra robota.

2-3

1. (TRZECI TELEFON OD LEWEJ) Mamy wpływ na mecz. Duży wpływ, a nie lubimy tracić wpływów. Na drodze Central Brixton leży wyrzutnia rakiet. Jedź tam i weź ją.

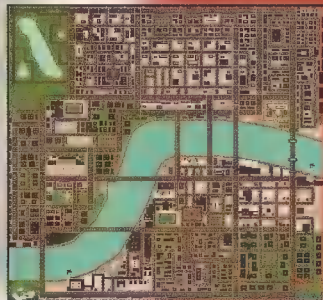
2. Dobrze, jedź i rozwal autokar Rangersów, następnie skombinuj zapasowy środek transportu dla drużyny. Bus jeździ wokół South Camberwell.

3. (AUTOKAR SIĘ PORUSZA, ZACZNIEM W TYM PUNKCIE) Świetnie. Powiedzieliśmy drużynie, że powinni wziąć taksówkę. A ty będziesz prowadzić jedną z nich. Taksówka stoi na Southeast Camberwell. Weź ją.

4. Dobrze, sroczkowi Rangersów czekają na transport w South Bermondsey. Zabierz ich, upewnij się, że wsiadli wszyscy.

5. Zwiąż tych bezużytecznych pajaców do Auto Garażu Honest Raya w West Brixton. Przetrzymamy ich przez parę godzin, nie zleżo przecież się nie stanie.

6. Pięknie. Dzięki tobie Harold i ja wyszliśmy na swoje. Zrobiliśmy kupę kasy. Sprawiliśmy naprawdę dobrze.



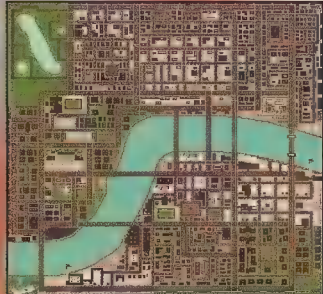
2-4

1. (PIERWSZY TELEFON PO PRAWEJ) Bracia Noles ściągnęli z nas pięć grandów i parę błękitnych.

Harold twierdzi, że jesteś odpowiednim człowiekiem do tej robotki. Jedź i weź samochód, który postawiliśmy w East Camberwell.

2. Wiadome jest, że istnieje umowa w Northeast Bow, dotycząca tych krętyrów Nolesów i naszego mienia. Jedź tam i zrób rzeźbę.

3. To ci od Nole'ów! Wykończ ich. Nikt nie będzie robił sobie przekrętów z rzeczami Harolda, albo nigdy nie zdąży wykończyć Crispów.



Stary, znalazłeś się po uszy w gównie. Zabieraj się do meliny siostry Harolda, Beryl, w Central Camden Town.

4. Powinieneś tam się przycaić, jednak bez zadrznych... no wiesz.

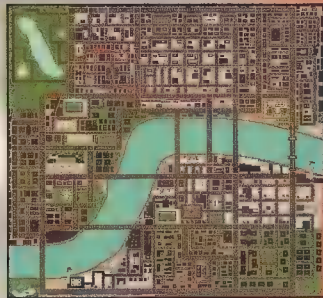
2-5

Albert Criso jest bardzo wyształconym człowiekiem. Kocha sztukę. Słyszałmy, że jest parę gorących płócien do zdobycia. Jedź spotkać się z łącznikiem Alberta w Northwest Westminster, jakimś Niemcem, Dr Zel. I odkup je od niego.

1. Wunderbar! Szybko, bierz obrazy. I dzięki za funty szterlingi. Dzięki nim już za moment będę mógł napić się porządne jasnego piwa.

Przywieź te trefne płótna do garażu w North Soho, zanim wspaniałe zdołają cię pochwyć. Zel okradł to piekielne muzeum.

2. Jack Parkinson rzucił nam słówko, że wmszała się w to specjalna grupa dochodzeniowa. Musimy podważać wszystkie luźne końcówki i powstrzymać mielenie jezorów. A Zel gada, zwłaszcza po wypiciu. Użyj taksówki i zgarnij



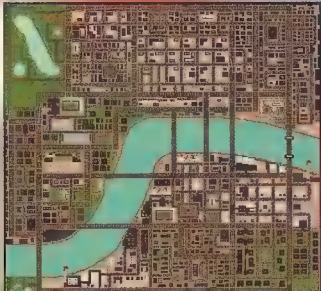


go spod pjalni.

3. Koleś wychodzący z miodowni w North Soho to Zel. Zaprosz go do taksówki - nie zabijaj tego starego pijaczyna tutaj. Jack chce, by rzeczy były nieco bardziej splejane - grupa dochodzeniowa weszła w pobliżu.
4. Dobra, skieruj się do Northeast Bermondsey. Jack powie ci, co robić.
5. Ten wieprzowiozercza jest totalnie wiany. Świetnie. Będąc na terenie wrogów, weź wana i użyj go, by wrzucić taksówkę do rzeki.
6. To jest to, mój synu, łatwo poszło, pożegnaj Dr Zela.

2-6

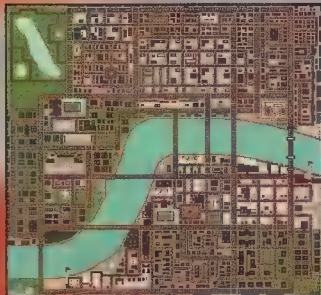
1. Odbierz telefon w East Westminster.
 2. Kumpel Parkinsona, Sidney Moore, robi piknik, w trakcie którego omawiany jest skok na bank. Harold chce wziąć w nim udział, więc musimy zatroszczyć się o Sida. Jedź i weź wana dostawczego, którego zostawiliśmy w East Chelsea.
 3. Dobrze, teraz musisz się spieszyć. Po pierwsze, zdołaj trochę ciastek z kruszonką. I dużo likieru na kruszonkę.
 4. Prawidłowo, teraz trochę marynowany jaj. Niezładnie, jeśli chcesz wiedzieć, ale Jack przepada za nimi.
 5. A coś na deser? Trochę yorkshireskiego puddingu. Ruszaj.
 6. A do puddingu? Sid kocha Spotted Dicka. Zdobądź trochę.
 7. Znakomicie, mój synu! Teraz dostarcz jedzenie wamem Sidneyowi w North Hyde Parku.
- Dzięki, dzieciaku, niażie. Może trochę zbyt wymęczone. Tu jednak okropnie śmierdzi. Ci uciekający przed mrydem



- hippisi powinni zostać usunięci. Przejedź się po nich dla nas, panie szefie.
8. Sid skończył swój posiłek. Zbierz resztki i zawięz je do jego mieszkanika w Northeast Bow.

2-7

- Mawiają, że Midnight został zmuszony dać sobie spokój z planowaną robotką z elektroniką. Jedź spotkać się ze starym Keithem w South Angel. Powie ci, jak to załatwić.
1. Tak, promyczku? Najlepszy człowiek Midnighta jest w pubie Książę Albart w Northwest Soho. Daj mu dobre bicie ode mnie i nas wszystkich.
 2. To twój człowiek. Spierz go dobrze, to zmieni się. Au, daj spokój. Nie bij, Mam anemię. Masz rację, Midnight mówi, że nie będzie wiązać się więcej z wami, amatorami. Jest profesjonalista.
 3. Wychodzi na to, że Midnight w ogóle nie planował wykonania robotki. Jest przy tej przeklętej elektroni i zamierza wiać! Jest Midnight. Zatrzymaj go i wykradnij mu z nasz samochód!
 4. Dobrze. Wróć pod elektronikę i zaparkuj z tyłu.



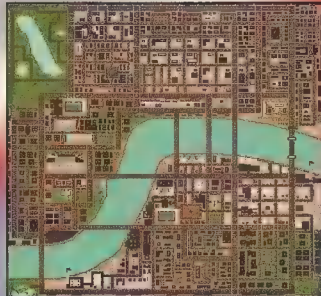
Świetnie, teraz spadaj z samochodu. Wybuchnie.

5. Bardzo sprytnie... Całe miasto nie ma prądu. To powinno pomóc.

Teraz wyeliminuj tego dwulicowego skurczybka Midnighta. (LUCIEKA PIESZO ZACZYNAJĄC W TYM PUNKCIE).

2-8

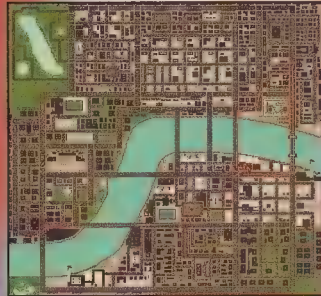
1. Ciemności zapadły nad miastem, więc możemy obrobić kilka banków. Potrzebujemy ciebie, byś wywiózł stamtąd naszych chłopców. Przejmij autobus w Southeast Chelsea i pozbieraj ich.
2. Dobrze, udaj się i podbierz Fingera w South Soho.
3. Fingers na pokładzie, teraz znajdź Lenny'ego w South-east City.



4. Lenny w środku. Terry był w Northeast City. Zabierz go.
5. Pięknie, mój chłopcze. Teraz przywiozł autobus i chłopaków do naszego garażu w East Mile End i robotka będzie skończona.

2-9

1. Dobrze, Blizniacz Crisp powiedzieli Haroldowi, by robił, co będzie chciał Jack Parkinson. Chce trzech Beagle. Więc zdobądź je dla niego. Jest taki handlarz samochodami w Northwest Bermondsey, który ma parę. Jedź je zwięździć.
2. Przywieź ją do garażu w Northeast Bow.
3. Jedź z powrotem do handlarza i ukradnij kolejną.



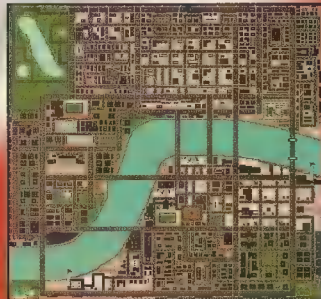
4. Przywiozł ją do naszego garażu.
5. Jeszcze jeden do wzięcia. Spiesz się!
6. Tu wszędzie roi się od gliniarzy. Jedź do innego garażu.

Zadania specjalne:

1. Ważny człowiek natychmiast potrzebuje transportu. Znajdź jego limuzynę w North Chelsea.
CZERWONY 1: Hej, chłopczel Jestem Lucan, lecz możesz zwracać się do mnie Sir. Zabierz mnie do lokalnego chirurga plastycznego w Southeast Soho. Muszę... zniknąć... Miałem pewien kłopot z nianią.
CZERWONY 2: Dzięki, chłopczel! Prawdopodobnie nie ZOBACZYSZ mnie już nigdy więcej, tak jak i inni.
2. Jeden z naszych chłopaków zaginał w North Soho. Sprawdź, czy nie uda ci się go odszukać. Prawdopodobnie nie ukrywa się gdzieś w wozie.
ZIELONY 1: To Gary! Jest ranny i ma gliniarzy na karku. Przywieź go do naszej kryjówki w East Bow, my się nim zajmujemy.
ZIELONY 2: Dobra robota, kumpulu! Połatały go, tak by był świeżutki jak wiosenny deszczyk. I mamy jego przesyłkę z samochodu.
3. W Northern Brixton jest wóz, którego chcemy użyć do

wysadzenia Jehads'ów. Znajdź go.

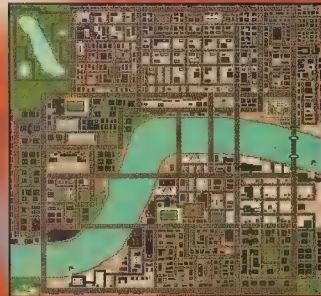
1. Świetnie! Zaprowadź to malarstwo pod dom towarowy Jehads'ów w South West Camden Town. Zaparkuj je i obserwuj fajerwerki.



NIEBIESKI 2: Lepiej się trochę odsuń!

3-1

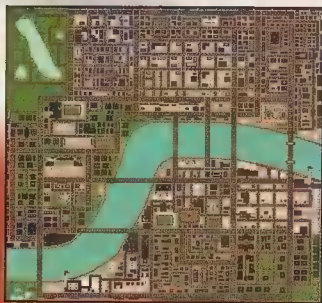
1. Aby zdziabić jakąś robotkę, udaj się do telefonów w Notthwest Bow.
2. (TELEFON PO LEWEJ) Chcemy przejąć kontrolę nad rynkiem. Jest jednak problem - gang, któremu wydaje się, że on to robi. Musisz pozbyć się ich dużych chłopców. Jeden z nich włóczy się bez celu samochodem. Jedź i rozwal go.
3. (SAMOCHÓD SIĘ PORUSZA ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Czysty interes. Jest jeszcze inna grupa, bawiąca w North Camden Town. Rozjedź ich wszystkich.
4. (RĘCJU LUDZI PORUSZA SIĘ ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Dobra robota. Teraz rozpraw się z pozostałymi. Many dla ciebie specjalną przesyłkę do dostarczenia. Weź samochód, który zostawiliśmy w Northeast Chelsea.
5. Dobrze, zaparkuj go w garażu na mecie gangu w South Camden town. Bądź ostrożny - jest naladowany bardziej



- ni strzępciel w Earl's Court.
6. Zabieraj się spod dziwi! Wyceł!
 7. Weź wana zza ich bazy i przywiozł go tutaj, człowieku.
 8. Zawięz tego wana do garażu w East Mile End, spryciarzu. I nie pozwól, by coś mu się przytrafiło.

3-2

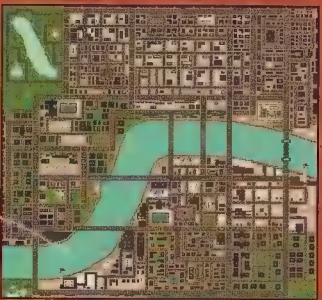
1. Jedź spotkać się z łącznikiem w West Angel. Jack chce, byś odebrał zapłatę od kupców na rynku. Udaj się do nich i odbierz ich polisy na życie w Central Camden Town. Tylko bez pogrzebów, please.
2. Jest pierwszy, Bierz drabki i nie zabijaj nikogo. Nie placę już więcej za ochronę! Arthur mówi, że nie musi! Teraz spadaj, zanim wezwę gliniarzy. Nie jesteście tak twardzi bez tych swoich goryli!
3. Zignoruj to nic. Jedź. Jedź i zamień słówko z tym osliwym kretyłem Anierum w Southeast Camden Town. Zobaczymy, czy zdaje sobie sprawę z tego, z kim robi interesy.
4. Co? Wezwał gliniarz! Fiekielna wołność! Nauczmy tego debila obcych manier - w West Soho czeka na ciebie samochód wypchany ładunkami wybuchowymi. Podprowadź go z powrotem do nory Arthura. Masz zrównać ją do gruntu. Potem wszyscy inni będą płacić.
5. Wyłącz silnik i umieść dynamit pod jego frontowymi drzwiami. Następnie rwił w rękę, dopóki nie poczujesz



na placach ciepłego wiatorkul
6 i 7 i 8. Dobrze, chwytaj duki i jedź. Zobaczymy, co sądzą pozostali. Wiarzę, że już chcą płacić!
9. Tak jest. Wygląda na to, że nikt nie ma już oporów przed wykupowaniem ubezpieczenia. Jedź do garażu w Southeast Mile End.

3-3

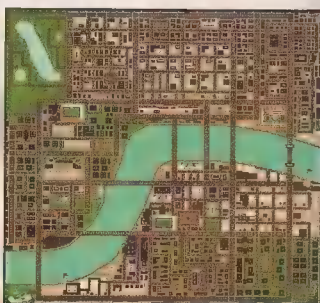
1. Jesteś światowym człowiekiem. Dobra, słuchaj! Jakichś koleś zaopiekował się naszymi dmuchanymi lalkami. Zrobiliśmy je na specjalne okazje - wypełnione są TNT. Mieliśmy dać temu zbrojczyw, gliniarzowi Colinowi, okazję, jaka zdarza się raz w życiu. Odczytaj! Znaleźliśmy je w Central Camberwell.
2. Bardzo zgrabnie. Przywieź je z powrotem. Ty cholerny pętałku! Zaczynasz działać mnie i Jackowi na nerwy.
3. Znaleźliśmy pozostałe lalki. I żadnego... no wiesz - wie-



my co lubisz.
4. VAN PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) W, niech to szlag, koncu! Te cudowne panienki różnią się, dla pewności - wybór należy do Colina. Go to East Chelsea i postaw tam vana.
5. Dobrze, wysiadaj z vana i zaczekaj, dopóki nie wysiadzie do niego Colin. Trzymaj się jednak z tyłu, nie wiesz, jak poryczo może być jego serce, jeśli wiesz, co mam na myśli.
Co za huk! Niezłe zrobione, mój synu. Jack będzie zachwycony, ■ sądzę, że i chłopcy Crisp również nie będą czuć się rozczarowani.

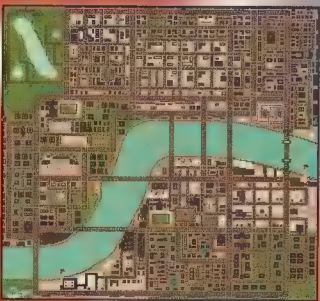
3-4

1. (ŚRODKOWY TELEFON) Jeden z naszych ważnych klientów zaczyna mieć kłopoty przez jakiegoś wazniaka. Musimy go uciszyć. Przedstawiciel naszego klienta czeka na ciebie z kasą za robotę w Southwest Soho.
2. W West Brixton czeka na ciebie autobus. Użyj go do zabrania sprawiającego kłopoty. Sądzę, że ma wejściówkę dla VIPów na mecz. Zaoterujemy nią niezapomniane wrażenia.
3. Weź go. Jest w Southwest Southwark.
4. Teraz spokojnie. Zaczekaj na niego.
5. Dobrze, teraz zabierz go na alejkę w South Hyde Park, gdzie kilku przedstawicieli naszego klienta chce obgadać parę rzeczy, i pozostaw sprawę swemu biegow. Wsiadaj z autobusu, jednak upewnij się, że jest dobrze widoczny.
6. Gdzieś w okolicy leży słoiczek po dżmie. Weź go i przywieź pieniądze tutaj.
7. Szybko. Czas to pieniędzy, mój chłopcze. Jedź do garażu w Southeast Mile End.



3-5

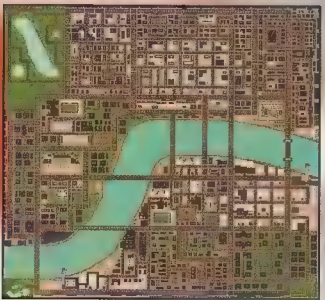
1. Weź motor z Central City!
Jest tam Beefeater (strażnik londyńskiej Tower), który wisi nam kilka patyków i parę innych rzeczy, wszystko stracił w karty. Teraz nam powie, w jaki sposób możemy dobrać się do klejnotów koronnych. To powinno wyrównać dług.
2. Nie ma mowy, za żadne skarby, nie mogę ci pomóc, nie mogę z tym zrobić!
Pacnij got!



Auul! Zejdź ze mnie, gorylu! Pomogę ci, przysięgam. Co mam zrobić?
3. Kiedy wsiadzie, zawięz go do garażu w East Mile End. Bez przestojów.
4. Romeo powiedział nam wszystko. Wszyscy miękną przy spotkaniu z Razorami. Weź samochód stojący w West Mile End.
5. Podjedź pod Tower i zaparkuj w wyznaczonym miejscu.
Wysiadź, samochód wyleci w powietrze.
6. Nikt nie zwraca na ciebie uwagi! Wrzuc towar na tylne siedzenie i idonij się.
7. Cała mięska gliniarz ma to miejsce na oku. Zabieraj się - jak najszybciej - z powrotem do garażu w East Mile End.

3-6

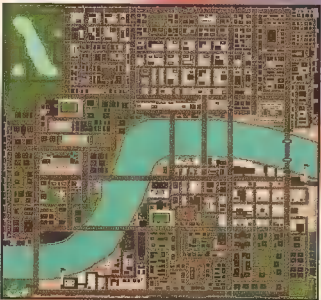
1. Dobrze, jest parę dużych dostaw zmierzających do North City Bank. Używane banknoty. Chcemy ich. Jedź i zbierz je.
Masz to. Teraz zabieraj się do cholery z vana. Wywali go w powietrze za parę chwil!
2. (ZWYKLE W POBLIZU ZNAJDUJE SIĘ TAKSÓWKĄ) Dobra, wypożycz taksówkę i podprowadź ją pod dźwięk por-



towy w North Battersea. Mamy zamiar przerzucić gotówkę do Jersey.
Pięknie. Teraz przechwyć drugą partię pieniędzy.
3. Zmknij z vana! Za... w powietrze!
4. (ZWYKLE W POBLIZU ZNAJDUJE SIĘ TAKSÓWKĄ) Niezłe. Masz gotówkę, teraz rąbnij inną taksówkę i odwieź ją i siebie pod dźwięk w North Battersea.
Znakomicie. Jack będzie miał sporo zabawy przepuszczając to, a pewnie nie zapomni i o tobie. Ma w stosunku do ciebie wielkie plany.

3-7

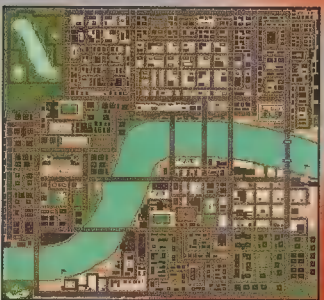
1. (PRAWY TELEFON) Jakis urzędnik uwziął się na jednego z ulubionych chłopców Alberta Crispa. Chcą oni, by Jack porwał kretylna z jego pałacu. Najpierw jednak musimy odwrócić uwagę prawa. Weź ciężarówkę z West Soho, co dalej powiem ci w drodze.
2. Wróć do Big Bena w Southeast Westminster. Mamy zamiar zmierzyć czas, więc musimy zamienić słowo z jego strażnikiem, tak by powiedział nam jak.



3. Jest cerber. Sprawdź, co ma do powiedzenia. Jeszcze czego, szefuniu. Nie mogę tego zdradzić, to może kosztować mnie tę przeklętą robotę, może, nie? Zresztą, nie po to walczyłem na wojnie, by teraz zwracać sobie głowę zdaniami młodych huliganów! Niech mnie kule! Zbij mu szklę. Będzie grać, jeśli go trochę zachęcimy.
Odadź, lajdaku! Dobrze już, dobrze! Podejź do panelu sterowniczego - jest elektryczny, jest? Przełącz czas na nim.
4. Wspaniale. Zmusiłeś autobusy wycieczkowe do wyłączenia się wcześniej, niż miały. Teraz znajdź jeden z nich i użyj go do pochwylenia paru turystów. Masz ich porwać. To powinno wystarczająco odwrócić uwagę gliniarzy.
5. (AUTOBUS WYCIĘKOWY PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Wracaj pod Big Bena. Na swój autobus czeka tam cała grupa niemieckich turystów. Ha ha!
6. Dobra, zaczekaj na fryców i ich przewodnika, następnie zwiń ich do garażu w West City.
7. Niezłe, synku. Gary da im teraz lekcję biegania, to będzie taki miły rewanż za finał w '66.

3-8

1. Dobrze, ten arystokratyczny cieniem opuszcza Pałac Buckingham. Jest szpiegiem. Ukradnij jego limuzynę, gdy będzie wyjeżdżał, i sprowadź ją tu. Gliniarze są zajęci jakimiś zaginionymi Niemcami.
2. Chcemy uderzyć go tam, gdzie go najbardziej zabol. W jego portfel. Potrzymany go dla okupu. Sprawdź go do naszej bazy w Northeast Bow.
3. Święta robota, stary. Będziemy w kontakcie, gdybyś się potrzebował by zebrać okup. On pojawi się na





scenie niedługo po tym.

Dobrze. Pieniądże są gotowe do zebrania w Northeast Brixton. Jedź, mój synu.

Doskonale. Masz głowę do interesów.

4. Przywieź jej tutaj, do East Bermondsey, i bez dowieć. To jest praca, pamiętaj.

Doskonale. Masz głowę do interesów.

5. Jasny gwint! Paru cholewnych gangsterów zwinęło przyjemniaczka i wiezie go do z powrotem do pałacu. Dają za niego sporą nagrodę. Wygląda na to, że chciał przywłaszczyć sobie Order of the British Empire. Za zastugi dla Króla, faktycznie...

6. Słuchaj! Teraz zabierz go z powrotem do pałacu w Central Westminster i... odbierz nagrodę.

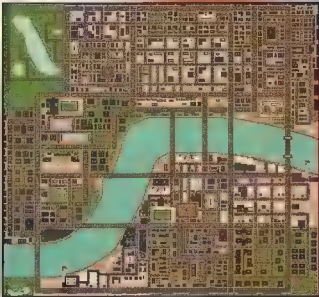
3-9

1. Jack jest szalony. Jakis palant nazwiskiem Endeavor Chambers zaiczył parę z jego kociaków. Zastanawiając się jak dobrać mu się do skóry odkrył, że jest on tajnym agentem, fotografalem czy innym szpiegiem. Jedź do East Brixton zwinąć jego wóz.

Dzień dobry, panie Chambers. Zakończył pan bawienie dam? Mamu do pana niezwykle ważne zadanie. Hans Nemesis, ten ośliży austriacki megaloman, zwałił ICBM. Odzyskaj go, za Brytanię!

2. (ICBM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) Aha! Raz jeszcze nabrał się plan na mój przebiegły plan, panie Chambers. Ma pan załadować 75 sekund by znaleźć się w moim garażu w Northwest Brixton. Powodzenia! Bomba jest ustawiona na eksplozję! Haha-hahaha!

3. Chambers! Twoja jedyna nadzieją jest zabicie strażnika i wywalczenie sobie drogi ucieczki! Powodzenia, Brytania polega na tobie! (TIP - ZABIJ DWÓCH BLOKJACYCH PRZY DRZWIACH I WYSAD • W POWIETRZE DWIJE



LIMUZYNY, OD KTÓRYCH POWINNY ZOSTAĆ UWOLNIONE).

4. Wracaj do swego wozu! Jest w Northwest Brixton. Musimy powstrzymać Hansa Nemesisa raz na zawsze, albo świat nigdy nie będzie wolny od zła, jakie stanowił Ukryty kody ICBM w dwóch samochodach. Znajdź je i, Endeavor, bądź ostrożny!

5. (SAMOCHÓD Z KODEM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) To jeden zestaw kodów. Znajdź pozostały kod, Chambers. Dla Królowej!

6. (SAMOCHÓD Z KODEM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) Dobra robota, Endeavor! Teraz skieruj się do West Brixton i zdektuj ICBM. Masz tylko 30 sekund na ocalenie światła!

7. Doskonale, Chambers. Jesteś bohaterem mężczyzny i obiektem pożądania kobiet.

Zadania specjalne:

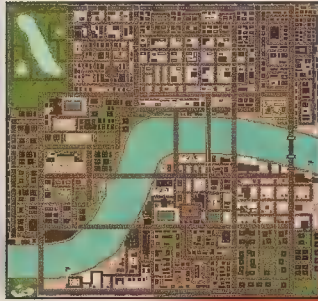
1. Crispowie chcą, byś zdobył samochód policyjny niezbędny do robotki, jaką planują. Jeden stoi w Southwest Westminster.

NIEBIESKI 1: Biźniaki chcą mieć to auto na robotkę. Przyprawdaj je do garażu w Northeast City.
NIEBIESKI 2: Dobra robota! Doceniamy klasę, z jaką to zrobiłeś.

2. Potrzebujemy małej dywersji dla odwrócenia uwagi od poważnej roboty. Weź cysternę z Central Bow.
CZERWONY 1: Weź ciężarówkę i zaparkuj ją na skrzyżowaniu w Southwest City.
CZERWONY 2: Zabieraj się stamtąd, człowieku! Wybuchnie!

3. Crispom ukradziono ich wykładzinę ze skóry nosorożca. Złodziej był widziany ostatnio w Southwest Bermondsey.

ZIEŁONY 1: Przywieź dywan z nosorożca Biźniakom w Southwest City.



ZIEŁONY 2: Dzięki, chłopie! Sprawileś się!

4-1

1. Kiedy będziesz gotowy podaj się kolejnej robotki, skieruj się do telefonów w West Angel.

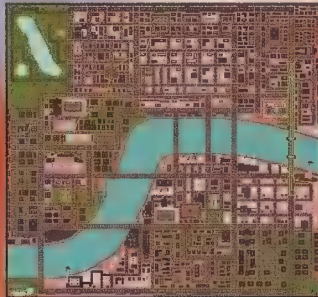
2. (GÓRNY TELEFON PO LEWEJ) Biźniaki Crisp przygotowują jakąś dużą robotkę. Potrzebują do niej paru Myni. Rabbini jednego z North Chelsea.

3. Jeden mniej. Przyprawdaj go do garażu w Northeast Bow.

4. Następny stoi w East Bermondsey. Jedź.

5. Dobrze, przywieź go również.

6. Teraz przywieź swój tyłek do Northeast Bermondsey. Podkreśliśmy Myni i potrzebujemy cię, byś przeprowa-



dził mały test.

7. Świełnie, zajeżdź go. Pruj wokolo tak szybko, jak możesz, tylko bez psikusów, proszę.

8. Zaliczone. Samochód jest w porządku. Teraz będziesz potrzebny do sprawdzenia płyt panczerza założonych na tego drugiego. Pojeźdź po niego, wsiađ i ustaw zapalnik.

9. Zrywaj się! Kiedy znajdziesz się w bezpiecznej odległości, zdetonuj bombę.

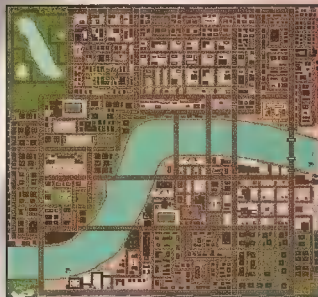
Niech cię Miałeś tylko wysadzić jego cholerny drwi! Jesteś w porządku? Nie martw się, jesteś magik.

4-2

1. Odbierz telefon w Southwest City, synek. Albert ma robotkę dla ciebie.

2. 'Allo, Platk, wiesz z kim mówisz? Masz zrobić coś dla mnie. Przejdź się na Trafalgar Square w Central Soho i rozwal kamery ochrony przez przewrócenie podstaw.

3. Jedna kamera sprowadzona do parteru. Spiesz się aniolku.



4. Kolejna w dół! Dawaj dalej!

5. Wszystko. Weź wyróżnioną rakiet i użyj jej, by wysadzić Złoty Zbiornik.

6. Jest i cel. Rozwal, zniszcz!

7. Po prostu bajkowo. Teraz zbierz dobra z centrum placu... lub piazza, jak mawiają na kontynencie. Może wybierzemy się tam krótkoś dnia.

8. Zebrałeś. Teraz pakuj się do Myni i zjeżdź stamtąd.

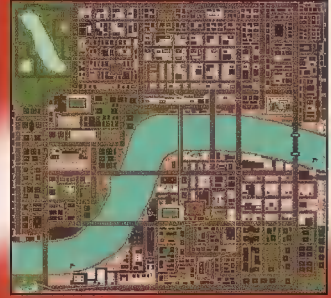
9. Pięknie, mój chłopcze, pięknie. Teraz pamiętaj, o co ćwiczyłeś. Unikaj miotającego się praw!

Wyglądasz świetnie.

W porządku! Przywieź malerstwo tutaj do Southwest Bow, do garażu, i zrzuć mi oale to dobro. Potrzebuję trochę tego świstwa.

4-3

1. (DOLNY TELEFON PO LEWEJ) Albert postawił w wielkiej grze. Jest jednak problem, nieudolność bramkarza Roversów, Albert, zdaje się, stracił fortunę i ubranie. Chce,



byś pojechał tam i rozwal wszystkich piłkarzy na stadionie w Southwest Southwark.

2. Cze, piękniśiu. Jestem tu. Teraz zaław tych beznymnych osłów. Masz około 30 sekund na zabicie tak wielu ludzi jak to możliwe.

3 i 4 i 5 (GRACZE ZACZYNAJĄ W TYCH PUNKTACH I PORUSZAJĄ SIĘ) Nie pozwól ubić głównym graczy, zwłaszcza temu załosnemu bramkarzowi. Zabij ich wszystkich. Chce ich śmierci.

6. Niech to szlag! Paru huliganów tłucze kilku naszych w West Battersea. Dokąd zmierza ten świat? Jedź ich ocalić.

Doskonale. Będę to pamiętała.

4-4

Albert odkrył, że ten głab Harold Cartwright zwinął trochę ich dobra. Jest osobistym dostawcą Alberta. Jeden z goryli Harolda, Cyprus Phil, jest w Northeast City. Z pewnością wie, gdzie można znaleźć tego kradynę.

1. Nie widziałem Harolda kupe czasu. Słyszalem, że zszedł do podziemia, kiedy dowiedział się, że Arch i Albert wędzą za nim.

Dawaj telefon! Tu Albert. Rozwal mu łeb. I tak myśli tykciem.

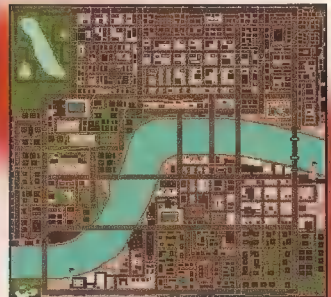
2. Teraz jedź i spotkaj się z siostrą Harolda - Beryl. Ta stara nura łązi ulicami Central Soho.

Harold? Nie widziałam go. Zrywaj się, mam coś do zrobienia. A ty sprawiasz, że robi się tłoczno.

Ta głupia stara krowa kłamiel Zabij ją. Zrobisz przysługę wszystkim ludziom.

3. (SAMOCHÓD PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Archie słyszał, że Harold próbuje wybiec z Londynu, kryjąc się w samochodzie kumpla. Rozwal ten samochód i zabij tego sukinyś!

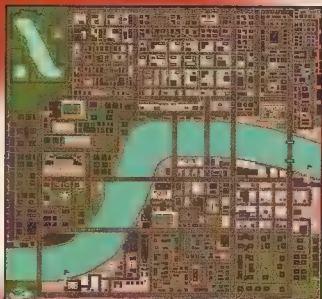
4. To wyrównuje rachunek. A teraz, gdzie są moje nie-



szczęsne bilety? Mogą być w kufrze jego auta, za jego mieszkaniem. Pojedź tam i weź samochód.
 5. Przywieź je tutaj. Jesteśmy w East Mile End, jak zwykłe. Śpiesz się.
 Nie ma narkotyku? Sprawdziłmiś jego mieszkanie. No, nie wiem, może Harold wcale ich nie zwiął. Nieważne, i tak był bezzwyciecznym glupkiem.

4-5

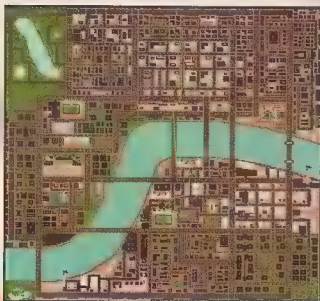
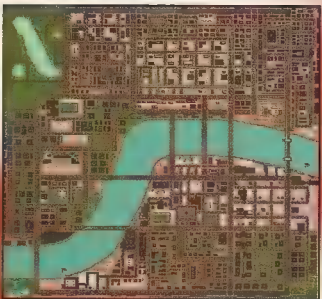
1. (GÓRNY PRAWY TELEFON) MP powiązany z Archie'm ma trochę problemów ze swymi wierzyteli. Nie lubi myśleć o problemach naszym ludziom, więc będziesz musiał narobić im wokół piór. Jedź po call girl w West City. Czeka w Imuzynie.
 2. Ooo, jest naprawdę niezłą szluka, nie? Zbyt dobrą, by ją marnować. Weź ją do Southeast Mile End. Mój kumpel



zabawi się z nią.
 3. Dokładnie na północ stąd, w Northeast Mile End, czeka odzika. Weź ją, ona to zrobi.
 4. Oho, obszedła blok już parę razy! Weź ją do garażu w Central Garden Town. Jeden z wierzyteli znajduje się w pobliskim hotelu. Ona się nim zaopiekuje. Jest żonaty. A w pokójku jest kamara.
 5. Znakomicie. Koleiny wierzyteli dał w długą. Kieruj się na stację. Znajdź go i zabij!
 6. Wygląda na to, że wyrównaliśmy rachunki. Ostatni z wierzyteli zgodził się na procent tego, co posiadał. W South City czeka na ciebie walizka gotówki.
 7. Dobrze, on czeka na pieniądze w hotelu w Central Angel. Zawieź ją mu.
 8. Pięknie. Archie prawie się uśmiechnął. Wydajesz się bawić go w sposób, jaki lubi.

4-6

1. Shit. Ten stary alfons, Rubaszny Tony, dostał szalu, kiedy dowiedział się, że używaliśmy jednej z tego dzieciaczyn jako przynęty. Porwał naszego kociaka. Masz ją odzyskać! Jest w West City.
 2. Przywieź ją do mnie, tu, do East Mile End. Jest oszalała, mam nadzieję, że nawet jej nie tknieł. Jeśli tak, zabijemy tego Tony'ego!
 3. ...Przy okazji oblił ją porzadnie! Archie i Albert Crisp nie znoszą przemocy wobec kobiet. Jedź i zabij jego dziwki. Pierwsza jest w North City.
 4. Kolejny szuka okazji w Southeast City, na południe od ciebie. Wywał ją z tego biznesu!
 5. Kolejna stara rura jest w Northwest City. Ona obsługuje banki i zbierałam. Jedź tam i wykończ ją.
 6. (ZACZYNA W TYM PUNKCIE I PORUSZA SIĘ) Najwyraźniej Rubaszny Tony chce twojej głowy. Uważaj na plecy, mój chłopcze, jak ją. Jeśli go zobaczysz, rozwał tego nieudacznika.
 7. To powinno mu powiedzieć, by nigdy więcej nie pró-



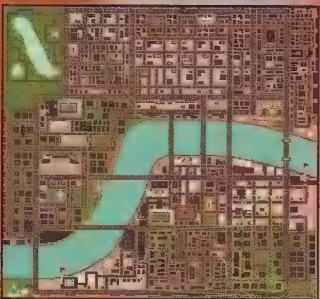
bował podnieść rękę na naszego kociaka. Teraz rąbnij jego wóz z Central Angel. Jest znany jako dostawca najlepszego bkiektu, a myśmy się z niego zrzucili.
 8. Podprowadź go pod magazyn w North Bermondsey. Nasi ludzie rozbiłora go i odzyskają co trzeba.

4-7

1. (DOLNY TELEFON PO PRAWĘJ) Jedź zamień słówko z tym gaduła, Terry Dorkinsem. Powie ci, co robić. Szwenda się po North Southwark.
 2. Długośmy się nie widzieli, przyjacielu. Crispowie stracili cierpliwość do tych klanów Lenny'ego Smitha. Za bardzo wyrosli. Weź czołg i rozwał ich obóz w Southwark Way.
 3. Śpiesz się. Jedź do tego cholernego obozu. Lenny jest glupkiem, który musi dowiedzieć się, kto gdzie stoi.
 4. Zniszcz wszystko. Zabij wszystkich.
 5. To powinno sprowadzić Lenny'ego, balwana, do poziomu. Jesteśmy skonani.

4-8

1. Terry Dorkins wie coś o paru chłopcach Lenny'ego. Chocemy widzieć ich martwych. Wyeliminowawszy ich będziemy mogli rozkoszować się usunięciem Lenny'ego. Jedź spotkać się z Terry'm w West Bermondsey.

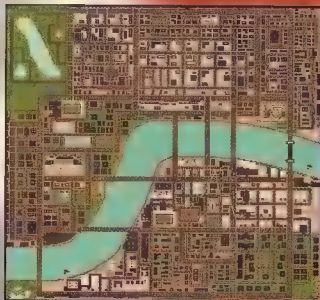


2. (VAN ZACZYNA PORUSZAĆ SIĘ W TYM PUNKCIE) Spokojnie, tygrysiel! Czuję w tobie krew Alberta. Taaa, jeden z klanów Lenny'ego chce coś wtrząchnąć. Masz zatruć jego żarciu. Złap tego dostawczego wana zmierzającego do knajpki.
 3. Dobrze, za magazynem Archiego w West Brixton jest truczna. Weź ją.
 4. Tyle truczyny mogło by powalić przekłętego słonia. Podrzuć go pod restaurację w North Brixton.
 5. Wróć pogadać z Terry'm w West Bermondsey. Powie ci, gdzie buja się kolejny chłopak od Lenny'ego - Gerald.
 6. Tak stary, wielki! Gerald siedzi w domu w South Camberwell. Buchnij jego furgon, zaofierujemy mu rozrywkę życia.
 7. Weź motor do bombiarza w East Brixton.
 8. Teraz zawieź go do Geralda, zanim się zorientuje. Pamiętaj, zaparkuj tak samo!
 9. Wsiądź z samochodu i zaocekać w pobliżu, zobaczysz, co się stanie.
 Buum! To da Lenny'emu do myślenia, a my możemy w spokoju odzyskać kontrolę nad Southwark.

4-9

1. Dobra, tym razem zajmijmy się samym Lennym. Bruździł zbyt długo. Jedź i spotkaj się z Terry'm w Southwast Bermondsey, by dowiedzieć się więcej.
 2. Brat pająca Lenny'ego - Reg - zżywa przechadzką w Northeast Southwark. To gaduła. Daj mu bicie, a bez skru-

pół powie nam, gdzie jest Lenny. Aaaa! Lenny? Lenny zawsze siedzi w swej siedzibie na dachu w Central Southwark, na południe stąd. Nie robie ci krzywdy. Ma obowiązki wobec rodziny. Ja mu dam obowiązki rodzinne. Obowiązki wobec rodziny Crispów. Zalatw go. Zabij go natychmiast!
 3. Znajdź wyjście przeciwpożarowe! Pakuj się na górę do Lenny'ego.
 Lenny jest na górze, nieubrobony! Nie zabijają go tak po prostu. Posłuchajmy go, tak fajowo kwiczy. Zrób jednak, co masz zrobić!
 Słuchaj, stary, Albert stał się niebezpieczny. Wiesz, że



strugał na tobie kolki przez ostatnie parę miesięcy. Myśli, że zamierzasz go zrzucić z tronu. Chce twojej śmierci. Musisz przejąć kontrolę nad miastem i rządzić nim po swojemu.

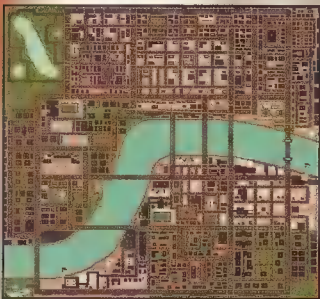
Współpracuj ze mną, możemy wykopać Bliźniaków, przecież obaj chcemy ich śmierci.
 Nie wkrecam cię. Musisz wyeliminować Bliźniaków. Albert chce twojej głowy, a to oznacza, że Archie mu ją poda.
 Pracuj ze mną. Ja mam kontakty i know-how, ty jesteś najlepszy w tym mieście. Albo to, albo obaj zginiecie. Nadaję bez sensu, poślį mu jedną między oczy.

Misje specjalne:

1. W Southeast Bow na Bliźniaków czeka przesyłka z kapitałowym indyjskim żarciem.

ZIELONY 1: Zabierz tę przesyłkę wprost do Bliźniaków. Nie daj się złapać. Crispowie nie zjedzą, jednak ty nie będziesz mógł chodzić.

ZIELONY 2: Och, moja herbata, świetnie! O nie. Kto zamówił tę cholerną Bhaijs? Przecież nawet łupiny cebuli są lepsze.



2. Chcemy byś ukradł vana z Southwest Southwark. Jest wypełniony rzadkim towarem.

NIEBIESKI 1: Ten towar nas ustawia. Bezenny Dennis Brown. Zabierz to do sklepu naszego kumpia w North City.

NIEBIESKI 2: Znakomicie robota, stary! Naprawdę świetna robota. Pozamiatane.

3. W Southeast Hyde Park stoi autobus należący do samozachowawczego towarzystwa. Rąbnij go. Jest wypełniony złotem!

CZERWONY 1: Zabierz ten opuszczony autobus do naszego garażu w Southeast City. Szybko i bez wstrząsów.

ZERWONY 2: Znakomicie zachowane, synu, naprawdę znakomicie.

producent: GT Interactive
platforma: PC

Discworld Noir

Ostatnia komputerowa adaptacja świata Dysku na trzech stoniach i jednym zółtciu odbiega "nieco" od dwóch poprzednich. Po pierwsze nie kierujemy poczynaniami Rincewinda a Lewtona, po drugie Lewton nie jest magiem, a detektywem (a fakt, że i Rincewind magiem był raczej słabym niż wiele tu zmienia), a po trzecie - cóż, trzeciego powodu nie będzie, gdyż mimo różnic jest to ciągle ten ■■■ zwiariowany humor, obecnie ■ dodatku ubarwiony ■■ czarno.

Zacznijmy od kilku wskazówek natury ogólnej. Pamiętaj, że Lewton jest detektywem, który prowadzi śledztwo. Na każdej nowej lokacji obejrzyj wszystko, co się da (prawy przycisk myszy). Korzystając z notosu Lewtona, wypytaj dokładnie wszystkich o wszystko - jeśli się zatnisz jak początkujący cyrułik, przyczyną jest najpewniej fakt, że zapomniałeś kogoś o coś zagać. Wypytaj też wszystkich o znalezione w trakcie śledztwa przedmioty - chyba że to coś tak oczywiste, jak na przykład łom. Powodzenie w twoim śledztwie gra kwituje pojawieniem się nowej lokacji, zdobyciem nowego przedmiotu (w lewym górnym rogu ekranu pojawia się jego wizerunek) lub nowym zapiskiem w notosie Lewtona (wtedy widać notes i plóro).

Wszystko to jest niekiedy żmudne, ale praca detektywa to nie samo wążanie kwiatków.

W późniejszych etapach gry dostaniesz się do biblioteki Von Uberwaldów - tam też, korzystając z Indeksu, sprawdzaj wszystkie informacje dotyczące zapiszków o przedmiotach i notosu Lewtona. Z każdym napotkanym osobnikiem i osobnią przeprowadź rozmowę i gadaj aż do wyczerpania wszystkich tematów. Jeszcze jedno - po trzykrotnym przejściu gry stwierdziliśmy, że nie da się w niej chyba zapełnić - jeśli grając sam utkniesz, oznacza to, że czegoś nie zrobiłeś, kogoś o coś nie spytałeś lub nie obejrzałeś jakiegoś przedmiotu.

i ostatnia uwaga. Gra swą strukturą przypomina sieć kolejową sporego tworca. Wjazd i wyjazd są pojedyncze, ale pomiędzy

nimi jest dość skomplikowana płatnina połączeń. Przedstawiamy ci jedno z rozwiązań gry - jeśli w pewnym momencie zechcesz pójść własną drogą, to nie rzućmy za trafność całszych podpowiedzi - choć węzłowe punkty gry są takie same.

Początek.

Po otrzymaniu zadania od Carloty udaj się na wizję lokalną, to znaczy do portu. W porcie pogadaj ze stojącym na szczyście trapu bosmanem Scopelettem i wypytaj go o wszystko. Pomęczysz go trochę, dowiesz się odeń, że kapitan Jenkins chce wolny spędza w Cafe Ankh. Idź do Cafe Ankh. Włazysz do środka, pogadaj z grającym na pianinie Sammaelem, a potem przejdź w głąb, gdzie spotkasz kapitana Milki. Wypytaj go, o co się da. Potem opuść morską wilka i pogadaj z nową postacią, która pojawi się w Cafe Ankh - jest nią dawny kompan Lewtona, Nobby, pracownik policji. Dowiesz się od niego kilku nowych szczegółów - między innymi o tym, że od momentu przybycia do portu statku o nazwie Milka popełniono kilka tajemniczych morderstw. Wyszedźszy z Cafe Ankh przejdź w bok, trafisz na tyły knajpki, gdzie pracowały golem tajuje beczki z winem. Poczekaj, aż zjedzie do piwnicy i gwizdnij mu z wozu łom (crowbar). Wróć na nabrzeże (wharf) i przejdź w lewo, gdzie przedtem tkwił marynarz pilnujący skrzyni. Teraz gdzieś go wciągnę, otwórz więc jedną ze skrzyni (tę największą) łomem. Lewton skryje się w skrzyni i trafi do ładowni statku. Weź płynącą po wodzie nalepkę (label) i przejdź w głąb, gdzie po lewej znajdziesz logowisko (lair) jakiegoś zwierzaka. Obejrzyj je i wracaj na poprzedni ekran, a potem wyjdź ■■ środkowociele i wejdź do kabiny. (zrów po lewej). Znajdziesz tu koję tajemniczego pasażera (to ten Mundy, którego masz odszukać), na której leży jakiś kawałek kartki.

Wyjdź na pokład. Scopelett nie lubi gości, więc musisz skakać do wody. Z powodu deszczu rzeka Ankh jest dość mocno rozwodniona i skacząc do niej nie nabieś sobie guza - co mogłoby ci się przytrafić podczas upałów. Po dwukrotnej (tylko!) kąpiel w burze, przejdź się do siedziby Pseudopolis Yardu. Jeśli Nobby'ego w niej nie ma, idź do C.A. - okaże się, że pojawiła się tu twoja dawna znajoma, Ilsa. Wypytaj ją o co się da i pokaż nalepkę (label). Ilsa potrafi odczytać znaki. Okaze się, że ozna-

czają numer nabrzeża (Pier 13). Masz nową lokację. Gdy wyjdiesz z C.A., Nobby już powinien być za biurkiem w Yardzie. Wypytaj go o co się da - też różnie głupa, ale gdy będziesz opuszczał siedzibę Yardu, zaccapi cię ogromny troll Malachite, który obrarzy cię zadaniem odszukania jego zaginionej przyjaciółki Thery. (Cała ta scenka przypomina mi powieść Chandlera "Zegnaj laleczko"). Dowiesz się, że Therna śpiewała w lokalu o nazwie Octarine Parrot. Zostaw na razie O.P. (choć, jeśli chcesz, możesz tam iść, nie musisz nas ślepo naśladować) i przejdź na nabrzeże 13. Z nadzorcą nie ma co gadać, tępy jest jak nóż w domu bez klamek. Przejdź w lewo, za budynek i, przyjrzyj się wysoko i po lewej umieszczonemu świetlikowi (skylight). Doby się tam wtedy omijając służbę, ale Lewton nie jest najlepszym wspinaczem na Dysku - potrzebne mu będą narzędzia. No dobra. Teraz do O.P.

Octarine Parrot (O.P.)

Pogadaj z barmanem (Mankin). Na razie nie jest zbyt rozmowny, ale to się zmieni. Potem podejź do zwalstniej niczym zawodnik sumo śpiewaczki Sapphire i wypytaj ją o wszystko - okaże się, że znała Thernę (która niestety już nie żyje) i poda ci jej sceniczne nazwisko, pod którym ją (podobno) pochowano - madame Lodestone. Wie też, gdzie możesz znaleźć trola Malachite'a - w kamieniarskiej pracowni niejakiego Rhodana. Pożegnaj się ze śpiewaczką i wychodząc obejrzyj ogłoszenia na tablicy przy wyjściu. Udaj się do pracowni Rhodana. Ogłoszenia te oglądaj za każdym razem, gdy znajdziesz się w O.P. Oprócz tego, że ich treść jest bardzo zabawna, informacje w nich zawarte pomogą ci zrozumieć niektóre sprawy - a raz nawet dzięki nim pchniesz sprawę do przodu.

Niewiele się dowiesz od rzeźbiarza. Rodan to wyjątkowy wolnomysliciel, ale przeszedłszy w głąb, gdzie pracuje Malachite, zauważysz kotwiczkę (grappling hook), która bardzo by ci się przydała. Nie wiadomo tylko, jak pozbyć się trola. No trudno, nie wiesz co robić, wróć więc do swojego biura. I siurpriza - siedzi tam jakiś krasnolud, który cię ostrzega, byś od sprawy Mundy'ego trzymał się z cieleka. Po wyrzuceniu kurdupla za drzwi zauważasz jakąś notatkę na progu. Weź notatkę - to wiadomość od Carloty, zaprasza cię do siebie, choć się boi, że może cię zdradzić, jak idzie sprawa. Podaje adres. No, dobra.

Dworek Von Uberwaldów.

Wypytaj o wszystko ciecia przy drzwiach, potem pokaż mu kartkę od Carloty, a gdy pójdziesz cię zaanonsować, wejdź głębiej i obejrzyj księgę na stole oraz mozaikę nad drzwiami. Potem wróć do drzwi i spojrz na portret nad wyjściem. Pojawi się Carlotta i będziesz mógł z nią pogadać, choć nie powie ci niczego istotnego. Gdy będziesz wychodził, cieć przy drzwiach poprosi cię, byś zechciał się zobaczyć ze starym hrabią Von U. Czemu nie? Pogadaj ze starym arystokratą, potem się z nim pożegnaj i wróć do ciecia (Butler). Wypytaj



go o hrabiego, dowiesz się, że staremu się pogorszyło od czasu, gdy zaginił jego zaufany sługa (missing companion). Pożegnaj siedzącą anostokraków I idź do P.Y., gdzie wypytasz Nobby'ego o co się da, a osobiście o Madame Lodestone. Dowiesz się, że zginęła w wypadku i pochowano ją w Mauzoleum Selachii.

Mauzoleum.

Zejdź do grobów (tombs). Lewton nie zna się na heraldyce i nie bardzo wie, gdzie szukać grobu osoby związanej z rodziną Selachii - mającej silne powiązania z Gildią Zabójców. Trzeba poszukać pomocy. Zamełuj się u ciecia Von U, i, pokazawszy bilecik Carloty, zobacz się z hrabianką (przyszywaną bo przyszywaną, ale zawsze).

Spijają ją o madame Lodestone - Carlotta ci pomoże odnaleźć grób Thery. Ciężko ci będzie odsunąć płytę, trzeba znacznie większej krzepy. Kto jest krzepki jak skąta?

Oczywiście troll. Idź do pracowni Rhodana. Powiedziałśwy Malachite'owi o śmierci Thery, zaprowadź go do Mauzoleum. Troll odwali pokrywę. Niespodzianka. Rumowisko wewnątrz to nie są resztki Thery. Coraz ciekawiej. Hic et hoc Lewton wykorzysta okazję i poprosi trolla o kotwiczkę ze sznurem. Z kotwiczką przejdź się na nabrzeże 13 (P.13), przejdź w głąb i zarzuć kotwiczkę na świetlik, a potem wykorzystaj kom.

Plus 13 (magazyny).

Niewiele masz tu do roboty - znajdź leżące w głębi zapalnik (matchbox) i połącz je ze skrawkiem papieru znalezionym w kabine Mundy'ego ma Milce. Ha! Toć to adres O.P. idź tam zaraz i przyciśnij Mankina, pokazując mu pudełko. Przyzna wreszcie, że zna Mundy'ego i powie, że możesz go znaleźć na dole. Zejdź w prawo i w dół. Zobacysz Mundy'ego i niewiele więcej, bo ktoś cię sprawnie stłurli. Zaraz potem wpadną wezwane przez barmana gliny i oczywiście okaże się, że jesteś pierwszym na liście podejrzanych - szef policji, Vimes, uważa, żeś związał Mundy'ego swoją liną, powieś go, a potem dla niepoznaki sam się ogłuszył. Niech go ichto. Tyle dobrego, że Nobby powie ci o nieco o podejrzanej serii morderstw upozorowanych na rytualne zabójstwa, których sprawcami mają być fanatycy religijni z Kontyneru Przeciwwagi (counterweight killings).

Akt ■

Obejrzyj przypaloną linę (frayed rope), zwisającą z sufitu. Potem otwórz notatnik, naprowadź pióro na zapis o linie i, kilkunasty, zmień go w znak zapytania. Tę informację skojarz (naprowadź znak zapytania) z bulami Mundy'ego, a potem obejrzyj buty. (Taką procedurę będziemy później nazywali skojarzeniem). Powinieneś się domyślić, że Mundy został powieszony do góry nogami. I że w butach Mundy'ego ktoś czegoś szukał. Obejrzyj krwawy napis na ścianie i skojarz informację o powieszonym do góry nogami Mundy'ym z tym napisem. Okaza się, że napis należy odczytać inaczej - jest to po prostu jakiś numer. Potem przejdź do baru i zaskocz Mankina informacją o tym, że Mundy'ego powieszono do góry nogami i spytaj, co znalazł w butach Mundy'ego. Znaleziona przez wódczkiego barmana moneta jest twoja. Na razie nie wiadomo, co z nią zrobić, ale wszystko w swoim czasie, jak powiadała Jokasta spoglądając na rosnącego szybko Edypa.

Trzeba ci teraz zejść do pracodawcy - Carloty - i powiadomić ją o wyniku śledztwa. Potem poprosz ciecia o możliwość zobaczenia się z hrabią i spytaj hrabiego o jego zaginionego sługę. Był nim krasnolud, Regin (kłania się Zygfyd Smoko-

bojca - Regin to ten, co wykul Zygfydowi miecz - i germański cykl o Nibelungach). Otrzymał od hrabiego "ikonograf" kartla powinien pokazywać wszystkim - ale ułatwimy ci sprawę i skróćmy poszukiwania. W przystani pokaz ją bosmanowi Scopelettowi - dowiesz się, że taki właśnie kurdupol spowodował chyba wypadek, prowadząc karę z nadmierną szybkością. Z tą wiadomością pójdź do P.Y. i od Nobby'ego dowiesz się, że owsem, był wypadek i dostaniesz adres miejsca wypadku (Maudlin Bridge).

Maudlin Bridge.

Obejrzyj uważnie ślady kół, wyłamaną barierkę i rzekę Anikh (to jedyna na świecie rzeka, którą można krocić - wszystko wskazuje na to, że był to jakiś wypadek, diabeł wiedzą jednak, jak tego dociec. Masz kotwiczkę, którą



sceny. Lewton natychmiast zauważył, że trolicca ma sporo forsy i spyta, skąd ją wzięła. Sapphire znacznie coś mętnie nawiąć o wygranej w kasynie. Nowa lokacja. Trzeba to sprawdzić. Idź do kasyna o wesolej nazwie Saturnalia.

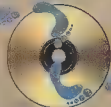
Kasyno (S.)

W kasynie Lewton spotka Iłę z jej towarzyszem, którzy się tu umówili z niejakim Remora. Onze Remora jest znanym i ogólnie szanowanym członkiem Gildii Zabójców i pewnie nie umówił się tu z Iłę dla zabawy. Lewton przeskoczył zabójcy (który byłby go z chęcią zabił, ale jako członkowi Gildii wolno mu dokonywać zabójstw tylko na zamówienie, a na Lewtona - jak dotąd - kontraktu nie było), co wywoła odruh zachodzić w obecnej przy tym wszystkim Carloty. Kiedy Lewton ją zagadnie, umówią się u niej na rozmowę wymagającą dyskrekcji. U Carloty powiedz jej o wszystkim, czego się dowiedziałeś i spytaj o ładunek Milki - dostaniesz od niej list przewozowy. Gadaj z nią tak długo, aż się napali i pocałuje Lewtona ognicznie - i wypytaj o Mundy'ego. Przy okazji dowiedziałeś się, że kiedy zabijano Mundy'ego, Carlotta była w Świątyni Pomniejszych Bogów. (nowa lokacja). Potem wejdź i udaj się na Nabrzeże 13, gdzie wylegitymujesz się strażnikowi listem przewozowym, otrzymamy od Carloty. Dowiesz się, dokąd trafiły bezczeki wina z Milki - kilka z nich pojechało do Gildii Poszukiwaczy Starożytności (nowa lokacja).

Przejdź do Uberwaldów i poprosz o widzenie z hrabią, powieź mu o śmierci zaufanego sługi. Niewiele ci to pomoże, tyle, że hrabia weźmie na siebie koszt dalszego śledztwa. Carloty nadal nie ma w domu, zajrzy więc do swego bura. Masz ci los. Kurduplowaty krasnolud zabiera cię do jakiegoś grubasa na rozmowę - jego imię jest trollem, miłośnikiem skarbów, nazywa się Jasper Horst i zleci ci poszukiwanie Złotego Miecza (Gold Falchion). (Ten cały wątek mocno przypomina poszukiwania Sokola Maltańskiego - po angielsku zresztą jest jeszcze zabawniej, bo sokół to Falcon). No dobra.

Przejdź się do O.P. i pogadaj z Mankinem - spytaj go o Sapphire, ■ potem przejdź do jej garderoby - w głębi, na lewo od





Gildia Archeologów (G.P.S.)

W Gildii dowiesz się jedynie (pogadawszy z odzwiertnym), że wejść możesz tylko za rekomendacją któregoś ze stałych członków. Jeśli chcesz i jesteś ciekaw, przejdź do Świątyni Pomniejszych Bogów (S.P.B.), gdzie możesz pogadać z obydwooma kapłanami, ale na razie, choć wypytasz ich o wszystko, nie uzyskasz znaczących postępów. Dowiesz się jedynie, że Charlotte słotnie widać się w świątyni. Przejdź do Kasyna.

Saturnalia.

W kasynie pogadaj z krupierem (Whirl). Początkowo uda Ci się, ale kiedy dasz mu w łapę (to jedyny przypadek w grze, kiedy Lewton korzysta z sakiewki), nagle odzyska pamięć. Potwierdzi, że Sapphire łgała w wygranej, a jak mu pokażesz znaleziony przy Reginie klucz, powie, że to klucz do osobistego sejfu w głębi kasyna. Drugi ze sterzących przy stoliku, niejaki Waro czarodziej, powie ci, że Regin miał niesamowite szczęście do gry. Wróć na większą salę, w głębi po prawej znajdziesz wejście do sejfów. ■ Kiedy użyjesz klucza Regina, w jednej ze skrytek znajdziesz kopertę i klucz. Na razie wyjdź z kasyna - czas przyswoić łgarstwa Sapphire.

O.P.

Pogadaj z Mankinem i spytaj o to, skąd Sapphire wzięła pieniądze. Dowiesz się, że miała z kimś jakieś spotkanie. Potem idź do jej garderoby i wydusi z niej informacje o tajemniczym osobniku, który dał Sapphire forszę. Okaze się, że pieniądze dostała od Thery, która żyje - nie chce tyko, by ją odnalazł Malachite (ten wątek ponownie przypomina motywy znane nam z powieści Chandlera "Zegnań, laleczko"). Naciągnięta przez Lewtona, Sapphire obiecuje, że go umówi z Therym. Aby jej dać czas na działanie, przejdź gdziekolwiek - na przykład do Von Uberwaldów, ■ potem...

Wróć do biura. Pod czizwiami masz karteczkę z wiadomością od Sapphire - czeka na ciebie na dachach, przy skrzyżowaniu dwu ulic (Sal i Phedra). Rzecz nie wydaje ci się bezpieczna - zresztą Thera interesuje cię o tyle, o ile potrzebna jest Malachite'owi - idź więc do pracowni Rhodana i powiedz mu o spotkaniu. Trafisz z trollem na dach... a potem nie wiesz, co dalej. Pamiętaj tylko, że się zaprzyjaźniła z Księżycem.

Odzyskujesz przytomność w celi, gdzie bawiąc się w dobre go i złego gline, przesłuchują cię Nobby i jedyny w policji troll, Deterius. Jeden z nich udaje dobrego, drugi złego gline. Dialogi są przednie, ostatni raz tak się uśmiełtam, kiedy zobaczysz, jak pewnej pracce biust się wkręcił w wyżymaczkę. Tak czy owak, jak byś nie kombinował, trafiasz do celi.

W celi przyjrzyj się szczerowi i stań z lewej, by ucieki mu prawej. Przyjrzywszy się polem ściany, spostrzeżesz w niej szczelinę, a popracowawszy nad szczeliną, odkryjesz luźny blok. Pchnij blok i przejdź do sąsiedniej celi. Siedzi tu szalony wynalazca - Leonardo da Quirma.

Wynalazca jest zajęty i nie da się z nim pogadać. Przejdź dalej i obejrzyj miejsce, przez które wyszedł na wolność Malachite.



Lewton usłyszy głosy ze swojej celi i szybko do niej wróci. Nobby wypuści go na wolność, bo znalazł się świadek, który potwierdza niewinność Lewtona. Świadcem tym jest gargulec Clerk Gable. Wydostawisz się z siedziby P.Y., idź na dachy nad ulicami i pogadaj z Clerkiem gargulem. Dowiesz się, że Malachite'a zaatakowała jakaś bestia. Wypytasz go, o co się da, przejdź do Cafe Arkh i spytaj siedzącego przy stoliku w głębi Sammaela o beczulki z winem z Milki. Część trafiła do piwnicy C. A. i Sammael da ci klucz. Przejdź na tyły, weź leżący tam tom - pierwszy celebrowa ci w P.Y., był bowiem narzędziem zbrodni - i otwórz z klucza piwnicę. W piwnicy znajdziesz ukrywających się tam Ilse i jej przyjaciela, Two Conkera. Wypytaj Ilse o wszystko, o co się da. O Morderstwa Przeciwważne (Counterweight Killings), oskarżają Two Conkera - jak to zwykle obogo. Dowiesz się też, że Ilse przede wszystkim potrzebna jest kryjówka dla jej przyjaciela. Pokaż jej monetę, znalezioną przez Mankina w bucie Mundy'ego, i spytaj o tajemniczy numer (odwrócone słowo AZILE). Koniec końców Ilse zgodzi się wprowadzić cię do siedziby Gildii Archeologów, jeśli znajdziesz kryjówkę dla Two Conkera. Przejdź do Yardu, wypytaj, o to co się da. A potem

zajdź do patacu Patrycjusza, pogadaj ze strażnikami (spytaj ich o beczki) i przejdź w prawo za pałac. Przejrzyj się beczkom, ścianie, a potem kliknij kotwiczkę na mur i wespierzągo do Leonarda. Wynalazca jest diablo zajęty. Wyjdź, którego władze, a potem skojarz problem kryjówki (hiding place) ze ścianą patacu. Przecież u Patrycjusza nikt go szukał nie będzie. Wróć do piwnicy pod C.A., gdzie siedzą Ilse z Conkersem i powiedz im o rozwiązaniu problemu. Ilse Dotrzyma słowa i wpisie cię do rejestru Gildii Archeologów jako swego gościa.

W Gildii niewiele zrobisz, bo nie będziesz przecież myśkował pod okiem Laredo Cronk (kogoś mi ona, cholera, przypomina). Dziewuczyna zajmuje się penetracją prastarych grobowców, do których nikt nie zaglądał od tysięcy lat - z wyjątkiem oczywiście typów, którzy nie wiedząc czemu, podkładają ją i ówdzie te medpaki. Wypytaj ją, o co się da, a kiedy się okaże, że zna Horsta, pójdz do siedziby trollmłośnika skarbów i opowiedz mu o tym, że w mieście jest Laredo Cronk. Horst zaprosi ją do siebie i komnata w Gildii opustoszeje. Możesz ją zbadać. Obejrzyj półkę na książki. Łatwo zauważysz, że jedna księga jest na zawiasach (hinged book).

Pchnij ją, ■ otworzy się kominek. Wejdź i obejrzyj panel oraz wiszącą nad nim tabliczkę - zobaczysz nazwę firmy, która opracowała zamknięcie i zabezpieczenie.

Idź do V. U. i poprosz o widzenie z hrabią. Pokaż mu naszyjnik Regina - dowiesz się, że wycięto go za szczęśliwego dzwina. Przejdź do kasyna i pokaż naszyjnik krupierowi Whirlowi (dowiesz się, że Regin posługiwali się tym naszyjnikiem w kasynie), a potem pogadaj z czarodziejem, wypytasz go o jego obecną pracę. Okaze się, że pracuje w firmie, która robiła zabezpieczenia w Gildii. Pokaż mu naszyjnik i spytaj (konia twarzy Regina) o Krytę 51 (Vault 51). No i dobrze. Dowiesz się, jak otworzyć krytę hasłem "back passage". Po drodze zajrzyj do Mauzoleum Selachii i przeszukawszy grobowiec fałszywej Thery, weź też jeden trolli ząb - diament.

Znalazłszy się w krypcie, otwórz ją korzystając z niedawno nabytej wiedzy na temat tylnego wejścia (back passage). Potem zerknij na paki i poszukaj wśród nich skrzyni z numerem, jaki otrzymałeś, kiedy skojarzyłeś napis AZILE z informacją, że Mundy dyndal do góry nogami (3712V). Skojarz jedno z drugim (skrzynię z numerem) i odnajdziesz własową szafkę. Teraz diamentem (trolli ząbek) rozetnij szkło na szafce... I voila! Masz Złoty Miecz. Wróć do biura. Niesłety, po drodze coś się pozaczekowało i Lewton został zabity. Byłby martwy jak pięty Finnegan podczas jego pogrzebu, gdyby nie fakt, że niedawno został pocałowany przez Charlotte - co przemieniło go w wilkolaka, a - jak powszechnie wiadomo - wilkolaka zabić można tylko srebrną kulą, a i to trzeba się przyłożyć. Lewton wydobyla się z grobu i...

Akt III

Po wydostaniu się z grobu (sic!) pogadaj z Gospodem (psem, jakby się kto pytał) i dowiedz się od niego wszystko, co się da - o zapachach też. Przeczytaj kartkę od Illy. Potem zamierz się w wilkolaka i kliknąwszy dwakroć na śladzie fioletołu z iskierkami (magenta with flashing dots) ruszaj tropem twego zabójcy - okaze się, że trafisz przed kasyno S. Weź leżącą na miejscu znalezienia zwłok kępkę mchu. Trzeba by ci wypytać o ten mech, kogo się da - ale zaraz... przecież hrabia von Uberwald mieszka w ciemplarni. Powinien wiedzieć coś o mchach. Do V.U.!

Von U. umiera i stoi przy nim Śmierć. Korzystając z okazji, wypytaj Śmierć o wszystko, a potem pokaż staremu znaleziony przed kasynem mech. Dowiesz się, że notatki botaniczne są w Bibliotece. Zaprowadzi cię do niej sługa. Kliknij mchem na Indeksie, a potem skojarz z Inoksem informację o Ślekach. Dowiesz się, gdzie znaleźć wejście do Śleków. W Ślekach (nie opodal Mostu Maudrin) zamien



się w wilkoka i podążaj (dwukilk) tropem zabójcy. Trafisz w końcu do jego legowiska.

Przeszukaj legowisko i weź broszę (pendent) w kształcie żuka. Potem pogadaj ze Szczurzą Śmiercią - choć nie na wiele ci się to przyda. Wyjdź ze ścieków, przejdź się do O.P. i zjrzyj do garderoby Sapphire. Zamień się w wilka i zbądź zapachy - złapiesz kilka nowych do kolekcji. Przyjrzij się kosmetykom Sapphire. Wyjdź z garderoby i pogadaj z Mankinem, tłumacząc mu, że pogłoski o Twojej śmierci były nieco przedwczesne. Potem obejrzyj notki na ścianie - dowiesz się, że na Niewdzielnym Uniwersytecie potrzebują kogoś do pralni. Ha! Coś tam też stęszales o zabójstwie jakiegoś maga. Przejdź na Uniwersytet.

Niewdzielnia Uniwersytet (N.U.)

Pogadaj z przełożoną pralni, panią Fomes, i powołaj się na notatkę o robocie. Potem wejdź dalej. W sali wykładowej zmień się w wilka - przekonasz się, że le intrygujące kropki z zapachu to okulary - zapach magii. Przeszedłszy w postaci ludzkiej, spróbuj coś wypisać na tablicy - kreda też jest magiczna. Zjrzyj do wszystkich szafek - w jednej z nich znajdziesz księgi i podręczniki. Przejdź przed drzwi uniwersyteckiej biblioteki. Zatrzyma cię pedel, ale możesz z nim pogadać, sensowną informację trudniej zeń wycisnąć niż wodę z wojskowego suchara. Nie pejkaj. Wyjdź z Uniwersytetu i przejdź na cmentarz, gdzie cię pochowano (obok Świątyni Pomniejszych Bogów). Wejdź nieco w głąb za tropem swego mordercy i spójrz ■ okno - widać w nim Mooncała odzwiającego modły. No dobra, może o tajemniczym pendencie będą wiedzieli coś szalen naukowcy? Przejdź do pałacu Patrycjusza i, zaszedłszy w prawo, zmień się w wilka. Zwiększ wino i... znów trop twojego mordercy - tym razem na bezkach (porównaj zapachy z tymi, które już pamiętasz i masz rozpoznane). Powróć do ludzkiej postaci, przy pomocy kotwicki wspinaj się na mur i pokaż broszę obu zapaleńcom. No tak, dowiesz się, że to brosza boga Anu-Anu i że prawdopodobnie kryje w sobie mechanizm, który mógłby ją otworzyć, gdybyś wiedział coś więcej o świątyniach. No, to trzeba sięgnąć do źródeł.

Zajrzyj do biblioteki hrabiego Von U. i skojarz notkę o świątyni boga Anu-Anu z indeksem. Hm... ktoś wydarł stosowną kartkę. Zaraz... W pracowni N.U. widziałeś jakąś księgę o świątyniach. Przejdź na Uniwersytet.

W pracowni skojarz notkę z tablicą. Lewton wypisze coś na niej magiczną kredą. Może się ktoś nabierze. Wyjdź i wróć. No tak, ktoś podmienił księgę w

szafie. Skojarz broszę z nową księgą - okaże się, że przy pomocy informacji zawartych w księdze Lewton otworzy broszę i znajdzie w niej kartkę z listą ośmiu nazwisk - wśród nich jest Therna!

Teraz trzeba ci działać z rozmysłem.

Zajrzyj do P.Y., a potem wróć do siebie, do biura znaczy. Siedzi tam Nobby, który z nudów szpera w twoim biurku, a złapany za flagranta powie ci o trzech nowych morderstwach, które popełniono na mieście. Ha! Idź do Octarine Parrot i wypytaj o nie Mankina. Potem przejdź do garderoby Sapphire i zrówn

rozmawia z szefem policji, Vimesem. Dowiesz się ciekawych rzeczy... Niestety, podouchiwanie zakłóci ci dumy nadgrońnię sługa. I dobrze mu tak. Sam nie wiesz jak, wróć do biura, gdzie odziany służbowo czeka na ciebie Remora, który przynosi ostrzeżenie, byś wszystko zostawił w spokoju i przestał węszyć. Nie, za bardzo już się zaangażowałeś, nie da rady, oba samo... Trzeba wreszcie rozmówić się z Carlotą, której uparcie nie ma w domu. Idź do Von U. i kiedy sługa pójdzie sprawdzić, czy nie Carlotta jest w domu, zamień się w wilkoka. Aaa... ten fioletowy zapasek, to ona. Carlotta jest wilkakiem! No tak, to by wiele wyjaśniało. Gdy cieś wróci, poproś go o rozmowę, niech Carlotta pójdzie do C.A. i ty też tam wal. Pogadaj z nią i wypytaj, osobiście o wszystkie



zamień się w wilka. Porównaj zapach trolla z zapachem z butelki, przejdź do postaci ludzkiej i weź butelkę trollowego perfum.

Zajdź do siedziby Gildii Kupców i wypytaj ciecia o morderstwa - osobiście o zabójstwo kupca. Dowiesz się, że nikt nie wie, jak to się stało. Zaraz, nikt? A Śmierć? Przecież musiła przy tym być! Idź do siedziby rodu Von U. i spytaj Śmierć o morderstwo kupca - dowiesz się, że został uduszony. A potem zjrzyj na N.U. Pogadawszy z panią Fomes i pedelem dowiesz się, że maga otruto i zrobił to pewnie jakiś jego uczeń, któremu się spieszyło, by wzdąć buty mistrza.

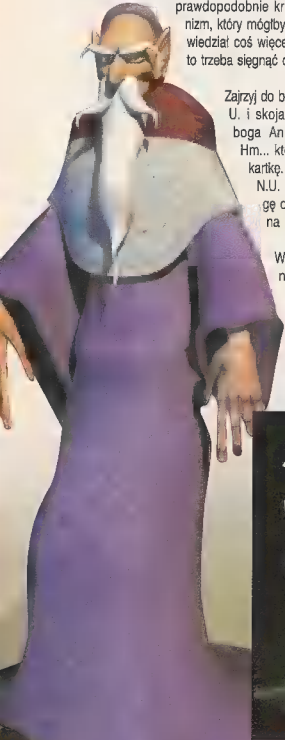
No dobra. Trzeba się dowiedzieć czegoś o zabójstwie w Pałacu. Pamiętasz, że morderca dostał się do pałacu w boczce z winem? No więc ty też spróbuj tego sposobu.

Idź do Cafe Ankh - Sammael ci mówił, że wysłał wino do Pałacu - zjedź do piwnicy, łomem potraktuj jedną z bezek i poczekał. Bingol! Jesteś w Pałacu. Niewiele uszyszysz pod drzwiami, ale wilkoka ma słuch znacznie lepszy. Zamień się w wilka. Drugie drzwi w głębi są bardzo ciekawe... Patrycjusz

morderstwa - w trakcie rozmowy powinienes się dowiedzieć, że Carlotta jest wyznawczynią bogini Erraty. Tak... No to zjrzyjmy do Świątyni Bóstw Kurdupłowatych...

Zajdź do Mooncała i pokaż mu listę wziętą z broszy. Trochę to ryzykowne - Mooncał się spieni. Wyjdź ze świątyni, przejdź na cmentarz i zmieniwszy się w wilka podjedź do okna. Podsluchaj, o czym rozmawia Mooncał i jego gogoś - sadząc z głosu i cienia - troll. Aaa... w sytuacji awaryjnej zwołują spotkanie wierznych. No dobra. Wróć do ludzkiej postaci i wejdź do świątyni. Pogadaj z drugim stukniętym kapłanem - wypytaj go o Erratę i spotkanie wierzących (true believers meeting). Potem raz jeszcze poproś o możliwość zajrzenia do świątyniowego miejsca spotkań. Znalazłszy się na miejscu, daj nura pod mównicę, a gdy zobaczysz stopy Mooncała, polej je perfumami Therny - łatwiej go będzie śledzić. Potem idź za nim aż do miejsca sekretnych spotkań czościeli Anu-Anu. Po wysłuszeniu Sanktuarium i ucieczce wróć tam z bura i odnysy znak ze ściany, a potem naniś na plan Ankh-Morpork miejsca popełnienia wszystkich sześciu morderstw - Regina, Mundy'ego, Melachite'a, maga, kupca i urzędnika pałacowego. Okaże się, że wszystkie popełniono na obrzeżach kręgu, pośrodku którego jest siedziba miejskiego teatru. Idź tam i pogadaj ze stojącym na scenie aktorem, potem weź ulotkę (flyer) z tytułami granych przez teatr sztuk. Przeszedłszy w lewo pod sceną zmień się w wilkoka - i tu, jak się okazuje, był wół morderca, na dodatek na ścianie sceny są jakieś dziwne znaki (marks). Przejdź do siedziby Leonarda w Pałacu i spytaj go o znaki, potem przejdź do biblioteki Von U. i zobacz, czego można się dowiedzieć o wszystkich sztukach. Zjrzyj do pracowni Rhodana i weź kawał bandaży uznanego gipsem. Okaz go Mankinowi, powie ci, że to sprawa Straży. W siedzibie P.Y. Nobby cię oświeci, że bandaże i gips to narzędzia pracy chirurgów plastycznych, pracujących nad trollami. Ciekawe... jakiś troll chce zmienić wygląd. Przejdź do cyrku i nakreśl znak węgorka (Eel Sign) na znakach pod sceną. Otworzy się przejście. Wejdź... Hm... Coraz ciekawiej. Jakiś prastary ołtarz.

Wróć do biblioteki Von U. i zjrzyj do indeksu, czy nie mają





czegoś o Nyionthepie, czy jak mu tam, Jest! Tęgo przastarego boga można być wezwać, popełniając osiem morderstw. Wróć z tą informacją do Sanktuarium. Nakreśl na mapie oktagram morderstw. No... masz nową lokację.

Dagon Street.

Obejrzij znak nad sklepem, potem tomem podważ okiennicę i wejdź dom środka. Przeszukaj śmiecie (dobrze) i obejrzij zależoną kosc. No tak, i tu ktoś się został z zyciem w sposób dość gwałtowny. Wyjdź i przejdź do Teatru. Zajrzyj do odsłoniętego pod sceną otworu i porównaj oktagram morderstw z mapą na ołtarzu. Wiesz już, że ostatnie morderstwo zostało popełnione w parku zwanym Wizards Pleasance.

Park.

Skrzy się w krzakach i patrz, co będzie dalej. Krasnolud Al Khali, który śledził Lewtona, zostanie istotnie zamordowany przez jakąś wilkopodobną bestię. Potem pojawi się Carlotta i w dość długim dialogu wyjaśni Lewtonowi, że jest wyznawczynią Anu-Anu, onegóż wilkolaka, którego wyznawcy przetrwali wśród Von Uberwaldów. Była (przybrana) siostrą Malachite'a - ciężko jest małej dziewczynce wśród trolli - a potem poznała hrabiego wilkolaka, który ją zawilkolaczył i wprowadził w szeregi wyznawców Anu-Anu. Wyznawcy Anu-Anu potrzebowali Złotego Miecza, by ich bożek mógł pokonać potężniejszego od siebie Nyalota... - jakkolwiek by się to wyznawiało - i zajęł lepsze miejsce wśród pomniejszych bogów. Zabójstw dokonywał Anu-Anu, by wezwać jednego z pradawnych Mrocznych Bogów, Nylo... no, nieważne, na ostatnią rozprawę. Carlotta proponuje Lewtonowi przysięgnięcie do kultu - nie ma zresztą chłop wielkiego wyboru.

Pod sceną Teatru Anu-Anu wzywa Nylo..., ale coś mu się pokiełbało i dostaje w tubę. Zdrada, mości panowie. Potężny Nylo... wyrwa się na wolność. Oj, będzie wszystkim kęsim i hadko!

Akt IV

Carlotta nie ma ochoty zostawić swego umierającego bożka (znajdującego się w kępskim stanie, jak na istotę nadprzyrodzoną). Popatrz na inskrypcję na ścianie w głębi po lewej. Warb leży martwym bykiem. Potem przeszukaj rumowisko (rubble) po prawej - znajdziesz wreszcie Złoty Miecz. Wyjdź i pogadaj z kolejnym kultystą, śladzonym obok sceny. Dowiedz się od niego, że inni pewnie zwiaili do Sanktuarium. No to zajrzyj tam czym prędzej. Kolejny kultysta zaczął się tam na Lewtona z kuszą o srebrnym grocie (wilkolak, wilkolaki), ale Lewton jakoś sobie poradził. Gdy już opadnie kurz, przeszukaj zwłoki - znajdziesz osobliwy amulet. Zajrzyj do biblioteki Von U. Przeszukaj indeks pod kątem nowych wiadomości. Potem przejdź do Leonarda i wypytaj obu zapaleńców o to, o co jeszcze możecie ich spytac i pokaż Conkersowi Złoty Miecz. Powie ci, że brakuje w nim oprawnego w złoto klejnotu (gold plated jewel). Zajrzyj na Uniwersytet - niestety, upierdliwa wiedźma nie chce Lewtona wpuscic. Kolejnym kultystą był Mooncall - skienij się więc dom Świątyni Małych Bogów. Pogadaj z Mooncall'em i wypytaj go o wszystko, osobliwie o zdrójców w Kulcie. W trakcie rozmowy poda ci nazwisko kolejnego kultysty - trolla Foida. A potem mu totalnie odbije - wspanie się na szczyt świątyni i zacznie przeklinać bogów. Głupio kłac bogów na szczycie ich świątyni. Niektórzy z nich mają wprawdzie poczucie humoru, ale nie aż takie... Mooncall'a ugodzi kilka błyskawic i będzie z nim koniec.

Udaj się do pracowni Rhodana i pokaż mu bandaż, a potem spytaj o Foida. Powie, że troll ma kryjówkę naprzeciwko opuszczonego sklepu. Pójdź na Dagon Street i wejdź w drzwi znajdujące się po przeciwnej stronie ulicy. Znalazłeś Foida. Znowu wypytaj go o wszystko. Dowiedz się, że kolejnym kultystą był niejaki Satrap, ale ciężko go znaleźć - bo kultysty odnajdy-

wali się przez kontakty. Kontaktem Satrapa był pracujący na Uniwersytecie Geld. Wypłynął go o Gelida - wypisj wymaluj niesympatyczny odzwierci!

Idź na Uniwersytet - riestety, pani Fomes nie chce Lewtona wpuscic. Cóż, przejdź do Yardu. Kiedyś Lewton przyłapał Nobby'ego na speraniu w swoim biurze. Spytaj go o Gelda i poproś o pomoc. Dostraniesz nakaz przeszukania miejsca. Wal na Uniwersytet.

Na Uniwerku idź przed bibliotekę, gdzie przedtem stercał pedel. Została zeń, niestety, mokra plama krwi. Pod wpływem zapachu krwi Lewton przeistoczył się w wilka i pojędzie w trop. Aż do Obserwatorium.

Siedzi tam niejaki Satrap (typ milego, starszego pana, co dostał pierśca), który wyjaśni, że wszystko robił dla władzy - pewnie był, że jego bóstwo pomoże mu w jej zdobyciu, ■ chciał jej całej, niepodzielnej i tylko dla siebie. I rzucił się na Lewtona. Pechowo dla niego się sdała, że ubranie ma jeszcze przesiąknięte krwią Gelida. Wilcza natura znów zapanowała nad Lewtonem... Zostajesz sam w obserwatorium. Weź sekstans (astroirabe) i przejdź do biblioteki Von U. Sprawdź, czy w księgach nie ma czegoś o sekstansach, a potem - jeśli tego jeszcze nie zrobiles - zobacz, co biblioteczka wiadomo o Nyiontho... no, sam wiesz. Okazuje się, że kultysty mieli jakiś święty przedmiot, zwany Świetlistym Trapezoidem (Radiant Trapezoid). Może coś o nim wiedzają sluknicy naukowcy? Idź do Pałacu i spytaj Conkersa, czy nie wie czegoś o tym trapezoidzie. Wie, a jakże - i da ci jego mapkę nieba, pomocną w szukaniu klejnotu. Idź co Obesna... tytuł, Obserwatorium

i porównaj mapkę, tę otrzymaną od Agatearńczyka, z mozaiką na posadzce. Zobaczysz, że pasuje do wizerunku grupki Malych Nieciekawych Gwiazd. Każ Golemowi nastawić tak teleskop i spojrz przez niego - okaże się, że jest ustawiony na Mauzoleum Selachii.

Idź do Mauzoleum i posłuż się sekstansem na niebie. Trafisz w końcu na niewielki grobowiec. Porusz głową posądku i wejdź do krypty. Cholera! Nie da się poruszyć trzpieniaki! Spróbuj założyć rian monetę Mundy'ego. No, na coś się przydała Jolj Rycerz Zombie. Cholemie podobny do Don Quichote'a. Ciach! Pogadaj z nim potem i pokaż mu Złoty Miecz. Upierdliwiec da ci w końcu poszukiwany przez ciebie klejnot.

Kiedy wyjdiesz z krypty, natknieš się na trolla Horsta, poszukiwacza artefaktów, który zagrozi Lewtonowi, że jeśli ten nie da mu Miecza, skreć ci kark lise, tę zaś trzyma w łapie. Nie ma co się z nim targować. Troll dostaje Miecz, ■ Lewton z lśną idą do biura, by sobie wyjaśnić kilka rzeczy. Ble, ble, ble... Tak czy owak, Lewton musi oczyścić miecz, by jakoś stawić czoła Nyionthepzowi, czy jakos tak... Ma Klejnot. Zareza... rycerz coś smęcił o tym, że śledził poczynania Lewtona w klejnocie. Obejrzij (dzwuklik) klejnot. No tak. Widzisz Trola na moście Mauldin. Jazda na most. Na moście Carlotta dyskuje z Jasperem Horstem, a po chwili w dyskurs bardzo skutecznie wtrąca się Lewton. Troll leci do wody nierzym kamień (i takoz tonie), ■ Carlotta, po krótkich i nieowocnych wysiłkach przeciagnięcia detektywa na swoją stronę, idzie do cipy. Lewtona zaś czeka...

Outbitni bój...

Trzeba ci odnaleźć Portal i załatwić Nyłona. Portal jest w powietrzu nad Teatrem. Jak się wzbic w powietrze? No, może Leonardo skończył wreszcie swoją latającą maszynę. Załom do Pałacu Obejrzij miecz - tak, w rękojści jest miejsce na Klejnot.

Ale poczekaj... Maszyna Leonarda w istocie jest gotowa do lotu. Usuń rozwalny (Rubble) i nakreśl na maszynie Zak Węgorza (Eel sign). I startuj...

KONIEC

Anakha



producent: **Microids**
platforma: **PC**

Corsairs

Aby zaoszczędzić mmm nerwów i czasu, postaram się krótko (aby nie psuć zabawy) opisać każdą z misji. Przedstawię wszystkie zadania, które należy wykonać, aby szczęśliwie ukończyć grę.

Na początku jedno wyjaśnienie - liczby w nawiasach określają, ilu ludzi musimy posiadać, aby nasze przedsięwzięcie okazało się sukcesem. Są to liczby dość umiarkowane. Pierwsza jest dla ludzi amfibijnych, zazwyczaj przeciwnik ma przewagę 6-4, druga oznacza, że albo szansa są równe, albo przewaga jest po naszej stronie.

Grając Francuzem.

Misja 1

1. Dopylnąć do portu Saint Eustatius. Banat.
2. Wybudować doki (Drydock) w porcie Saint Eustatius. Brakujemy nam 1000 sztuk złota. Najłatwiej zarobić je na handlu (sprzedając Spices do Saint Croix). Po wybudowaniu doków musimy popłynąć do San Juan.
3. Eskortować statki "La Chanse" i "La Fortune"
Musimy dopylnąć przynajmniej jeden. Trzeba uważać, aby samemu nie przechwycić lub zatopić statków, które mamy eskortować !!! Do Saint Croix muszą dopylnąć one jako flota neutralna (kolor biały).
4. Schwytać kapitana pirackiego statku. Nie powinno być z tym problemów. Wokół San Juan pływa ich dość dużo.
5. Spłądować Vieques i wrócić do San Juan. (80-100) ludzi wystarczy do tego celu.

Misja 2

1. Bronić Porto Rico przed piratami.
Dysponujemy 60 ludźmi. Gdy tylko pirackie statki dopłyną, natychmiast dążymy do zwarcia. W najgorszym przypadku przeciwnik będzie miał przewagę 7-3. Jeśli ten sposób okaże się zbyt trudny, to zawsze możemy oddalić się z portu i przyłączyć do walki wtedy, gdy piraci zaatakują miasto (będziemy mieli przewagę 6-4).
2. Schwytać pirata i dostarczyć do Porto Rico. Proste.
3. Zdobyć statek piracki "Mary Read". Dopylnąć do Port au Prince".
Będziemy potrzebowali statku o załodze złożonej z przynajmniej 200 ludzi (lub 2 po 100). Pieniądże

najłatwiej zarobić na handlu między San Juan i Porto Rico.
4. Zdobyć Saint Dominique.
(300-350) ludzi powinno załatwić sprawę).

Misja 3

1. Zniszczyć flotę holenderską, patrolującą wody w pobliżu Port au Prince.
Albo od razu atakujemy i liczymy na nasze umiejętności abordażu (i szczęście!), albo zarabiamy na handlu, kupujemy drugi statek i wtedy wkraczamy do walki.
2. Zniszczyć porty holenderskie.
Łatwe. Maracaibo (100-150), Turbo (350-450).
3. Wrócić do Port au Prince.
Banat.
4. Popłynąć do Les Cayes i wrócić do Port au Prince.
Nic trudniejszego ;).

Misja 4

1. Odbić szpiega.
Należy przechwycić statek "Alcatraz". Bardzo łatwe (40-60). Trzeba bezpiecznie przetransportować go do portu Cap Haitien (jeżeli w międzyczasie zajmą go Anglicy, to mamy spory problem - potrzeba ok. 500-650 chłopca, aby je odbić).
2. Schwytać pirata Calcio Jack Rackham.
Ultra trudne !!! Ciężko jest namierzyć jego statek ("Rackham II"). Trzeba zatrudnić jak najwięcej szpiegów w portach neutralnych (polecam Nicholls Town). Sama walka też nie należy do łatwych (400 ludzi to minimum !). Trzeba również zdobyć archiwa Nassau (obok Nicholls Town (600-700)). Gdy pojmemy wroga i zdobędziemy archiwa, musimy wrócić do Port au Prince.

Misja 5

1. Eskortować statek "Le Redoutable" do Grand Bahama.
Jeżeli popłyniesz okrężną drogą (najpierw na północ, potem na zachód), to nie powinieneś mieć problemów.

Misja 6

1. Pomóc w obronie portu Saint Louis.
Dość łatwe. Wystarczy się pospieszyć. Mamy sporą przewagę.
2. Odbić Mayote.
Trzeba się bardzo spieszyć. (300-400) ludzi wystarczy.
3. Zniszczyć hiszpańską armadę i zająć port Mahajanga.
Do zniszczenia floty hiszpańskiej wystarczy 350-450 ludzi, trzeba jednak uważać na silny ostrzał artyleryjski z portu i ze statków przeciwnika. Po przechwyceniu statku "Santissima M" wracamy do portu Mayotte, uzupełniamy straty i atakujemy Mahajanga (450-600).

Misja 7

1. Bronić francuskich i hiszpańskich portów.
Pierwszy zostanie zaatakowany Mogadiscio (50-100), potem Moroni (120-180).
2. Zająć port Mtwara (600-800).
3. Przechwycić statek "Saint Pierre" i wrócić do Mogadiscio.
Mogą być problemy, bo przeciwnik dysponuje bardzo szybkim statkiem. Wystarczy jednak, że kupimy Fregatę i już nie ma szans !!

Misja 8

1. Popłynąć do Djibouti.
Nic prostszego już nie będzie !
2. Zdobyć statek "Sovereign II" zakotwiczony w porcie Surdak.
Dość trudne. Będziemy musieli zebrać armię 500-700 ludzi. Nasze statki muszą być w 100% wyreperowane, bo przeciwnik dysponuje

obryzmim ogniem artyleryjskim. Gdy statek już będzie nasz, musimy nim wrócić do Djibouti, a następnie popłynąć do Akaba.

Misja 9

1. Zająć obcy port.
Najbliżej jest Petit Andaman (70-120).
2. Bronić portu do czasu przybycia gubernatora.
Z obroną nie powinno być problemów. Gdy przybędzie gubernator, musimy popłynąć (jego statkiem) do Nicobar (uwaga na chętnych tam Holendrów!). Ważne, nie możemy stracić naszego ostatniego portu.
3. Zająć wszystkie porty angielskie i holenderskie w prowincji.
Za pieniądze z pierwszego zadania kupujemy Galeon. Następnie zajmujemy po kolei obce porty. 600 ludzi nie będzie miało problemów z zadnym.

Misja 10

1. Zdobyć porty Melaka i Tanjungpinang.
Melaka (250-350), Tanjungpinang (100-150). Gdy je zdobędziemy, trzeba trochę poczekać na następne zadanie.
2. Eskortować statek królewski odwiedzający nasze porty.
Dość trudne, bo przeciwnik dysponuje bardzo silną flotą. Polecam zwolnić upływanie czasu (klawisze +, -). Potrzebne nam będą przynajmniej dwa silne statki. Jeden eskortuje statek wysłannika królewskiego, drugi płynie z przodu i odbija porty, które mają zostać odwodzone, a w międzyczasie przeszły pod kontrolę wroga. Wysłannik odwiedzi porty (w kolejności): Telukdaem, Belawan, Melaka, Tanjungpinang, Mempawah, Paciran i jeszcze raz Telukdaem.

1. W ciągu godziny zniszczyć armadę Ching Shih.
Musimy zebrać bardzo silną flotę. Będziemy potrzebowali bardzo dużo złota. Dobrym sposobem na jego zarobienie jest napażenie na obce statki. Wystarczy dopylnąć pod jeden z portów przeciwnika i cierpliwie czekać.
Zamiast ganiać wszystkie wrogie okręty, wystarczy przejąć statek "Imperator" (900 ludzi załogi !!). Węzielną transportujemy do Bongabong. No i tu pojawia się mały problem - musimy baaardzo długo czekać na kolejne zadanie. W międzyczasie powinniśmy zająć port Manille.
2. Odbić Cooka.
Znajduje się on w kryjówce pirackiej Seguntur (350-450), daleko na południe od Senaja. Następnie należy go bezpiecznie przetransportować do Bongabong.

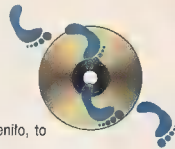
1. Zglądzić wszystkich obcych korsarzy.
Bardzo, bardzo trudne. Chyba najtrudniejsza misja w całej grze. Ciężko jest natrafić na któreś z nich. Musimy zatrudnić jak najwięcej szpiegów w portach neutralnych. Jeśli będziemy mieli dużo szczęścia, to wrocy korsarze pozabiją się nawzajem! Musimy strasznie uważać podczas bitew . W tej misji każdy marynarz jest na wagę złota!!!!
Gdy już się nam uda wyeliminować przeciwnika, płyniemy do Darwin i rozkoszujemy się niesamowitym outrem ;).

Grając Anglikiem.

Misja 1

1. Zająć port Saint Martin.
Zaczynamy z Pinnace, 20.000 złota. Na naszym statku znajduje się sporo surowców. Sprzedajemy je w którymś z portów neutralnych (wyższe ceny). Kupujemy nowy statek i atakujemy.
2. Zdobyć Fregatę "Santa Maria".
Należy zająć jakiś hiszpański port (np. Cumana 100-150). Następnie trzeba gnać co sił do San Juan. Gdzieś w pobliżu jest fregata, której szukamy.
3. Bronić portu Barbade !!!





Trzeba się spieszyć. Ok. 350 ludzi powinno wystarczyć. Przyjdzie nam stoczyć kilka potyczek.

Misja 2

1. Eskortować statek 'By the King' do portu Crooked Island. Nuda, polecam przyspieszyć czas (+,-). Pod koniec trzeba uważać, bo atakuje nas holenderski statek z 600 ludźmi załogi. Rzucamy mu kilka małych statków na 'pożarcie' i uciekamy.
2. Zdobyć port Quantanamo. 500-600 ludzi i po sprawie.
3. Zniszczyć bazę piratów w Ile de la Tortue. Znajduje się ona na północ od Anse Rouge i na wschód od Quantanamo. Wystarczy 150-200 ludzi.



Wystarczy schwytać jakiegось pirackiego kapitana. Będzie to łatwe, bo piratów na tych wodach jest pod dostatkiem.

2. Spłądować Ocarcorke.

Do pomocy został nam przydzielony sprzymierzony kapitan Maynard. Trzeba się spieszyć i wspólnie zaatakować kryjówkę piratów.

3. Wrócić do Belhaven.

Należy to zrobić jak najszybciej. Nie wdawać się w żadne potyczki po drodze.

Misja 3

1. Przechwycić wszystkie statki z naszym szpiegiem na pokładzie. Nie mogą one dopłynąć do Luzon. Jeśli popłyniemy do Luzon "po skosie", to nie będziemy mieli z tym problemu. 2. Przetransportować córkę gubernatora z Kingstone do Luzon. Potrzebna nam będzie dość silna flota (300 chłopca to minimum). Musimy dostosować prędkość naszych najszybszych statków do najwolniejszych.
3. Bronić Luzon przed piratami. Trudne. Musimy umiejętnie rozstawić nasze statki naokoło miasta (bardzo szczerlnie). Należy wycofać statek z naszym korszarem w bezpieczne miejsce. Istnieje duże ryzyko, że podczas wielu potyczek, które przyjdzie nam stoczyć, zostanie przypadkowo zabity. Prawdopodobnie trzeba będzie wielokrotnie powtarzać tę misję.

Misja 6

1. Zdobyć port Mtwara i przywieźć z powrotem archiwa, które się tam znajdują. Wystarczy zebrać 350-400 ludzi.
2. Przewieźć z Mozambique królewskiego szpiega. Niestety, został on porwany przez piratów. Trzeba go odbić z Moma. Potem transportujemy go do Antseranana.
3. Schwytać francuskiego korsarza, który osłmili się

Jeśli przez ten czas nic się nie zmieniło, to musimy zdobyć :
Alphonse (450-600), Desroches (600-700), Mayotte (350-450), Saint Pierre (650-750)

Misja 8

1. Eskortować Galeon 'Souverign' do Akaby. Dość trudne. Polecam zmniejszenie upływu czasu (+/-).
 2. Zdobyć Djibouti (200-300).
 3. Eskortować Galeon do Abadan.
- Nie takie trudne...
4. Pilnować spokoju podczas wesela. Wystarczy zastrawić szczerlnie pobliskie przesynek na zachód od Surak. Trzeba również zniszczyć kryjówki piłkarskie w Damman (na południe od Abadan) i Bandar Chark (na południowy wschód od Abadan).

Misja 9

1. Zająć port Mempawah (300-350).
2. Zniszczyć flotę francuską, która zaatakuje Tanjungpinang. Bardzo trudne. Trzeba szybko zebrać armię 1000 chłopca. Możemy zaatakować frontalnie lub wyciągać wrogie statki i wykańczać je pojedynczo (wtedy wystarczy nam armia 400-600 ludzi).
3. Zdobyć wszystkie francuskie porty Paciran (400-450), Tanjungpinang (600-700), Belawan (200-300), Damanukan (300-400), Telukdalam (700-800). Dość trudna sprawa. Trzeba powoli planować zmasowane ataki, nie zapominając o obronie. Bardzo dużo francuskich statków na wodach w tej prowincji.

Misja 10

1. Zdobyć Bitadon (150-250).
2. Zniszczyć wszystkie kryjówki piratów. Dość trudne i bardzo czasochłonne. Candon (200-250) na zachód od Dijohan, Seguntur (400-500) na południe od Senaja, na zachód od Bitung, Kepulauan Talaud (450-550) na północny wschód od Bitung, Buayan (450-600) na wschód od Karomatan, Culasai (450-600) na północ od Carrascai. Należy kupić Galeon (lub, aby szło szybciej, dwa) i po kolei zajmować pirackie bazy. Francuzów najlepiej ignorować.

Misja 11

1. Zająć wszystkie porty francuskie i hiszpańskie. Musimy uzbierać 330.000 złota na Galeon i 90.000 na rozbudowę doków. Najłatwiej jest się dorobić handlem (Silk, Spices) między Cap Van Diemen i Darwin. Następnie pływamy sobie naszym nowiutkim Galeonem od portu do portu, zajmując je oczywiście ;)

600 luda wystarczy na każdego przeciwnika.

Misja 12

1. Uwolnić Cooka. Należy zdobyć Cook Town, Wystarczy 100-150 ludzi
2. Zdobyć port Iron Range (100-150).
3. Przeszukać francuskie porty. Znaczący tylko samo, co spłądować ;). W każdym razie trop zawiędzie nas do Kirakira - trzeba je spłądować i wrócić do Cooktown. Teraz pozostaje nam obejrzeć końcowe outro, które naprawdę zwiła z nóg ;)

To by był koniec naszych przygód. Jeśli ktoś gdzieś "utknie", to niech pisze. Postaram się pomóc. Dla wszystkich, którym gra się spodobała, mam dobrą wiadomość - pomyśl chwycił i na pewno niedługo pojawi się kolejna strategia czasu rzeczywistego na morzu.

Misja 4

1. Zdobyć porty Guantnamo i Cap Haitiien. Łatwe. Setka ludzi wystarczy w obu przypadkach.
2. Zniszczyć kryjówkę piratów w Port Antonio. Znajduje się ona w pobliżu Kingston. Wystarczy 300 marynarzy.
3. Spłądować Nassau. Dość trudno jest tam trafić (na zachód od Gouvernors Harbor). Gdy nam się to uda, płyniemy do Miami.
4. Przetransportować szpiega z Clarence Town do Fort Pierce. Proste. Nie będzie z tym żadnych problemów.



Misja 5

1. Znaleźć kryjówkę Blackbearda.



zaatakować Moromi (właściwy statek będzie zaznaczony). Później należy go dostarczyć do Mbamba Bay.

Misja 7

1. Pomóc Nelsonowi (statek 'Oxford') w zdobyciu Magadisco. Nie jest to zbyt trudne. Wystarczy nam 500 chłopca załogi.
2. Przechwycić statek 'Sans Plite'. Potrzebna nam będzie Fregata, a najlepiej dwie. Przeciwnik nie bardzo ma ochotę walczyć. Gdy już uda nam się wygrać, płyniemy do Mogadiscio.
3. Zająć wszystkie francuskie porty.

producent: Spellbound Software

platforma: PC

Airline Tycoon

Recenzowany w numerze sierpniowym CDA Airline Tycoon nie jest jakąś zbyt skomplikowaną grą menedżersko-ekonomiczną, w niektórych z Was zapewne przyda się kilka pomocnych podpowiedzi oraz wskazówki, gdzie co się znajduje i jak należy pokonać konkurencję.



Porady ogólne:

1. Zawsze przed przyjęciem zlecenia sprawdź, czy dysponujesz samolotem z odpowiednią ilością miejsc na pokładzie, zasięgiem i czy w ogóle masz wolny samolot.
2. Zdecydowanie bardziej opłaca się przyjmować zlecenia "last minute". Są one dobrze opłacane, a jedynym ich bólem konieczność wykonania tego zlecenia natychmiast.

3. Przy wyborze zlecenia kieruj się zawsze podpowiedziami doradcy od tego rodzaju spraw.

4. Także w we wszystkich innych przypadkach (np. kupno samolotu czy zatrudnienie pracownika) zwracaj baczność uwagę na to, co podpowiada doradca.

5. Kup sobie w sklepie wolnocłowym notatnik i telefon komórkowy. Dzięki temu zaoszczędzisz sporo czasu i nerwów.

6. Swoje akcje wypuszczaj w momencie, gdy prowadzisz w rywalizacji z konkurencją. Cena akcji będzie wtedy wysoka, a to oznacza dodatkową kasę.

7. Jeżeli w "last minute" pokaże się jakiś atrakcyjny lot, a masz już zakontraktowany normalny, to sprawdź, ile wynosi kara za jego odwołanie. W około 90% przypadków warto zapłacić karę i skorzystać z oferty "last minute".

8. Nie żałuj kasy na wyposażenie samolotów. Większy komfort to zadowoleni klienci, a przecież o to chodzi.

9. To samo dotyczy stanu technicznego latadelek. Pasażerowie zwyczajnie boją się latać "powietrznymi trupami", dlatego wynajmij nawet inżynierów, którzy zabiją o Twe samoloty.

10. Bardzo uważaj przy zakupie używanego samolotu w muzeum. Nierzadkie cuda są nie do użytku po zaledwie kilku lotach. Najlepiej posłuchaj tego, co o nim mówi doradca.

11. Pilnuj morale wśród pilotów i personelu latającego. Jeżeli zacznie ono spadać, to od razu podnieś płace. Nie warto ryzykować, że któregoś dnia przed samym lotem zostaniesz bez pilota czy stewardessy, albo że wybuchnie strajk.

12. Nie żałuj także forsy, zatrudniając pracownika. Nawet jeżeli doradca twierdzi, że żąda od razu wiele pieniędzy, ale jego umiejętności są prawie doskonałe, najmił takiego pilota bądź stewardesse.

13. Zamęczaj dyrektora lotniska o pytaniami rozbudowę. Opłaci się.

14. Kiedy już Twoja linia lotnicza rozrośnie się tak, że będziesz mógł tworzyć własne połączenia, to od razu z tego skorzystaj. Na początek wybierz miasto, w którym otworzysz swoje przedstawicielstwo. Dobrze jest wybrać miasto położone gdzieś niedaleko (a przynajmniej na tym samym kontynencie) i zaludnione. Dzięki temu zawsze znajdą się jacy pasażerowie korzystający z tego połączenia.

15. Nie bierz pożyczek w banku, szczególnie na samoloty. Procenty zeżrą Ciebie, zanim zdąży się zwrócić ten kosztowny zakup.

16. Odradzaj także robienie "paliwowych" interesów z Arabair. Prędy. Lepsze paliwo to dłużej latająca bez awarii maszyna.

Biuro personalne - w nim zatrudniasz pilotów, personel latający oraz doradców. Powinieneś zacząć od doradców, zatrudniając jak najlepszych. Znakomity doradca to co najmniej połowa sukcesu w Airline Tycoon. Ich wskazówki są zawsze cenne i radzę się nimi kierować. Zatrudniając pilotów wybieraj tylko tych, którzy są doskonali bądź uzdolnieni. Reszta to leszczę i nie ma sensu ich zatrudniać. Identycznie ma się sprawa z personelem latającym. W biurze personalnym decydujesz również o podwyżkach, cięciach budżetów.





SAMOLOTY

NAZWA	ILOŚĆ MIEJSC	PILOCI	PERSONEL	PRĘDKOŚĆ	ZASIĘG
Airbus A300	375	2	5	875	8 000
Airbus A310	250	2	4	900	7 350
Airbus A320	149	2	3	853	3 717
BAC Concorde	100	3	3	2 150	230
Boeing 707-320C	189	3	4	975	5 840
Boeing 720	165	3	3	965	6 835
Boeing 737-400	168	2	2	815	3 870
Boeing 737-800	189	2	2	815	5 420
Boeing 747-100	370	3	5	917	7 136
Boeing 747-400	420	3	5	927	13 490
Boeing 747-400 Domestic	568	2	2	927	3 185
Boeing 757-300	240	2	5	890	6 455
Boeing 777-300	500	2	6	911	10 370
Ilyushin Il 62	198	3	3	880	9 200
Ilyushin Il 86	380	3	5	950	4 950
Lockheed L-1101	300	3	4	800	7 000
McDonnell DC 10	380	3	4	965	9 252
Tupolev Tu 154B	180	3	3	900	000

wych i zwolnieniach. O ile podwyżki nikomu jeszcze nie zaszkodziły (może poza funduszami firmy), to zwolnienia i cięcia bywają skrajnie niebezpieczne. Zbyt dużo zwolnień grozi strajkiem, podobnie jest w przypadku obniżenia pensji. A strajk to kolosalne straty. Raz, nie dostaniesz kasy za wykonanie lotu, dwa, zapłacisz jeszcze karę za niewykonane zlecenie.

Sprzedawca samolotów - jeżeli Cię stać, to możesz w tym miejscu zakupić sobie nowiutki samolot. Takie cudo pochodzi bez remontu sporo czasu, ale niestety ceny nowych maszyn są kosmiczne. Tak jak napisałem, jeżeli Cię stać, to dobry wybór.

Sklep wolnocłowy - zakupić tutaj możesz kilka pożytecznych rzeczy. Do najpotrzebniejszych należy telefon komórkowy, notabook i notatnik. Na te drobiazgi nie ma co żałować forsy.

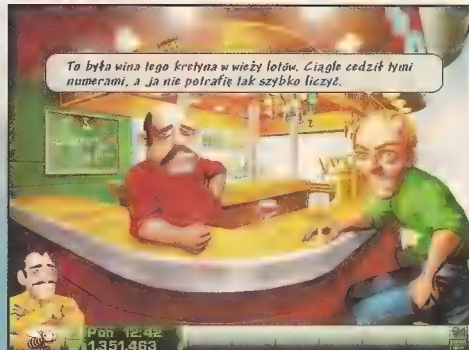
Bank - dla biednych przekleństwo i często ostatnia deska ratunku, a dla zasobnych w kasę miejsce, w którym mogą pomnożyć jeszcze swój majątek. W banku oczywiście możesz zaciągnąć kredyt, ale serdecznie odradzam to posunięcie. Za to warto odwiedzić makiera. U niego można kupić lub sprzedać papiery wartościowe oraz, co najważniejsze, wypuścić akcje własnej linii. Jak już pisałem, wypuszczenie ich oplatą się w momencie dobrej sytuacji firmy. A czy oplatą się inwestować w akcje? Hmm... ciężka odpowiedź. To zależy. W sumie nie przynosi to jakichś kokosów, a jest przy tym trochę zachodu. Lepiej więc sobie ten interes odpuścić.

Muzeum - jeżeli jesteś biedny jak mysz kościelna, a potrzebujesz na gwałt jakiegoś dodatkowego samolotu, to powinieś zająć do Muzeum. Co prawda nie kupisz tutaj nowej maszyny, tylko mocno już zjechany zabytek, ale od czasu do czasu można trafić w Muzeum na całkiem niezły, a nade wszystko tani samolot.

"Last Minute" - jak sama nazwa wskazuje, jest to biuro podróży specjalizujące się w ofertach "na ostatnią chwili-

ę". Warto korzystać właśnie z tego biura i przyjmować zlecenia właśnie od niego. Płacą bardzo dobrze i większość lotów przynosi bardzo duże zyski. Nie zawsze jednak jest w czym wybierać i to jest główny problem "Last minute".

"Air Travel" - biuro specjalizujące się w normalnych zleceniach. Często gęsto nawet nie wyznacza jakiegось konkretnego terminu, tylko np. "do niedzieli". Dzięki temu można praktycznie z tygodniowym wyprzedzeniem ustalić terminarz lotów dla wszystkich samolotów. Szkoda tylko, że Air Travel tak mało płaci. W sumie jednak



dzy, ale efekty ich pracy też są widoczne.

Arabair - arabskie linie lotnicze. Ich oferta to przede wszystkim lewe paliwo. Kupując u nich możesz zaoszczędzić sporo gotówki, ale też i zająć swoje maszyny. Wybór należy do Ciebie, ale ja bym od nich paliwa nie kupowała.

Agencja reklamowa - reklama dźwięwnia... linii lotniczych. To chyba tak brzmiało? A może nie? To mało zresztą istotne. W agencji reklamowej, jak się domyślasz, możesz zafundować sobie reklamę, co przyciągnie potencjalnych klientów.

Możesz wybrać reklamę w postaci broszur, gazet, radia oraz filmu w TV lub kinie. Oczywiście najrozsądniejsze są te dwie ostatnie, ale przynoszą też najwięcej korzyści. Mając dużo forsy można sobie nawet pozwolić na ekstrawagancję w postaci zakupienia wszystkich rodzajów reklam. Kosztuje to mniej więcej tyle, co nieży używany samolot.

Teraz już wiesz mniej więcej gdzie to znaleźć na lotnisku i jak można uczynić z Twojej linii lotniczej potentata wśród powietrznych przewoźników. Zatem zasiadaj za swym biurkiem i posyłaj swe samoloty w powietrze. Życzę Ci, aby wszystkie Twoje maszyny lądowały bezpiecznie z kompletem pasażerów na pokładzie.



producent: Empire Interactive
platforma: PC

Apache / Havoc

Możliwości śmigłowca jako statku powietrznego są raczej mizerne. Powiedzmy to sobie szczerze: posiada on niski pułap maksymalny, prędkość maksymalną ograniczoną do około 340 km/h, krótki zasięg, oraz bardzo niską wytrzymałość na przeciążenia. Ale gdy spojrzymy na sprawę z innej strony, to znaczy potraktujemy śmigłowca jako nietypowy pojazd lądowy, to okaże się, że posiada on zawrotną prędkość (do około 340 km/h!), oraz może pokonać praktycznie każdą przeszkodę terenową. Nie wspomnę już nawet o tak elementarnej zaletce, jaką jest możliwość poruszania się zarówno nad wodą, jak i nad lądem. Zamieszczone poniżej porady mają w większości charakter uniwersalny. Oznacza to, że dotyczą nie tylko Apache Havoc, ale praktycznie każdego porządnego symulatora śmigłowca.

Lot ponad morzem.

Dla osób niewtajemniczonych, lot nad powierzchnią wody może się wydawać jedną z prostszych spraw. W rzeczywistości jednak lot nad morzem jest dla pilota śmigłowca bojowego prawdziwym koszmarem. Dzieje się tak głównie z powodu braku przeszkód terenowych, które utrudniłyby wykrycie maszyny. Śmigłowiec nad wodą jest całkowicie odsoniony i praktycznie nie ma gdzie się ukryć. Dlatego też zaleca się latanie jak najniżej, niemalże muskając podwoziem fale. Utrudnia to wykrycie za pomocą radaru oraz opóźnia znacznie kontakt wzrokowy z wrogiem (lećąc nisko opóźniamy chwilę, w której potencjalny obserwator ujrzy, jak wylatamy się zza horyzontu). Niski lot w słoneczny dzień utrudnia to wykrycie helikoptera za pomocą czujników podczuwienia. Dla umieszczonego powyżej naszej maszyny sensora śmigłowca zlewa się częściowo z tłem, jakie tworzą odbijające się od powierzchni wody promienie słoneczne. Jest to jeden ze sposobów na zmylenie kierowanej podczuwienią rakiet.

Staraj się nigdy nie być zwróconym tyłem do słońca (pilota innej maszyny prawdopodobnie startąd właśnie uderzy - od strony słońca; jeżeli będziesz zwrócony do niego tyłem, stworzysz przeciwnikowi wymarzoną sytuację). Trasy przelotu układaj tak, aby wszystkie zwroty wykonywać w kierunku słońca.

Poważnym problemem, uniemożliwiającym lot na niskim pułapie, mogą być warunki atmosferyczne (najczęściej jest to zalegająca tuż nad powierzchnią wody gęsta mgła). Należy jednak pamiętać, że lecąc we mgie śmigłowiec jest trudniejszy do dostrzeżenia.

Powyżej opisane korzyści z latania nad wodą są raczej nieznaczne i nie zmieniają faktu, że śmigłowiec na morzu jest szczególnie narażony na różnego rodzaju zagrożenia. Widziany z góry, pomalowany w lądowe barwy maskujące śmigłowiec (a takim latamy w grze) na tle wody staje się czarną, łatwo dostrzegalną bryłą. Dlatego też należy, kiedy tylko istnieje taka możliwość, latać nad lądem.



Lądowanie na pokładzie okrętu należy do najtrudniejszych elementów pilotażu. Pominię kwestię kołysania pokładu, gdyż praktycznie nie ma ona większego znaczenia w grze. Pamiętaj o tym, że przed wszystkim o zwirowaniu powietrza wokół nadbudówek okrętu oraz o efekcie minimalnego skrętu maszyny przy szybkim zwiększeniu lub zmniejszeniu obrotów wirnika. Może to spowodować zderzenie z obiektami znajdującymi się na pokładzie.



Lot nad lądem.

Obowiązuje tu sama zasada, co nad morzem - lecieć jak najniżej. Podstawową różnicę stanowi występowanie rozmaitych przeszkód terenowych. Pozwalają one na ukrycie śmigłowca, ale jednocześnie stanowią kryjówkę dla oddziałów wroga, który może niespodziewanie zaatakować. Każde wzgórze, każdy budynek, a nawet linia drzew może stanowić doskonałą zasłonę. Z takiego miejsca łatwo wyprowadzić niespodziewany atak. Przy planowaniu trasy przelotu należy zachować odległość od niebez-

piecznych miejsc, takich jak np. skupiska budynków (na dachach często rozmieszczona jest piechota z przenośnymi wyrzutniami rakiet) czy drogi (można natknąć się na nich na kolumny wojsk wroga - lepiej lecieć wzdłuż drogi, lecz w pewnej odległości. Kiedy wykryjemy konwój wroga, możemy spokojnie zaplanować niespodziewany atak bądź ominąć zagrożenie). Szczególną uwagę należy zwrócić na linie wysokiego napięcia będące prawdziwą zmurą pilotów śmigłowców (lećmy sobie z dużą prędkością, tuż nad powierzchnią ziemi, aż tu nagle wyrosła przed nami taka niespodzianka. Wtedy możemy tylko poderwać maszynę do góry i próbować wyhamować, ale zwiększenie pułapu niechybnie narazi nas na wykrycie.).

Las w grze ma płaską, wyrównaną powierzchnię. Możemy więc latać nisko nad nim bez obawy że zahaczymy o jakieś wyższe od innych drzewo.

Kiedy napotkasz na swojej drodze wzniesienia lub łańcuch górski, to zawsze lepiej go ominąć bokiem, nakładając drogi, aniżeli bezpośrednio przekraczać szczyty góra.

Przy locie dolną lepiej trzymać się któregoś ze zboczy. Powodów jest kilka. Lecąc wysoko samolotem lotnik zwykle obserwuje to, co dzieje się na dnie doliny w poszukiwaniu ruchów wojsk. Może więc nie dostrzeć śmigłowca. Lot wzdłuż zbocza ułatwia szybką ucieczkę w razie nagłego niebezpieczeństwa. Nasuwa się jeszcze pytanie: które zbocze wybrać? Ogólna zasada głosi, że lepszy jest zawietrzny stok doliny. Dzieje się tak, ponieważ po stronie nawietrznej tworzy się wiele wirów i turbulencji, natomiast po stronie zawietrznej występują w miarę stabilne prądy wstępujące. Ułatwiają one szybkie wzniesienie się i ucieczkę, kiedy zaistnieje taka potrzeba. (Normalnie należałoby też zwrócić uwagę na nasłonecznienie stoku i wybrać ten bardziej zacieniony, gdyż np. odbłask słońca od szklanej osłony kabiny może ułatwić dostrzeżenie maszyny. Nic jednak nie wskazuje, aby miało to znaczenie w grze. Na takie bajery trzeba będzie jeszcze trochę poczekać.)

Zbiorniki wodne są miejscem, gdzie śmigłowiec jest szczególnie narażony na wykrycie (patrz "Lot nad morzem"), lepiej więc oblatywać je po obrzeżach.

Lądowanie.

Zawsze podchodź do lądowania bokiem, tak aby mieć punkt przyziemienia przed sobą, trochę po skosie. Ułatwia to znacznie obserwację i ocenę odległości (wiele



osób uważa, że aby wylądować śmigłowcem bojowym, należy po prostu nadlecieć nad lądowisko i obniżyć wysokość. Jest to pojęcie błędne. Pilot maszyny bojowej, znajdując się bezpośrednio nad lądowiskiem, nie widzi miejsca lądowania, gdyż musiałby mieć oskłonką podłogę, a to z kolei kłóci się z opancerzeniem. Widok do dołu na wprost jest ograniczony przez tablicę przyrządów. Jak widać, podejście po skosie jest słusznym rozwiązaniem, pozwalającym ocenić położenie śmigłowca w przestrzeni, oraz korygować je w przypadku znożenia np. przez wiatr).

Walka.

Kiedy pilotujesz Apache, powinieneś zachować przede wszystkim ostrożność, ostrożność i jeszcze raz ostrożność. Twoja maszyna jest delikatniejsza od Mi-28, ale dysponuje za to całym szeregiem rozmaitych czujników i sensorów pozwalających na wykrycie wroga bez ujawniania własnej pozycji. Wtedy można spokojnie zaplanować i precyzyjnie wykonać niespodziewany atak. W pobliżu wroga nie szarżuj, lataj "od krzaczka do krzaczka". Podlatuj do każdej przeszkody i chowaj się byskawicznie za nią. Wykorzystuj możliwości, jakie daje maszynowy radar. Kiedy śmigłowiec jest schowany za przeszkodą, możesz spokojnie przeczesywać przestrzeń za jego pomocą. W momencie gdy zlokalizujesz wroga, wyskocz nad przeszkodę, otwórz ogień i zaraz potem schowaj się z powrotem. Przeanalizuj sytuację, przeciwnik poniest (lub nie) pewne straty, na 100% zna już twoją pozycję. Sam musisz zdecydować, czy poprawić, czy też wycofać się, ukryć gdzieś indziej i dopiero wtedy zaatakować. Żywiłem Havoca jest lot, Twoim zaś zawis. Musisz postępować jak baletnica, nie jak bawół. Pamiętaj, że dysponujesz narzędziem śmiertelności i przyczynym, lecz delikatnym. Każdy błąd może wiele kosztować.

W starciu z mało zwrotnymi Mi-24 Hind walcz wzorem pilotów z pierwszej i drugiej wojny, pozostając cały czas z tyłu przeciwnika i starając się wejść mu na ogon. W przypadku gdy przeciwnikiem jest Ka-50 Hokum, staraj się utrzymać dystans, gdyż w walce manewrowej to on jest myśliwym.

Jeżeli zdecydowałeś się latać AH-64, wiedz, że dysponujesz skalpelem, więc postępuj jak chirurg.

Jeżeli zaś od skapeła wolisz młot, to wybierz Havoca i postępuj jak kowal...

Podstawową zaletą Havoca jest jego opancerzenie i siła ognia (Ach te salwy rakiet niekierowanych!!!). Pamiętaj jednak, że twój pupil wytrzyma wiele, lecz nie wszystko. To, że można szybko przelecieć nad zaskoczonymi czołgami, nie oznacza wcale, że można to zrobić z artylerią AA. Twoim podstawowym atutem jest szybkość i zaskoczenie. Gdy zlokalizujesz wroga, pomyśl trochę i zdecyduj, możesz gdzieś się schować i zaatakować później albo, pamiętając, że wróg zauważył Twoją maszynę dopiero przed chwilą, wykorzystaj element zaskoczenia i zaszarżować. Zanim przeciwnik przygotuje się do obrony, nie ma już

zwykle czego zbierać. Lataj zdecydowanie, agresywnie, cały czas pozostając w ruchu. Zatrzymanie rozpędzonego Havoca jest o wiele trudniejsze niż Apache. Dlatego też lepiej jest latać nad polem walki i atakować z dużą prędkością, z lotu koszącego, i odskakiwać, zanim przeciwnik zdola się otrząsnąć. Dopóki gnasz w powietrzu i siejesz śmierć z łuf, inicjatywa należy do ciebie. Kiedy uznasz, że zaczyna robić się gorąco, nie chowaj się jak Apache za najbliższą chałupą, tylko obniż pulap i gnaj co sił, aby zniknąć za najbliższym lasem czy pagórkami. Mimo że w gruncie rzeczy Mi-28 jest śmigłowcem, to tak naprawdę stworzony został do wykonywania zadań przeznaczonych dla samolotów wsparcia pola walki. Dlatego jak najmniej przebywaj w zawisie, a jak najwięcej lataj. Zawis jest żywiołem Apache, Twoim żywiołem jest lot. Kiedy przejdziesz do zawisu, staniesz się wystawioną na odstrzał krową, która zanim się ponownie rozpędzi, zarobi po drodze kilka kulek między oczy. Kiedy lecisz na pełnej prędkości, możesz wykonywać unik, maszynę steruje się płynnie, pewnie.

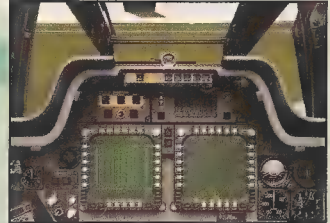
Korzystaj z możliwości przesyłania danych o wykrytych celach z innych śmigłowców. Da ci to możliwość całkowitego zaskoczenia przeciwnika. Gdy dowodzisz zespołem śmigłowców, to przodem wysyłaj skrzydłowego, a sam pozostawaj w ukryciu. Kiedy zorientujesz się w liczności i pozycji wroga, zdecyduj o dalszym przebiegu walki. Przeciwnik nie wie (co najwyżej podejrzewa - jeśli jest doświadczony), że w pobliżu jest przyuczonych wyciep maszyny.

W pierwszej kolejności niszczy stanowiska przeciwlotnicze, pozbawione obrony czołgi i pojazdy transportowe można zniszczyć za drugim podejściem. Inaczej ma się sprawa ze wspieraniem sił lądowych. Wtedy staraj się zniszczyć jak najwięcej czołgów, pozbawiona osłony obrona przeciwlotnicza szybko ulegnie naszym oddziałom naziemnym.

Rozsądnie gospodaruj kierowanymi pociskami przeciwpancerzowymi (np. Hellfire). Wbrew pozorom nie należy ich używać przeciwko czołgom. Kierowane rakiety to naprawdę straszna broń ze względu na precyzję, z jaką niszczy pojazdy przeciwnika. Rakiety te można też odpalać pozostając częściowo za zasłoną, chroniącą przed ogniem wroga. Niestety, szybko kończy się ich zapas. Dlatego też najczęściej używaj ich do niszczenia pojazdów z rakietami ziemia-powietrze i artylerią AA. Kiedy nie istnieje już zagrożenie ze strony obrony przeciwlotniczej, czołgi i inne pojazdy można bez większych problemów eliminować przy pomocy działka i rakiet niekierowanych.

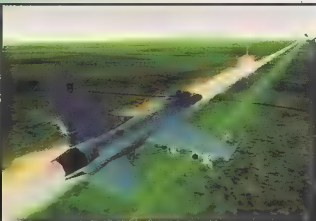
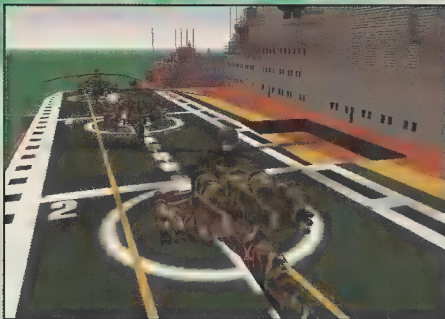
W nocy wykorzystuj przewagę, jaką daje noktowizor. Wojska lądowe wroga nie zawsze mogą sobie poradzić na taki luksus. Pod osłoną ciemności można podejść bardzo blisko przeciwnika, pozostając niewidocznym. Należy się jednak nieść na baczności, gdyż mrok nie robi wrażenia na wrogich radarach, a czujnikiem podczerwień dodaje skrzydeł.

W walce z myśliwcem staraj się przebywać jak najbliżej ziemi. Gdy nadlatuje rakietą, nie wpadaj w panikę, możliwe, że zawadzi ona o jakąś przeszkodę terenową, próbując skorygować kurs. Kiedy rakietą nadlatuje bezpośrednio z góry, nadal pozostawaj przy ziemi. W ostatniej chwili wykonaj unik w płaszczyźnie poziomej. Możliwe,



że pocisk nie odróżni cię od ziemi. Kiedy przeleci obok, nie bój się mieć miejsca do wykonania żadnego manewru i niechybnie uderzy w ziemię (Uwaga na odlamki!). Kiedy samolot przemknie obok, staraj się jak najszybciej odwrócić maszynę i odpalić kierowane podczerwiecią rakiety prosto w jego dysze wylotowe. Ponieważ samolot ma największe szanse powodzenia przy ataku od góry, staraj się w miarę możliwości kontrolować tylną półsferę. Pilot Apache radzi sobie z tym dzięki radarowi maszynowemu, jednak kiedy nie można go włączyć (bo grozi nam wykrycie), najlepszą metodą jest lot z tyłkami.

tukasz Bonezol



producent: TopWare Interactive
platforma: PC

Jagged Alliance 2

Mo, chłopaki, nie ma się co czołać - wracamy w bój. Jest takie małe, nieznaczące państewko w Afryce - Arulco się nazywa. Jakis zż... temu dokonano tam przewrotu wojskowego i prawowity król stracił pracę. Władzę przejęła samozwańcza królowa, jej imię... niech no sprawdzą... Deidranna. Deidranna to najmniej kompetentna osoba, jaka mogła znaleźć się na tronie. Państwo chyli się więc ku upadkowi i to nam przypadło udziałem je podźwignąć. Jak? Wykopie my królową i posadzimy stołku starego króla. Dlaczego? Bo za to zapłacili...

1. Zapoznanie

Jak już zapewne zdążyłeś zauważyć - Arulco to średnio przyjemne miejsce... Być może irytują Cię odrobiny: tropikalny klimat, drażliwe zwierzęta, nieprzyjazni, paranoidalni mieszkańcy i, nade wszystko, uzbrojeni po zęby faceli, będący wojskiem wypełniającym ze sporym zapałem własnym polecenia tyrańca rządzącego tym uroczym państewkiem - Królowej Deidranny. Cóż jednak począć - w takim otoczeniu przyszło Ci zarabiac na gorzki chleb najemników... Zresztą, to właśnie od Ciebie i twoich ludzi zależy będzie przyszłość tego miejsca. Niewykluczone jest, że jeśli się sprawisz, to najbliższe lato będzie zmuszony spędzić gdzieś indziej - tu turystów rozkoszujących się tropikalnym klimatem, widoku drapieżników na wności, przemyślnych i niezwykle przyjaznych (dla portfeli, jakie zwykle mają przy sobie turyści ;) mieszkańców żyjących w nowych domach, uprzejmego i zarazem sprawności działania aparatu urzędniczego, a nade wszystko mądrości nowego starego króla... - będzie pełno! A może wcale nie - może w uznaniu zasług dla państwa to Ty staniesz na czele armii strzegącej bezpieczeństwa granic Arulco? Zanim jednak to nastąpi, będziesz musiał potwierdzić gotowość ofiarnej (i dobrze opłacanej) służby i skutecznego prowadzenie "rekonkwisty". Podstawą zaś tego jest dobre zorientowanie się w obszarze operacyjnym... W tym celu powinieneś zapoznać się z przygotowanym przez wydawcę raportem na temat wszystkich istotnych aspektów życia w Arulco. Znajdziesz w nim między innymi informacje o przyszłych "filarach" ekonomicznych - kopalniach, profilu i wyszkoleniu przeciwników, nastrojach społecznych, stanie gospodarczym państwa, wreszcie o potworze w ludzkiej skórze - tej, której pałac stanowić będzie dla Ciebie cel główny - Królowej Deidrannie. Kiedy poczujesz, że jesteś w stanie pewnie postawić stopę na spieczonej ziemi Arulco, przyjdzie czas na...

2. Wywiad (nie, nie, nie!)

Przed wszystkim zapamiętaj o tym, że z innymi gier kupowanymi na własność ludzi i sprzętu. W Jagged Alliance 2 bowiem głównie wynajmujesz środki wojenne, za pomocą których masz zamiar rozwiązać problem tego nieszczęsnego, pozabawionego mądrego władcy, nekane wojny domową państwa. To zaś oznacza, że przez cały czas musisz zwracać pilną uwagę na finanse: nie wolno Ci dopuścić do sytuacji, gdy z powodu niezbędnych cięć budżetowych zostanie Ci dwóch niezbyt zadowolonych ludzi! Jest to ważne zwłaszcza w początkowym stadium gry, jeszcze przed zdobyciem miasta Drassen i uzyskaniem pierwszych stałych dochodów ze znajdującej się w nim kopalni, kiedy to finansując operację z zaliczki przekazanej na konto przez osobę, która Cię wynajęła: prawowitego króla Arulco - Enrico Chivaldoro. Inne - nie wszystkie - sposoby równoważenia budżetu znajdziesz w dziale poświęconym wątkowi ekonomicznemu gry. Tymczasem powinieneś stworzyć podwaliny czegoś, co przetrzeć przeciwnicy nazwą później...

• Dream (Dread?) Team
Mianem Dream Teamu, czyli drużyny marzeń, pozwoliłem sobie określić "komplet" najemników, który jest w stanie zmieścić się na powierzchni tylko Deidrannę z jej pałacem, ale i - w razie potrzeby - całe Arulco. Początkowo, oczywiście, będzie to bardzo ekonomiczne zgrupowanie: jakichś pięciu ludzi klasy "turystrycznej". Oczywiście nie oznacza to, że nie powinniśmy postarać się od razu o stworzenie podwalin przyszłej elity naszej armii! Jest to o tyle możliwe, iż sądzę, że bez problemów znaleźć można takich, którzy, jakkolwiek niezbyt kosztowni, będą w stanie nawiązać równorzędny kontakt bojowy z przeciwnikiem. Rozważeniu polecałbym team, jaki powstał w trakcie mej pierwszej gry - nie ukrywam przy tym, że kierowałem się głównie współczynnikiem celności; warto przyrzeć się Buzz (Louisa Garneau), Raven (Charlene Higgins) lub Scope (Sheila Sterling - jest droższa, ale warto jest jej płacić). Spośród mężczyzn warto zastanowić się na pewno nad kandydaturą Sida (Sidney Nettleson), Ice'a (Ice Williams), Steroida (Bob-

sketa) Milтона i świetnie strzelającą, i w dodatku świetnie szkolącą milicję Dunke - Monicę "Buns" Sonderguard. Kiedy zaczniesz powoli obrastać w piórka, nie

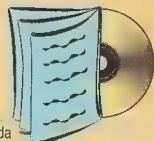


wahaj się i wynajmuj co lepszych, z niewestionowanym królem pół walk, znanym już z Metaviry Magic'em (Earl Walker) na czele. Swoją drogą - czy na emeryturę musiał odejść inny weteran - Spike "Boy" Stallion...?

* Warto wiedzieć, w jaki sposób stworzyłem tego reklamowanego w zapowiedziach Jagged Alliance 2, "własnego" do podszywania najemnika. Zostało to zaś zrobione tak przemyślnie, że i przyznam - do momentu przypadkowego przeczytania o tym na niemieckiej stronie "dwójki", co nastąpiło zresztą dopiero po paru dobach niemal w pełni wypełnionych walką w Arulco i - co boli bardziej - już po napisaniu recenzji dla CD Action, traktowałem ogłoszenia tej opcji jako klasyczny sieciowy spam. Mea culpa. (Zwróćcie jednak uwagę, że z racji tego, że cały interfejs gry to w zasadzie komputer z własną siecią, programem do odbierania poczty elektronicznej i zwiększającą się z biegiem czasu ilością dostępnych w tej pseudo-sieci domen - miałem podstawy sądzić, że rozwiązane to zostanie w nieco inny sposób... Jak tymczasem jest? Ano - możliwość tworzenia własnego, takiego "krew z krwi, kość z kości" najemnika ukryta została pod fasadą niepozornie prezentującego się na pierwszy rzut oka Psych Pro, Inc. To właśnie tutaj, wpisując podany w mailu kod dostępu (XEP824) i wpłacając na konto firmy niewielką kwotę, będziesz w stanie - odpowiadając na zadawane pytania tak, jak odpowiedziałby Twój człowiek - wykreować najemnika marzeń. Lub "marzeń", gdyż nader często zdarza się, że wypadkowa odpowiedzi na cokolwiek "luźne" pytania da efekt w postaci człowieka, owszem - wszechstronnego, ale i poprzez to - niepraktycznego... Gra bowiem bez wątplenia zasadza



by Gontarski], Hiltmana (Frank Hennessy - podstarzały, wymaga częstych odpoczynków, lecz wciąż bardzo groźny). Niestety, przyjdzie Ci pewnie, jak i mnie, zrezygnować z usług niezapomnianego Fiedela "I'm busy!" Dahana: zaczął się cenić ponad miarę. Później warto nająć znakomitego (choć zdecydowanie drogiego) i z przeszłością kryminalną, co może odbić się na stosunkach w grupie) mechanika - Douga "Ga-



się na konieczności współpracy ludzi o różnych profilach osobowościowych i różnych specjalizacjach. Dopiero po odpowiedzeniu na wszystkie te niezwykle pytania otrzymamy możliwość zabawy punktami, z którymi stworzymy mechaniczny szkielet człowieka (pamiętaj również, że atrybut o wartości 0 nie będzie w stanie się polepszyć!). Pozostaje jeszcze "nadać" mu głos i twarz i... dołączyc go do wybranego teamu. Zakładając że team mamy skońpletowany robimy...

1. Pierwszy krok w pył...

Potężna chmura pyłu, uniesionego zawirowaniem powietrza powodowanym obracającym się wirnikiem wiążącego nisko nad ziemią śmigłowca, niemal skryta postacie najemników dokonujących desantu w miejscu, które przed kilkoma dniami było celem ataku wojsk Deidranny - Omercie. Ty obecnie dysponujesz jedynie tym, co wynajęłeś lub kupiłeś - grupą najemników i ich bronią. Wszystko inne, w tym i porządki oczekujących zmian losu mieszkańców, jest odległą przyszłością. No, może nie aż tak odległą - jeśli tylko zdołasz pokonać stacjonujący w tym miejscu oddział wroga i umiejętnie posłużysz się listem do przywódcy partyzantów - Miguela, możesz zyskać cennych sprzymierzeńców... Jak tego dopiąć?

• **Poruszanie się:** Żołnierze, jakimi się posługujesz, potrafią znacznie więcej niż kilka lat temu w Jagged Alliance i Deadly Games. To już nie te same sztywny i w każdej sytuacji wyprostowane figurki. Warto więc przyzwyczajać się do poruszania w przykucnięciu (tak między nami, najemnikami, zaleca się korzystanie z tej możliwości zawsze - wtedy, gdy czujesz w kościach, że to pozmnie spokojnie miejsce może zmienić się za moment w piekło...), a nawet po przypadnięciu twarzą do gleby. To ostatnie często bywa ostatnią szansą ratunku dla żołnierza, który nie bacząc na to, że reszta grupy została się gdzieś z tyłu, wyformował się do przodu i wpadł w zastawioną przez przeciwników zasadzkę. Aby zmienić "wysokość trzymania głowy", należy naprowadzić wskaźnik nać najemnika i, przytrzymując lewy klawisz myszy i przesuując ją w dół lub górę, podświetlić odpowiednią ilość strzałek (łatwiej jednak i przyjemniej korzystać ze skrótów klawiszowych - PgUp i PgDown). Stojąc zaś nieopodal budynku z płaskim dachem i korzystając z tej funkcji, możesz wspiąć się na niego (powinna podświetlić się "drabinka"). Za zmiany ukazywanego poziomu - co staje się niezbędne po wpełznięciu na dach - odpowiada klawisz Tab. Od czasu do czasu warto również skorzystać z możliwości porusza-

nia się tyłem i bokiem (sic!) - dostępne przy przytrzymaniu ALT. Przydaje się to zwłaszcza wtedy, gdy niezbędne staje się wycofanie z pola walki i jednocześnie osłanianie ogniem pozostałych w sferze rażenia i zagrożonych utratą zdrowia i mienia kumpi. Równie przydatne bywa poruszenie się w trybie ostrożności (a więc - skradanie się). Możliwość wykorzystania tej opcji docenia się zwłaszcza wtedy, gdy ostatni, nazwijmy tego nieszczęślika "cel", znajduje się w domu, do którego musimy podejść. Zwróćcie zaś uwagę, że

• **Mierzenie i oddawanie strzałów:** Posiadanie nalożonej broni, spostrzeżenie przeciwnika i przeżycie do momentu, gdy Twój najemnik będzie w stanie oddać swe strzały, to trzy niezbędne warunki, aby móc nawiązać walkę tzw. dystansową. Tu uwaga - widziany przez danego najemnika "cel" rozświetlany jest na czerwono, podczas gdy niewidoczny dlań, pozostający na planzsy tylko dlatego, że widział go ktoś inny - pozostaje ciemny. Sporym ułatwieniem planowania ataków jest to, że na portretach najemników pojawiają się cyferki oznaczające widzialnych przezeń wrogów - kliknięcie na nich wycentrumuje ekran na odpowiadającym cyfrze przeciwniku. Wtedy pozostaje już tylko zaciśnąć zęby, pomodlić się chwilkę do wszystkich najemniczych bogów i pociągnąć za spust. To jednak, czy pocisk dosięgnie punktu swego przeznaczenia, zależy od wielu czynników. Naturalnie pierwszym jest wartość wie-

lętności strzeleckich najemnika - zasada jest uniwersalna w stosunku do wszystkich współczesnych liczbowych w Jagged Alliance 2 - im większa liczba, tym lepiej dla umiejętności, jaką reprezentuje. A jako że to właśnie walka będzie przez całą grę tym, czemu poświęca się najwięcej czasu (nie oznacza to jednak automatycznie, że jest po prostu najważniejsza), warto dysponować co najmniej czterema świetnie (a więc powyżej 85 punktów) strzelającymi najemnikami. Dzięki temu unikniesz rozczarowań, gdy na skutek poważnego postrzału Twego jedyne go snajpera walka skończy się wskazaniem na przeciwnika. Ponadto tylko taka (lub większa liczba żołnierzy) włączających "jak trzymać, by trafić", gwarantuje powodzenie stosowania sprawdzającej się na ogół taktyki półkola (o czym za chwilę).

Jednak, na szczęście dla realizmu rozgrywki, nie tylko od osobistych zdolności zależy powodzenie oddane strzału. Wpływ na lot mają warunki pogodowe (ciemno wszędzie, głucho wszędzie!), pozycja i stan naszego żołnierza, zasłona, za jaką znajduje się cel, sposób jego poruszania się, rodzaj i kaliber wykorzystywanej broni i jej ewentualne uprzednie (funetka snajperska i/ lub celownik laserowy wydatnie poprawia celność, możecie mi wierzyć). Pamiętaj jednak, że tu, w przeciwnieństwie do jednynki, nie ma czegoś takiego jak stu-procentowo bezpieczne ukrucie - jeśli jesteś w stanie dostrzec przeciwnika, możesz sprzenieżnie mu pocisk! (to oczywiście, niestety, działa w dwie strony...).



Od czasu do czasu będziesz więc miał okazję podziwiania kunsztu strzelca (z engine'u gry), kiedy to pocisk po otarciu się o dwa drzewa grzęźnie w czole przewrotnego wroga... Nauczanie - nie ma on już wtedy takiej siły niszczącej jak bezopórnie, jednak spełnia swą najważniejszą (wówczas!) funkcję - rani przeciwnika, zmniejszając jego szansę trafienia, i dodatkowo "wysysa" z niego energię, umożliwiając w kolejnej turze podjęcie odrobiny śmielszych działań.

* Sam proces strzelania nie jest trudny, jednak początkowo może wywołać frustrację. A przecież wystarczy jedynie naprowadzić kursor na cel (niekoniecznie człowieka) i - jeśli zamierzasz przycofować - kliknąć kilkakrotnie prawym klawiszem myszy i postać kulę kliknięciem lewego klawisza. Wspomniane klikanie odpowiada za przycelowanie - dokładniejsze, kosztem czasu, czyli punktów akcji, przymierzenie się do strzału. Zwykle, a już zwłaszcza przy próbach trafienia określonej lokacji na ciele przeciwnika (głowy, korpusu, nogi), oplaca się strzelanie na maksymalnej ilości poświęconych na to punktów, na złotym okręgu. Strzelanie serią (ang. Burst, stąd skrót klawiszowy 'B') to już zupełnie inna sprawa. Przede wszystkim nie wszystkie pukawki oferują możliwość postania kilku pocisków naraz, każda strzelająca serią daje



jednak możliwość strzałów pojedynczych... Przy strzelaniu serią niemożliwe jest jednak "mierzenie strzału", możliwe jest natomiast "rozszerzenie" pola ostrzału. Kliknięcie i przytrzymanie lewego klawisza myszy oraz równoczesne jej przesuwanie sprawi, że zaczniesz "zakrzyżkowywać" coraz szerszy obszar. W ostatecznym rozrachunku jednak - in my humble opinion - niemal w ogóle nie opłaca się strzelać seriami! Z większych odległości praktycznie nie sposób trafić, a jeśli nawet, to z marnym skutkiem - 1 na 5 pocisków to fatalny stosunek... - a przecież pociski są kosztowne... Wyjątkiem od reguły jest sytuacja, gdy stajesz twarzą w twarz (do jakich trzech pól) z przeciwnikiem - wtedy pociągnięcie serii pośle go w otchłanie piekiel znacznie pewniej niż dwa pojedyncze, mierzone strzały w głowę.

EKONOMIA

• **Kopalnie.** Kopalnie złota i srebra są niewątpliwie podstawowym źródłem funduszy, które roztrwonione zostaną na tak przyziemne potrzeby jak zoid najemników, zakup broni, amunicji, pancerzy, ekwipunku, szkolenia milicji, łapówki... W trakcie gry powinieneś tak rozplanować drogę podboju swego teamu, by "zahażyć o" - i poprzez to móc zabezpieczyć - prostokąty



kopalni. Uważaj jednak, gdyż są one bezspornie najlepiej strzeżonym celem o znaczeniu militarnym. Nastaw się również na usilne próby ich odbicia! Warto jest również przejść się po chodnikach świeżo "wyzwolonej" kopalni - grając w trybie Sci-Fi masz okazję zaliczyć bliskie spotkanie trzeciego stopnia ze stworkami występującymi jawnie przeciw naturze! Dodatkową atrakcją - również dla tych stojących mocno i obłama nogami na ziemi! - jest fakt, że w trakcie zwiedzania uroczych komór i przedków gźdździogłode wpaść może w oczy odłamek srebrnej lub złotej skały... Ten zaś, po przeciągnięciu na ikonę "portfela", zmieni się w szleszczący banknot.

• **Sprzedaj "komponentów" tygrysów.** Tak tak, te niezbyt przyjazne stworzonka mogą się na coś przysłużyć - w San Mona znajdziesz znanego już z Deadly Games Mickey'a O'Rourke. Hm, no tak - ja też nie trawię tego wcale "niedospałego" handlarza bronią. Jedno jednak się w nim zmieniło: tym razem skupuje nie tyle używaną broń, co... zużyte tygrysy (kły, pazury, futro). Daje za nie całkiem niezłą kasę, więc chyba warto jest, zmierzając w tamtą stronę i broniąc się po drodze przed tymi "kociakami", na chwilę się dociążyć i dostarczyć mu wszystkich wartościowych resztek.

• **Oszczędność.** To szerokie pojęcie obejmuje nie tylko konieczność oszczędzania amunicji. Wskazuje również - przede wszystkim - na nadużywaną, a drenującą konto opcję zakupów u Bobby Raya. Owszem - ja też uważam, że niektóre z zabawek tam oferowanych mogą wzbudzić uzasadnioną ciekawość, jednak czy wszystkie warte są zakupu? Ot, chociażby taki "kaczy dziób" - czy nasz shotgun na pewno wymaga rozrzucaenia strutu w sposób, który choć trafi - nie rani? Ponadto zwróć uwagę, że przy niewielkich zakupach ich wartość zostanie wielokrotnie przemożona - kosztą samej przesyłki, a więc kasa wydawana w gruncie rzeczy _na_nic_ są ogromne!

WYKONANIE

• **Twoje okno na świat - laptop.** Warto jest zaprzyjaźnić się ze swym laptopem. Dowódca grupy, który nie za wszystkich swych możliwości, ba, pomija (gdź po prostu o nich, np. nadchodzących raportach i mailech od Chivaidore, nie wie) przesłanki co do dalszego postępowania, rzadko odnosi sukcesy.

• **Na starcie nie próbuj oszczędzać**

■ **sprzęcie!** Rozpoczynając walkę o wolność i sprawiedliwość powinieneś dysponować grupą około pięciorga najemników (wynajętych na 24 godziny), koniecznie z wykupionym sprzętem (to ważne! - zdarzyło mi się zaniedbać tego i grupa przybyła do Arulco bez broni...). Pamiętaj, że ich zadaniem będzie przebiec się aż do lotniska (kwadrat B13) i przez całe miasto Drassen, aż do pierwszej kopalni. Dopiero wtedy bowiem zaczniesz odnotowywać jakikolwiek przychód. Jeśli stracisz na to zbyt wiele czasu, staniesz się niewypłacalny i... zostaniesz sam... Najemnicy rzadko dają się ponieść płomiennym ideom...

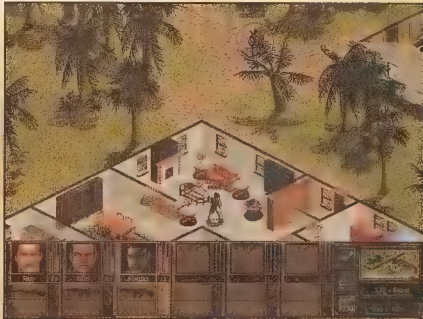
• **Daj spać braciom najemnikom!** To początkowo może wydawać Ci się dziwne, jednak warto dać swoim ludziom czas i możliwość... przespania się! W przeciwnieństwie bowiem do pierwszego Jagged Alliance, w którym, gdy tylko kończył się dzień, najemnicy pozostawiani byli samym sobie - musisz opiekować się nimi bez przerwy. Możliwe jest wprawdzie niedopuszczenie do zaśnięcia naszego żołnierza i działania nim nawet przez dwie pełne doby, jednak zmęczenie kolosalnie odbije się na jego statsach! Spadający pasek energii (niebieski) oznacza, że najemnik nie będzie w stanie w pełni wykorzystywać swej naturalnej szybkości reakcji, co - w języku mechaniki gry - oznacza, że po prostu będzie mieć mniej punktów akcji. Czym zaś grozi nagłe "zatrzymanie się" podczas biegu pod silnym ostrzałem przeciwnika, nie trzeba chyba precyzować!

• **Próbuj realizować ustalony plan "rekonkwisty" państwa.** Stosując odpowiednio filtry, sprawdź, które

z sektorów są najbardziej wartościowe tak dla Ciebie, jak wroga i skoncentruj się na ich zdobyciu. Później - trenując i odpowiednio kierując migracjami milicji - zabezpiecz punkty nerwologiczne. Przesuwanie oddziałów milicji możliwe jest przy wykorzystaniu filtra "Lokalni rebelanci"

* A propos milicji zaś - nigdy, przenigdy nie zakładaj, że świeżo wyszkolone żołtody będą w stanie zatrzymać zdeterminowanych zawodowców walczących pod

sztaudarami Deidranny! Miałem okazję walczyć w jednym sektorze wraz z tym moim pospolitym ruszeniem i przysięgam: jeśli ludzie naprawdę zachowywali się tak głupio w obliczu zagrożenia, ludzkość nigdy nie miałaby szansy stać się tym, czym jest obecnie. Z prostego powodu: "skończyłaby się" przy pierwszym wkurzonym mamulcie... Dobrym nauczycielem pospolitego ruszenia, osobą która sprawdza się w zasadzie je-



dynie w tej funkcji, jest współpracownica Miguela, pierwszy wołontariusz w teamie - Ira Smythe. Ach, jeszcze jedno - możliwe jest awansowanie tubylców-amaratorów na wyższe poziomy włączniczenia w sztuce zabijania: zdobywają odwoławienie tak jak my - po wygranych walkach.

• **Warto wiedzieć również, w jaki sposób korzystać z zaproponowanej przez twórców funkcji poruszania się po mapie Arulco z poziomu laptopa.** Wiadomo bowiem, że oczekiwania, aż nasi najemnicy przemierzają w poprzek jakiegoś siedem sektorów, w czasie gdy czista aż w uszy odzwoni, nie jest rzeczą emocjonującą. Chwała więc SirTech'om za to, że dzięki funkcji określenia przeznaczenia - jednej z dostępnych

poziomu laptopa, a znajdującej się w oknie przeznaczonym najemnikom, można zdefiniować trasę, którą chłopaki (i dziewczyny) pokonają samodzielnie. Wskazanie funkcji punktu przeznaczenia wyświetli kursor na mapie kraju, którym dokonamy wyboru drogi. Kliknięcie na sektor wskaże go, ponownie - wyda ludziom, których dotyczy, rozkaz wymarszu. Uważajcie jednak - w trakcie tranzytu najemnicy nie będą zajmować się drobiazgiem w stylu porzuconego ekwipunku. Szczęśliwie,





że meldują chociaż o napotkanych nieprzyjaciolach...

TAKTYKA

• **Walka wręcz.** Twoi ludzie to zaprawieni w bojach najemnicy, którzy dawno już przestali zwracać uwagę na postawiane w polu ciała. Nie obca jest im również walka na najkrótszych dystansach. Walka wręcz obejmuje zarówno cios pięścią, jak i pchnięcie nożem. Plussem podjęcia tej akcji jest to, że wróg może zostać wyeliminowany w niemal zupełnej ciszy, minusem - no cóż - że najpierw trzeba się doń zbliżyć na tyle, by móc go dosięgnąć. Ergo: wykorzystuj przy uzasadnionych okazjach.

• **Łażenie po dachach.** Korzystaj z możliwości chodzenia po dachach. Stojąc na dachu widzisz dalej i więcej. Narażasz się wprawdzie na reakcję przeciwni-

ka, który spostrzeżł na pobliskim dachu coś, czego nie powinno tam być, jednak generalnie warto jest od czasu do czasu wejść i sprawdzić, co w okolicy piszczy lub kto tupie. Nie warto natomiast (tak sądzę) strzelać z pozycji leżącej z dachu: jeśli bowiem jesteś w stanie kogoś widzieć - oznacza to, że i on Cię widzi. Jeśli zaś ukryjesz się pośrodku, to prawdopodobnie nie wystarczy Ci punktów akcji na podczołga- nie się do krawędzi, oddanie pojedynczego strzału i ponowne wycofa- nie na z góry upatrzoną pozycję... Słowem: dach jako miejsce dla zwiadowcy - i owszem; jako gniaz- do snajpera jednak - nie warto.



Dodatek: Mały militarysta:

I. Rewolwery, pistolety i pistolety maszynowe

Nazwa	Kaliber	Waga	Opis	Opóźnienie	Zasieg	AP	Na podłok.	Wzrost	AP	Na ręce
1. 38 S&W	38 S&W	1,1 kg	1,2 kg	30	75	3				
2. 45 Smith	45 Smith	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
3. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
4. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
5. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
6. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
7. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
8. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				
9. Remington	38 S&W	1,1 kg	1,1 kg	30	75	3				

II. Strzelby

Nazwa	Kaliber	Waga	Opis	Opóźnienie	Zasieg	AP	Na podłok.	Wzrost	AP	Na ręce
1. Remington	12 gał	4,5 kg	4,5 kg	40	100	3				
2. Remington	12 gał	4,5 kg	4,5 kg	40	100	3				
3. Remington	12 gał	4,5 kg	4,5 kg	40	100	3				

III. Karabinki automatyczne

Nazwa	Kaliber	Waga	Opis	Opóźnienie	Zasieg	AP	Na podłok.	Wzrost	AP	Na ręce
1. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
2. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
3. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
4. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
5. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
6. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
7. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
8. M16	5,56 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				

IV. Karabiny

Nazwa	Kaliber	Waga	Opis	Opóźnienie	Zasieg	AP	Na podłok.	Wzrost	AP	Na ręce
1. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
2. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
3. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
4. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
5. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
6. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
7. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
8. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
9. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
10. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
11. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
12. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
13. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
14. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
15. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				
16. M1	7,62 mm	3,5 kg	3,5 kg	30	75	3				

V. Ciężkie karabiny maszynowe

Nazwa	Kaliber	Waga	Opis	Opóźnienie	Zasieg	AP	Na podłok.	Wzrost	AP	Na ręce
1. M2	12,7 mm	12,5 kg	12,5 kg	30	75	3				
2. M2	12,7 mm	12,5 kg	12,5 kg	30	75	3				
3. M2	12,7 mm	12,5 kg	12,5 kg	30	75	3				

Wszystkie dane (wzrost) mogą zostać wprowadzone w dodatkowe "pazury"

- Blood - krew
- Buckshot - kawałki drzewa (tylko strzelby)
- Talent Grenade launcher - granatnik
- Laser Sight - celownik laserowy
- Silencer - tłumik większości pistoletów
- Sniper Scope - luneta snajperska

• **Naloty bombowe.** Tu sprawa jest prosta (bo i ciężko wymyślić inny sposób): kryj się przed nalotami w budynkach! Każdy najemnik znajdujący się w trakcie nalotu na odkrytej przestrzeni naraża siebie i innych na - dosłownie - ogień z nieba!

• **Pływanie.** Jeśli naprawdę nie musisz pływać w tym klimacie kąpielki niszczące Cię cały sprzęt, zmywa się kamuflaż, na domiar zaś zięgo - męczysz się. Ponadto, jeśli zostaniesz przyważony przez przeciwnika w momencie, gdy stoisz po kolana w wodzie, nie łudź się, że pozwoli Ci się stamtąd ewakuować. Przeciwnie - zrobi, co w jego mocy, byś z wody tej już nie wyszedł...

• **Walka w nocy.** Warto pamiętać - więcej: zakodować sobie w genach, że - w przeciwieństwie do pierwszego Jagged Alliance - walka nie kończy się, gdy zachodzi słońce! Przeciwnie - często dopiero po zapadnięciu ciemności zaczyna się prawdziwie mordercza młota! Na całe nasze szczęście chłopaki Deidranny niechętnie atakują w nocy... Jeśli jednak zdarzy się tak - pamiętaj: Twoi ludzie nie widzą nawet w połowie tak dobrze jak w dzień. Nie próbuj więc stosować taktyki, jaka zwykle sprawdza się w dzień! Ostrożne poruszanie się naprzód i wykażanie posuwów - ników z daleka przestaje się sprawdzać... Zamiast tego postępowaniem w ten sposób: najprostszą taktyką walki jest poruszanie się w trybie ostrożności (skradania) w przycięciu, a w momencie spostrzeżenia przeciwnika (wiedzieć wiadział - kula świeci Ci koło ucha...) natychmiastowe przygnięcie do ziemi i... o ile to możliwe - wycofanie się! Powód: przeciwnicy zwykle walczą grupami, wzajemnie osłaniając się ogniem. Jeden z Twoich najemników zaś nie podola sprawnemu przeć całej grupą zagrożeniu (jest noc i współczynnik celności jest cięty przez spore modyfikatory ujemne). Zamiast tego więc podpełnij pozostałym najemnikami i utwórz z nich swego rodzaju wycinek okręgu, którego centrum stanowić będzie przeciwnik. Wówczas, kiedy co najmniej jedna osoba będzie stała widzieć przeciwnika (nie zdradzą jej pozycji - np. wystrzałem!), pozostawaj w miejscu, módl się do wszystkich bogów, by któryś z ich pocisków nie trafił żadnego z Twoich, i pluj ogniem, nie przejmując się faktem, że nie widzisz przeciwnika - ktoś z serii powinien trafić... W razie potrzeby, czyli średnio

co jakieś dwie tury - zmieniaj dyskretnie pozycję... - choćby i najlepsza nie jest w stu procentach bezpieczna... Później - będąc już w posiadaniu pewnej "bazy technologicznej" - walka stanie się prostsza. Mimo to nie zalecam walczyć w nocy! Z kilku co najmniej względów nie jest to opłacalne: najemnicy wychodzą z nich potrzebani i ubożsi w amunicji znacznie bardziej niż z pojedynków w promieniach słońca, działając w nocy szybciej się męczą, co odbija się na ich charakterystykach (ubytek energii - pasek niebieski - wpływa niekorzystnie na pulę punktów akcji, z jakich korzysta postać w czasie walki), wreszcie: tracą przewagę wynikającą z faktu, że są częstokroć jednymi z najlepszych strzelców świata - na tak małych dystansach, na jakich toczy się walka przy księżycu, umiejętności nie odgrywają już tak dużego znaczenia jak normalnie. Słowem: lepiej poczekać te kilka godzin do świtu, przepasać się, ponaprawiać broń... - oni i tak nie zaatakują...



HINTY

• **Kra... er... pożyczki;** Nie wahaj się kłaść łap na wszystkim, co w trakcie gry może okazać się bardziej przydatne Tobie niż obecnemu właścicielowi. Ten przecież rozumie, że robisz to wszystko - wyłącznie - dla jego dobra, i gdy na braniu pałacu królewskiego zawisną prawdziwe królewskie sztandary - o ile nie zapomnisz ;) - wszystko zostanie zwrócone.

• **Rozmowy.** Strategia prowadzenia rozmów wyjaśniona jest w instrukcji, jednak nie zawadzi przypomnieć, że toczysz je w trzech "tonacjach": przyjaznej, neutralnej (mówisz bez ogródek), jawnie wrogiej (posługujesz się groźbami). Warto pamiętać, że w zależności od tego, jak Ty mówisz do ludzi, tak ludzie będą mówić do Ciebie.

• **Łapowy.** Każdy lubi dostawać coś za nic. Co dopiero, gdy tym podarunkiem się szeszeszczą cash. Dzięki temu, że będziesz od czasu do czasu hojny (w granicach rozsądku i znaczenia "kupowanego"), możesz zmienić nastawienie NPC-a do Twojego teamu. Co ciekawe - nie możesz przekupywać obcych niektórymi wartościowymi przedmiotami, jakie posiadasz - nie wezmą ich...

• **Prawdopodobnie bardzo szybko zacznie brakować Ci miejsca ■ kieszeniach kamizełek najemników.** Kiedy dojdzie do tego, że przed Tobą spoczywać będzie wartościowa zabawka, a Ty nie będziesz

zuj mieć możliwości jej podniesienia - poprośbył składać przedmioty jednego typu (np. amunicja z dwóch na wpuł wystrzelanych magazynków) w jeden. Rezygnuj też z dźwigania przedmiotów, o których wiesz, że i tak w praktyce się nie przydadzą: manierek, amunicji do 38-mek i 45-tek i tym podobnego badźwiewa.

• **Problem zaciętej broni;** ten przytrafiający się zazwyczaj w chwili, gdy broń jest po prostu najniebezpieczniejsza "drobiazgi" nieodmiennie powoduje u grających spektakularne (iskry ;) zgrzytanie zębami. Czasem - w sytuacji, gdy broń jest w niezłym stanie technicznym - wystarczy jednak jedynie pociągnąć za spust kilkukrotnie, by dlokujący zamek pocisk oouścił leże i by móc podjąć zakłóconą walkę. Jeśli w ogóle ma kto wracać... ;)

• **W menu opcji możesz dokonać wyboru, jakim "wskaźnikiem" zamierzasz posługiwać się w trakcie rozgrywki: dwu- czy trójwymiarowym;** odpowiednio: kwadrat spoczywający na poziomie podszew butów najemnika lub prostopadłością obejmującą całą jego sylwetkę. Różnica praktycznie nie istnieje, jednak weterani walk z UFO pozostaną prawdopodobnie przy prostopadłości.

• **Możliwe jest - lecz wyłącznie w real-time - oznaczenie grupy najemników metodą znaną ■ strategii czasu rzeczywistego (przelagając kursor i zarazem przytrzymując lewy klawisz myszy nad grupą) ■■ dołączanie do, lub wyłączenie ■ grupy, pojedynczych żołnierzy, wciskając przy kliknięciu na postaci klawisz ALT.** Pojedyncze kliknięcie w dany punkt mapy pośle zaznaczoną postać lub grupę w wskazany punkt (krok marszowy), szybko podwójne natomiast - sprawi, że puszcza się biegiem. Pamiętaj jednak, że zmuszając najemników do biegów długocyklicznych, przyczyniasz się walenie do zwiększania ich zmęcze-

nia. To zaś może sprawić, że w chwili gdy punkty akcji będą Ci najbardziej potrzebne - zabraknie ich!

• **Czasem zdarza się, że niektórzy z najemników, nie próbując negocjować warunków, zwijają matki i odlatują do domu.** Mnie zwykle wówczas zalewała fala żołąci. Nie dlatego, że traciłem dobrego człowieka i osłabiałem team (-y), lecz przede wszystkim dlatego, że pomimo faktu, iż pozostawiali oni sprzęt, jakim dysponowali, to miałem kłopoty, by go pozbić. Można to jednak czasem zrobić z poziomu mapy. Jeśli w sektorze, w którym leży całe porzucone dobro, znajdziesz się najemnik, będziesz mógł zebrać co cenniejsze zabaweczki.

■ QUICKSTART'cik

Jako że ja sam miałem niewielkie problemy z znalezieniem - jak to się mówi - kontaktu z podziemiem, podaję gotowy przepis:
- po wyładowaniu w Omercie i rozwaleniu okupujących ją żołnierzy porozmawiaj z Pacosem (dzieckiem stojącym pośrodku placu). Kiedy zacznie uciekać - idź za nim - porozmawiaj w przyjazny sposób z jego matką - Fatimą. Pokaż jej list od Enrique do Miguela. Zaprowadź Cię do kwatery głównej podziemia.



- porozmawiaj z Miguelem Cordona (otrzymasz zadanie przedarcia się do Drassen i odnalezienia ojca Jasia Wędrownicza ;)). Spróbuj go nająć. Poleci Ci swojego człowieka - Ireę Smythe.
- najmij ją i skieruj się do Drassen...

To tyle. Jak na razie. Jeśli bowiem na skrzynce Plusa znajdę ślady zainteresowania tematem i uzasadnione propozycje poszerzenia tekstu instruktażowego o Jagged Alliance 2 - tylko bez elementów, które tłumaczy instrukcja! - postaram się wyważyć miejsce na mały apendyks. Czekam więc na Wasze strategie, tipsy, hinty, przemyślenia. Die, Deidranna! ;) - tym optymistycznym akcentem żegna się - do następnego razu



producent: Activision
platforma: PC

Civilization: Call to Power cz. 2

W obecnym numerze kończymy spotkanie z najnowszym wcieleniem Cywilizacji listą budynków, cudów świata i strojów, podaną w formie maksymalnie skompresowanej - w końcu w tej grze liczy się przede wszystkim jakość, a nie fajerwerki.

3. Budynki:

Nazwa: Nazwa budynku. W nawiasie podano nazwę polską. Koszt budowy: jednorazowy koszt postawienia danego budynku.

Koszt utrzymania: ...danego budynku opłacany w każdej turze. Nauki: niezbędne, by móc zbudować dany budynek. Zastrzeżenia: określa środowisko, w jakim może - tylko i wyłącznie - znaleźć się dany budynek. Możliwe są cztery rozwiązania: brak, budynek może być zbudowany na lądzie, w kosmosie, w wodzie.

Efekt: ...zastrzeżenia budynku w danym mieście.

Opis: krótka notka opisująca budynek.

Przydatność: subiektywna (sic!) ocena (od 1 do 5).

Nazwa: Academy (akademia)

Koszt budowy: 540

Koszt utrzymania: 4

Nauki: Philosophy (3WK) i Religion (1F)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +50% Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca

Opis: Jeżeli zaczniesz inwestować w akademię, nie bącząc na ich późniejszy koszt utrzymania, będziesz w stanie dużo szybciej wynajdować inne nauki. Bardzo przydatny budynek, szczególnie w dużych miastach - kiedy możesz pozwolić sobie na zamianę robotników w naukowców.

Przydatność: 5

Nazwa: Airport (Port lotniczy)

Koszt budowy: 2500

Koszt utrzymania: 20

Nauki: Aerodynamics (1L) i Mass Production (70M)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +50% Złota; +100% Zanieczyszczeń

Opis: By zbudować port lotniczy, musisz wydać od razu 2500 złota, a później co turę opłacać 20 jednostek monetarnych na jego utrzymanie. Lotnictwo rekompensuje to, dodając do Twojego skarbcza 50% złota, ale powoduje, że zanieczyszczenia w miastach wzrastają o 100 procent. Przydatne tylko w dużych miastach, w których zbudowane są budynki "oocyszczające".

Przydatność: 3

Nazwa: Aqua-Filter (Filtr wodny)

Koszt budowy: 8000

Koszt utrzymania: 5

Nauki: Fuel Cells (7K) i Superconductor (3EL)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: -5 do Przeludnienia

Opis: Nie dość, że przeludnienie powoduje po większym czasie zanieczyszczenia w miastach, to jeszcze fatalnie wpływa na happiness w mieście. Jednym z najsukieczniejszych sposobów zmniejszenia polucji jest budowa filtrów wodnych. Mimo ceny budowa jest opłacalna, jeżeli w mieście panuje spore przeludnienie.

Przydatność: 5

Nazwa: Aqueduct (Akwedukt)

Koszt budowy: 405

Koszt utrzymania: 3

Nauki: Engineering (4K)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +20% Żywności; -2 do Przeludnienia

Opis: Jak na erę, w której się pojawia ten budynek, dużo daje Twojemu miastu. Nie dość, że zmniejsza przeludnienie, a co za tym idzie - zanieczyszczenia, o dwie jednostki, to jeszcze zwiększa żywność dostarczaną do miasta o 20 procent. Proponuję budowanie akweduktów we wszystkich miastach, nie bącząc na koszt utrzymania.

Przydatność: 4

Nazwa: Arcologies (Arkologie)

Koszt budowy: 5000

Koszt utrzymania: 15

Nauki: Arcologies (8K)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: -4 do Przeludnienia

Opis: Patrząc na efekt, jaki wywiera dla miasta, Arkologie wydają się być bliźniaczą budowlą filtrów wodnych. W rzeczywistości jednak wyraźnie im ustępują. Koszt budowy mają mniejszy, lecz koszt utrzymania jest aż trzykrotnie(!) większy. Buduj arkologie tylko w miastach, w których, mimo budowy filtrów wodnych, zanieczyszczenie jest bardzo wysokie, głównie w tych największych.

Przydatność: 3

Nazwa: Bank (Bank)

Koszt budowy: 1125

Koszt utrzymania: 10

Nauki: Banking (3E) i Jurisprudence (2WK)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: +50% Złota; zatrudnia kupców

Opis: Wiadome jest, że ilość złota jest najważniejszym czynnikiem w grze. Bank jest więc jednym z ważniejszych budynków, ponieważ zwiększa w mieście dostęp złota o 50% oraz zatrudnia specjalistów - kupców, którzy jeszcze przyczyniają się do pomnożenia złota w Twoim skarbcu. Buduj banki we wszystkich miastach - koszty ich budowy szybko się zwrócą.

Przydatność: 5

Nazwa: Beef Vat (Kadz z wolowina)

Koszt budowy: 3000

Koszt utrzymania: 3

Nauki: Genetic Tailoring (6M)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: Zapobiega głodowi

Opis: Buduj w tylko tych miastach, w których dostęp do żywności jest znikomy i nic nie wskazuje na to, by miało się to w najbliższym czasie zmienić. Być może i przydatny, lecz moim zdaniem lepiej jest postawić na fuel tank w okolicach miast.

Przydatność: 2

Nazwa: Bio Memory Chip (Wszczep Pamięci)

Koszt budowy: 3000

Koszt utrzymania: 5

Nauki: Neural Interface (5EL)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: +60% Nauki; +1 Nauki od mieszkańca

Opis: Późno dostępny, ale bardzo przydatny. Zwiększa w mieście wynalazczość o 50 procent oraz codaje od każdego mieszkańca 1 do Nauki. Przydatne tak w dużych miastach - możesz przerobić robotników w naukowców - jak i małych - zwiększa wynalazczość w mieście o 50 procent. Koszt budowy i koszt utrzymania są małe, więc nie hamuj się i buduj je wszędzie.

Przydatność: 5

Nazwa: Body Exchange (Zmiana ciała)

Koszt budowy: 10000

Koszt utrzymania: 50

Nauki: Live Extension (6EL)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: +3 do Radości

Opis: Fajna sprawa, ale dopiero pod koniec gry i dla bogatych cywilizacji. Koszt budowy może zniechęcić niedobrego, koszt utrzymania również nie należy do małych. W dodatku zmiana ciała zwiększa radość w mieście o 3, więc nie daje zbyt wiele. Radzę budować tylko w miastach, w których zadowolenie jest bardzo małe. Generalnie - mało przydatny.

Przydatność: 2

Nazwa: Capitol (Stolica)

Koszt budowy: 405

Koszt utrzymania: 0

Nauki: Stone Working (2K)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: zmiana stolicy państwa

Opis: Stolica może być zbudowana tylko w jednym wybranym mieście, a budowa Capitolu w innym mieście jest tylko jej przeniesieniem. Opcja ta wydaje się mało przydatna, ale jeżeli podczas najazdu wroga utracisz swoją stolicę, będzie to

początkiem chaosu w państwie, a ponadto może wywołać konieczność utworzenia oddzielnej cywilizacji.

Przydatność: Po prostu być musi

Nazwa: Cathedral (Katedra)

Koszt budowy: 2475

Koszt utrzymania: 10

Nauki: Perspective (5K) i Banking (3E)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: +3 Zadowolenie (+1 w Komunizmie; +5 w Teokracji)

Opis: Bardzo przydatna, szczególnie w stroju teokratycznym, kiedy zadowolenie w miastach zwiększa się aż o pięć jednostek. Zalecam budować tylko w wybranych miastach, a to ze względu na koszty produkcji tego budynku. Po wybudowaniu dużej liczby katedr zbuduj cud świata: Hagia Sophia, dwukrotnie zwiększający efekt katedr i świątyni.

Przydatność: 3

Nazwa: City Clock (Zegar miejski)

Koszt budowy: 1620

Koszt utrzymania: 5

Nauki: Mechanical Clock (20M) i Ocean Faring (4P)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +1 Złota od mieszkańca

Opis: Sam chyba domyślasz się, że budowa zegary miejskiego w miastach mniejszych niż "piątka" po prostu mija się z celem. Opłacalne jest budowanie zegarów miejskich tylko w tych miastach, w których liczba ludności jest dwukrotnie większa niż koszt utrzymania zegara.

Przydatność: 3

Nazwa: City Wall (Mury miejskie)

Koszt budowy: 405

Koszt utrzymania: 3

Nauki: Stone Working (2K)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +4 do Obrony, zapobiega niewolnictwu i 50% szans na zapobieżenie przemianom w mieście
Opis: Mury miejskie są bardzo przydatne w miastach będących zarządem strażnicami granicznymi Twojego państwa. Zwiększają one obronę w danym mieście o 3 jednostki, zapobiegają "wyciągnięciu" niewolników z tego miasta oraz mają 50 procent szansy na ochronę przed "przerobieniem" tego miasta przez wroga jednostki, takie jak np. Kapłani.

Przydatność: 4

Nazwa: Coliseum (Koloszeum)

Koszt budowy: 1035

Koszt utrzymania: 8

Nauki: Engineering (4K)

Zastrzeżenia: tylko na lądzie

Efekt: +2 do Zadowolenia

Opis: Jako że Inżynieria dostarcza Tobie dwóch podobnych do siebie wynalazków (Kolosium i Akwedukt), nie opłaca się budować ich obu w jednym mieście. Ja jestem skłonny twierdzić, że w miastach generalnie należy budować akwedukty, a tylko w sytuacjach krytycznych (braki żywności, przedłużająca się wojna) - kolosium.

Przydatność: 3

Nazwa: Computer Centre (Centrum komputerowe)

Koszt budowy: 2400

Koszt utrzymania: 24

Nauki: Computer (2EL)

Zastrzeżenia: brak

Efekt: +50% Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca

Opis: Pojawia się odrobinę wcześniej niż Bio Memory Chip, lecz jest praktycznie tak samo przydatny. Według mnie właśnie takie wynalazki, zwiększające naukę, są najbardziej przydatne. Buduj w każdym mieście, nie bącząc na cenę budowy i koszt utrzymania, który - nie da się ukryć - do małych nie należy.

Przydatność: 5

Nazwa: Courthouse (Sąd)

Koszt budowy: 270

Koszt utrzymania: 2

Nauki: Jurisprudence (2WK)

Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: -50% Prześpeczęści

Opis: Budynek sądu zmniejszają przestępczość w danym mieście o 50%. Jeżeli masz małe państwo w dużej przestępczości, powinieneś zbudować je we wszystkich miastach. Jeżeli jednak masz więcej niż osiem miast, taniej i szybciej będzie zbudować cud świata: Chichen Itza.
Przydatność: 2

Nazwa: Drug Store (Apteka)

Koszt budowy: 3000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Pharmaceuticals (3M)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: +3 do Zadowolenia; +25% Produkcji
Opis: Co za mylna nazwa -. Apteka jest na tyle przydatna, że nie tylko zwiększa zadowolenie w danym mieście, ale także sprawia, że rozbudowa miasta trwa o 25% szybciej. Opłaca się budować w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Eco-Transit (Eko tranzyt)

Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Fuel Cells (7K) i Superconductor (3EL)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: -200% Zanieczyszczeń
Opis: Największe zaleły eko tranzytu to stosunkowo mały koszt utrzymania oraz zmniejszenie zanieczyszczenia w danym mieście aż o dwieście procent. Przydatna, jeżeli miasto jest już zbyt zanieczyszczone lotnikami czy rafineriami. Buduj w każdym mieście, w koleśności od największych lub najbardziej zanieczyszczonych po najmniejsze i najczystsze.
Przydatność: 4

Nazwa: Factory (Fabryka)

Koszt budowy: 2025
Koszt utrzymania: 20
Nauki: Industrial Revolution (40M) i Cannon Making (5WO)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Produkcji; +100% Zanieczyszczeń, zatrudnia robotników

Opis: Bardzo kontrowersyjny budynek. Z jednej strony zwiększa produkcję w mieście o 50 procent oraz zatrudnia robotników, lecz z drugiej strony zwiększa zanieczyszczenia w danym mieście o 100%. Radzilibym nie budować fabryki, dopóki nie będzie zbudowany w mieście przynajmniej jeden budynek eliminujący zanieczyszczenia.
Przydatność: 4

Nazwa: Forcefield (Pole siłowe)

Koszt budowy: 6000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Unified Physics (4EL)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: +12 Obrony
Opis: Ujednolicenie fizyki daje Tobie możliwość budowy pol siłowych oraz cudu świata: narodowej tarczy. Jeżeli Twoje państwo jest już bardzo rozrośnięte, a Ty prowadzisz wojnę z kilkoma wrogami naraz, to bardziej opłaca się Tobie zbudowanie tarczy narodowej. W innym wypadku powinieneś zbudować pola siłowe w ważniejszych dla Ciebie miastach.
Przydatność: 4

Nazwa: Fusion Plant (Elektrownia atomowa)

Koszt budowy: 10000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Fusion (6F) i Unified Physics (4EL)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: +50% Produkcji; -100% Zanieczyszczeń
Opis: Budowa tego budynku może być bardzo przykra dla Twojej kieszeni, lecz w zamian otrzymujesz zwiększenie produkcji w mieście o 50% oraz zmniejszenie zanieczyszczeń w mieście o 100%. Buduj przede wszystkim w Twoich najwspanialszych i najlepiej rozwijających się miastach.
Przydatność: 3

Nazwa: Granary (Spichlerz)

Koszt budowy: 540
Koszt utrzymania: 1
Nauki: Agriculture (1AW)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: 50%-owa redukcja ilości żywności wymaganej do rozbudowy miasta

Opis: Jak na jeden z pierwszych wynalazków, daje on Tobie bardzo dużo. Wiadome jest przecież, że na początku gry najważniejsza jest rozbudowa pierwszych miast, bo dzięki nim można budować kolejne miasta. Jednak by móc cokolwiek rozwijać, potrzebna jest żywność, a ta szybko się kończy. Mając spichlerz, na rozbudowę miasta przeznaczane jest tylko 50% danej żywności.

Przydatność: 1

Nazwa: Hospital (Szpital)

Koszt budowy: 2250
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Medicine (1M) i Optics (3F)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: -3 do Przeludnienia
Opis: Szpital to kolejny budynek do walki z przeludnieniem. Jeżeli masz pobudowane akwedukty i kolosea, a mimo to miasto nadal jest przeludnione, powinieneś zdecydować się na budowę szpitali. I choć aż o 3 zmniejszają przeludnienie, to i tak powinny być tylko dodatkiem do akweduktów.
Przydatność: 3

Nazwa: House of Freezing (Zamrażacz)

Koszt budowy: 5000
Koszt utrzymania: 25
Nauki: Cryonics (7M)
Zastrzeżenia: brak

Efekt: +50% Złota; +5 Zadowolenia przy Teokracji
Opis: Głównym zadaniem domu zamrażania jest powiększenie dochodów Twojego skarbcza o 50 procent. Jeżeli dominującym ustrojem jest i Ciebie Teokracja, dostajesz także +5 bonusu do zadowolenia w mieście. Mimo że koszt budowy nie należy do najniższych, to jednak koszty budowy powinny się po pewnym czasie zwrócić.
Przydatność: 3

Nazwa: Incubation Centre (Centrum inkubacyjne)

Koszt budowy: 2500
Koszt utrzymania: 25
Nauki: Human Cloning (5M)
Zastrzeżenia: brak

Opis: Zbudowany w jednym z Twoich miast zwiększa produkcję o 25%, łącząc przy tym swój efekt z takimi budynkami, jak fabryka czy młyn. Koszt utrzymania budynku jest stosunkowo wysoki, więc radzilibym go budować w miastach-gigantach lub w miastach, w których budowa jakiegos budynku trwa bardzo długo.
Przydatność: 3

Nazwa: Marketplace (Plac handlowy)

Koszt budowy: 675
Koszt utrzymania: 5
Nauki: Domestication (2AW)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie

Opis: Plac handlowy łączy się z przychodami w Twoim mieście. Nie dość, że zwiększa dochody Twojego skarbcza o 50 procent, to jeszcze będziesz mógł zatrudniać kupców, jeszcze bardziej zwiększających stan Twojego "portfela".
Przydatność: 5

Nazwa: Mikro Defence (Mikro obrona)

Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Human Cloning (5M)
Zastrzeżenia: brak

Opis: Chroni przed zakażeniami i nano-atakami
Opis: Prędzej czy później nadejdzie taki czas w grze, że będziesz prowadził wojnę bakteriologiczną ze swoim oponentem. Ta wojna ma to do siebie, że bardzo osłabia obie strony, praktycznie zrównując miasta z ziemią. Najlepszym wyjściem jest tutaj budowanie mikro obrony w miastach, które są najbardziej narażone na ataki wroga. Koszt budowy jest znaczny, ale przecież dużo ważniejsze jest miasto.
Przydatność: 4

Nazwa: Mill (Młyn)

Koszt budowy: 1125
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Agricultural Revolution (1OM)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie

Opis: +50% Produkcji
Opis: Młyn bardzo przyda się w Twoich miastach, ponieważ zwiększa w nich produkcję aż o 50%, a ponadto jego efekt może być złożony z np. centrum inkubacyjnym. Pamiętaj jednak, że zwiększenie produkcji łączy się z ryzykiem zwiększenia niezadowolenia oraz zanieczyszczeń w danym mieście. Ale jak na tak wczesny okres gry, powinieneś zbudować młyny we wszystkich Twoich miastach.
Przydatność: 5

Nazwa: Mind Controller (Kontroler umysłu)

Koszt budowy: 10000
Koszt utrzymania: 50
Nauki: Mind Control (8M)
Zastrzeżenia: brak

Opis: Chroni przed niezadowoleniem i niewolnictwem; 50%

obrony przed przemianą w mieście

Opis: Jest wspaniałym budynkiem, ale spojrzmy na niego bardziej krytycznie. Chroni przed niewolnictwem - ale w tej części rozgrywki niewolnictwa jest praktycznie nie ma. Daje obronę przed przemianą w mieście, ale komu chce się walczyć takimi sposobami? Jest bardzo, bardzo drogi, lecz w zamian w mieście panuje zadowolenie. Chyba lepiej postawić jest na AI Entity - cud świata zwiększający zadowolenie w każdym z Twoich miast.
Przydatność: 2

Nazwa: Movie Palace (Ośrodki kinowe)

Koszt budowy: 1500
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Electrification (6K) i Electricity (1EL)
Zastrzeżenia: brak

Opis: Zmniejsza niezadowolenie z wojny o 50%
Opis: Gdy prowadzisz wojnę, Twoje najbardziej wysunięte miasta mają powody do niezadowolenia. Ryzyko wtrągnięcia wrogów do miasta, koszty utrzymania jednostek, a także umiarkowanie wolności powoduje, że radość w Twoich miastach drastycznie maleje. Dobrze jest wtedy budować w nich kina, zmniejszające niezadowolenie z ciągnącej się wojny o 50%.
Przydatność: 4 podczas wojen

Nazwa: Nanite Factory (Nano-fabryka)

Koszt budowy: 4000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Nano Assembly (100M)
Zastrzeżenia: Tylko w kosmosie

Opis: Złoto = szybka produkcja
Opis: Koszt budowy oraz koszty utrzymania są bardzo wysokie, a ponadto Nano-fabryki możesz budować tylko i wyłącznie w kosmosie. Dzięki temu za to będziesz mógł szybko rozbudowywać swoje kosmiczne miasta, nie placąc dużo za szybką budowę budynku, jednostki czy cudu świata.
Przydatność: 3

Nazwa: Nuclear Plant (Elektrownia atomowa)

Koszt budowy: 5500
Koszt utrzymania: 45
Nauki: Quantum Physics (5F)
Zastrzeżenia: brak

Opis: +50% Produkcji; -50% Zanieczyszczeń
Opis: Kolejny bardzo kontrowersyjny budynek. Z jednej strony zwiększasz produkcję w danym mieście o 50%, przy okazji o tyle samo zmniejszając zanieczyszczenia, natomiast z drugiej strony... Koszt budowy jest bardzo wysoki, natomiast utrzymanie tego budynku jest już zabójcze. Polecam tylko bogatym cywilizacjom lub miastom.
Przydatność: 5 dla bogaczy

Nazwa: Oil Refinery (Rafineria naftowa)

Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 20
Nauki: Oil Refining (6OM) i Chemistry (2M)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu

Opis: +50% produkcji; +200% zanieczyszczeń
Opis: Rafinerie zwiększają produkcję w mieście o 50%, ale za jaką cenę! Zanieczyszczenie zwiększa się momentalnie o 200 procent. Czy się opłaca? Chyba że masz w mieście dużo oczyszczalni, w innym wypadku budowa rafinerii miją się z celem.
Przydatność: 2

Nazwa: Publishing House (Budynek wydawniczy)

Koszt budowy: 540
Koszt utrzymania: 6
Nauki: Printing press (5WK)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie

Opis: +25% do Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca
Opis: Tym razem mamy chyba do czynienia z najlepszym z najlepszych budynkiem w swojej kategorii. Zwiększa on naukę w mieście o kolejne 25 procent oraz o połowę od każdego mieszkańca, a przy okazji kosztuje praktycznie grosze, a koszt utrzymania nie jest zbyt wielki. Buduj w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Rail Launcher (Poręcz-wyrzutnia)

Koszt budowy: 1000
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Super conductor (3EL) i Space Flight (4L)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu

Opis: Wyrzestrliwuje jednostkę w przestrzeń
Opis: Jeżeli planujesz już dominację w kosmosie, powinieneś zacząć budować rail launchery i prowadzić badania kosmosu. Są one drogie, ale na dłuższą metę dzięki nim będziesz gotowy do ekspansji kosmicznej. Ponadto możesz wrzucać w kosmos lekkie jednostki, jak space marino, i dzięki temu atakować z zaskoczenia wroga miasta.
Przydatność: 4



Nazwa: Robotic Plant (Zautomatyzowana fabryka)

Koszt budowy: 4500
Koszt utrzymania: 45
Nauki: Robotics (80M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Produkcji; +100% Zanieczyszczeń
Opis: Pierwsze, co razi w zautomatyzowanych fabrykach, to duży koszt budowy i bardzo duży utrzymania. Teraz spojrzmy na efekt: +50 procent do produkcji w mieście, a przy okazji zanieczyszczenia wzrastają o 100 procent. Nie opłaca się budować ich we wszystkich miastach: tylko w tych ważniejszych i w tych, w których produkcja "stoi w miejscu".
Przydatność: 3

Nazwa: SDI (obrona SDI)

Koszt budowy: 5000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Space Flight (4L) i Computer (2EL)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu
Efekt: Chroni przed atakami atomowymi
Opis: Nigdy nie wiesz, gdzie i kiedy może wybuchnąć bomba atomowa na Twój teren. Lepiej zabezpieczyć się przed takimi niespodziankami. W gruncie rzeczy powinno się zabezpieczać obroną SDI jedynie ważniejsze miasta, lecz ja rozdzielam budować ten budynek prawie we wszystkich.
Przydatność: 4

Nazwa: Security Monitor (Robot strażniczy)

Koszt budowy: 4000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: AI Surveillance (90M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +25% Produkcji; -50% Przystępstw; -100% Zanieczyszczeń
Opis: Po budowie tego budynku otrzymujesz bardzo, bardzo wiele. Zwiększa się w mieście produkcja, zmniejszają się przestępstwa i zanieczyszczenie, co gwarantuje szybki rozwój miasta. Koszt może nie należy do najmniejszych, jednak koszt utrzymania to już dosłownie grosze jak na taki budynek. Buduj w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Television (Telewizja)

Koszt budowy: 3000
Koszt utrzymania: 50
Nauki: Mass Media (7E) i Elektryfikacja (8K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +5 Złota od mieszkańców
Opis: Spójrz na koszt utrzymania: jest wielki. Dlatego powinienś zdecydować się na budowę sieci telewizyjnej tylko w Twoich największych miastach. Kiedy będziesz miał już rozwiniętą sieć telewizyjną, powinienś zbudować się na budowę cudu świata - Hollywood, które będzie powiększało Twoje przychody z miast posiadających telewizję.
Przydatność: 5

Nazwa: Temple (Świątynia)

Koszt budowy: 270
Koszt utrzymania: 2
Nauki: Religion (1F)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +2 Zadowolonia w mieście
Opis: Bardzo szybko dostępny budynek; będzie zwiększał zadowolenie w Twoim mieście o jedne jednostki. Buduj w każdym mieście, co spowoduje szybki rozwój Twojej cywilizacji. Następnie zbuduj cud - Hagia Sophia, zwiększając działanie wszystkich Twoich świątyń, ■ także katedr.
Przydatność: 5

Nazwa: Theatre (Teatr)

Koszt budowy: 495
Koszt utrzymania: 1
Nauki: Philosophy (3WK) i Religia (1F)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +1 Zadowolenia; podwaja działanie Entertainerów
Opis: Ze względu na swoje możliwości może być w mieście wspaniałym dodatkiem do świątyni. Patrząc na cenę i koszt utrzymania, można się skusić na budowę tego budynku, ale nie radzę budować go w każdym mieście, bo tak naprawdę nie będzie mieć to sensu...
Przydatność: 3

Nazwa: University (Uniwersytet)

Koszt budowy: 1350
Koszt utrzymania: 12
Nauki: Classical Education (4WK) i Geometry (3K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50 do Nauki
Opis: Co by dużo nie mówić: cena budynku i jego koszt utrzymania może nie należy do najmniejszych, ale jest to jeden

z tych budynków, które zapewniają Tobie zwycięstwo w całej rozgrywce. Buduj je powoli, najpierw w największych miastach, później w mniejszych i tak dalej.
Przydatność: 4 (koszty utrzymania)

4. Cuda świata:

Nazwa: ...danego cudu świata (w nawiasie jego polska nazwa).
Era: nazwa ery, w której możesz wybudować dany cud (patrz niżej).
Koszt: ...danego cudu świata.
Nauka: ...niezbędna do odkrycia cudu świata
Nauka wycofująca: ...możliwość tego cudu.
Efekt: ...wybudowania cudu.
Zastosowanie: krótka notka o danym cudzie

Grą podzielona jest na pięć er, które przeżyła ludzkość w drodze do gwiazd. Przejście do kolejnej ery nagradzane jest m.in. możliwością budowy kolejnych cudów świata. Ery - w kolejności - to: Ancient - starożytna (era początkowa), Renaissance - renesans (potrzebne są odkrycia. Alchemy 3WO, Classical Education 4WK, Engineering 4K, Banking 3E), Modern - nowożytna (Age of Reason 6WK, Railroad 6OM, Medicine 1M, Ocean Faring 4P, Cannon Making 5WO), Genetic - genetyczna (Genetics 4M, Robotics 8OM, Space Flight 4L), Diamond - diamentowa (Wormholes 7F, Neural Interface 5EL, Arcologies 8K).

Nazwa: The Agency (Agencja)

Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Global Defence (7WO)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Daje ochronę przed szpiegami w każdym mieście
Zastosowanie: Czasy, gdy szpiegdy mogli niezaawazalnie wkroczyć do Twojego państwa, ■ następnie bezkarnie wysadzić w nim atomówkę, miną bezpowrotnie, kiedy zbudujesz agencję rządową (CIA). Od tej chwili, niemal aż do końca ery, nie będziesz musiał obawiać się wrogich szpiegów. Oczywiście Ty wstycznych wykorzystywać możesz nadal.}

Nazwa: AI Entity (Byt AI)

Era: Diamentowa
Koszt: 12000
Nauka: Mind Control (8M)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Powoduje, że wszystkie miasta są zadowolone
Zastosowanie: Po wybudowaniu Bytu AI masz wgląd we wszystkie miasta, co powoduje, że wszystkie są zadowolone. Przypadnie, jeżeli ciągle prowadzisz wojny lub jeśli masz bardzo wysokie podatki etc., co zmniejsza zadowolenie w mieście. Jeżeli jednak przez całą grę kontrolowałeś zadowolenie w każdym z Twoich miast, to budowa Bytu AI jest pomyłką, chyba że dia punktów.

Nazwa: Chichen Itza (Chichen Itza)

Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Monarchy (2U)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Eliminuje przestępstwa w cywilizacji
Zastosowanie: Budowa Chichen Itza opłaca się, jeżeli masz zamiar tak wpływać na Twoje państwo, że może to spowodować większe niezadowolenie. Wtedy nie będziesz musiał przejmować się, że wybuchną zamieszki w Twoich miastach. Uważaj jednak: jeżeli nie będziesz kontrolował zadowolenia, to po odkryciu produkcji masowej, anulującej działania Chichen Itza, w miastach wybuchną efektowne i - obawiam się - efektywne - zamieszki...

Nazwa: Confucius Academy (Akademia Konfucjusza)

Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Bureaucracy (2E)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Eliminuje niezadowolenie spowodowane odległością od stolicy
Zastosowanie: Jeżeli Twoje państwo znajduje się na małej wyspie lub gdy nie obejmuje zbyt wielkich obszarów, nie opłaca się budować Akademii Konfucjusza. Lecz jeżeli Twoje państwo zajmuje dużą część mapy, to wtedy powinienś zbudować ten cud, by uniknąć kolejnych punktów niezadowolenia w miastach. Tym niemniej pamiętaj, że w tej erze są cuda o większej przydatności dla Twojej cywilizacji. Buduj, jeśli musisz.

Nazwa: Contraception (Antykoncepcja)

Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Pharmaceuticals (3M)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)

Efekt: Zwiększa zadowolenie w każdym mieście o 5.
Zastosowanie: Ha! Będziesz miał trudny do zgryzania: masz do wyboru budowę Laboratorium Edisona lub wynalezienie Antykoncepcji. Ja radzę Tobie wybudować oba cuda w dwóch oddzielnych miastach. Antykoncepcja zwiększa zadowolenie w każdym z Twoich miast o 5 jednostek, więc jej postawienie jak na najbardziej się opłaca. BTW: jedno z najlepszych demek w grze!

Nazwa: Dinosaur Park (Park Jurajski)

Era: Genetyczna
Koszt: 7200
Nauka: Genetic Tailoring (6M)
Nauka wycofująca: Cloaking (10L)
Efekt: Czterokrotnie zwiększa dochody w danym mieście
Zastosowanie: Bardzo przydatny dla Twojego skarba cudu świata. Najlepiej zbuduj go w mieście najbogatszym oraz posiadającym wiele dróg handlowych. W ten sposób zyskasz i łatwo zapewnisz duże dochody do Twojego skarba.

Nazwa: East India Company (Kompania Wschodnioindyjska)

Era: Renesans
Koszt: 4320
Nauka: Ocean Faring (4P)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Zapewnia +5 Złota od każdej drogi handlowej prowadzącej przez wodę, zwiększa poruszanie się lodzi o 1
Zastosowanie: Superowy cud świata, jeżeli większość Twoich miast jest rozdzielona od siebie zbiornikiem wodnym. Wtedy też każda droga handlowa prowadzona między nimi zwiększać będzie Twoje dochody o kolejne 5 jednostek. Do tego zwiększy się poruszanie Twoich lodzi o 1 jednostkę. Opłaca się, jeżeli masz państwo typowo nadmorskie.

Nazwa: The Eden Project (Projekt Eden)

Era: Diamentowa
Koszt: 8000
Nauka: Eden Project (11OM)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Niszczy trzy najbardziej zanieczyszczone miasta; ustrój Ecotopia zezwala na budowę Eco Rangerów
Zastosowanie: Buduj, jeżeli cały czas zwałesał na czystość Twoich miast. Priorytetem tego cudu świata jest bowiem zniszczenie trzech najbardziej zanieczyszczonej miast na świecie. Ponadto, jeżeli masz jako ustrój wprowadzoną Ecotopię, możesz budować Eko-Rangerów, pojawią się zmieniające toczne miasta w piękne parki przyrody.

Nazwa: Edison's Lab (Laboratorium Edisona)

Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Electricity (1EL)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Daje możliwość szybkiego wynalezienia 10 nauk na erę
Zastosowanie: Jeżeli głównym zadaniem dla Ciebie jest koncentrowanie się na wynalazczości, to powinienś skoncentrować się ■ na Laboratorium Edisona. Podczas prac nad nową nauką daje ona szansę szybszego jej wynalezienia, czasem nawet już po trzech, czterech turach. Opłaca się, ponieważ w ten sposób Twój rozwój stanie się znacznie bardziej dynamiczny.

Nazwa: Egalitarian Act (Akt równości)

Era: Diamentowa
Koszt: 20000
Nauka: Virtual Democracy (10U)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Wszystkie obce zbudowane miasta przylgają się do Ciebie
Zastosowanie: Nawet jak na cud świata jest bardzo drogi, natomiast jego możliwości są bardzo kontrowersyjne. Każde zbudowane miasto innej cywilizacji przylgają się do Twojego państwa, ale ten cud jest dostępny dopiero pod sam koniec gry, a wtedy miastę ostępie wszystkich cywilizacji są zadowolone, więc nie opłaca się w niego inwestować.

Nazwa: Emancipation Act (Akt wyzwolenia)

Era: Renesans
Koszt: 5760
Nauka: Age of Reason (6WK)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Zamienia wszystkich niewolników w mieszkańców, wszystkie wrogie miasta mające niewolników mają -3 zadowolenia przez 5 tur
Zastosowanie: Jest to typowy miecz obosieczny, ponieważ jeżeli w Twoich miastach jest dużo niewolników, to co to za sens przemieniać ich w mieszkańców i tracić taną siłę roboczą. Z drugiej jednak strony dostajesz nowych mieszkańców miasta, ■ wrogie miasta przez pięć tur pograżą się w chaosie. A przecież, prędzej czy później, ktoś "wybuduje" ten cud.

Nazwa: ESP Centre (Centrum ESP)

Era: Diamentowa

Koszt: 14400

Nauka: Mind Control (8M)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: Większe wiadomości o innych cywilizacjach; otwiera ambasady nawet podczas wojny; blokuje inne cywilizacje przed atakami na Ciebie

Zastosowanie: Nie dość, że masz dużo więcej informacji o innych państwach, to do tego masz zawsze otwarte ambasady we wszystkich państwach, i to nawet podczas wojny! Trzecią - i najlepszą - umiejętnością centrum ESP jest blokowanie wszystkich wrógów przed rozpoczęciem wojny z Tobą. Teraz już tylko i wyłącznie od Ciebie zależy, czy będziesz prowadził jakieś wojny.

Nazwa: Forbidden City (Zapomniane miasto)

Era: Starożytna

Koszt: 2160

Nauka: Engineering (4K)

Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)

Effekt: Wartościowe wiadomości o innych cywilizacjach; zamyka ambasady w Twoim państwie; blokuje inne cywilizacje przed atakami na Ciebie

Zastosowanie: Podobnieśtwo do ESP Centre jest uderzające, ale ten cud świata możesz mieć długo, długo wcześniej. Są dwie różnice pomiędzy tym a poprzednim: zamyka ambasady w Twoim państwie i może być wycofane przez naukę - Age of Reason.

Nazwa: Gaia Controller (Gala Kontroler)

Era: Diamentowa

Koszt: 20000

Nauka: Gaia Theory (8WK)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: niweluje zagrożenie klęski globalnej; dodaje 25% żywności w Twoim państwie

Zastosowanie: Ktoś musi wybudować ten cud świata; nie chcesz chyba skończyć gry w momencie zniszczenia Ziemi... Po wtóre - w każdym miesiącu dostajesz "zastrzyk" żywnościowy w postaci 25%. Tym niemniej koszt tego cudu jest zbytnio wygórowany jak na tak małe plusy dla Twojej cywilizacji. Buduj na własną odpowiedzialność.

Nazwa: Galileo's Telescope (Teleskop Galileusza)

Era: Renesans

Koszt: 2880

Nauka: Optics (3F) i Mechanical Clock (2OM)

Nauka wycofująca: Robotics (8OM)

Effekt: W mieście budowy zwiększa działanie naukowców o 200%

Zastosowanie: Teleskop Galileusza radzę Tobie wybudować w jednym z Twoich największych, a przy tym "nastawionych" na naukę miast. Dzięki niemu wynalazczość w tym mieście skoczy o 200%, a to oznacza szybsze pojawianie się nowych wynalazków.

Nazwa: Genome Project (Projekt genetyczny)

Era: Nowożytna

Koszt: 7200

Nauka: Genetics

Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)

Effekt: Zwiększa produkcję o 10%; +10% Zdrowia dla każdej jednostki

Zastosowanie: Dzięki projektowi genetycznemu produkcja w każdym z Twoich miast zwiększa się automatycznie o 10%. Ponadto każda z Twoich jednostek otrzymuje bonus +10 do swojej żywności. Dzięki temu posiadasz teraz najbardziej wytrzymałe jednostki w grze, a ich produkcja jest szybsza. Teraz możesz już zacząć wojnę...

Nazwa: Global E-Bank (Globalny bank elektroniczny)

Era: Diamentowa

Koszt: 15200

Nauka: Digital Encryption (9E)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: 10 jednostek złota za każdą drogę handlową, poprowadzoną między Twoją a innymi cywilizacjami

Zastosowanie: Wspaniały cud świata na czasy pokoju - jeżeli drogę handlową prowadzą między Twoimi miastami i miastami innych państw. Za każdą taką drogę handlową otrzymujesz bowiem kolejne 10 jednostek złota. Jeżeli masz dużo takich dróg - buduj, w innym wypadku skoncentruj się na innym cudzie świata.

Nazwa: GlobeSat (Radar ziemski)

Era: Nowożytna

Koszt: 7200

Nauka: GlobeNet (8E)

Nauka wycofująca: Cloaking (10L)

Effekt: Radar okrywający cały świat

Zastosowanie: Po wybudowaniu radaru ziemskiego nie staje się, jak by sobie życzyła tego większość graczy, widzialna cała mapa wraz z terenami. Widzisz za to na małej mapce wojny miasta oraz jednostki oznaczone kolorem przynależnym do danej cywilizacji. Teraz będziesz mógł obserwować, czy przypadkiem inne mocarstwo nie szykuje Tobie żadnej niespodzianki. Całkiem przydatny i długotrwały cud świata.

Nazwa: Gutenberg Bible (Biblia Gutenbergera)

Era: Renesans

Koszt: 2880

Nauka: Printing Press (5WK)

Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)

Effekt: Zwiększa Wynalazczość o 10% w każdym miesiącu;

Likwiduje groźbę konwersji wiary w cywilizacji

Zastosowanie: Pierwszym dużym plusem jest zwiększenie wynalazczości w każdym miesiącu o 10%, co pozwala Tobie na szybsze dokonywanie nowych wynalazków. Drugim plusem jest likwidacja konwersji w Twoich miastach, więc nie musisz bać się kapłanów. Przydatne szczególnie, gdy wróg zdecydował się na budowę Hagii Sophii.

Nazwa: Hagia Sophia (Hagia Sophia)

Era: Starożytna

Koszt: 3240

Nauka: Theocracy (1U)

Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)

Effekt: Podwaja efektywność świątyni i katedr; zwiększa dawki płacone przez konwersję o 100%

Zastosowanie: Głównym problemem tego cudu świata jest konieczność utrzymania teokracji po jego zbudowaniu. Jest to trudne, zwłaszcza że ustrój ten jest bardzo marny, a cud i tak niezakończony nie daje. Przydatny staje się jedynie wtedy, gdy starasz się utrzymać swoje miasta na jak największym poziomie zadowolenia. Ponadto zwiększa działanie Twoich kapłanów we wrogich miastach o 100%, ale... moim zdaniem i tak nie opłaca się budowanie tego cudu...

Nazwa: Hollywood (Hollywood)

Era: Nowożytna

Koszt: 7200

Nauka: Mass Media (7E)

Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)

Effekt: Zwiększa dochody z każdego miasta z telewizją o 2 jednostki

Zastosowanie: Cud taki sobie. Jeżeli masz bardzo, bardzo dużo sieci telewizyjnych w Twoich miastach, to możesz pokusić się o Hollywood. Zwiększa on bowiem dochody z każdego miasta z telewizją o kolejne 2 jednostki. Przydatne, jeśli cenięk przędziesz z kasą, albo jeżeli masz naprawdę dużo miast. Raczej nieopłacalne.

Nazwa: Immunity Chip (Wszczep niewrażliwości)

Era: Diamentowa

Koszt: 14400

Nauka: Life Extension (6EL)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: Zwiększa o 5 zadowolenie w miastach; chroni miasta przed infekcją.

Zastosowanie: Ten cud można spokojnie przyrównać do AI Entity, zwłaszcza że znajdują się w tej samej erze. Wszczep niewrażliwości jest gorszy od porównywanego jedynie dlatego, że zwiększa zadowolenie we wszystkich miastach o "tylko" 5 jednostek. W zamian jednak chroni Twoje miasta przed atakami biologicznymi. Jest gorszy podczas pokoju, lecz dużo lepszy podczas wojny.

Nazwa: Internet (Internet)

Era: Nowożytna

Koszt: 7200

Nauka: Computer (2EL)

Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)

Effekt: Zezwala na odkrycie 10 nauk na erę, odkrytych wcześniej przez inne cywilizacje

Zastosowanie: Internet jest przydatny w dwóch sytuacjach. Po pierwsze: jeżeli inna cywilizacja koncentruje się na innej gałęzi wynalazczości niż Ty (np. wróg wynajduje ekonomię, Ty wojnę obronną). Po drugie: kiedy wróg przesłiga Cię w wynalazczości, a Ty nie możesz za nim nadążyć - czasem (rzadko) się tak zdarza. Jeżeli jeden z tych punktów dotyczy Ciebie, oznacza to, że musisz wynaleźć Internet.

Nazwa: Labirynt (Labirynt)

Era: Starożytna

Koszt: 7200

Nauka: Ship building (4P)

Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)

Effekt: Karawany nie nie kosztują

Zastosowanie: Jeżeli masz zamiar prowadzić sieć handlową przez pół świata i zamierzasz robić to we wczesnym okresie gry, to labirynt będzie dla Ciebie wymarzoną cudem. Będziesz mógł tworzyć w mieście karawany, nie wydając na ten cel ani grosza. Cud nie jest zbyt drogi, a przychody będą pewnie duże, więc możesz pokusić się o budowę labiryntu.

Nazwa: London Exchange (Giełda londyńska)

Era: Renesans

Koszt: 4920

Nauka: Economics (5E)

Nauka wycofująca: Robotics (8OM)

Effekt: Eliminuje koszt budynków w Twoim państwie

Zastosowanie: Cud bardzo przydatny, lecz... jedynie na krótką metę, bo szybko zostanie wycofany przez Roboty. Do tego czasu możesz jednak wybudować giełdę, a kasę, która będzie przychodzić do skarbuca, wydawać na utrzymanie budynków, inwestować w ważne cele, np. w rozbudowę militarną, czy też zająć się szybką produkcją ważnych budynków w ważnych miastach.

Nazwa: Nanite Defuser (Nano wycofawacz)

Era: Genetyczna

Koszt: 14400

Nauka: Nano-Assembly (10OM)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: Niszczy wszystkie bronie atomowe

Zastosowanie: Trochę nietypowy cud świata, ale za to bardzo przydatny. Po jego wybudowaniu zażeną graczy nie może więcej korzystać z arsenału atomowego. Przydatne dla Ciebie, jeżeli jesteś cały czas zagrożony atakiem atomowym ze strony Twoich "sąsiadów". Jeżeli natomiast to Ty staniesz stroną atakującą, a Twoje miasta są chronione przez SDI, to radzę poczekać. Ktoś wybuduje ten cud za Ciebie.

Nazwa: Nanopedia (Nanopedia)

Era: Genetyczna

Koszt: 14400

Nauka: Nano assembly (10OM)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: Zwiększa działanie specjalistów o 100%

Zastosowanie: Jeżeli postawiesz w rozrywy nie na wojnę, a na rozbudowę Twoich miast w danych dziedzinach - czyli zdecydowałeś się na korzystanie z pomocy specjalistów - to nanopedia jest wymarzoną cudem dla Ciebie. Teraz działanie każdego specjalisty w Twoich miastach zwiększy się o 100%, przynosząc Tobie dużo szybszy rozwój w danych dziedzinach.

Nazwa: National Shield (Tarcza Narodowa)

Era: Genetyczna

Koszt: 20000

Nauka: Unified physics (4EL)

Nauka wycofująca: brak

Effekt: Tworzy pole ochronne w każdym mieście

Zastosowanie: Koszt pojedynczego pola siłowego wynosi 6000 jednostek złota, a Ty jesteś cały czas zagrożony jednostkami wroga. Daruj sobie budowę pół siłowych, bo to zadanie jest nieopłacalne, a zbuduj lepiej tarczę narodową, która zwiększy obronę we WSZYSTKICH Twoich miastach o 12. Ponadto każde zdobyte miasto dostaje automatycznie tarczę ochronną. Wspaniały cud świata, kiedy stajesz w stanie wojny z innymi cywilizacjami.

Nazwa: Philosopher's Stone (Kamień filozoficzny)

Era: Starożytna

Koszt: 2880

Nauka: Alchemy (3WO)

Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)

Effekt: Otwiera ambasady w każdym innym państwie
Zastosowanie: Fajny i bardzo tani cud świata. Dzięki niemu we wszystkich innych cywilizacjach zostają otwarte ambasady, co za tym idzie, masz całkowity wgląd w obcą wycofującą. Możesz z nią pertraktować i dość dużo o niej wiedzieć. Zabawne o tyle, że często nie będziesz wiedzieć jednak, gdzie się ona znajduje.

Nazwa: Ramayana (Ramayana)

Era: Starożytna

Koszt: 2160

Nauka: Religion (1F)

Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)

Effekt: Zwiększa zadowolenie w całej cywilizacji o 3 jednostki
Zastosowanie: Zadaniem Ramayany jest poprawienie humoru Twoich poddanych w każdym z Twoich miast. Jest tani, szybko dostępny - oczywiście - jest przydatny. Dłaja jest go zbudować, nie bacząc na to, że kolejny cud w tej dziedzinie, Chichen Itza, "aż" niszczy przestępczość w kraju. Dobrze jest, kiedy miasta są zadowolone z wyboru, a nie z przymusu.

**Nazwa: Sensorium (Sensorium)**

Era: Genetyczna
Koszt: 20000
Nauka: Neural Interface (5EL)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Eliminuje niezadowolone wynikające z zanieczyszczeń i przeludnienia
Zastosowanie: Sensorium jest excellent, jeżeli w Twoich miastach panuje przeludnienie, a Ty jeszcze nie wybrałeś żadnego budynku, który by ten problem likwidował (przykładowo: filtr wodny). Co do zanieczyszczeń: łajnie, że Twoi mieszkańcy się tym nie przejmują, ale nie znaczy to, że nie zagraża Tobie klęska globalna. Nawet gdy będziesz miał już sensorium, postaw kasę na projekt Eden.

Nazwa: Sphinx (Stinks)

Era: Starożytna
Koszt: 2180
Nauka: Stone Working (2K)
Nauka wycofująca: Age of Reason (8WK)
Efekt: Zmniejsza koszty gotowości militarnej o 75%
Zastosowanie: Fajna rzecz, jeżeli już w samym starcie gry zmuszony jesteś do prowadzenia wojen ze swoimi wrogami. Stinks bowiem zmniejsza koszty Twoich żołnierzy oraz maszyn aż o 75 procent, a to oznacza więcej kasy na nowe jednostki. Uważaj jednak na czas, kiedy ktoś wynajdzie Age of Reason, wtedy będziesz zmuszony przewyczać się do nowych cen jednostek.

Nazwa: Star Ladder (Gwiezdna drabina)

Era: Genetyczna
Koszt: 12000
Nauka: Smart Materials (6L)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Daje możliwość przenoszenia się z Ziemi w kosmos i odwrotnie; otwiera drogę do pierwszego miasta w kosmosie
Zastosowanie: Powinienesz zdecydować się na gwieźdzną drabinę, jeżeli na Ziemi panuje spokój i możesz pozwolić sobie na budowę cudu nie związanego z wojną. Po wybudowaniu drabiny, na jej końcu, tj. w kosmosie, powstaje pierwsza kosmiczna kolonia. Po drugie z metropolii do Twojej gwieźdnej kolonii możesz za darmo przeprowadzać swoje jednostki.

Nazwa: Stonehenge (Stonehenge)

Era: Starożytna
Koszt: 2180
Nauka: Astronomy (2F)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: o 25% zwiększa żywność w każdym mieście
Zastosowanie: Nie trzeba chyba specjalnie wyjaśniać, dlaczego Stonehenge powinno być wybudowane w jednym z Twoich miast. No ale... Po pierwsze jest bardzo tan jak na swoje możliwości. Po drugie: każde Twoje miasto ma więcej żywności aż o 25%, co jest ilością naprawdę dużą jak na tak wczesną epokę. A po trzecie: wycofane zostanie dopiero przez wiek rozumny - do tego czasu nie musisz martwić się, będąc zmuszonym "to watch my people suffering and dying...":)

Nazwa: Wormhole Sensor (Wykrywacz Dziur Robaczych)

Era: Diamentowa
Koszt: 20000
Nauka: Wormholes (7F)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Dziury Robacze stają się widzialne dla każdej cywilizacji
Zastosowanie: Wykrywacz Dziur Robaczych musi zostać zbudowany, jeżeli chcesz zakończyć grę w pokojowy sposób. Uważaj jednak: nie buduj tego przyrzędu bez przygotowania. Zbuduj wcześniej kilka sond Dziur Robaczych, by były gotowe do zwiędzenia drugiej strony owych dziur. Jeżeli zbudowales już wykrywacz i wrzuciłeś kilka sond, znaczy to, że do zwycięstwa dzieli Cię już tylko Alien Life Project.

5. Ustroje:

Nazwa: ...danego ustroju. W nawiasie podana jest polska nazwa.
Symbol: ...danego ustroju. Oznaczony jest literką U oraz liczbami od 1 do 10.
Przyrost nat.: ocena szybkości przyrostu naturalnego. Jest ona oceniana pięcioma przysłówkami: bardzo źle, źle, średnio, dobrze, wspaniale
Produkcja: ocena szybkości produkcji w miastach - jw.
Nauka: ocena wynalazczości w miastach - jw.
Złoto: ocena dochodów państwa - jw.
Wojsko: ocena możliwości militarnych państwa - jw.
Max. złota na naukę: maksimum, jakie możemy przeznaczyć na wynalazczość. Im więcej, tym lepiej.
Max. miast: maksymalna liczba miast przy danym ustroju
Ogólnie: krótka notka o każdym z ustrojów

Nazwa: Anarchy (Anarchia)

Symbol: -
Przyrost nat.: Bardzo źle
Produkcja: Bardzo źle
Nauka: Bardzo źle
Złoto: Bardzo źle
Wojsko: Bardzo źle
Max. złota na naukę: 0 procent
Max. miast: 1000
Ogólnie: Tego ustroju nie możesz "wymyślić" - pojawia się on zawsze, kiedy zmieniasz ustroje w swoim państwie. Unikaj anarchii, jest po prostu uciążliwa dla państwa.

Nazwa: Communism (Kommunizm)

Symbol: 5U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Wspaniale
Nauka: Bardzo źle
Złoto: źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 70
Ogólnie: Przede wszystkim komunizm jest ustrojem przydatnym tylko wtedy, gdy stawiasz na rozbudowę swoich miast - ma bardzo wysoki wskaźnik produkcji. Ponadto charakteryzuje się wspaniałym wskaźnikiem zanieczyszczeń - zwiększa je w miastach trzykrotnie. System średni, w grze w niczym się nie wyróżnia.

Nazwa: Corporate Republic (Republika Korporacji)

Symbol: 8U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Dobrze
Nauka: Dobrze
Złoto: Wspaniale
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 100
Ogólnie: Ustroj miły dla cywilizacji w każdym calu - jedynym jego minusem jest podwojenie zanieczyszczeń w miastach. Ten rodzaj republiki możesz wspaniale wykorzystywać, jeżeli chcesz zapełnić skarbiec kasą - dochody bowiem są w nim wspaniałe.

Nazwa: Democracy (Demokracja)

Symbol: 4U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Średnio
Nauka: Dobrze
Złoto: Średnio
Wojsko: źle
Max. złota na naukę: 70 procent
Max. miast: 80
Ogólnie: Fajny system z dwóch powodów. Pierwszy z nich: możesz wykorzystywać jednostkę prawnika. Natomiast drugi: na wynalazczość możesz przeznaczyć aż 70 procent złota. Dobry system w średniej części rozgrywki.

Nazwa: Ecotopia (Ekotopia)

Symbol: 7U
Przyrost nat.: Dobrze
Produkcja: źle
Nauka: Dobrze
Złoto: Dobrze
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 80 procent
Max. miast: 100
Ogólnie: Ten eko system bardzo zmniejsza zanieczyszczenie w Twoim państwie. Co więcej: na naukę przeznaczysz możesz aż do 80 procent złota! No i dostajesz eko-rangerów: chyba najbardziej zabójczą jednostkę dla wrogich miast w całej rozgrywce.

Nazwa: Fascism (Faszystw)

Symbol: 8U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Dobrze
Nauka: Średnio
Złoto: źle
Wojsko: Wspaniale
Max. złota na naukę: 70 procent
Max. miast: 70
Ogólnie: Wspaniały system dla małych lub średnich, lecz nastawionych na wojnę państw. Wspaniały rozwój wojska gwarantuje Tobie zwycięskie kampanie wojenne, a wynalazczość zezwala na dalsze prowadzenie badań bez ograniczeń. Boli jednak słaby przyrost złota. Ale: dostajesz nową jednostkę: faszystów.

Nazwa: Monarchy (Monarchia)

Symbol: 2U
Przyrost nat.: źle
Produkcja: Średnio
Nauka: źle
Złoto: źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 20
Ogólnie: Monarchia... Nie lubię tego ustroju i nie kryję się z tym. Staby przyrost naturalny oraz bardzo słaba nauka. Bardzo mało kasy przeznaczanej na wynalazczość. Bardzo mało miast... Staby system - odradzam.

Nazwa: Republic (Republika)

Symbol: 3U
Przyrost nat.: źle
Produkcja: Dobrze
Nauka: Średnio
Złoto: Średnio
Wojsko: źle
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 30
Ogólnie: Jeden z pierwszych dostępnych systemów, na pewno lepszy od poprzedniego. Dobra produkcja, wynalazczość, przychody złota, słabe zanieczyszczenia. Jedynym jego mankamentem jest słaba rozbudowa miast. Ale i tak szerzej polecam.

Nazwa: Technocracy (Technokracja)

Symbol: 9U
Przyrost nat.: Dobrze
Produkcja: Wspaniale
Nauka: Dobrze
Złoto: Średnio
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 80 procent
Max. miast: 110
Ogólnie: Od razu po przejściu na ten ustrój dostajesz siłą jednostkę - Plasmatica. Kolejne jej mocne bonusy to szybka wynalazczość, wspaniała produkcja, wynalazczość oraz bardzo dobry przyrost naturalny. Jeden z najlepszych systemów w ogóle, choć czasem możesz mieć kłopoty z ilością miast...

Nazwa: Theocracy (Teokracja)

Symbol: 1U
Przyrost nat.: źle
Produkcja: Dobrze
Nauka: źle
Złoto: Dobrze
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 80 procent
Max. miast: 40
Ogólnie: Średni system, choć bardzo szybko dostępny oraz posiadający kilka atutów. Pierwszym z nich jest zwiększenie zadowolenia Twoich miast oraz liczne gadzety powiązane z zadowoleniem (np. House of Freezing). Ponadto możesz korzystać z Kierków oraz zbudować wspaniały oud świata, jakim jest Hagia Sophia.

Nazwa: Tyranny (Tyrania)

Symbol: -
Przyrost nat.: Bardzo źle
Produkcja: Średnio
Nauka: Bardzo źle
Złoto: źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 50 procent
Max. miast: 10
Ogólnie: Tyrania jest ustrojem, z którym zaczynasz swoją politykę. Jak na sam start i tak jest bardzo dobry - możesz przynajmniej inwestować w wojsko. Na szczęście i tak go musisz zmienić - ograniczenie ilości miast do 10 szybko stanie się tego przyczyną.

Nazwa: Virtual Democracy (Demokracja wirtualna)

Symbol: 10U
Przyrost nat.: Wspaniale
Produkcja: źle
Nauka: Wspaniale
Złoto: Dobrze
Wojsko: źle
Max. złota na naukę: 100 procent
Max. miast: 120
Ogólnie: Ten system jest po prostu sto procent. Produkcja i wojsko są słabe w tym ustroju, ale po dwudziestym wieku mało który gracz powieści długotrwałe wojny lub ma kłopoty z budową w mieście (budynek like: Oil Refinery etc.). Reszta to już same zalety, szczególnie możliwości wynalazczości. Moc!

Poradnik „HACKERA”

Witajcie!

Właściwie trudno powiedzieć, czy powinienem się cieszyć, czy martwić, że Was widzę. Z jednej strony miło się znowu spotkać. Z drugiej - skoro się widzimy, oznacza to koniec wakacji i ponowne wrznięcie się w kierat szkolno-gazetowych obowiązków. Muszę się przyznać, że wakacje mnie okrutnie rozleniwily i dostownie musiałem siebie kopniakami zapędzać przed monitor, by wklepać kolejną porcję moich „mądrości”. A i szara komórki coś odwykły od pracy... Stąd ta edycja będzie jeszcze taka trochę wakacyjna, czyli nie za trudna, nie zmuszająca do specjalnego wysiłku ani Was, ani mnie. Swoją drogą uprzedzam lojalnie, że nasza zabawa powoli zmierza ku końcu - tj. już wkrótce nie będę miał Waszego uwagi, bo przekażę Wam wszystko, co wiem... No ale do tego czasu jeszcze trochę Was pomęcę, bez strachu. Zatem - do dzieła!

Pamiętaacie, kiedyś zamieściłem taki poradnik z metodami grzebania w saveach? (PA z 5/99). Podalem tam kilka rozmaitych metod poszukiwania rozmaitych pożytecznych rzeczy. Ale, jak się okazuje, wcale nie wyczerpałem tematu (bo to temat-rzeka). Zatem dziś będzie taki mały aneks - czyli jeszcze parę rozmaitych metod edycji pliku. Niektóre będą jakby rozwinięciem już podanej metody. Inne zaś będą wymagały równie wiele szczęścia, jak rozum (noo, tego drugiego jednak chyba bardziej). Tym niemniej radzę się z nimi zapoznać, bo wszystkie udowodnią swą skuteczność „na polu bitwy”...

• Metoda na znajdowanie przedmiotów - czyli porównujemy sobie...

Jest to jedna ze skuteczniejszych metod poszukiwania przedmiotów - w save'ach o niezmienniej długości. Podajmy to na przykładzie gry Ishtar 2. Potrzebny był jeszcze jeden miecz, a do sklepu było daleko (a i kasy nie za dużo). Co robić? Na przykład działać tak: nagrywamy stan gry. Teraz przekładamy miecz w inne miejsce w inventory (zakładam bowiem, że już jeden mamy - a chcemy mieć dodatkowy) i robimy kolejny save. Zwracam uwagę, by w kolejnym save było jak najmniej zmian w stosunku do pierwszego (czyli nie zmieniamy miejsca pobytu, nie regenerujemy sił itd.). Im więcej zmian w kolejnym save - tym trudniej będzie znaleźć te, na których nam zależy...

Pierwszy save dokonany został przy karczynie, w 34 dniu wędrowki, godzina 8.00. Drugi - ten sam dzień, to samo miejsce, godzina: 9.00. Zatem teoretycznie w save mamy zmienione 3 wartości: godzinę, brak miecza w poprzednim miejscu inventory, pojawienie się miecza w innym miejscu inventory. Notujemy sobie te informacje (no, chyba że nie macie sklerozy). Bierzymy oba save'y i za pomocą DN (lub innego programu oferującego możliwość porównania plików) bierzemy się do zabawy. Na razie podam „topatologiczną” metodę porównywania plików spod DN dla tych, „którzy pierwszy raz”.

Na początek ustalacie sobie, który plik będzie wzorcem, a który matrycą, na której nanosimy zmiany. Przyjmijmy, że ten pierwszy save to wzorec, a ten drugi to podmiot naszego działania. OK. Kopiujemy sobie oba save'y do jakiegoś wybranego katalogu (kopia bezpieczeństwa) i zaczynamy ich edycję (ale nie tych w nowym katalogu, tylko tych w katalogu z grą).

1. Podwielamy pierwszy (wzorcowy) plik save, wciskamy F3 (view), a potem F4 (hex dump).
 2. Zmniejszamy okno do połowy i naciskamy F9.
 3. Najedźmy na drugi save i znowu robimy F3 i F4, po czym zmniejszamy okno do połowy i naciskamy F9.
- W efekcie widzimy ekran podzielony na dwa małe okienka, między którymi możemy poruszać się za pomocą myszki lub sekwencji Alt-tab. Teras szukamy różnic pomiędzy plikiem na górze i dole. Już po chwili widać, że w komórce 45 są różne wartości na górze i dole. Co robimy? Ano w dolnym okienku poprawiamy go tak, by miał tam taką samą wartość jak na górze. Zruchamy zmiany (klawisz F2). Wychodzimy z DN, uruchamiamy grę, włączamy drugi save i sprawdzamy

co się stało. Okazuje się, że zmianie uległa godzina - znowu jest 8.00, mimo iż powinna być 9. Czyli wszystko jasne - w tym adresie save gra przechowywała aktualną godzinę.

No ale nie o to nam chodzi. Wracamy do edycji save i szukamy kolejnych różnic. Aha... po jakimś czasie trafiamy na 4 kolejne komórki, których wartości w obu save'ach są różne. Żeby nie było młynu, zmieniamy przy każdym podejściu tylko jeden adres. Przy pierwszej zmianie właściwie nic się zmieniło - tj. nie widzimy żadnych wymiernych skutków zmiany. Wracamy więc do edycji save'a (proponuję, by przywrócić poprzednią wartość w edytowanym save, gdyż łożo wie, na co wpłynęła nasza zmiana; jeśli jej nie pamiętasz, skorzystaj z kopii bezpieczeństwa).

Edytujemy drugą wartość - mamy miecz. Tu powinniśmy zakończyć zabawę, ale jesteśmy ciekawi - tj. zdrowy objaw! - co też mieści się w dwóch kolejnych komórkach? Edytujemy je - i okazuje się, że zniknął nam posiadany wcześniej miecz (znowu mamy jeden...). Strata dość bolesna, ale odwracalna, a co więcej - daje nam do zrozumienia, że gra ta zapisuje każdy przedmiot w dwubajcie. Przy czym każde dwa bajty to kolejne miejsce w plecaku. Pierwszy bajt miał zwykłą wartość \$FF lub \$00, a wartość drugiego odpowiadała danemu przedmiotowi. Eksperymentując z tą wartością można było uzyskać mnóstwo ciekawych rzeczy... W podobny sposób łatwo też określić koordynaty (ruszając się o krok i robiąc kolejny save). A dzięki temu z kolei można robić mapy itd. Jak widać, potencjał tkwiący w tej metodzie jest olbrzymi - wymaga jednak ona dwóch rzeczy: po pierwsze save'ów o identycznej długości, a po drugie benedyktyńskiej cierpliwości i/lub chęci do eksperymentowania.

Uwaga: choć podalem tu za przykład konkretną grę, wiadome jest, że metoda jest skuteczna także przy innych tytułach, choć naturalnie poszczególne detale mogą (i będą) tu zupełnie inne. Ale dla kogoś, kto „poczucie bluesa”, nie będzie to żadna przeszkoda. Przypominam tylko (który to już raz), że metoda traci sens, gdy save'y i tej samej gry mają różne długości!

• A co robić, gdy save ma zmienną długość? Sięgnij i plakać? Niekoniecznie. Można też spróbować metody „ciągu znaków”. Znowu opiszę ją przykładowo, na podstawie gry Privateer 1 (lubiej starocie :)). W grze zidentyfikowałem stan kasy, naniósłem poprawki i było pięknie. Niestety, w kolejnym save kasa mieściła się już pod innym adresem (i. Można co prawda szukać jej wartości w całym save, ale jest to trochę nudne, a my przecież pracujemy makówkami, prawda? Otóż często okazuje się, że jeśli parametr zmienia adres (tu: stan kasy), to... nie tylko on. Dość często okazuje się, że ma „towarzystwo”. I tak w Privateerze znalazłem ciąg znaków CCRG, który mieścił się ZAWSZE obok kasy i w tej samej odległości od niej (9 bajtów). Jeśli kasa zmieniła adres, to ciąg CCRG też. Odtąd zamiast pracować przeliczać kasę na hekсы i szukać jej wartości, wystarczy tylko odnaleźć sekwencję CCRG (w Ascii, nie hexachack!), odczytać te 9 bajtów i zmieniłaś w ciemno na FF FF itd. :).

Zatem jaki z tego moral wynika? Nie patrzcie tylko w te

hekсы, gdzie mieści się to, czego szukacie. Ogarniajcie zawsze spojrzeniem hekсы obok. Dość często okazuje się, że ich układ jest stały i dzięki temu będą jak drogowaskaz, wiodący do pożądanego przez Was parametru.

• Użyj Mocy, Luke

Tu faktycznie by się nam przydała :). Metodę polecam raczej tylko tym, którzy mają już jako takie doświadczenie w edycji save'ów i nie jeden raz się tym ratowali. Czemu tylko im? Otóż dlatego, że po iluś tam save'ach nabiera się tzw. „nosa”, dzięki któremu można nieraz - nawet nie wiedząc samemu jak - odnaleźć ciekawe rzeczy. Ot, taki szósty zmysł + doświadczenie. Tym niemniej postaram się niektóre z przebiegłych intuicji logicznie uzasadnić. Ostrzegam tylko, by przed rozpoczęciem zabawy zrobić na wszelki wypadek kopię bezpieczeństwa danego save'a, gdyż istnieje wielka szansa, że go totalnie sklopiemy podczas eksperymentów. A oto przykłady:

1. Sekwencja powtarzających się wartości (np. 01 01 01 01 czy 02 FF 02 FF 02 FF) - od razu wzbudza naszą cuniożność. Tu coś na pewno jest. Klucze, przedmioty, brzoń? Licho wie - ale warto sprawdzić.
2. Długie sekwencje identycznych wartości, przeplatane równie długimi sekwencjami innych wartości (np. 00 00 00 00 00 00 a potem np. FF FF FF FF FF FF FF FF i znowu jakaś sekwencja zero i FF). Co to może być? Być może mapa - gdzie jedna z wartości odpowiada jej odkrytym obszarom, a druga zakrytym? Albo są zaliczone i nie zaliczone misje, przyznane i nie przyznane medale? Itd. Można poeksperymentować z ich zmianami.
3. Sekwencja powtarzających się w regularnych odstępach (np. sekwencja 01 20 03 40 50 powtarza się co 200 bajtów) - mogą to być jakikolwiek parametry ludzi czy budowli. Podobnie zresztą w sytuacji, gdy widzimy jakieś wartości zajmujące zwykle tyle samo komórek, oddzielone zawsze taką samą „przerzniętą”. Tzn. jeśli co np. 30 bajtów następuje 6-bajtowa sekwencja, to możemy zakładać, że są to parametry CZEGOS.
4. Jeśli widzisz (w ASCII) jakieś imię lub nazwę, a po nim jakieś znaki, a niedaleko inne imię czy nazwę + jakieś znaki - to jest prawie pewne jak w banku, że po tym imieniu/nazwie są jakieś parametry. ALE - jeśli po każdym imieniu występuje IDENTYCZNY ciąg bajtów, to z kolei sugeruje, że NIE MA tam żadnych parametrów. Naturalnie tak naprawdę nie ma tu żadnej reguły i po prostu trzeba to sprawdzić drogą eksperymentów... W każdym razie warto czytać, co tam jest napisane w ASCII, bo np. bldg - to budynki (czyli mamy charakterystykę budowli); cash, ammo, hero, live itd. - to bardzo cenne i oczywiste wskazówki.

I tyle na pożegnanie wakacji. Witaj smutku...

Wytrzychy - część 4

Co w dzisiejszej edycji? Również wakacyjny nastrój - trochę poprawek do (w miarę) nowych gier I - jak **XXXXX** - omówienia kilku godnych uwagi użytkowników, przydatnych **OO** grzebania **■** plikach. Tu przy okazji wrzucę całkiem spory kawałek tekstu napisany przez jednego z czytelników (Błoba), który bliżej przyjrzał się programowi Hex WorkShop, słusznie uznając, że mój skróty opis nie ukazał wszystkich atutów programu. (Bo też nie **lali** był jego cel; po prostu chciałem pokazać Wam, że coś takiego w ogóle istnieje). W każdym razie cieszę się, że komus się chciało wspomóc mnie w pracy. Wielkie dzięki! Swoją drogą **Bluu** - odezwij się do nas, coś ci się **xx** to przeciwie należy... A ja zachęcam wszystkich do współpracy!

•Hex Workshop to trochę szerzej

Postanowiłem to rozwinąć opis programu Hex Workshop z numeru 05/99 (17) Action Plus. Jako że jest to (przynajmniej) dla mnie I - sądząc z opisu - Draco) najlepszy program, napiszę tu trochę więcej o jego możliwościach.

Gdy uruchomimy program, okazuje nam się okno główne z kilkoma opcjami (o nich później). Na wstępie aktywna jest tylko pierwsza - Otwórz. Po otwarciu pliku uaktywniają się inne. Plik jest wyświetlany w dwóch miejscach: na środku w systemie szesnastkowym (16 dwubajtowych w rzędzie), po prawej ASCII, a po lewej mamy adresy rzędów. Idąc w prawo, mamy następujące opcje: Otwórz, Zapisz, Drukuj, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Cofnij, Znajdź, Znajdź Następny, Idź Do. Te są oczywiste. Następnie mamy dwie litarki: H i D. Oznaczają one system, w jakim wyświetlany jest aktualny adres (na dole ekranu, w pierwszej kratce, napisane jest "offset") oraz - po lewej - adres linii. Dalej mamy sposób wyświetlania wartości (długa kratka na dole ekranu - "value"). Tu sprawa jest bardziej skomplikowana: pierwsza pięć wartości to sposoby wyświetlania: bajt, krótki, długi, float, podwójny. Pierwsze trzy z nich mogą być jeszcze signed (znakowane) lub unsigned (nieznakowane). Zestawiłem je wszystkie w krótkiej tabelce:

Typ	Ile bajtów obejmuje	Zasięg
(signed) byte	1	-128 do 127
unsigned byte	1	0 do 255
(signed) short	2	-32,768 do 32,767
unsigned short	2	0 do 65,535
(signed) long	4	-2,147,483,648 do 2,147,483,647
unsigned long	4	0 do 4,294,967,295
float	4	3.4E +/- 38
double	8	1.7E +/- 308

Edycja jest bardzo prosta, możemy korzystać z panelu heksadecymalnego lub ASCII. Ostatnie zmiany z menu cofnąć, czego niestety nie ma w niektórych innych edytorach. Dobra brawa również za różne tools. Prosty konwerter przelicza nam z systemu heksadecymalnego na dziesiętny (i vice versa), dodatkowo na dole konwertera mamy system binarny! Kalkulatory są dwa: Hex Calculator, który jest wspaniały! Działa bez zarzutu ;) oraz Bit Manipulator, który jest troszeczkę skomplikowany. Dalej możemy porównać dwa pliki, co jest bardzo dobrą i przydatną opcją. Możemy nawet zliczyć sumę kontrolną pliku, co jest wspaniałym prezentem dla graczy.

Można dowolnie zmieniać zróżnicowanie kolorami w programie i mieć nawet zielono-różowo-pomarańczowobiałe ;) pulpitu programu. Rejestracja programu kosztuje 20\$, to trochę jest, ale jak wykorzystacie tyle to nie

będziecie żałować. Polecam wszystkim początkującym i zaawansowanym.

•WinNavigator

Pamiętacie jak zachycaliśmy się Dos Navigatorem? Jego autorzy (Rosjanie) nie marowali czasu. Ponieważ DOS stał się już powoli historią, postanowili uderzyć po raz kolejny, a ich "wunderwaffe" to wspomniany program, czyli coś jak Dos Navigator, ale pod Windows, czyli właśnie Win Navigator (inwencja w tworzeniu nazw programów to oni nie grzeszą). Gdy zobaczyłem ten program na CDku CDA 9/99 (*), aż wrzasnąłem z radości. Niestety, po chwili, gdy bliżej przyjrzałem się programowi, mina mi troszkę zrzęda. Wprawdzie program jest (i taki jest jego cel) znakomitym managerem plików, to jednak w stosunku do DN poczyniono duży krok wstecz, jeśli idzie o przydatność programu dla "grzebaczy". Czemu? Po pierwsze jakoś nie mogę znaleźć tam opcji konwersji pliku HEX/ASCII, co praktycznie eliminuje program jako narzędzie do edycji save'ów. Ponadto kalkulator jest tylko dla liczb w systemie dziesiętnym... Tak więc - nie polecam tego programu tym, którzy szukają dobrego narzędzia edycji plików. Nic tu po Was, nic tu dla Was :(WIELKA szkoda. (Ale jeśli chcecie mieć fajnego managera - jest lepszy od WinCommandera i ma masę świetnych opcji, których nie było w DN). Dlatego nawet nie będę robił mu podsumowania - bo co tu podsumowywać?

(*) - jeśli chcecie go instalować z Cdka, sugeruję, by zrobić to manualnie, bez korzystania z menu.

•SaveGame Editor Construction Kit

Jak sama nazwa wskazuje, jest to prawdziwy kombajn przeznaczony dla takich jak my. Program jest w dwóch wersjach: niemieckiej i angielskiej (obie są shareware'ami). Zasadniczo jest programem dosowskim, ale działa też pod Windows. Właściwie trudno powiedzieć coś nowego o jego możliwościach, gdyż ma w sobie to wszystko, co powinien mieć porządny edytor: kalkulator (choć o dość zdziwionej obsłudze), podgląd HE/ASCII z możliwością wyszukiwania zadanych wartości itd. Zresztą jego obsługa, choć nietrudna, jest jedną z wad tego programu. Mam wrażenie, że autorzy chcieli bardzo, by w niczym nie była podobna do nieformalnego standardu, jaki wyrobił się w programach tego typu. I udało się im :) Mozećcie być pewni, że żaden klawisz nie ma tu takiego znaczenia, do jakiego przywykliście. No, ale to jest do przebolewania, bo po jakimś czasie tapie się nowe obłożenie funkcji i skrótów klawiszowych i jest OK. Czym natomiast może się ten program pochwalić? Otóż powiem szczerze, że tych opcji specjalnie nie testowałem - ale wychodzi na to, że możemy ejoytować także grafikę (???) oraz - co więcej - możemy (na co wskazuje nazwa) robić edytory "na własny rozmiar". Tj. generować edytory save'ów przystosowane czy to do własnych preferencji, czy to do konkretnych gier. Temat jest na tyle ciekawy,

że obiecuję wkrótce zająć się nim szerzej, bo to może być program na miarę Magic Trainer Creatora. No ale dziś oceniamy go jako klasyczny edytor save'ów i przy tym na razie pozostawiamy...

Ocena: * * * * *
Prosta obsługa: * * *
Możliwości: * * * * *

Plusy:

- Choć pod DOS ale działa i w sesji DOS spod Win
- Fajny "kombajn"

Minusy:

- Malo przyjazna obsługa
- Brak opcji porównywania plików

Wniosek: Dobry, rozbudowany program, mający właściwie wszystko, co trzeba. Nie jest najwygodniejszy w obsłudze, ale można do tego przywyknąć, a wówczas pięknie się nam odplaci. A jak się jeszcze doda możliwości wynikające z tytułu... warto go mieć! Postaram się wrzucić go na następny CDek w CD-Action.

TUTAJ NIEMIECKI WERSJA

•Need for Speed: High Stakes

Edytuj plik PLAYERS.CDB, znajdziesz go w katalogu SaveData\DB. W komórkę o adresie 3E13F wpisz kolejno FF i 55. Efekt? \$3500000000! Można za to troszkę zaszaleć :).

•Midtown Madness

Edytuj plik ui.ar. Pod jego koniec są ciekawe rzeczy, które można pozmienić. Trasy, dostęp do wozów itd. Nie mogę gwarantować, że podane tu adresy będą stałe, ale jeśli u Was będą inne, to niewiele - i przynajmniej wiecie, gdzie szukać, nie?

Tu odobokowujemy następny wysięg - 01277b36
ile naraz odobokujemy tras - 01277b4a
VW New Beetle - 01277b5e
City Bus - 01277c30
Cadillac Eldorado - 01277d02
Ford Mustang Cruiser - 01277de0
Ford F-350 - 01277db6
Ford Mustang Fastback - 0127782
Ford Mustang GT - 0127805e
Panoz GTR-1 - 0127813a
Panoz Roadster - 0127822a
Freightliner Century - 012782fc

A co wpisywać? Zera. Czyli 0 lub 00 lub 00 00. Tu już ustalcie eksperymentalnie. Np. Panoza odobokowuje 00 00.

•Shattered Light

W katalogu Characters znajdź swój plik (z rozszerzeniem *.dat, gdzie * to nazwa nadana przez Ciebie). Edytuj go - oto adresy, gdzie ukryte są parametry postaci (adres tym razem w hexach)
1D Body Points, 21 Mana, 25 Strength, 29 Concentration, 2D Dexterity, 31 Acc, 35 Defense, 39 Willpower, 3D Number of Spells.
Ljalnie uprzedzam, żeby nie przeginać z wysokością poprawek skillów, gdyż gra może się zbutnować i zawisnąć.

•Tank Racer

Edytuj pliki typu taknsave.dat. W komórkę 04 wpisz FF, podobnie postępuj z komórką 0F. Teraz już nikt ci nie podkoczy...

•Warzone 2100

Kopsnij się do katalogu, gdzie są save'y gry (niezręduco go znaleźć...!). Znajdź swój save*, będzie podzielony na mnóstwo małych plików. Szukaj tych z rozszerzeniem *.gam, tj. xxx.gam, gdzie xxx to nazwa, jaką nadałeś save'owi. Edytuj taki plik. W komórkę 52-53-54 wpisz FF. Zrób save, uruchom grę i ciesz się ponad 16.000.000 energii.

Listy

Witam wszystkich w pierwszej powakacyjnej edycji naszego działu. Jak widać, większość zamieszczonych poniżej listów ■ wynik Waszych zmagani ■ grami. I jest to zjawisko bardzo pozytywne! ■ w końcu ■■ to być rubryka dla was, ■ w inny sposób zapelnic jej nie sposób. ■ Nie znaczy to oczywiście, iż wycofujemy się z naszych podpowiedzi - po prostu obecnie większość takich listów przychodzi pocztą elektroniczną i w taki ■■ sposób ■■ nie odpowiadamy. Wersje papierowe nadal będą na lamy trafiac, podobnie zresztą jak i elektronicznie przyslane podpowiedzi, tipsy czy opisy grzebania. ■ teraz, po sprawach organizacyjnych, pora już ■■ Wasze listy.

Na początek porcja waszych odkryć:

STONEKEEP

Poziom energii można zmienić w pliku gameinfo.sav pod adresem:

Drake: 154, 156; Farli: 623, 625
Karkaz: fc1, fc3; Dombur: af2, af4

Pierwsze adresy odpowiadają za poziom energii zrzuciszcie, drugie natomiast za ilość maksymalnej energii dostępnej na danym etapie gry.

mir,jaffa

INCUBATION

Savegame

- Ofisety liczone od pierwszej litery imienia żołnierza
- 23 - żywotność (maksymalnie 20)
 - 24 - doświadczenie (maksymalnie 232)
 - 34 - Scan Module
 - 35 - Long Range Scan Module
 - 36 - ?
 - 37 - Light Stimulants
 - 38 - Heavy Stimulants
 - 39 - Target System
 - 40 - Munition Pack
 - 41 - Jet Pack
 - 42 - Banner
 - 43 - Explosion Pack
 - 44 - Light Armor
 - 45 - Standard Armor
 - 46 - Attack Armor
 - 47 - Heavy Armor
 - 48 - Servo System
 - 49 - Small Medkit
 - 50 - Large Medkit
 - 62 - ilość amunicji do broni
 - 64 - Broń według poniższej tabelki:
- | |
|-----------------------------|
| 01 - Light Combat Gun |
| 02 - Advanced Combat Gun |
| 03 - Sniper Rifle |
| 04 - Double Fire |
| 05 - Heavy Machine Gun |
| 06 - Rapid Fire Machine Gun |
| 07 - Flame Thrower |
| 08 - Mine Thrower |
| 09 - Plasma Gun |
| 10 - HiEnergy Laser |
| 11 - MultiTarget Destroyer |

ACES OF THE DEEP

Savegame

Poniższe dane odnoszą się do pliku nagranych w czasie patrolu:

Offset	Ilość bajtów	Zawartość
86d/56h	1	Ilość odbytych patroli
87d/57h	4	Tonaż zatopionych okrętów
91d/5Bh	4	Punkty
97d/81h	2	Ilość zatopionych okrętów
72d/48h	1	Stożki:
		00 - Leutnant
		01 - Oberleutnant
		02 - Kapitänleutnant
		03 - Korvettenkapitan
		04 - Fregattenkapitan
		00 - Odnaczenie
73d/49h	1	Nic
	00	Nic
	01	Krzyż żelazny
	02	Krzyż żelazny z liśćmi dębu
	03	Krzyż żelazny z liśćmi dębu i mieczami
	04 -	Krzyż żelazny z liśćmi, mieczami i diamentami
103d		Numer U-Boota

Sposób zmiany daty

Przyjmijmy, że data to 27.AUG.40

Szukamy sekwencji: 40d 00d 08d 00d 27d

Informacje o bajtach z daty: pierwszy to rok, trzeci to miesiąc, a piąty to dzień; drugi i czwarty są wolne

Po wpisaniu daty spoza przedziału 1939-1945 program się wieszca...

Szymon Kot

DARK COLONY

Dzięki za wyrabistą grę, jaką jest Dark Colony. Skorzystałem z Waszej zachęty odnośnie eksperymentowania z parametrami jednostek. Oto efekty moich eksperymentów.

Jeśli chcacie zredukować koszty budowl i upgrade'ów do zera, to otwórzcie plik gamestat, a później postępujcie zależnie od wybranej strony.

Dla ludzi szukasz czegoś w rodzaju:

% Human exo center (building 16)

0 2000 206 0 0 0 0 -1

i w zależności od tego, co wpiszeć zamieszczyby czterocyfrowy, cena budowl wzrosnie lub zmaleje (np, wpisując 100 zmniejsz koszt budowl z 2000 na 100), i tak aż do: % Alien buildings begins here.

Natomiast jeśli chcesz mieć wszystkie upgrade'y za darmo, to musisz znaleźć coś takiego:

%Human exploiter armour ability

%57 1000 108 2 6 1 02 -1

i postępuj jak wyżej.

Natomiast jeśli grasz obcy, to poszukaj czegoś w rodzaju:

%Alien mind hive

30 1000 56 2 8 0 1

i postępuj jak w przypadku ludzi.

Lukasz "Snau" Wezykowski

JAZZ JACKRABBIT 2 DEMO

- Aby grać w Cooperative (teoretycznie w demo ta opcja nie jest dostępna... ■ jednak), oto co powinniście zrobić:
1. Zaczni grać na Single Player,
 2. Zachowaj stan gry i wyjdź,
 3. Zaczni grać w Party Mode (Treasure Hunt),
 4. Załaduj save.

Tak oto stałeś się posiadaczem domu nieplanowanego przez twórców gry.

Gregag

SimCity 3000

1. Otwórz i zamknij "power plants menu",
 2. Otwórz i zamknij "rewards menu",
 3. Otwórz i zamknij "garbage disposal menu",
 4. Otwórz "landmarks menu",
- Po wykonaniu powyższego w samym menu "landmarks" absas dostęp do wszystkich (absolutnie wszystkich!) budynków dostępnych w grze!

A teraz jedna podpowiedź:

Jack Orlando

Cześć! Nazywam się Michał. Mam 9 lat i paskudny problem z Jack Orlando. Nie mogę przejść początku. Nie wiem, co mam zrobić! SOS, pomożcie mi!

Dobra, oto początek solucji publikowanej kiedyś na naszych łamach (dla przypomnienia: wszystkie teksty z Action Plusa - nie tylko - znaleźć można na Tpisomapiaku):

Epizod I

Tego wieczoru, po wypiciu obowiązkowej kolejki whisky, jak zwykle wsiadłem z baru. Przy drzwiach zaczęli mnie znajomy bramkarz knajpy. Rozmowa z nim wprawia mnie w szczególny nastrój; zacząłem przypominać sobie dawne chwile sławy. Wracając do domu wspominałem nagłówki gazet, czasy, gdy nazwisko Orlando nie było obce nawet merowi miasta. Niesłych "wszystko się zmienia", teraz jestem na dnie.

Z każdym wyrwał mnie strzał - o tak, nadal dobrze pamiętam, jak brzmiał Magnum 26. W zaułku zobaczyłem osuwającą się postać. Będąc w stanie "zabronionej świadomości", nie mogłem myśleć logicznie. Bez zastanowienia wbiegłem w głębi zaułka. Zasiała mnie niegrzywna dla oka szarość, z trudem rozpoznawałem otoczenie. Nagle położył cios wzdłuż mojej nogi. Nie mogłem się poruszyć, rozsiadki świadomości zarejestrowały obraz mężczyzny ścigającego drabnie ewakuacyjną... I ten przedmiot w jego ręce... to wyglądało jak...aska? Lomatnie w głowie stało się nie do zniesienia, posłusznie zamkniałem powieki, purpurowa otchłań wciągnęła moją świadomość. Przebudzenie było jak koszmarny, niejednego przeżyłem kaca, ale to było naprawdę okropne. Rozbicie myśli huczało mi w głowie, docierały do mnie jakieś głosy, słyszyłem słowa, w podniek kłós wykrócił mi ręce i poczułem chłód metalu na przegubach dłoni. Zaczynałem rozumieć sytuację, w której się znalazłem, łup leżący w kufelku krwi, dwóch służbiści w kłędni na moich rękach. Dialog z policjantem był bez sensu, na nie złożył się tłumaczka. Wepchnięty do samochodu i odwieziony na komisariat. Przy wejściu do celi przywitał mnie znajomy głos. To był najni mi Wloch - Bernardo. Spółknie Bernardo było moim fariem, ten makaroniarz nieraz w przeszłości dostarczał mi cennych informacji i tym razem warto było zaryzykować, znalazłem jednak naturę Bernardo, trzeba było użyć piśsi. Sprnął wszystko: "... to na życzenie samego Don Scatelliego". Mię podawę przerwiał strażnik, który zabrał mnie do gabineu inspektora Ioma Rogersa. Tom - mój stary przyjaciel - miał bardzo niewyraźny głos. Rozmowa z nim szybko się zakończyła, dał mi 48 godzin na udowodnienie swojej niewinności.

Przed domem zacząłem zastanawiać się nad swoim dalszym postępowaniem. Jednak napierw postanowiłem się odświeżyć. Bez wahania wsiadłem do domu. Dobyłem klucza spod wyobraźni i już miliona wzięte do sroka, groy zatrzymał mnie znajomy głos. To była Alice, moja sąsiadka z poprzednio. Bez trudu udało mi się dostać do niej, zaproszenie na kawę. W burza szybko uwiłałem się ze sobą, jeszcze tylko spława, portfel, notatnik i już byłam w Alice. Zafierowała swoją pomoc, gdy głównym tematem rozmowy było sprzątanie. Z blura przyniosłem Alice moją zniżkę do kurzu, zaradna sąsiadka najchętniej zabrała się ■ porządku, zostawiając mi samego w pokoju gościnnym. Postanowiłem pożyczyc sobie rękawic bokserskich jej męża, wzięłam także jabko - tak na wszelki wypadek.

Mój detektywistyczny instykt skierował mnie niezwłocznie na miejsce zbrodni. Efektom dotychczas oględzin był niedopiek ccyga Black Death. W tym momencie przypomniałem sobie faceta wchodzącego do drabnie ewakuacyjnej, nieśly nie mogłem sprawdzić dachu, bo ta właśnie drabinka była podciągnięta. Musiałem znaleźć coś, co pomogłoby mi pokonać te przeszkody. Po drugiej stronie ulicy, w zaułku, znalazłem podkowę - tak na szczęście. Wróciłem. Postanowiłem sprawdzić zaułek obok mojego domu, bardzo interesującym wydał mi się wrak samochodu wystający spoza ściany zaułka. To trzeba było sprawdzić. I już to miałem, wewnątrz widać było korbę - ten przedmiot pozwoliłby sięgnąć drabinki - gdy naświe, jakż pod ziemi, wyrósł przede mną ogromny Murzyn. Jego wyrza twarz nie wróży niczego dobrego. Natychmiast włożyłem podkowę do jednej z rękawic bokserskich, teraz mogłem przejść do konwersacji. Osilek wyraźnie nie przeszył inteligencją i wszelkie próby namówienia go, by pożyczyc mi korbę, spaliły na niczym. W pewnej chwili wyraźnie go zdenerwowałem, bo zruził się na mnie z pięściami. Nie mógł jednak przewidzieć, jaką siłą osponuje moja ręka uzbrojona w rękawicę z podkową w środku... Teraz bez jakiegokolwiek sprzeciwu zabrałem korbę. Suszące drabinki były już dobieganie prosto kilka szczebli i byłem na dachu. Widok był oszpeca, ładny, nie mogłem jednak znaleźć hitczego konkretnego, aż tu... pod nogami zauważyłem niewielki przedmiot, było to najwyklesze pudelko zapalek. Moją uwagę jednak przyciągnął napis NIGHTGRAINS CLUB, wydalo mi się to interesujące...

I to już wszystko w tym numerze, przypominał o grzebaniu i wynajdywaniu własnych podpowiedzi!

Podpowiadacz de Siffer

NOWOŚĆ



tipsOmaniak
 Setki tipów i trików, history, poradniki dla "hackerów",
 poradki, save game'y, kłaski postaci, poradniki i więcej!

Jedną i pierwszą w swoim rodzaju "biblię" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trenerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trenerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki: FIFA, Rainbow Six, NFS 3 i innych gier, użycy dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkadziesiąt Mb atakacji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

cena: 25,00 zł.

Dostępne archiwalia

PLUS

1/99

cena 3,50

Instrukcja: F/A-18 Hornet 3.0

Solucje:

Age of Empires: Rise of Rome
 Dune 2000
 Fallout 2
 Half-life
 SIN
 Tomb Raider III cz. 1
 Trespasser

Poradniki:

NHL '99
 Railroad Tycoon 2
 Hacker
 Poradnik Hackera cz. 1
 Magic Trainer cz. 2
 Poradnik Hackera cz. 3

2/99

cena 3,50

Instrukcja:

Flying Corps

Solucje:

Heretic II
 King's Quest 8
 Quest for Glory 5
 Rogue Squadron
 Grim Fandango
 Heart of Darkness
 Tomb Raider 3 część 2
 Unreal część ostatnia
 Warlords III - Darklord Rising

Poradniki:

Pyl
 Fallout 2
 Carmageddon 2
 Poradnik Hackera
 Budka Sullera

5/99

cena 3,50

Instrukcja:

Dark Colony

Solucje:

Shogo: MAD PL
 Delta Force
 Turok 2: Seeds of Evil
 Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
 Worms Armageddon cz. 2

Poradniki:

Allen vs. Predator cz. 1
 SimCity 3000
 Alpha Centauri
 Poradnik Hackera cz. 5
 Wytrychy cz. 1
 Budka Sullera
 Tipsy

7-8/99

cena 3,50

Instrukcja: Wacki

Solucje: Star Wars: The Phantom Menace
 X-Wing Alliance cz. 2

Poradniki:

Big Race USA
 Corsairs
 Civilization: Call to Power
 Roller Coaster Tycoon
 Championship Manager 3
 Need for Speed (tm): High Stakes
 Starsiege
 Poradnik Hackera
 Wytrychy
 Budka Sullera
 Tipsy

Zamawiam płytę:

TIPSOMANIAK..... 25,00 zł

/lub

Nr archiwalne Action Plus
 (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer:

Łącznie kwota do zapłaty:

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis zamawiającego

pieczęć firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

TIPSOMANIAK..... 25,00 zł

/lub

Nr archiwalne Action Plus
 (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer:

Łącznie kwota do zapłaty:

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis zamawiającego

pieczęć firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

TIPSOMANIAK..... 25,00 zł

/lub

Nr archiwalne Action Plus
 (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer:

Łącznie kwota do zapłaty:

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis zamawiającego

pieczęć firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

TIPSOMANIAK..... 25,00 zł

/lub

Nr archiwalne Action Plus
 (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer:

Łącznie kwota do zapłaty:

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis zamawiającego

pieczęć firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub niezłownego wypienienia przekazu.
 2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypienienie odpowiednich rubryk na przekazie.
 3. Płatnia odnośnie zamówienia proszę wysłać telefonem (071) 3437071 w. 338 w godz. pn-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub niezłownego wypienienia przekazu.
 2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypienienie odpowiednich rubryk na przekazie.
 3. Płatnia odnośnie zamówienia proszę wysłać telefonem (071) 3437071 w. 338 w godz. pn-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub niezłownego wypienienia przekazu.
 2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypienienie odpowiednich rubryk na przekazie.
 3. Płatnia odnośnie zamówienia proszę wysłać telefonem (071) 3437071 w. 338 w godz. pn-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub niezłownego wypienienia przekazu.
 2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypienienie odpowiednich rubryk na przekazie.
 3. Płatnia odnośnie zamówienia proszę wysłać telefonem (071) 3437071 w. 338 w godz. pn-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr.....
słownie złotych
wpłacający..... groszy
jak wyżej
Dokładny adres.....
PIN.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
Zł.....
podpis przyjmującego



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr.....
słownie złotych
wpłacający..... groszy
jak wyżej
Dokładny adres.....
PIN.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
Zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

złgr.....
słownie złotych
wpłacający..... groszy
jak wyżej
Dokładny adres.....
PIN.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
Zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

złgr.....
słownie złotych
wpłacający..... groszy
jak wyżej
Dokładny adres.....
PIN.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
Zł.....
podpis przyjmującego

Tipsy

Aliens vs Predator

Naciśnij jednocześnie tyldę (~) i F12. Wpisz kod, naciśnij Enter.

WSZYSTCY:

alienbot - masz bota - aliena
god - God mode
light - światło wokół gracza
marinebot - bot (marine)
predobot - bot (Predator)
giveallweapons - broń i amunicja
showcoords - koordynaty
showfps - Fps
observer - Observer mode on/off

MARINE

freakoftheuniverse - God mode

PREDATOR

gimme_charge - energia na maxa
skullcollector - God mode

ALIEN

theonedeaddycreatureevercreated - God mode
winneroftheongreatbattleoftheuniverse -
wpisz, nie pozatujesz!!!!

Uwaga: gdyby kody nie działały - najpierw naciśnijcie Enter, wpiszcie kod, a jeśli nadal nie działają: Enter, kod, Enter.

I jeszcze coś nowego: rozpocznij grę na poziomie easy, wejdź do konsoli (klawisz ~) i wpisz:
RIPLEY_WAS_HERE. Efekt - ukryty bonusik...

Tipsy do wersji z patchem na save:

1. Zainstaluj patch umożliwiający robienie save'ów.
2. Dodaj do linii komend sekwencję -lampcptr - debug (np. C:\Fox\Aliens Versus Predator - lampcptr - debug).
Uruchom grę i wejdź do konsoli klawiszem tylda (~).
3. Wpisz w konsoli:
QUICKSAVE/QUICKLOAD - umożliwiają save/load zawsze w 1-szym slotcie
SAVE #/LOAD # - zamiast # wpisz liczbę 1-8;
umozliwiają save/load w slotcie #
SAVESLEFT - pokazuje ilość save w obrębie levelu itd.
MOTIONTRACKERVOLUME # - głośność trackera (domyślna 1.0 - np. 0.75)

Anno 1602

Chcesz mieć dostęp do wszystkich misji? Edytuj (choćby spod Notatnika) plik game.dat, znajdź linię: Volume: -750, 0, 0, 5?? i popraw -5 na 580. Uwaga, czasem ponoć zamiast -750 może tam występować inna wartość, więc bez paniki, że "u mnie nie ma takiej linii". Jest, jest.

Braveheart

W trybie 3D wcisnij klawisz DEL, by wysłać komunikaty AI (sztuczna inteligencja???) , a później wpisz jeden z poniższych kodów:
sesquipedalian - włącza cheaty AI
bannockburn - zabija wszystkich wrogów the live hundred - zabija wszystkich swoich dresden - zapala wszystkie budynki
steve reeves - wszyscy żołnierze jak gwóźdź...
bucks fizz - wszyscy uciekają
bastille day - rozważa wszystkie mury
haemorrhage - włącza krew

killcam - zabija kamerzystę
lockup - niespodzianka

Delta Force

Naciśnij ' (apostrof) i wpisz:

iwillsurvive - god mode
raindropskeepfallinonmyhead - ??? (zdaje się, że chodzi tu o wsparcie arterylnskie)
takeittohelmit - nieskończona amunicja
hitmewithyourbestshot - dziwne efekty na ekranie
closetoyou - niewidzialność

Descent 3 - full wersja

IveGott! - masz wszystko
BurgerGod - god mode
TreeSquid - mapa
MoreClang - skok o level
DeadOfNight - niszczy boty
Testicus - cloak
FrameLength - ilość fps
ByeByeMonkey - zmiana kamer
Shanangans - dziwna tekstury
TubeRacer - 210 damage
Teletubbies - ???

Descent 3 (DEMO)

Wpisz podczas gry:
YUMMYFUNYON - god mood
FREEITUP - zabija wszystkich wrogów danym levelu
BLIMPIEBEST - full wszystkiego
MIGHTYAPHRODITE - cloak
FRAMETIME - ilość FPS
LONGCHIMP - zmienia ujęcia kamery
WEIRDTEXTURE - ciekawe tekstury

Drakan (demo)

Tipsy do DEMA, Naciśnij "talk button" (defaultowo jest to), wpisz cheat, naciśnij Enter

sanctuary - god mode
smeghead - energia na maxa

Grand Theft Auto - London 1969

6661970 = nieskończone życie
tourettes = j/w ale naciśnij *, a dostaniesz broń
flashmotor = wszystkie levely
super well = j/w
travelcard = j/w + broń!
averrychman = 999999999 points.
uaintmuffin = j/w + broń, naciśnij * a otrzymasz wszystkie znajdźki
rommel = debug mode

Heavy Gear 2

Naciśnij tyldę (~), wpisz kod:
set camti - god mode
set mission - wygrywasz daną misję

Hidden & Dangerous

Wpisz na screenie wyboru kampanii: unlockcheatmode (powinieneś usłyszeć dźwięk). Teraz możesz wpisywać cheaty (w



dowolnym miejscu gry):

zombie - żołnierz po śmierci powraca jako zombie
bighead - duże głowy
killthemall - wszyscy wrogowie giną
showthead - pokazuje koniec gry
missiondone - zwycięsko zaliczasz misję
missionfail - domyśli się, to nieludne :)
openalldoor - otwiera wszystkie drzwi
goodhealth - uleca żołnierzy?
allammo - wszelka broń, amunicja itp.
laracroft - wpisz, zobacz... i baw się dobrze
enemylookf - patrzysz oczyma wroga
enemylookb - /jw ale z innego ujęcia
playercoords - podaje Two koordynaty
noplainerhits - chyba god-mode ale pewności nie mam

Uwaga: całkiem możliwe, że są to kody do DEMA...

Jagged Alliance 2

Najpierw, na screenie taktycznym, naciśnij i trzymaj CTRL, po czym wpisz IGUANA. Zaktywizowałeś cheat-mode.

Teraz użyj kombinacji:

ALT+E - widzisz wszystko na mapie
ALT+T - teleportujesz zaznaczonego najemnika do miejsca, gdzie spoczywa kursor
ALT+O - wrogowie idą w piach!
ALT+D - odnawia punkty akcji zaznaczonemu najemnikowi
ALT+R - max. amunicji
ALT+W - ???
ALT+B - wróg pojawia się w miejscu kursora
ALT+C - /jw ale cywile
ALT+G - /jw ale najemnik
ALT+Y - użyj w trybie s-t...
ALT+I - losowo wybrana broń pojawia się tam, gdzie spoczywa kursor
ALT+K - pojawiają się granaty gazowe
ALT+Q - widzisz wnętrza budynków
CTRL+T - ???
CTRL+H - najemnik na którym spoczywa kursor nie czuje się najlepiej
CTRL+U - najemnik na którym spoczywa kursor jest uleczony
CTRL+O - przykry niespodzianka
CTRL+K - w miejscu na którym spoczywa kursor wybuchają granaty
CTRL+F - teoretycznie ilość fps ale często nie działa

Możesz także spróbować:

ALT+1 - pojawi się człotk (raczej nie do użycia)
ALT+2 - mała niespodzianka :)
ALT+4 - starzejemy się?
ALT+5 - większa niespodzianka :))

Uwaga: jeśli te cheaty nie działają, spróbujcie z cyframi na klawiaturze numerycznej.

Ostatni z tipów działa tylko w "laptop view":

+ - macie o 100.000 \$ więcej
- - tracicie 10.000 \$

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

jjgod - God mode
jjinv - God mode
jjguns - wszystkie bronie
jjammo - amunicja na fulla
jjrush - Sugar rush
jjfly - wielkie uszy, wpisz jeszcze raz by otrzymać lewitującą deskę
jjk - samozniszczenie
jjshield - włącza tarczę
jjnext - przeskakuje poziom
jjlight - i stała się światłość
jjbird - włącza ptasią pomoc
jjcoins - dostajesz monety
jjgems - dostajesz gemy
jjending - powrót do głównego menu
jjq - wyjście do windowów
jjmorph - po pierwszym wpisaniu zmieniasz się w Spaza, za drugim w płazka, później w żabę, a na końcu znowu w siebie
jjxt - przeskakujesz do następnego poziomu

Inne rozpoznawane kody (ale niczego nie robiące):

jjt, jjcolor, jjfire, jjnowall, jjpu, jjd, jjpower

Jeff Gordon XS Racing

Wpisz w main menu, naciśnij Enter. Powinien rozleć się dźwięk. Jako pierwszy cheat wpisz icancheat, dopiero po nim można wpisywać inne:
ICANCHEAT - wspomniany aktywizator cheatów
CLIPPED - przenikamy przez ściany
RECKLESS - tak zwany Reckless mode

Wpisz w track selection menu:
COMPLAY - ?
LAPSET # - ilość okrążeń
FREERIDE - planeta pepsi
FREEDRIVE - wszystkie trasy

Wpisz w car selection menu:
TAKEMEON - dodatkowe pojazdy
WIDEBODYOPEN - Speed Demon
WILDNONEOPEN - Wrath Car
REDFURY - X-Wave Car
WILDONE - Jeff's Car

Kingpin: Life of Crime

Stratuj grę z dopiskiem do linii komend: +developer 1" (np. "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1). Terz klawiszem ^{Alt}+^{Esc} wywołaj konsolę i wpisz:

IMMORTAL - god mode
NOCLIP - przechodzenie przez ściany
EXTRACRISPY - ???

W konsoli wpisz: GIVE [i tu jeden z poniższych kodów, naturalnie bez nawiasów], np. GIVE ALL:

ALL - masz wszystko
CASH ### - daje ### kasy
COIL - zwój (coil)
WATCH - zegarek
BATTERY - baterię
WHISKEY - wiadomo
CHEM_PLANT_KEY - klucz do Chemical Plant
FUSE - fuzje
SHOP_KEY - klucz od Bait-Shop
WAREHOUSE_KEY - klucz do Warehouse
LIZZY HEAD - daje głowę Lizzy
SHIPYARD_KEY - klucz do Shipyard (stocznia)
OFFICE_KEY - klucz do Moker's Office
VALVE - Valve Handle
TICKET - bilet na Skytram
FLASHLIGHT - latarka

Broń. Tu również piszemy GIVE [nazwa broni] np. GIVE CROWBAR:

CROWBAR - łom
PISTOL - pistolet
SHOTGUN - dubeltówka
TOMMYGUN - pistolet maszynowy
HEAVY MACHINEGUN - ckm
GRENADE LAUNCHER - wyrzutnik grantałów
BAZOOKA - bazoorka
FLAMETHROWER - miotacz ognia
BULLETS ### - ### pocisków
SHELLS ### - /jw ale do innej broni
308CAL ### - /jw
GRENADES ### - granaty
ROCKETS ### - rakiety
GAS ### - gaz
SPISTOL - tłumik na pistolet
PISTOL RELOAD - automatyczne przeladowywanie pistoletu

Pancerz i zdrowie. Tu identycznie: wpisz GIVE [nazwa]:
SMALL HEALTH - mała apteczka
LARGE HEALTH - duża apteczka
ADRENALINE - adrenalina
HEALTH - uzdrowienie
HELMET ARMOR - helm
JACKET ARMOR - kamizelka
LEGS ARMOR - osłony na nogi
ARMOR - pelen pancerz

Mortyr

Kody do wpisania w konsoli (pojawia się po naciśnięciu klawisza -):
.diagnostyka dozwolona
.diagnostyka zabroniona
.did

.diz
.gato
.gt
.prezes
.przemieszanie
.wp
.wszystkie przedmioty
.zabij polowe
.zabij wrogow

N.I.C.E. 2

Podczas wyścigów włącz pauzę i wpisz:
machthree - samochód, który wyciąga 600 km/h
impact - niemilutowana amunicja w deathmatch mode
clementine - wybór dowolnej ligi
overkill - włącza "weapon mode" w championship
mccoy - animacje w menu
likepanama - ???
lisslotte - wszystkie systemy na maksa (99)
nalice - wszystkie samochody
alioff - włącza cheat-mode

Rage of the Mages 2

Wejźd na mapę i naciśnij Enter. Wpisz: #Chicken lub #Coward by zaktywizować cheat mode. Teraz możesz wpisać poniższe tipsy:
#create (x) gld - Dodatkowa kasa (x = ilość)
#create None Gloves - Magic gloves, poprawia air skill
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - ciekawa broń
hide map - ukrywa mapę
killall - zabija wszystkich wrogów
modify army +god - God mode
modify self +god - God mode
modify self +spells - wszystkie czary
pickup all - wszystkie znajdźki
show map - odkrywa mapę
victory - wygrateś!

Requiem: Avenging Angel

Enter, wpisz tips, Enter
cstime - limit czasu?
CS3DNOW!ON - dla posiadaczy AMD z 3D Now!
CS3DNOW!OFF - włącza poprzedni
cheatsmilton - aktywizuje cheaty
cstigmata - Medlab pass
csiterns - Medlab pass
cshroud - pancerz i zdrowie na maxa
cshealth - zdrowie na maxa
csrosary - znajdźki
csammo - amunicja
csguns - broń
csyhwh - God mode
csessence - nieskończona "essense"
cshait - zatrzymuje czas
cswire - ???
cswanish - i po wrogach!
cshost - brak grawitacji
csportal - drogi prowadzące do drzwi lśni na żółto

A te sprawdźcie sami:

csmapper, cshide, csback, cs3dnowlon, cs3dnwloff, cssqueeze, cssqueeze, csuntrace, csframe, csframe2, csframe, csclipmouse, csblah, csverbose, csnotimeouts, cstimeouts

Small Soldiers

W czasie gry naciśnij jednocześnie CTRL + Shift + X + S; tj. zacznij od naciśnięcia S, a potem inne klawisze. Gdy zrobiles to powtarzaj pojawi się czerwona linia w lewym dolnym rogu ekranu. Teraz możesz wpisywać:

toys # - dostajesz # zabawek
clear - włącza log of war
team # - ???

Star Wars Episode I - Racer

Gdy dokupujesz nowy element do swego pojazdu, naciśnij jednocześnie Shift + F4 + 4 - masz 1000\$ więcej. Ale uwaga: można tak zrobić tylko 5x w czasie całej gry.

Tylko w prenumeracie *

* **Prenumerata CD-Action**
pozwała zaoszczędzić
sporo kasy. Możesz
mieć wszystko: swoją
ukochaną...
gazetę i starczy jeszcze
na wypad za miasto.
Zabierz ją ze sobą.
Prenumeratę oczywiście.

