

DATASOFT Inc.
&
Paradise Programming Inc.
przedstawia

ALTERNATE REALITY

203
Koncepcja i program:

Philip Price

Muzyka:

Gary Gilbertson

Grafika:

Craig Skinner

Opracowanie tekstu: COPYDATA
(c) ATest Software
Warszawa 1988

" Dnia 3 miesiąca Deszczów
Roku 512 od założenia miasta.

Do Najjaśniejszego Pana, władcy miasta i krainy Xebec.

Jako uczciwy obywatel i dobry poddany J.K.M. pragnę donieść, że wczoraj przed zachodem słońca w mojej gospodzie zatrzymał się nieznany nikomu cudzoziemiec. Przebywał on na sali do późnych godzin wieczornych przysłuchując się pieśniom i rozmowom, ale zagadnięty nie zdradził swego imienia ani kraju, z którego pochodził. Po skromnym posiłku udał się do pobliskiego hotelu 'Pod śpiącym smokiem', gdzie spędził noc. Jak twierdzą naoczni świadkowie, rano kupił u kowala sztylet, którym pozbauił życia dwóch obywateli naszego miasta. Jednym z nich był Tom Długi Nóz - poszukiwany od dawna złodziej. W miarę możliwości będę na bieżąco informował W.K. Moś o dalszych postępkach nieznanego cudzoziemca.

Chciałbym również donieść, że właściciel oberży 'Ostatni postój' znowu wbrew dekretowi J.K.M. podniósł cenę zapiekanego smoczego ogona.

Spodziewam się, że list ten zostanie potraktowany jako przykład obywatelskiej postawy i zostanie wzięty pod uwagę podczas corocznego nadawania godności szlacheckich.

Uniżony sługa J.K.M.

Aramont Pełny Kufel

właściciel oberży
'Pod Śpiewającymi Syrenami'.

1. Wstęp.

Tego dnia spacerowałeś sobie jak zwykle ulicami Twego rodzinnego miasta i podziwiałeś zachód słońca za dalekimi górami. W pewnej chwili zza chmur wychylił się dziwny obiekt o charakterystycznym kształcie odwróconego spodka, przeleciał nad miastem i zatrzymał się dokładnie nad Tobą. Spod jego dna wystrzeliłpek obezwładniających czerwonych promieni i już po chwili mknął ku gwiazdom w niewielkim metalowym pomieszczeniu o bardzo grubych kratkach.

Kosmici nie byli zieloni i nie zrobili Ci sekcji - zadowolili się przedświeczeniem. Byli na tyle mili, że poinformowali Cię nawet o celu porwania: zostałeś wybrany jako osobnik do doświadczeń w ramach badań nad cywilizacją ziemską. Zostaniesz poddany eksperymentowi, który ma wykazać stopień przeżywalności rasy ludzkiej w trudnych warunkach.

Zostałeś przewieziony na planetę zamieszkałą przez cywilizację istot pod wieloma względami bardzo podobnych do ludzi, ale będących w epoce wczesnego średniowiecza. Kosmici

nauczyli Cię ich języka, dali trochę tantejszych środków płatniczych oraz niewielki zapas jedzenia i picia. Następnie zostałeś wypuszczony na centralnym placu jednego z ich miast.

Tu zaczyna się Twoja przygoda. Aby szczęśliwie zakończyć grę musisz przejść przez 7 poziomów gry (miasto to pierwszy z nich, następnym są podziemia). Wtedy dopiero możesz wrócić na Ziemię. Miasto zostało przez autorów gry zaprojektowane jako miejsce, w którym będziesz doskonalił swe umiejętności przed podjęciem zadań czekających na Ciebie w dalszych etapach.

2. Uruchomienie gry.

Aby uruchomić grę, należy umieścić w stacji dysk CITY 1 str. A i włączyć komputer naciskając klawisz OPTION. Komputer załaduje program i uruchomi go. Na ekranie ukaże się czołówka gry - statek kosmiczny porywający ludzi z ty-powego współczesnego miasta. Po paru minutach komputer załaduje dalszą część programu i będziesz mógł rozpocząć tworzenie postaci.

Jeżeli chcesz ominąć czołówkę w czasie ładowania programu naciśnij START.

3. Tworzenie postaci.

Po załadowaniu tej części programu na ekranie ukaże się menu:

- N - tworzenie nowej postaci;
- E - kontynuowanie gry zapisanej na dysku;
- I - przygotowywanie dysku z postaciami;
- T - tworzenie postaci bez zapisu na dysk.

Funkcje wybiera się poprzez naciśnięcie odpowiedniego klawisza:

- N - Przed wywołaniem tej funkcji należy w stacji dysków umieścić dysk z postaciami. Po naciśnięciu klawisza N należy wpisać imię tworzonej postaci (dwukrotnie). Komputer zapisze postać na dysku i przejdzie do losowania jej początkowych cech.
- E - Należy w stacji dysków umieścić dysk z postaciami, następnie nacisnąć E. Po wyborze postaci z dysku (klawisze 1 - 4) komputer przejdzie do ładowania dalszego ciągu gry.

I - Aby na dysku można było zapisać cechy postaci i dane na temat przerwanej gry, należy go odpowiednio przygotować. W tym celu należy w stacji umieścić pustą (ale sformatowaną) dyskietkę i nacisnąć I, a następnie Y.

I - Funkcja analogiczna do N, ale komputer nie zapisuje postaci na dysk. Takiej gry nie można później zapisać na dysk klawiszem S.

Po naciśnięciu N lub I nastąpi losowanie początkowych cech postaci. Na ekranie ukaze się szereg zmieniających się liczb. Są to:

STA - siła życiowa
 CHR - charyzma
 STR - siła
 INT - inteligencja
 WIS - mądrość
 SKL - zręczność
 HP (Hit Points) - wytrzymałość
 Coppers - gotówka (miedziaki)

Naciśnięcie dowolnego klawisza spowoduje, że wartości współczynników zatrzymają się na takim poziomie, jaki miały w danym momencie.

Po zakończeniu losowania rozpocznie się ładowanie właściwej gry. W tym celu należy do stacji włożyć dysk CITY 1 str. B i nacisnąć START. Po chwili pojawi się informacja o konieczności przełożenia dysku. Należy wtedy do stacji włożyć dysk CITY 2 str. A i nacisnąć START. Po wczytaniu gry pojawi się widok drzwi wejściowych i można rozpocząć działanie.

UWAGA!!!

ZADEN Z DYSKÓW NIE MOŻE BYĆ
 ZABEZPIECZONY PRZED ZAPISEM!!

4. Poruszanie się po mieście.

Sterowanie postacią może odbywać się na dwa sposoby: za pomocą joysticka i klawiatury. Sterowanie joystickiem nie wymaga chyba komentarza, za wyjątkiem uwagi, że skręcanie może odbywać się jedynie z wciśniętym przyciskiem FIRE.

Klawisze sterujące:

I - do przodu;
 K - w tył;

L - w prawo;
 J - w lewo;
 P - pauza;
 D - porzucenie broni lub zbroi;
 U - użycie mikstury;
 R - przygotowanie broni;
 S - zapisanie postaci na dysk;
 SELECT - przegląd wyposażenia i umiejętności postaci.

Funkcje te omówione będą w dalszej części opisu.

W górnej części ekranu zapisane są podstawowe cechy postaci (patrz rozdz. 3), a także jej doświadczenie (Experience) oraz zdobyty poziom gry (Level). W dolnej części ekranu przedstawiony jest aktualny stan zapasów jedzenia i picia oraz uwagi na temat samopoczucia postaci (np. Thirsty - spragniony). Za pomocą klawisza SELECT można przejrzeć inne elementy wyposażenia.

Postać może poruszać się po ulicach i placach miasta (nazwa ulicy ukazana jest w górnej części ekranu), może także wchodzić do budynków. Są to: bary, hotele, banki, kuźnie, sklepy, pracownia znachora, siedziby stowarzyszeń, arena, pałac, podziemia, a także wiele pustych budynków. Postać może przechodzić poprzez drzwi, także ukryte (wyglądają one jak ściana). Uwaga: niektóre drzwi są jednokierunkowe! W mieście są także niewidzialne z jednej strony ściany, oraz budynki - pułapki.

Bardzo ważna jest orientacja w stronach świata. Dobrze jest nauczyć się rozpoznawać je na podstawie krajobrazu. W nocy lub w wypadku niepogody pozostaje kompas (do nabycia w sklepie).

W czasie gry w stacji musi znajdować się dysk City 2 str. A. Jeżeli wejdiesz do sklepu, banku, hotelu lub innego budynku, należy dysk ten przełożyć na str. B i nacisnąć START. Po chwili na ekranie ukaze się polecenie przełożenia dysku z powrotem na str. A. Po wykonaniu polecenia należy nacisnąć START.

5. Mieszkańcy miasta.

W swoich wędrowkach po ulicach miasta spotkasz niejednego spośród jego mieszkańców. Przy każdym takim spotkaniu na ekranie pojawi się menu:

A - zaatakowanie postaci posiadającą broń;
 L - wykonanie pchnięcia;
 P - obrona przed ciosami przeciwnika;
 C - rzucenie zaklęcia;
 I - zignorowanie postaci;
 E - rozpoczęcie walki;
 D - próba wycofania się z walki;

- H - pozdrowienie postaci;
- S - rzucenie czarui;
- T - wykonanie zwodu;
- R - przygotowanie broni do walki;
- U - użycie posiadanych przedmiotów;
- L - ucieczka;
- G - ucieczka w czasie walki.

(Nie wszystkie funkcje są jednocześnie dostępne.)

Użycie funkcji L oraz D nie zawsze się udaje, próba użycia funkcji G w czasie walki może zakończyć się tragicznie. Szczególną ostrożność należy zachować w czasie spotkania z następującymi postaciami: Knight, Nobleman, Guard, Fighter, Gladiator, Swordsman, Green Dragon i inne. Najlepiej jest jak najszybciej wycofać się z walki. Inne postacie, (jak: Thief, Mugger, Giant Rat) mają tę właściwość, że przy próbie wycofania się z walki (klawisze D lub L) mogą ukraść pieniądze, prowiant lub inne przedmioty. Przedmiotów tych nie można odzyskać nawet po zabiciu napastnika.

6. Walka -

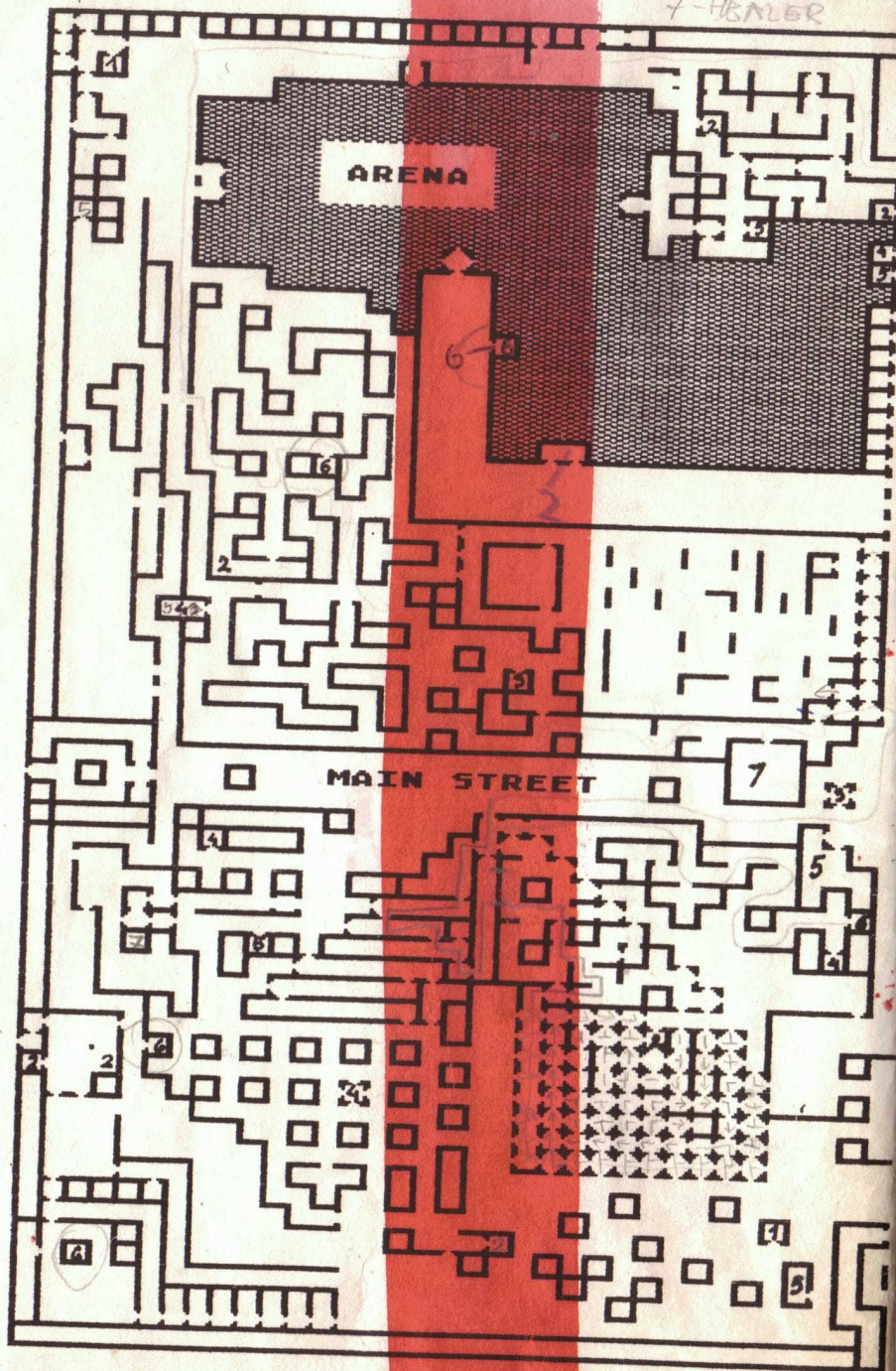
Po naciśnięciu jednego z klawiszy służących do rozpoczęcia walki (A, P, L, E) na ekranie ukaze się informacja o broni, jakiej użyjesz (jeżeli nie kupiłeś u kowala innej, będa to gołe ręce) oraz o stratach przeciwnika (ilość zadanych ran), bądź też informacja o tym, że przeciwnikowi nic się nie stało. Po naciśnięciu klawisza T lub C komputer informuje Cię tylko, czy Twój atak powiodł się (często prowadzi to do śmierci przeciwnika), czy nie.

Po naciśnięciu dowolnego klawisza atakuje przeciwnik. Na ekranie ukazują się wówczas te same informacje, co przy Twoim ataku. Każda zadana Tobie rana powoduje zmniejszenie wskaźnika Hit Points. Jeżeli wskaźnik ten dojdzie do wartości mniejszej od zera, postać ginie. Należy wówczas wyłączyć komputer i rozpocząć ponowne ładowanie programu.

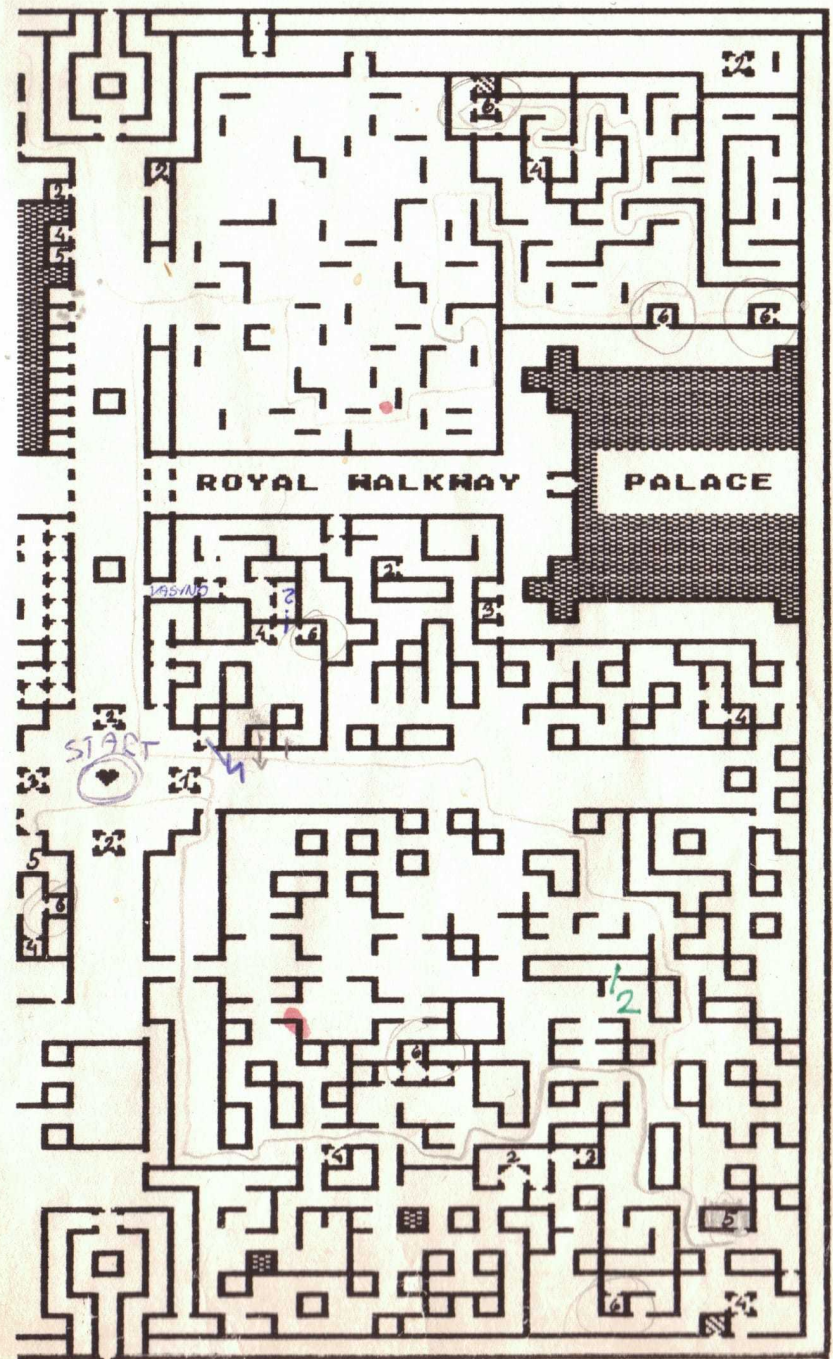
Jeżeli polegnie przeciwnik, czasem możesz przy nim znaleźć różne przedmioty: miedziaki (Coppers), sztuki srebra (Silver) lub złota (Gold), mikstury (Potion), brylanty (Jewelery lub Gem), broń (Weapon). Miedziaki, srebro i złoto zostają doliczone do Twojej gotówki (1 Gold = 10 Silver = 100 Coppers), brylanty można sprzedawać w banku (cena od 100 do 100000 Coppers), miksturę można użyć (klawisz U - patrz rozdział 14), zachować na później (klawisz S) lub wyrzucić (klawisz L).

THE CITY: WEST SIDE

- 1-BANK 4-INN
2-SHOP 5-TAVERN
3-SMITHY 6-GUILD
7-HEALER



THE CITY: EAST SIDE



7. Kuźnia (Smithy).

Po wejściu do kuźni kowal pyta, czy chcesz obejrzeć jego wyroby. Naciśnięcie N powoduje wyjście z kuźni, klawisz Y ukazuje pierwszą sztukę broni lub zbroi. Mamy do wyboru następujące funkcje:

- A - kupno przedmiotu za cenę proponowaną przez kowala;
- F - przejście do następnej sztuki broni;
- O - targowanie się z kowalem;
- L - opuszczenie kuźni.

Po naciśnięciu klawisza O należy podać proponowaną cenę. Kowal zgodzi się na nią (Agreed), obniży swoją cenę, lub wyrzuci Cię za drzwi (jeżeli proponowana cena była zbyt niska).

Po dokonaniu zakupów można wyjść od kowala (klawisz L lub joystick w dół). Aby kupioną broń przygotować do walki należy nacisnąć klawisz R. Następnie należy wybrać kolejność ważności broni (P - broń podstawowa, S - broń rezerwowa) oraz wybrać, którą ze swych broni chcesz w ten sposób przygotować (klawisze 1 - 4). Jednorazowo można mieć tylko 5 broni i jedną zbroję. Aby pozbyć się zbroi lub broni należy użyć klawisza D, a następnie W (broń) lub A (zbroja).

Analogicznie postępuje się po zdobyciu broni na przeciwniku, jednak z tego rodzaju bronią lepiej zachować ostrożność.

8. Sklep (Shop).

W sklepie można zaopatrzyć się w ubrania lub kompas. Zasady handlu są takie same, jak w kuźni. Kompas można kupić wychodząc ze sklepu (na pytanie sprzedawcy należy odpowiedzieć Y - aby kupić kompas lub N - by go nie kupić). Aby użyć kompasu należy po wyjściu ze sklepu kilkakrotnie nacisnąć SELECT.

9. Bank.

Po wejściu do banku można wykonać następujące czynności:

- O - otworenie konta;
- C - zamknięcie konta;
- D - wpłacenie na konto;
- W - pobranie pieniędzy z konta;
- L - sprawdzenie stanu konta;

- E - przeczytanie książki bankowej;
- A - przedstawienie brylantów do wyceny;
- S - sprzedaż brylantów;

Zdarza się, że bank jest niewypłacalny. Informacje o tym, ile razy to się w danym banku zdarzyło, zawarte są w książce bankowej. Ryzyko niewypłacalności jest ściśle zależne od rodzaju konta. Każdorazowo należy określić, na jakiego rodzaju koncie przeprowadzana jest operacja: L - konto niskiego ryzyka, M - konto średniego ryzyka, H - konto wysokiego ryzyka (oprocentowanie jest proporcjonalne do ryzyka).
Należy pamiętać o tym, że nocą banki są nieczynne. Aby wyjść z banku należy pociągnąć joystick do siebie.

10. Bar (Tavern) -

Po wejściu do baru należy wybrać miejsce, które postać zajmie: może to być B - bar, T - wspólny stół lub P - własny stolik. Następnie można wybrać jedną z poniższych funkcji:

- 1 - zamówienie napoju;
- 2 - zamówienie jedzenia;
- 3 - postawienie towarzyszom kolejki;
- 4 - opuszczenie baru;

Po naciśnięciu 1 lub 2 należy jeszcze raz potwierdzić wybór - klawisz O, a następnie wybrać coś z listy potraw lub napojów (Y - zakupienie potrawy, N - przejście do następnej pozycji).

Po naciśnięciu 3 należy potwierdzić kupno napojów po proponowanej cenie (klawisz Y).

11. Hotel (Inn) -

Po wejściu do hotelu masz do wyboru następujące opcje:

- C - zapytanie o godzinę;
- S - zostanie na noc;
- L - opuszczenie hotelu;

Po naciśnięciu klawisza S komputer spyta o rodzaj pokoju, jaki zamierzasz zająć. Wyboru dokonuje się poprzez wciśnięcie klawiszy 1 - 4 (klawisz 4 powoduje wypisanie dalszego ciągu listy). Po wybraniu pomieszczenia komputer poda cenę noclegu. Jeżeli cena Ci odpowiada - naciśnij Y, jeżeli nie - N. Następnie należy określić, jak długo zamierzasz spać (klawisze 1 - 9 oraz A, B, C).

12. Znachor (Healer).

W mieście znajduje się dwóch znachorów. Można u nich leczyć się z różnych dolegliwości: chorób, zatrud, ran itp. Po wejściu do znachora należy określić rodzaj usługi:

- H - leczenie ran;
- C - leczenie innych dolegliwości;
- R - leczenie chorób oczu i umysłu;
- D - stawianie diagnozy.

Następnie należy uściślić prośbę:
(po naciśnięciu H)

- 1 - leczenie z małych ran;
- 2 - leczenie ze średnich ran;
- 3 - leczenie z dużych ran;

(Po naciśnięciu C)

- 1 - usuwanie trucizny;
- 2 - leczenie chorób;
- 3 - usuwanie alkoholu;

(Po naciśnięciu R)

- 1 - przywracanie wzroku;
- 2 - przywracanie czystości umysłu;

Oczywiście za każdy rodzaj usługi trzeba płacić (ceny od 40 do 1800 coppers).

13. Stowarzyszenia (Guild).

W mieście działa wiele stowarzyszeń wspierających podstawowe zawody mieszkańców miasta. Są to np.: towarzystwo strażników prawa, akademie zielonych czarodziejów, związki zbójców, uniwersytet czarodziejów ciemności i wiele innych. Wchodząc po raz pierwszy do siedziby stowarzyszenia jej członkowie mogą podnieść poziom jednego z twych współczynników. Następnie masz do wyboru następujące opcje:

- R - odbycie kursu;
- J - ubieganie się o przyjęcie do stowarzyszenia;
- L - opuszczenie pomieszczenia;

Odbycie kursu jest płatne - od 3000 do 11000 coppers. Jeżeli będziesz ubiegał się o przyjęcie do stowarzyszenia bez odpowiednich predyspozycji, otrzymasz odpowiedź odmowną.

14. Mikstury (Potion).

Miksturę można zdobyć w wyniku walki i zwycięstwa nad mieszkańcem miasta. Miksturę można użyć od razu po walce (klawisz U), lub zachować na później (klawisz S). Zachowana mikstura może być użyta w dowolnym momencie gry naciskając klawisz U.

Po naciśnięciu klawisza U możesz miksturę:

- T - spróbować;
- S - wypić łyk;
- Q - wypić do dna;
- E - obajrzyć;
- C - rzucić czar;
- L - zachować na później;

Po wybraniu funkcji T, S, lub E komputer poinformuje Cię o skutku oględzin (np. poda smak lub kolor mikstury). Po naciśnięciu Q na ekranie pojawi się informacja o tym, jaki efekt wywarła na Tobie mikstura. Są mikstury podwyższające niektóre współczynniki postaci, inne mogą okazać się trucizną.

15. Podziemia, pałac, arena, pustkowia.

W mieście znajdują się wejścia do pałacu (Palace), podziemi (Dungeons), na arenę (Arena) oraz wyjście z miasta prowadzące na pustkowia (Wilderness). Każda z tych części gry stanowi osobny program na innym dysku (nie są one dołączane do kompletu podstawowego). W przypadku próby przejścia przez drzwi wiodące do jednej z tych części gry, komputer prosi o zmianę dysku na zawierający dany program. Jeżeli nie masz takiego dysku, wciśnij SPACE BAR.

16. Zapisywanie gry na dysk.

Jeżeli zachodzi konieczność przerwania gry, można zapisać ją na dysku, by kontynuować ją w innym terminie. Należy w tym celu nacisnąć klawisz S, zaczekać, aż z dysku doładuje się podprogram zapisujący, a następnie umieścić w stacji dysk z postaciami i nacisnąć START. Po zakończeniu ładowania program zawiesi się - należy wyłączyć komputer.

W ten sposób można zapisać jedynie postać utworzoną klawiszem N (patrz rozdz. 2).

17. Dobre rady.

Nie lekceważ pogody - złe warunki atmosferyczne przy niedostatecznym ubiorze mogą doprowadzić do choroby.

Jeżeli chcesz, by mieszkańcy miasta stali się dla Ciebie bardziej przyjacielscy - postaw wszystkim kolejkę w barze.

Miej przy sobie zawsze tylko część gotówki - resztę zostaw w banku.

Nie śpij nigdy dłużej niż 12 godzin.

Nie nadużywaj alkoholu.

Słuchaj uważnie piosenek.

Pamiętaj, że głód i pragnienie mogą Cię bardzo osłabić.

Pozory mylą - niektóre postacie są groźniejsze, niż na to wyglądają.

Najlepszym lekarstwem jest sen.

Nie ufaj magicznej broni.

Nie nadużywaj cierpliwości kowali.

Pamiętaj, że poszczególne hotele, bary, sklepy i kuźnie znacznie różnią się cenami.

W niniejszym opisie zostały przedstawione tylko podstawowe zasady poruszania się po mieście. W czasie gry spotka Cię niejedna niespodzianka, z czasem uzupełnisz to opracowanie własnymi spostrzeżeniami i doświadczeniami.

Tajemnice zaułków i zakamarków miasta czekają na Ciebie!

Wśród różnych przedmiotów, które znalazłem przy sobie po opuszczeniu statku kosmitów znalazł się też plan miasta. Ktoś zaznaczył na nim pewne, jego zdaniem najistotniejsze miejsca. Niestety, szybko dojdiesz do wniosku, że plan ten nie jest wolny od błędów. Tym niemniej, niedokładny plan lepszy jest od żadnego. Zaznaczone na nim budynki i przejścia NA OGÓŁ istnieją w rzeczywistości. Ze sposobu oznaczenia przejścia można też wywnioskować, w którą stronę można go użyć. Nie jest to zresztą konsekwentne - wejścia do sklepów i innych użytkowych budynków najczęściej oznaczone są jako jednokierunkowe, choć można ich zwykle użyć w obu kierunkach. Ponadto niektórych oznaczonych na planie przejść nie widać w mieście (choć oczywiście istnieją - jednak optycznie nie różnią się od zwykłego muru. A oto spis istotnych obiektów, zaznaczonych na planie:

- 1 - Banki
- 2 - Sklepy
- 3 - Kuźnie
- 4 - Tawerny
- 5 - Hotele
- 6 - Gildie (stowarzyszenia)
- 7 - znachorzy

INSTRUKCJE DO GIER

Action Biker	93
Agent USA	31
Amurote	118
Archon 2	61
Archon	25
Arkanoïd	185
Astrogrover	200
Astrology	56
Atkins Chess 7.0	88
Ballblazer	16
Basil - The Great...	197
Battalion Commander	147
Beach Head	28
Behind Jaggi Lines	1
Blue Max	41
Blue Team Bridge	165
Bounty Bob Str. B.	168
Boulder Dash Constr.	80
Boulder Dash	26
Breath of Dragon	32
Bristles	7
Broadsides	133
Capture the Flag	10
Cavelord	59
Chimera	119
Chop Suey	37
Chuckie Egg	73
Colossus 3.0	65
Colossus 4.0	188
Colony	137
Computer War	39
Congo Bongo	6
Count Down	154
Crusade in Europe	150
Deadline	178
Defender	19
Dimension X	47
Druid	201
Eastern Front	40
Eidolon	46
F-15 Strike Eagle	18
Fend	192
Field of Fire	148
Fighter Pilot	69
Fire Chief	17
Flight Simulator 2	171
Fortress	115
Fort Apocalypse	4
Gauntlet	125
Gemstone Warrior	54
Getaway	104
Ghostbusters	43
Globetrotter	71
Golf (Leader Board)	157
Goonies	44
Gyruss	110
Hacker	42
Imperium Galactum	156
Infiltrator	164
Intern. Karate	177
Jet Set Willy	76
Jump Jet	66
Jump Jet Pilot	3
Kariera	132
Karateka	53
Kennedy Approach	36
Koronis Rift	139
Last Starfighter	48
Last V8	74
Lode Runner	57
Lone Raider	102
M.U.L.E.	15
Math Blaster	111
Mediator	24

Mercenary	60
Mig Alley Ace	34
Montezuma's Rev.	70
Mr Robot	58
NATO Commander	45
Necromancer	86
Ninja	23
One Man & his Droid	9
Pharaoh's Curse	39
Phantasie	145
Pirates of Bar. C.	144
Pitfall II	30
Pit Stop	55
Pole Position II	29
Pop Eye	5
Preliminary Monty	75
Quasimodo	106
Racing Destr. Set	146
Raid Over Moscow	35
Red Max	190
Remnizirkus	103
Road Race	20
Robin Hood	107
Scooter	12
Sea Dragon	167
Seven Cities of Gold	52
Silent Service	14
Smurf Hunting	184
Solo Flight	94
Solo Flight 2	162
Space Lobsters	175
Space Shuttle	51
Spelunker	182
Spellbound	22
Spitfire 40	100
Spitfire Ace	64
Spy vs Spy 1	49
Spy vs Spy 2	50
Spy vs Spy 3	198
Starquake	91
Star Trek	62
Storm	135
Submission	8
Submarine Commander	2
Super Huey	83
Tapper	189
Theatre Europe	77
Tigers in the Snow	79
Tomahawk	72
Twilight World	199
Ultima 3: Exodus	21
Universal Hero	136
War Games	92
Wargame Constr. Set	142
Whistler Brothers	11
Winter Olympics	191
Worm in Paradise	174
Zaxxon	33
Zenji	108
Zeppelin	105
Zorro	13

INSTRUKCJE DO PROGRAMOW UZYTNIKOWYCH

Atadis 1.7 Monitor	113
AtariWriter+	120
AtariWriter	114
Atari Basic-komendy	128
Atari 800XL/256K	99
AustroTekst	181
Blazing Paddles	183
BUG/65	193
Calc Magic	194
Data Pro	173
Design Master	109

Digi Drum	101
Diskover	96
Disk Scanner	184
DOS 2.5	151
Drive 1050-schemat	155
First XLEnt word.	169
Fixup	96
Fun with Art	87
Graphics Generator	87
GT Base	85
Hacker King	179
Happy Mon-Monitor	63
Home Card	152
Home Filing Manager	131
Koala Micro Illustr.	196
Magic Painter	67
MegaFont 2+	123
Mini Office 2	166
MMG BASIC Compiler	89
Movie Maker	180
Music Constr. Set	82
Music Maker	134
Music Studio	153
Page Designer	160
Polskie LOGO	138
Print Shop Comp.	141
Print Shop	112
Projekt. Gdowdow	126
RAMDracoT	143
Rubber Stamp	161
SAM	66
Seccored	97
Setup	95
Sherlock 1050	78
Silent Butler	178
Softsynch	149
Soundmachine	27
Sparta DOS	170
Space Base	90
SpeedCalc	130
SpeedScript 3.0	116
SuperDOS	158
SynFile +	81
SynCalc	159
Technicolor Dream	140
Text Pro	172
TOP Drive	195
Turbo BASIC XL	124
Typesetter	163
XL 12	122

PODRECZNIKI

ACTION!	
Atari 800XL-obsluga	
1 wstep do progr.	
BASIC XE	
BASIC XL	
Deep Blue C	117
Kyan Pascal	129
MAC/65	
Pascal	
StarTexter	127
SynStat	
SynGraph	
TOP DOS	
VisiCalc	121

ALTERNATE REALITY

203

