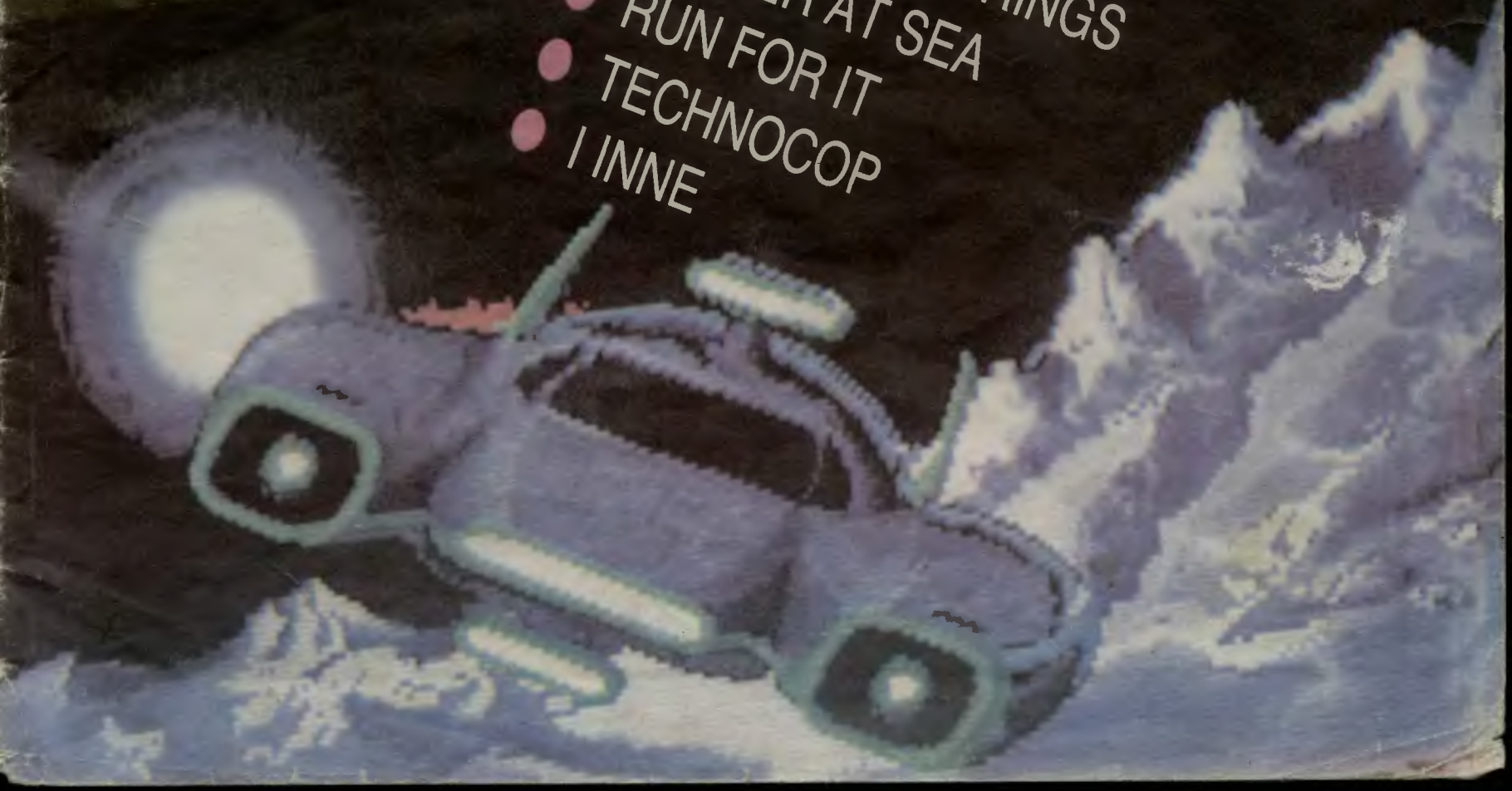


TOP SECRET 1

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

CENA 5000 zł.

- BATMAN
- BATTLE CHESS
- BRUCE LEE
- CARD SHARKS
- THE EIDOLON
- F-18 HORNET
- HOT ROD
- KARNOV
- THE LAST NINJA
- LICENCE TO KILL
- LORD OF THE RINGS
- POWER AT SEA
- RUN FOR IT
- TECHNOCOP
- I INNE



TEN PIERWSZY RAZ

W pierwszym, inauguracyjnym, prawdziwym numerze „Top Secret” przedstawiamy się i swoje osiągnięcia w zmaganiach ze starymi, średnimi i nowymi grami.

Nie uświadczysz tu smutów. Teksty tylko ciekawe, ale nie sztywne. Nie chcemy nudzić, nie chcemy też przekonywać ani nauczać. Chcemy być przydatni.

Jeśli lubisz grać, całymi nocami nie zdejmujesz bolącego palca ze spustu joysticka lub klepiesz w trzeszczącą klawiaturę, czytaj nas. Nie zawiedziesz się, jeśli będziesz o to dbał. Dostosujemy się do twoich potrzeb i oczekiwań. Zaspokoimy ciekawość, pokażemy drogę we mgle. Dowiesz się, co lubią inni, w co się gra. Nareszcie ukończysz gry z zakurzonej dyskiety. Nieśmiertelny, będziesz przemierzał galaktyki.

W pierwszym, torującym drogę następnym numerze „Top Secret” rozpoczynamy większość naszych zamysłów — kąciki gier różnych typów, zderzenie gry z pierwowzorem, ułatwienia i podpowiedzi, mapy, opisy, felietony o aktualnościach. Pełny spis treści znajduje się obok, lecz wierzę, że i tak przeczytacie wszystko.

Marcin Przasnyski

— DO WSZYSTKICH — Drodzy Czytelnicy!

Macie przed sobą pierwszy numer „Top Secret”. Jest to nowe czasopismo, dwumiesięcznik, stworzone przez część zespołu „Bajtka”. Wydawcą obu tych tytułów jest Spółdzielnia „Bajtek”.

Ten magazyn poświęcony jest oprogramowaniu, a ściślej bardzo szerokiej jego części, czyli grom komputerowym. Niewykluczone, że w przyszłości zajmie się programami graficznymi, tekstowymi, muzycznymi itp. Ale na razie znajdziecie w niej gry, gry, no i oczywiście gry.

Może widzieliście już jakieś zachodnie pismo poświęcone tej tematyce, np. CRASH-a, Amiga Action? Ich zadanie w istocie sprowadza się do jednej rzeczy: nakłonienia odbiorcy do kolekcjonowania jak największej liczby gier. Drogi do tego są oczywiście różne, ale cel pozostaje ten sam.

Natomiast naszym celem jest istnienie dla WAS! Sami wiecie, jak wygląda rynek oprogramowania w Polsce. M.in. dlatego żadna firma zachodnia nie myśli poważnie o inwestowaniu u nas w programy. My chcemy być tym dla Was, czym dla waszych kolegów z Zachodu jest instrukcja do gry przemieszana z czterema kupionymi magazynami.

Zamierzamy opisywać tylko gry dobre. Zwracamy jednak uwagę i na te najgorsze, co możecie sprawdzić w naszej „Liście Przebojów”. Królują naturalnie gry najlepsze. Kto decydować będzie o wyborze? Oczywiście WY!

Ta gazeta jest dla was. Możecie brać udział w jej tworzeniu. Na początek proponujemy ankietę. Na jej

podstawie zostanie stworzona baza danych. Wyciągi z tej bazy pozwolą m.in. na zorientowanie się, jakie macie komputery, co z nimi robicie, w jakie gry gracie. W zależności od tego kształtowany będzie profil „Top Secret” i proporcje w typach komputerów.

Z drugiej strony gorąco prosimy o przysyłanie wykonanych przez was map, znalezionych POKE-ów i odkrytych sztuczek. To pomoże nam w redagowaniu „Top Secret”. Nie zapomnimy i o rasowych graczach. W kąciku „High Score” publikować będziemy osiągnięte przez was rekordowe wyniki. Najlepsze mapy i opisy będą drukowane, ich autorzy zaś otrzymają honorarium i staną się sławni w całej Polsce.

Popieramy język angielski. Dlatego nie wszystko będzie tłumaczone. Naszym celem jest stworzenie słowniczka gwary komputerowej, a zwłaszcza gwary graczy.

Na opisywane gry mamy zamiar spoglądać z kilku stron. Po pierwsze, jako porównanie gry z pierwowzorem (kącik „Video” i „Do poduszki”). Następnie jako odniesienie do źródeł tematyki, głównie chodzi o lotnictwo, marynarkę, historię itp. Kolejnym spojrzeniem będzie wyróżnienie gier strategicznych i tekstowych. Niestety, w tym numerze zabrakło miejsca dla tych kącików. Proponujemy wreszcie mapy i opisy oraz dokładne przepisy, co i jak robić.

Mamy nadzieję, że będziecie do nas pisać. W związku z tym prosimy o kilka drobnych rzeczy.

Prosimy o wyraźne adresowanie listów do redakcji „Top Secret”,

gdyż znajduje się ona pod tym samym adresem, co redakcja „Bajtka” i „Moje Atari”.

Prosimy o podpisywanie się imieniem i nazwiskiem oraz zamieszczanie adresu — ułatwi to nam korespondencję.

Jeśli przysyłacie opisy lub mapy, koniecznie piszcie, na jakiej wersji gry są one oparte. To samo dotyczy „Tipsów” oraz POKE-ów.

Przysyłajcie swoje typy najlepszych i najgorszych gier. Po dwa tytuły!

Faszerujcie nas swoimi pomysłami. My jesteśmy po to, by je wykorzystać i upowszechnić.

Będziemy publikować grafikę komputerową — zdjęcia lub wydruki screenów. Jeśli będziecie przysyłać (tylko własne), piszcie, na jakim są wykonane komputerze i w jakim programie. Nośnik może być dowolny, w ostateczności kartka.

Czekamy na wszelkie uwagi i opinie. Weźcie udział w redagowaniu pisma, które — mamy nadzieję — będzie trafiać do wszystkich domów, w których jest komputer i dzieci w wieku od 6 do 100 lat! Listy zaczynające się od słów „Szanowny Panie” będą czytane w ostatniej kolejności.

Redakcja

Zapowiedzi

W następnych numerach „Top Secret” wśród gier, którymi się zajmujemy, znajdziecie m.in.

— mapy do:

Dizzy Trilogy, Golden Talisman, Mermaid Madneas, Nedral, Trap Door II, Underwulde

— opisy do:

Altered Beast, Bombuzal, Defender of the Crown, F-14 Tomcat Fast Break, Fighter Bomber, Leaderboard Golf, MicroProse Soccer, Operation Wolf, Test Drive

i wiele, wiele innych...

TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor Naczelny:
Marcin Przasnyski

Opracowanie graficzne:
Wanda Roszkowska

Fotoskład:
Grażyna Kurzątkowska

Zespół Redakcyjny:
Marek Czarkowski
Łukasz Czekański
Waldemar Nowak

Zdjęcia:
Leopold Dzikowski

Montaż:
Grażyna Ostaszewska

Grafika:
Waldemar Nowak
Beata Znamirska

Skład i druk:
Prasowe Zakłady Graficzne
w Ciechanowie
ul. Sienkiewicza 51

Korekta:
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska
Nr zlecenia: 61270
Nakład 105.000 egz.

Adres Redakcji:
„TOP SECRET”
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa



Wydawca:
Spółdzielnia „Bajtek”
00-687 Warszawa,
ul. Wspólna 61
tel. 21-12-05

STALE RUBRYKI

Co slychać	4
Strzał w 10!	7
Video	8
Do poduszki	9
High Score	9
Symulatory	10
Tips&Tricks	14
Z dawnych lat	15
The Nieśmiertelnie	18
Droga przez mękę ..	18
Lista Przebojów	27
Na smutno	32

MENU:

TEN PIERWSZY RAZ 2
 DO WSZYSTKICH 2
 MENU 3
 MICROPROSE PO POLSKU .. 4
 — Polak potrafi!



TECHNOCOP 5
 — zamknij oczy i strzelaj
 HOT-ROD 5
 — końca nie widać
 BATMAN 6
 — rewelacja roku



VIDEO 8
 — jeden pomysł,
 dwa dzieła



DO PODUSZKI 9
 — nie samymi grami...
 HIGH SCORE 9
 — perwersja w domu
 i zagrodzie
 F-18 HORNET 10
 — lata wysoko, póki
 nie spadnie
 CARD SHARKS 10
 — tu nie przegrasz ani
 centa
 POWER AT SEA 12
 — całą naprzód!

THE EIDOLON 13
 — stary, ale jary
 TIPS&TRICKS 14
 — pożyczyć dłużej
 BRUCE LEE 15
 — bleee...
 KARNOV 16
 — zabili go i uciekli



THE NIEŚMIERTELNIENES 18
 — życie po życiu
 DROGA PRZEZ MEKĘ 18
 — Gremlinem w Robina
 THE THREE MUSKETEERS .. 19
 — a Ty czwarty
 BATTLE CHESS 20
 — Karpow + Lancelot
 THE LAST NINJA 21
 — HIT'87
 LISTA PRZEBOJÓW 27
 — najlepsze i najgorsze
 RUN FOR IT 28
 — zdobądź, nim
 zostaniesz zdobyty
 GRY I MY 32
 — o grach naukowo.

Bardzo prosimy o wypełnienie naszej ankiety. Będziemy kształtowali profil pisma i jego zawartość w oparciu o informacje jakie nam przysylnie.

ANKIETA

Imię i Nazwisko:

Ksywa:

Wiek:

Miejsce zamieszkania:

- wieś
 miasteczko
 miasto

Komputer:

- Atari XL/XE
 Commodore 64/128
 Amstrad 8-bit
 Spectrum
 Atari ST
 Commodore Amiga
 IBM PC lub komp.
 inny:

Wyposażenie:

- monitor
 stacja dysków
 mysz
 paddles

- scanner
 telewizor
 magnetofon
 joystick
 touch tablet
 cartridge

Źródło gier i programów:

- kolega
 giełda
 zachód
 szkoła
 sklep
 inne:



wypełnij • wytnij • wyślij

TOP SECRET



MICRO PROSE — PO POLSKU —

Gry komputerowe — to jedna z najbardziej dochodowych ofert rynku oprogramowania. Sprzedawane są w setkach tysięcy egzemplarzy i przynoszą producentom ogromne zyski od pierwszych dni istnienia rynku, tj. od przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych.

„Silniki wyły na najwyższych obrotach. Maszyna Maverick runęła w dół w piekielnym skrócie. Przeciężenie pozbawiło porucznika tchu, ale ani na chwilę nie zapomniał on o dwóch Migach 23 „Foxbat” siedzących mu na ogonie. Jeszcze chwila, a F-14 wyrwie świecą w górę. Zajdzie przeciwników od tyłu i wtedy wystarczy nacisnąć spust, by dwie rakiety Sidewinder dostały swoje cele. Nie wahaj się! Zagraj w Top Gun!”

Takie reklamy zachęcają do kupna. Kampanie reklamowe kosztują miliony, ale dochód przynoszą ogromny. Także w Polsce znaleźli się ludzie,

którzy postanowili zarobić na grach komputerowych.

W „Bajtku” pisaliśmy o „Mózgoprocessorze”, grze firmy Computer Adventure Studio, wspomnieliśmy „Robbo”, będziemy omawiali „Freda”. Wiemy, że trwają prace nad realizacją dalszych pomysłów.

Znaczące sukcesy mogą jednak odnieść tylko profesjonalści. Najważniejszym producentem gier w Polsce jest firma Karen. Od kilku lat realizuje ona zamówienia poważnych firm amerykańskich, tworzy też własne programy. Pisze na Amigę i IBM-y.

W ciągu ostatnich sześciu lat Karen opracowała ponad 50 gier na zlecenie partnerów, takich jak Activision, California Dreams, Electronic Arts i Strategic Simulations Inc.

Pierwszym sukcesem była konwersja gry „Realms of Impossibility”, która w roku 1986 otrzymała nagrodę prezydenta Electronic Arts za najlepszy produkt roku. W roku bieżącym w USA sukcesy odnoszą trzy programy opracowane nad Wisłą: **BlockOut**, **Street Rod** i **Tunnels of Armageddon**, sprzedawane przez California Dreams.

BlockOut jest rozwinięciem popularnego **Tetrisa**. Autor, Aleksander

- 1 Tunnels of Armageddon
- 2 Blockout
- 3 Tunnels of Armageddon
- 4 Phantasie
- 5 Vegas Gambler

- 6 Street Rod
- 7 Vegas Gambler
- 8 Phantasie

Ustaszewski, stworzył wspaniałą grafikę trójwymiarową, starając się w pełni wykorzystać możliwości animacyjne komputera.

O ile **BlockOut** docenili głównie fachowcy, to **Street Rod** zyskał uznanie szerokiej klienteli. Autorzy gry umiejętnie wykorzystali sentyment Amerykanów do samochodów z przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Owych szalonych lat rock and rolla, Elvisa Presleya i kin dla zmotoryzowanych. Epoki, która nie zapowiadała jeszcze Wietnamu, ruchu hippie, LSD i Czarnych Panter — tego wszystkiego, co odmieniło Amerykę bezpowrotnie. **Street Rod** to powrót do źródeł, do czasu, który minął.

Najnowszym produktem Karen jest natomiast gra „Tunnels of Armaged-

don”. Tu głównym atutem jest wspaniała grafika. Pomysł też jest oryginalny — samotny myśliwiec poruszający się w labiryncie tuneli.

Te trzy gry wyrobiły firmie dobrą opinię wśród amerykańskich partnerów. Pojawiły się nowe propozycje. W chwili obecnej Karen pracuje nad pięcioma nowymi grami, które pojawią się na rynku za oceanem z końcem tego roku. Czy będą sukcesem?

Pamiętajmy, że nie każda dobra gra może odnieść sukces. Są bardzo dobre pomysły, które ze względu na brak reklamy nie dotarły do potencjalnych odbiorców. Istnieją również gry słabe, które dzięki agresywnej kampanii reklamowej potrafiły sprzedać się, choć nie zadowolają nabywców.

Przykład firmy Karen bardzo dobrze świadczy o możliwościach polskich programistów i wystawia im piątkowe świadectwo.

Dziś jeszcze produkcja na rynek krajowy nie opłaca się ze względu na brak ochrony prawnej oprogramowania. Wiemy, że mimo to są w Polsce ludzie pracujący nad grami. Dlatego zwracamy się z prośbą do wszystkich zainteresowanych:

Jeśli napisałeś grę — skontaktuj się z nami. Postaramy się przedstawić twoją twórczość w „Top Secret”.

Być może za kilka lat wspólnie doczekamy się powstania firmy, o której będzie można powiedzieć „Polski MicroProse”.

Marek Czarkowski

Zastosowanie komputera:

- gry
- matematyka
- muzyka
- hacking
- edycja tekstów
- grafika
- programowanie
- inne:

Ulubione gry:

- strzelaniny
- labiryntówki
- symulacyjne

- „filmowe”
- tekstówki
- „decatlony”
- strategiczne
- dema

Co chciałbyś znaleźć w TS:

- opisy gier
- tips&tricks
- ciekawostki
- nowości
- konkursy
- mapy
- poke'i

- publicystykę
- przepisy, jak grać
- listingi

inne:

Informacje tylko do wiadomości redakcji. Bezkarność gwarantowana.

Nasz adres: Top Secret
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa



Zdjęcie: Amiga

TECHNOCOP.

Był już Robocop — Superglina. Teraz kolej na jego następcę, pod każdym względem lepszego i doskonalszego. Błędy, jakie popełniono przy budowie Robocopa, nie zostały powtórzone. Dzięki doświadczeniu i praktyce stworzono nowy rodzaj policjanta — tajnego, niepozornego i przez to jeszcze bardziej niezawodnego.

Technocop — to ulepszony rodzaj człowieka, można powiedzieć propozycja dla przyszłych pokoleń. Inżynierowie tworzą go znaleźli jednocześnie nową drogę rozwoju dla tych, którzy wyznają pogląd, by sztucznie ulepszać i ewoluować jednostkę ludzką. Technocop miał być atutem przetargowym w światowych negocjacjach, a zarazem argumentem dla dotychczas nieprzekonanych o ważnej roli takich eksperymentów.

Podstawą tej „konstrukcji” jak zwykle był człowiek. Jednak nie jakaś zwykła, przeciętna jednostka — do eksperymentów wybierano bowiem wysportowanych, inteligentnych, młodych ludzi. Po rutynowych badaniach kierowali byli do instytutu, gdzie wielomiesięczne testy decydowały o wyborze najlepszego. I to właśnie on, jeden jedyny na kuli ziemskiej, stał się wreszcie Technocopem — superczłowiekiem.

Przestępczość od dawna rozwijała się lawinowo. Napady z bronią w ręku, włamania, zabójstwa — to codzienność wszystkich wielkich miast. Mimo że służby do walki z bandytyzmem stawaly się coraz sprawniejsze i liczniejsze, nie były w stanie zahamować tej plagi. Technocop został więc wybrany do misji odszukiwania i likwidowania najgroźniejszych szefów grup przestępczych, co miało przyczynić się wreszcie do ostatecznego zniszczenia gangów i w końcu całej mafii.

Lewa ręka Technocopa została przekształcona w minikomputer. Do niego podłączony jest automatyczny pistolet, jedyna oprócz siatki broń, w jaką został wyposażony policjant.

Wyświetlacz komputera jest wielofunkcyjny. Widnieje tam stopień nagrzania lufy pistoletu, liczba pozostałych regeneracji życia (maksymalnie 5), a także rodzaj używanej aktualnie broni. Duży wyświetlacz informuje nas o celu misji, pokazuje portret pamięciowy aktualnie poszukiwanego bandyty, jego cechy oraz znaki szczególne

Oprócz tego komputer rozbudowano, wprowadzając radar.

Bandyci ukrywają się z reguły w wielkich, opuszczonych domach, zbudowanych z dala od miasta. Do przemieszczania się z jednego budynku do drugiego używamy szybkiego Ferrari. Umocowany na jego masce karabin pozwoli zniszczyć wszystkie niebezpieczne przeszkody, wrogie samochody i trudne do przebycia zapory.

Szefowie bandyckich grup są pilnie strzeżeni i dotarcie do nich jest bardzo trudne. Twoim jedynym atutem jest pistolet, nie możesz więc przejmować się chlapiącą na wszystkie strony krwią, flakami zwisającymi z rur i poobcinanymi głowami. Do tego wszystkiego musisz się przyzwyczaić. Jedyną czynność, którą powinieneś sprawnie robić, to wyjmowanie broni z kabury z nowoczesnym wciśnięciem cyngla. Gdy w tym stanesz się mistrzem, nie masz się już czego obawiać.

Poruszanie się po budynkach ułatwiają



Zdjęcie: Spectrum

szybkobieżne windy, mostki poprzeczane nad dziurami, a także schody. Jednak nawet i w tych miejscach nie jesteś do końca bezpieczny, więc trzymaj broń w pogotowiu. Uważaj także na bez troskie dzieci, pojawiające się nie wiadomo skąd na twojej drodze, gdyż zabicie takiego bobaska nie jest dla ciebie opłacalne.

Bossowie są doskonale przygotowani do Twojej wizyty. Gdy pokonasz wszystkie przeszkody i odnajdziesz szefa, musisz się strzec. Mają oni z reguły przygotowaną dla ciebie niezbyt miłą niespodziankę i jeśli nie będziesz ostrożny, zginiesz. Pamiętaj więc, że trup Technocopa jest nic niewarty i ludzkość z pewnością nie przychyli się do projektu stworzenia następných. Przystępcy znów zaczną bezkarnie grasować po ulicach i nikt nie będzie już bezpieczny. W takich warunkach Technocop na zawsze pozostanie tylko komputerową grą i nawet stu Robocopów nie ocali już Ziemi przed plagą przestępczości.

Luke

Firma: Gremlin Graphics
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga

HOT ROD

„Silniki wyją na najwyższych obrotach. Stałowe cielska maszyn rwą się do przodu, powstrzymane jedynie siłą hamulców. Spaliny z rur wydechowych tworzą nad asfaltem czarodziejskie wzory. Skupione twarze rajdowców pochylone nisko nad kierownicami zdradzają podniecenie i zdenerwowanie graniczące z szaleństwem.

Sędzia wolno podnosi pistolet, którym za chwilę da sygnał do rozpoczęcia wyścigu. Jego palec zbliża się do cyngla i rozlega się strzał. Maszyny ruszają.”

A jeśli wy nie chcecie pozostać w tyle, to czas już najwyższy zdobyć Hot Rod. Pomysł gry jest dość stary, gdyż sięga on czasów najdawniejszych symulatorów samochodowych. Mimo to spędzisz wiele wesołych godzin, ruszając joystickiem w rytm muzyki Hot Rod, nawet przez chwilę nie myśląc o przerwaniu tej zabawy.

W wyścigu biorą udział trzy samochody, w tym jeden albo dwa sterowane są przez komputer. Przerwy pomiędzy poszczególnymi rajdami możesz wykorzystać na zakupienie specjalnych akcesoriów (jeśli masz już odpowiednią ilość pieniędzy). Mogą to być nowe opony, rozbudowany silnik, wzmocniony błotnik i inne detale. Pamiętaj jednak, że wszystkie te cacka łatwo się niszczą, więc unikaj zbyt bliskich spotkań z bandą.

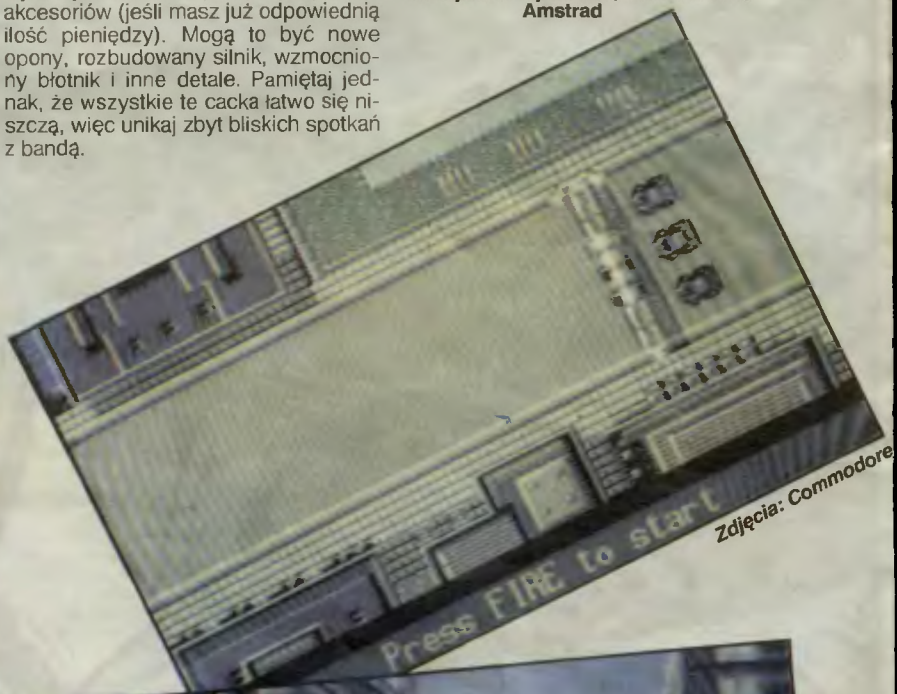
Trasy, na których odbywają się wyścigi, nie są zbyt zróżnicowane. Sporo jest na nich ostrych zakrętów, gdzie nietrudno o jakieś uszkodzenia i stratę czasu w stosunku do innych samochodów. Poza tym zdarzają się rozmieszczone 'osowo kamienie, rozległe połacie piasku, tory kolejowe. Na drogach leżą też dodatkowe baki z benzyną w formie białych kropek.

Samochody nie mogą w żaden sposób uszkadzać się wzajemnie, potracając czy też spychać na bok. Pod tym względem wszystko odbywa się bardzo kulturalnie — maszyny po prostu przenikają się nawzajem. Prędkość wozu zwiększasz wciskając FIRE, a zmniejszasz przy użyciu kierunków iewo-prawo na joysticku. W wypadku dużej straty do innych samochodów komputer automatycznie przenosi cię do przodu.

O Hot Rod można powiedzieć dużo rzeczy, ale na pewno nie to, że jest monotonna. Porywająca akcja, ciekawe efekty dźwiękowe i bogata szata graficzna wystarczająco uatrakcyjniają program. Sama jazda jest bardzo szybka i emocjonująca, nie wspominając już o samodzielnym wyścigu. Trzymaj więc przycisk akceleratora stale wciśnięty i pod żadnym pozorem nie przestrasz się wozu policyjnego, stojącego na skrzyżowaniu, gdyż jego silnik na pewno długo jeszcze nie zapali.

Luke

Firma: SEGA
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad

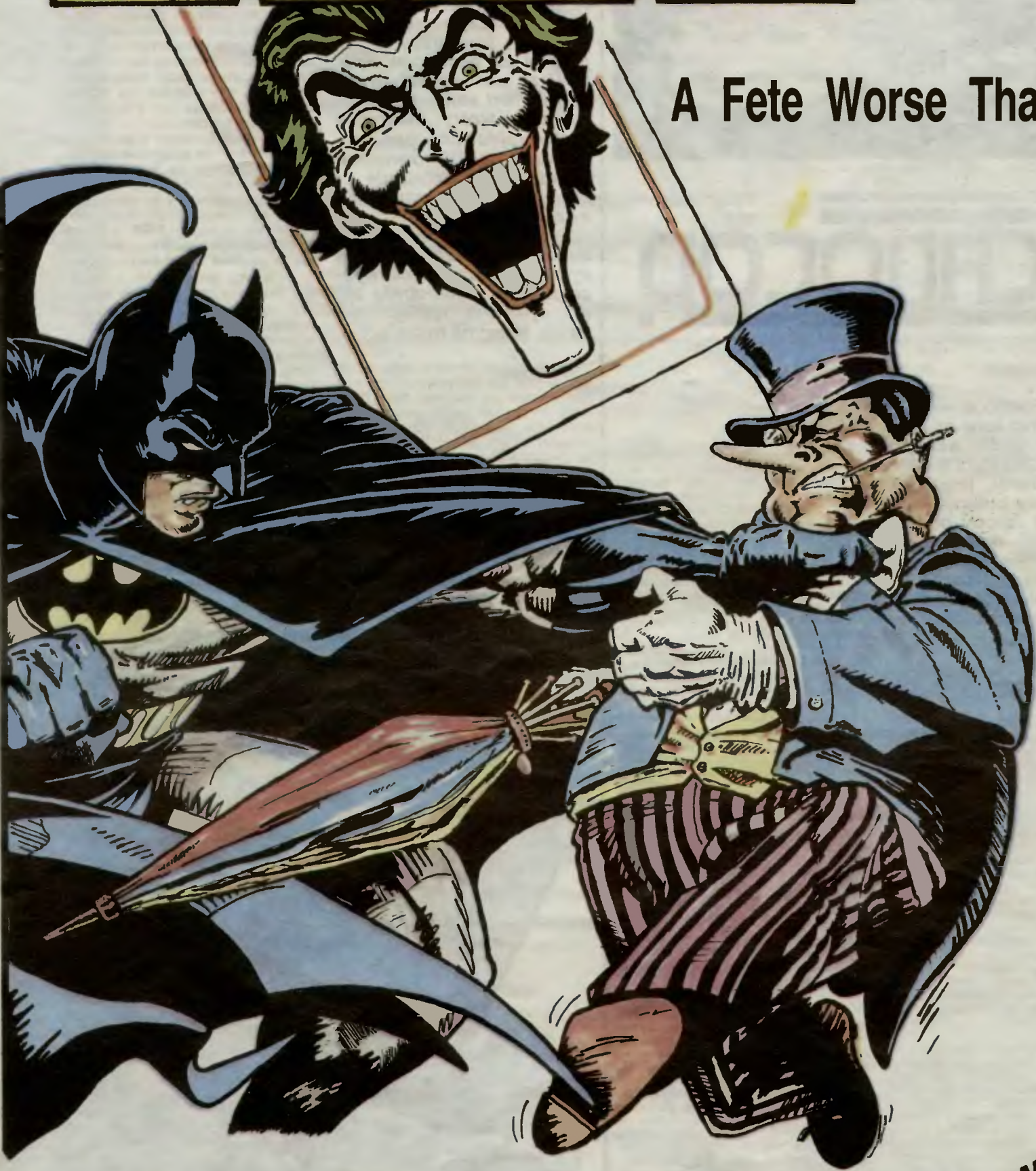


Zdjęcia: Commodore

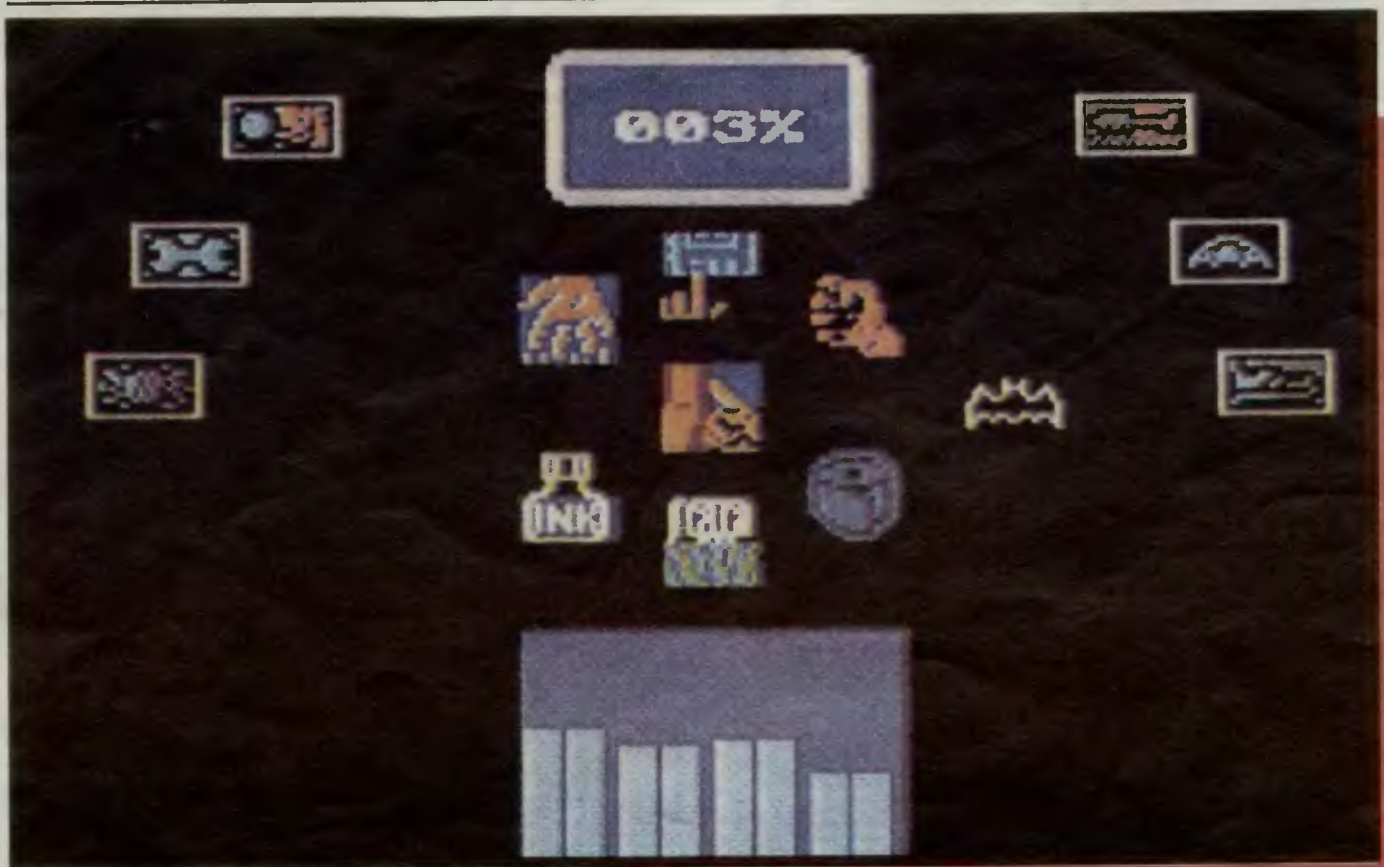


BATMAN

A Fete Worse Than Death



...Zmuś swe zwiotczałe
szare komórki do
myślenia, to nic
trudnego!...



Zdjęcie: Spectrum

Zły Jacek, syn Nichola, w przebraniu Jokera znów przeszkadza. Już raz pokonany przez Wspaniałego Latającego Szybko Batmana (człowieka-nietoperza w czarnym kapturze) bierze odwet. A raczej próbuje, gdyż my wiemy, że przegra. On nie wie i dlatego próbuje.

Za zniszczenie przez Batmana systemu komputerowego, Joker porywa Robina, najlepszego przyjaciela Pana G. Pan G. jest bardzo, bardzo bogaty i da Batmanowi bardzo, bardzo dużo pieniędzy za uwolnienie Robina. Batman musi to zrobić, gdyż inaczej Pan G. zabije go i

pochowa bardzo, bardzo głęboko. Batman nie ma wyjścia, gdyż wie, że Pan G. po prostu jest silniejszy. Ale sam nie będzie się narażał.

Wszystko dzieje się w Gotham City, mieście pełnym przestępców, wyzysku nietoperza przez człowieka i dominacji mniejszości nad większością. Na początku bohater tej historyjki znajduje się w swojej jaskini, nieco skomputeryzowanej i niezłe zaopatrzonej. Żeby iść dalej, musi znaleźć maskę, latarkę i batarang — bardzo ważną broń. Teraz może zejść do podziemi. Ciemno tam, ale nawet jak zapali latarkę, zaraz się pogubi. Dlatego spójrz trochę wyżej, mój miły, a znajdziesz plan Gotham. Nie mów, że go masz, bo będą kłopoty. To po prostu Martinez lecąc na Pegazie narysował plan z lotu ptaka (konia ze skrzydłami).

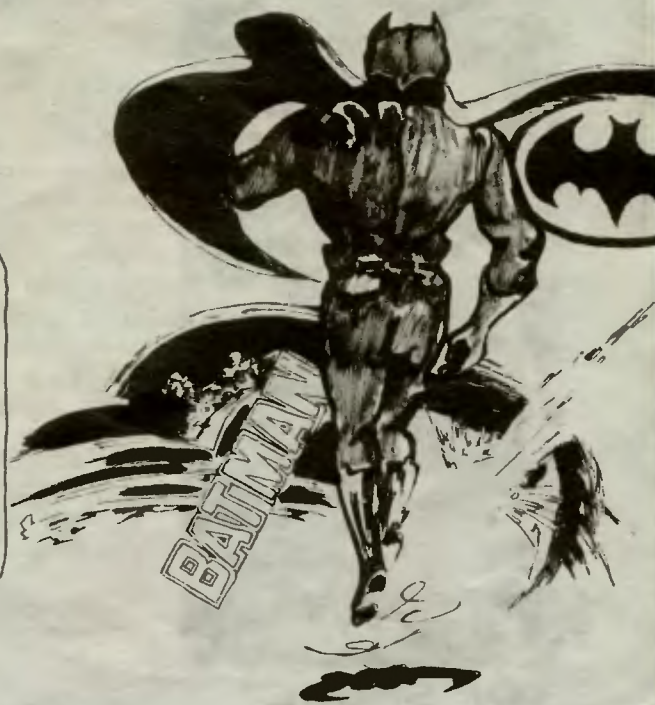
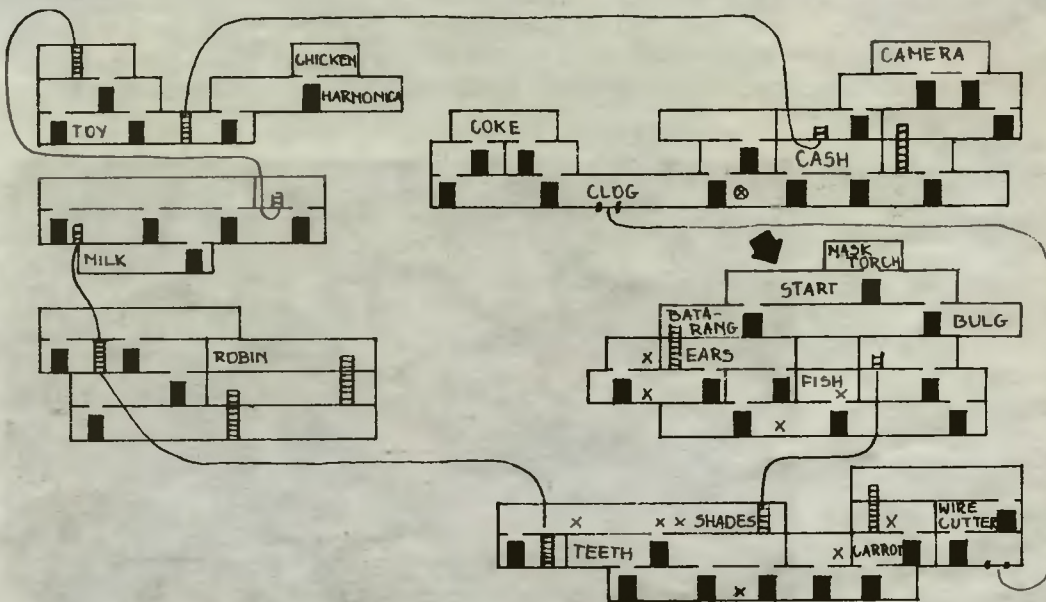
Graj, graj, już nic więcej nie usłyszysz. Zmusz swe zwiotczałe szare komórki do myślenia, to nic trudnego.

No, może kilka sekretów, byś się nie zniechęcił. Po pierwsze, jeśli nie jesteś nieśmiertelny, zważaj na siły i regeneruj je. Strzelaj też do tych leszczy z balonikami i kop szczury. Po drugie, obcęgami unieruchom dziesięć bomb, bo Joker może je odpalić. Po trzecie, tam gdzie na planie jest symbol żarówki, tam rozpraw się z Jokerem — powinien on coś zgubić. Po czwarte, zagraj sobie w Jednorękiego. Po piąte, przechodź przez karty. Po szóste... ach, dość tego.

Gdy już wejdiesz na rusztowanie, na którym smętnie powiewa Robin, uwolnij go, używając prezentu od Jokera. I to byłoby wszystko. Poza tym nie ciesz się, oczekuj kolejnej rozgrywki w grze „Batman The Movie”, tym razem ściśle wg filmowego scenariusza.

Martinez dziękuje Mattheusowi za help.

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga



Najbardziej dochodowy interes ostatniego stulecia.

Jeden z ostatnich filmów Briana De Palmy *Nietykalni*, znany jest polskiemu widzowi. Oglądaliśmy go na ekranach kin jeszcze w tym roku.

VIP

THE UNTOUCHABLES



Zdjęcie: Commodore

Akcja dzieje się w Ameryce, w czasach prohibicji. Główną postacią świata przestępczego jest Alfons Capone. Ten z rozrzewnieniem wspominały dzisiaj mafioso był w swoich czasach bardzo niebezpieczny i szkodliwy. Jego działalność, polegająca na przemyśle i nielegalnym handlu spirytusem, uderzała na prostą ludność i narażała na straty skarbu państwa.

Młody policjant Elliott Ness, który na własne oczy oglądał skutki działania Al Capone'a, posta-

nawia zniszczyć go. Montuje grupę „sprawiedliwych”, w skład której wchodzi policjant, księgowy i rewolwerowiec.

Nie udają się próby demaskatorskie ani też bezpośredniej interwencji. Proceder jest bardzo dobrze zorganizowany. Przyjaciele po długiej inwigilacji środowiska znajdują jednak słaby punkt Ala. Otóż dla ukrycia przestępstw prowadzi on pewien interes, lecz nie dba o płacenie podatków. Po prostu to zlekceważył.

Po dramatycznych wysiłkach udaje się postawić Ala przed trybunałem. Przestępca zostaje skazany na 11 lat więzienia. W więzieniu umiera.

Film pełen jest amerykańskich obrazków z lat trzydziestych, muzyki, korupcji, trupów i emocji. Uważam, że można śmiało porównywać go ze słynnym *Żądłem*. Kreacje Seana Connery, Kevina Costnera i Roberta De Niro wspaniale wkomponowują się w ten krajobraz.

Wydana niedawno gra firmy Ocean *The Untouchables* oparta jest na fabule tego filmu. Podobnie jak wiele gier tej firmy, *Nietykalni* są kilkuetapową grą — kombinacją elementów zręcznościowych. W sześciu etapach znajdujemy odwzorowanie najważniejszych wątków z filmu.

W pierwszym etapie trzeba dziesięć razy złapać szefa grupy przemytniczej, grasując po ukrytym magazynie. Drugi etap — to rozbijanie na moście przy granicy

beczek zawierających kontrabandę. W części trzeciej bohater wyposażony w dubeltówkę przemyska się alejkami śledząc i strzelając do bandytów. Etap czwarty to słynne zajście na dworcu, gdzie do uratowania jest zjeżdżający ze schodów wózek z niemowlęciem. Etap piąty to ratowanie informatora Nessa na dworcu. Luźna pistoletu zaufanego Capone'a przystawiona jest już do głowy zdrajcy... Natomiast w części szóstej przedstawiona jest jedna z końcowych scen filmu — pogoń Nessa za Frankiem Nittim, zabójcą policjanta. Na końcu Nitti spada z dachu i ląduje wprost w samochodzie...

Gra bardzo wiernie oddaje treść filmu. Nie skłania jednak do zadumy ani głębszej refleksji nad właściwym problemem. Uważam,

Zdjęcie: Atari ST



LICENCE

Oparta na fabule filmu o tym samym tytule gra jest najlepszą z serii o Bondzie. W filmie rolę agenta 007 kreuje Timothy Dalton, na ekran zaś przeniosła go firma Domark.



że fabuła filmu została niebezpiecznie splotona. Nie brak jednak mocnych wrażeń, wspaniałych ragtime'ów i krwi. Gra dopracowana jest ze szczegółami i daje zadowolenie. Grafika jest bez zarzutu, odbiega znacznie od standardu firmy Ocean.

Gen

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1990
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, Atari ST



EO

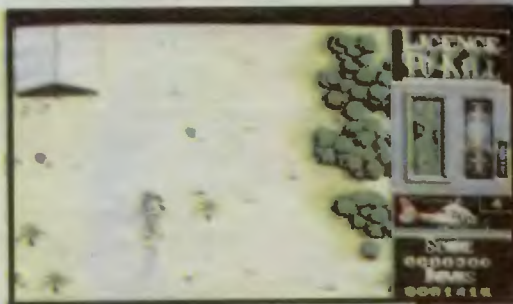
TO KILL

Cel Bonda na taśmie i na monitorze jest prosty: zlikwidować imperium narkotykowe Sancheza. Droga doń jednak zawiła.

Pierwsza przyjemność to przedarcie się przez nadzianą karabinami wioskę bandziorów Sancheza. Po wylądowaniu, już pieszo, Bond rozprawia się z najemnikami. Niedoświadczonym polecam lekturę pisma „Soldier of Fortune” i podręczników „The

Trapping and Destruction of Executive Armored Cars” oraz „Kill or Get Killed”.

Bond, jak na Bonda przystało, zbiera amunicję, strzela, kryje się, ucieka. Wreszcie dociera do lotniska, skąd zabiera go helikopter. Uwieszony na linie, biedny 007 musi wskoczyć na kadłub dwupłatowca. Potem skok do lodowatej wody...



Zdjęcie: Amiga



Zabiera przepływającemu pletwonurkowi kuszę i dostaje się na pokład hydroplanu, który zawozi go na szosę, gdzie czeka zakurzony TIR. Teraz tylko szybka jazda, by uwieńczyć dzieło...

Film i gra są dynamiczne, zwiariowane i nieco bezsensowne. Nafaszerowane hataśliwą muzyką, szybką akcją i dużym zamieszaniem, mogą przyprawić o ból głowy lub uśmiech politowania. Warto jednak przekonać się, jak wygląda interpretacja komputera, gdyż jest naprawdę wierna.

Typowo zręcznościowa gra wyróżnia się jednak spośród innych gier o Bondzie. Dwie poprzednie, „Live and Let Die” i „A View to a Kill”, są zdecydowanie gorsze graficznie i tematycznie, choć na pewno nie łatwiejsze.

Brómba

Firma: Domark
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, Amiga

HighScore

•••••

W w tej rubryce znajdować będziecie **SWOJE** najlepsze wyniki w ulubionych grach. Tak więc istnienie i objętość **HIGH SCORE** zależy od **WAS**. Czekamy na listy z waszymi osiągnięciami.

Warunki, które stawiamy, to umieszczenie w liście najwyżej trzech wyników. W wypadku gdy otrzymamy po kilka **HIGH SCORE**-ów w tej samej grze, wybierzemy najwyższy. Nie polecamy też zmyślania wyników, gdyż my również jesteśmy nalogowymi graczami i z pewnością odkryjemy fałszerstwo.

Oto kilka **NASZYCH** wyników:

Action Force II:	91 700
Batty:	214 240
Bubble Bobble:	192 100
Exolon:	74 800
Ping Pong:	11 520
Rygar:	97 100
Target Renegade:	148 300
Tetris:	67 160

Martinez + Luke

DO PODUSZKI

War in Middle Earth

Pewien typ ludzi lubi pewien typ pisarzy. Zbiegiem okoliczności spora część redakcji „Top Secret” lubuje się w dziełach Żelaznego, Howarda, Herberta, Tolkiena.

Jesteśmy zgodni co do tego, że najlepszy spośród nich jest Tolkien. Jego dzieła, nie dość, że znane na całym świecie, przedstawiają bardzo dużą wartość nie tylko rozrywkową.

Jest więc naturalne, że temat przerzucony został na komputer. Hobbit znany był już dawno i jest podstawową lekturą jako książka i gra. Władca Pierścieni, najśłynniejsza trylogia świata, nie trafił już do każdego pod postacią gry.

Powodem było to, że opracowana przez firmę Melbourne House „komputerowa adaptacja” była grą tekstową. Jest to, jak wiadomo, najtrudniejsza i najmniej popularna grupa gier.

Niedawno została więc podjęta następną próbą. W efekcie otrzymaliśmy grę strategiczną War in Middle Earth.

Jak wszyscy wiecie, trylogia Tolkiena opowiada o Jedynej Pierścieniu, Władcy Dziewięciu Pierścieni. Ma on szczególną moc i może przyczynić się do zawładnięcia światem przez złe moce. Przypadkiem Pierścienia znajduje się w domu pewnego hobbita i splot okoliczności powoduje, że pierścień musi być zniszczony. Jeden z hobbitów udaje się więc do dalekiej Krainy Ciemności, Mordoru;

gdzie wrzuca Pierścień do bezdennej studni Góry Przeznaczenia.

Jeśli w Lord of the Rings położono nacisk na dokładne odwzorowanie akcji, postaci i sytuacji, zmuszając gracza do naśladowania zapisanej na kartach książki historii, to w War in the Middle Earth ma on całkowicie wolną rękę.

Na ekranie widnieje mapa Krainy Środka, gdzie toczy się akcja opowieści. Poruszając kursorem w kształcie dłoni i wciskając FIRE można uzyskać zbliżenie wybranego fragmentu.

Na mapie zaznaczone są góry, rzeki, drogi, lasy, jeziora, miejscowości, zamki i wieże. Wiele z tych obiektów ma nazwy takie jak w oryginale. Zadaniem gracza jest stoczenie kluczowej walki z Siłami Ciemności i pod jej osłoną doprowadzenie hobbita Froda do Góry Przeznaczenia.

Gra jest typowo strategiczna, polega więc na przemieszczaniu wojsk, wysyłaniu zwiadowców, łączeniu oddziałów, atakowaniu umocnień. Jeśli wywiąże się walka, ukazywane jest z bliska jej pole i można wziąć udział w jej przebiegu, informując poszczególnych wojowników, kogo mają atakować. Oprócz tego, jeśli w wirze walki znajduje się osoba niosąca pierścień, można go użyć do jej ochrony.

Szpieg Gollum, elfy, Galadriela, Drzewiec, Legolas — ich wszystkich spotkacie w Krainie Środka. Gra jest przyjemna i spokojna, odrobinę nużąca. Częste bitwy, zwłaszcza dużych sił, męczą monotonią, nadają jednak pewien smak. Warto zagrać, spróbować swoich sił, zwłaszcza, że gra nie jest szablonowa.

Gen

Firma: Melbourne House
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC



TOP SECRET

Stalowy kadłub myśliwca zbliżał się do lotniska. Opuszczone klapy i wysunięte podwozie nie pozostawiały wątpliwości co do zamiarów samolotu. Już nawet szef lotniska wysyłał na pas ekipę mechaników, by zajęła się maszyną po wylądowaniu...

Udzie ci nie mogli przecież wiedzieć, że myśliwiec miał pełne baki benzyny, świeżą amunicję i rakiety, a lądowanie na tym lotnisku byłoby ostatnią rzeczą, którą ten pilot chciałby w życiu zrobić. Nieczęsto zdarza się bowiem we współczesnym świecie, by żołnierz z własnej woli oddawał się w ręce nieprzyjaciół i nie wykorzystwał szansy do ataku. Pilot skoncentrował swą uwagę na najważniejszych celach. W odległości trzystu metrów od pasa schował podwozie, klapy, zwiększył minimalnie szybkość i odpalił pierwsze pięć rakiet. Trafił idealnie, po centrum dowodzenia została tylko potamana antena,

a i tej z pewnością już nikt nigdy nie użyje.

Teraz kreślił równo i bezwzględnie kropkowane linie, przerywane czasem przez leżące ciała i zniszczone samochody. Gdy myśliwiec był już nad samym lotniskiem, odpalił jeszcze dwie podwieszono pod skrzydłami bomby, które zamieniły pas startowy w istny ziemski księżyc.

To bardzo delikatny opis sytuacji, jakie możesz przeżyć za pomocą proponowanego symulatora. Zrobiony został na trochę innych zasadach niż podobnego rodzaju programy. Nie można zmienić kierunku lotu więcej niż o dziesięć stopni. Podczas skrętu nie zmienia się położenie skrzydeł, które są zawsze idealnie równoległe do linii horyzontalnej. Możesz być pewien, że takie rozwiązanie niezmiernie ułatwia grę i nie potrzeba wielomiesięcznych ćwiczeń, by opanować samolot.

Ciąg silnika zwiększasz wciskając przycisk FIRE i kierując drążek sterowy do przodu, a zmniejszasz ciągnąc joystick do siebie. Rakiety odpalasz krótkim przyciśnięciem FIRE. Atak ten jest skuteczny tylko wtedy, gdy zapalone są obie lampki celownika, znajdujące się w kabinie pilota.

Dalsze umiejscowienie przyrządów:

- **dźwignia ciągu**, po lewej stronie, przy samym krańcu ekranu
- **mapa i radar** — to pierwsze obok dźwigni ciągu, radar znajduje się nad mapą
- **liczniki silników**, pod lampkami celownika, mniej więcej w samym środku panelu
- **„climb” pionowy i poziomy**, po prawej od lampek celowniczych, pod nimi masz licznik wysokości
- **sztuczny horyzont**, w prawym górnym rogu tablicy przyrządów
- **wskaznik paliwa**, na prawo od wysokościomierza
- **podwozie**, pionowa dźwignia w prawym dolnym rogu panelu

Między sztucznym horyzontem a dźwignią podwozia znajduje się rączka umieszczona poziomo, która służy do zrzutu ładunku lub bomby, w zależności od rodzaju misji. Z kolei po lewej stronie radaru masz kierunek widzenia (do przodu lub do tyłu) zmieniany za pomocą klawisza ←. Przycisk **F1** powoduje przerwanie misji, **F3** katapultowanie pilota, **F5** zrzuca ładunek, a **F7** chowa i wypuszcza podwozie.

I jeszcze kilka słów o misjach, jakie udostępni nam gra:



F-18 HORNET

Wyścig zbrojeń pociąga za sobą doskonalenie techniki wojskowych. A najslabszy będzie zawsze człowiek.



Zdjęcia: Commodore

1 — CALIFORNIA, USA, PUSTYNIJA MOJAVE

Lot ćwiczebny, przygotowujący do innych zadań. Po zniszczeniu wszystkich celów lądowanie na symulowanym lotniskowcu.

2 — NIEMCY ZACHODNIE, EUROPA, MORZE BAŁTYCKIE

Sily Paktu Warszawskiego przekraczają linię frontu i zagrażają jednemu z głównych lotnisk. Wyeliminuj przeciwnika, potem międzylądowanie na USS Enterprise i lot na właściwe lotnisko.

3 — PANAMA, AMERYKA ŚRODKOWA, MORZE KARAIBSKIE

Duże sily kubańskie atakują wojska sprzymierzonych. Potrzebne wsparcie dla broniącej się wyspy. Po akcji wyląduj na USS Nimitz i oczekuj na rozkazy.

4 — INDONEZJA, AZJA, OCEAN INDYJSKI

Podczas patrolowania międzynarodowych wód południowej Azji USS Nimitz otrzymuje rozkaz wysłania samolotów, które mają zbombardować wrogą bazę dowództwa. Międzylądowanie na lotnisku w dżungli, gdzie uzupełnisz zapasy paliwa, a na kolejnym lotnisku oczekuj na rozkazy.

5 — ALASKA, USA, MORZE BARENTSA

USS Enterprise został wciągnięty w bitwę z kilkoma MIG-29. Załoga potrzebuje pomocy. Przebij się do niego, tam zostaw ładunek i kontynuuj walkę. Potem całym ciągiem na najbliższe lotnisko i czekaj na dalsze rozkazy.

6 — LIBIA, AFRYKA, MORZE ŚRODZIEMNE

Dowództwo libijskie planuje atak czołgów na jedno z lotnisk. Zniszcz wszystko, co się rusza, zbombarduj bazę amunicyjną wroga i ląduj na USS Enterprise.

7 — IRAN, AZJA, ZATOKA PERSKA

Iran zatopił jeden z amerykańskich tankowców. W odwecie masz zniszczyć irańską tamę. Międzylądowanie w jednej z amerykańskich baz, potem prosto na USS Enterprise.

8 — GRENLANDIA, BIEGUN POŁNOCNY, MORZE ARKTYCZNE

W pobliżu pola podbiegunowego zestrzelono amerykański samolot. Wrogie czołgi, które szukają szczątków maszyny, muszą zostać zniszczone, a załoga powinna otrzymać zrzut. Na końcu czeka cię trudne lądowanie na lodowym lotnisku.

9 — CHILE, AMERYKA POŁUDNIOWA, PACYFIK

USS Nimitz płynie, by wesprzeć buntowników w Chile, którzy rozpoczęli wojnę domową. Katapultuj się, zbombarduj budynek dowodzenia, oczyść powierzchnię z czołgów i wyląduj na USS Enterprise.

10 — CHINY, AZJA, MORZE ŻÓLTE

Wróg przekroczył linię frontu. Zniszcz ich most i wszystkie helikoptery. Po udanej akcji czeka cię ciepły posiłek na USS Nimitz i awans.

Pamiętaj jeszcze o tym, że lądowanie na lotniskowcu jest dużo trudniejsze niż na zwykłym lotnisku. Zmniejsz więc ciąg do 33% (nigdy mniej!), wystaw podwozie i trzymaj się na wysokości około 150 stóp. Gdy zaczniesz rozróżniać już zarysy pokładu, ustaw się prosto i poczekaj, aż znajdziesz się idealnie nad okrętem. Teraz drążek odważnie do przodu i natychmiast po dotknięciu kołami pokładu zacznij wylądować silniki. Kauczukowe liny uchwycą wystający z twojego samolotu hak i utrzymają cię przez kilka sekund w miejscu. To w zupełności wystarczy, aby lądowanie zakończyło się stuprocentowym sukcesem.

Sam więc widzisz, że zadania, jakie przed Tobą stoją, nie są wcale proste. W każdej minucie na całym świecie rozlega się szcęk karabinów, słychać wybuchy bomb, błaganie o litość i widać bezwzględne twarze najemnych morderców. Miliony ludzi walczą ze sobą pragnąc lepszego losu dla siebie i swych dzieci. Taka gra jak F-18 HORNET na nic w praktyce się nie przyda, ale być może uzmysłowi ci fakt istnienia przemocy i beznadziejność wszelkich wojen.

Luke

Firma: Absolute Entertainment
Rok produkcji: 1988
Komputer: Commodore, Amstrad, IBM PC

Card Sharks



Zdjęcia: Commodore



Pokój, w którym stał stolik do gry, był przesycony zapachem potu i dymu papierosowego. Pokerowa rozgrywka osiągnęła właśnie apogeum. Tylko jeden człowiek może wygrać, a trzech pozostałych popelni samobójstwo.

Któryś z graczy spoconą i trzęsącą się ze zdenerwowania ręką wymieniał karty. Powoli odsłaniał kolejne pięć sztywnych kartoników, a wyraz jego

twarzy nie zmienił się ani o jotę. Zimnym i bezwzględny wzrokiem przyglądał się pozostawiającemu partnerom. Oni mieli to już poza sobą i przygotowywali się do ostatecznej licytacji.

Martwą dotąd ciszę zakłócił odgłos wrywanych czeków i chrzęst stalówek po papierze. Wbrew pozorom najdłuższą czynnością nie było wpisywanie nazwiska wystawiającego czek, ale skreślenie odpowiedniej liczby zer, które i tak wyglądały prawie jak kropki.

Zaden z partnerów nie chciał spasować. Co chwilę ktoś przebiegał stawkę, zgłaszając to zachrypiałym i zmęczonym głosem. Szaleństwo trwało by zapewne jeszcze długo, gdyby nie pokerowe zasady twardo określające limit odzywek. Nastąpił moment przełomowy...

Nie, stanowczo nie polecam tego rodzaju rozrywki. Proponuję zamiast

oszukiwania partnerów załadować Card Sharks. Na grę składają się trzy odmiany pokera (oczywiście nie naraz), oczko i kilka innych karcianych gier. Do wyboru masz także sześciu partnerów, którzy są naprawdę bardzo interesujący.

Troje z nich to najwięksi światowi politycy. Potraktowani są dość lekko, z dużym dystansem, co bardzo uatrakcyjnia grę. Okazuje się bowiem, że Pan G. nie umie przeliczyć rubli na dolary i nie wie, która partia jest właścicielem jego pieniędzy. Z kolei Pan R. słucha niewolniczo swojej żony i nie obstawia nigdy według własnego mniemania. Z jego miny wyczytasz jednak wszystko, tak że nawet pomoc pięciu genialnych małżonek na nic by się nie zdała. Dowiadujemy się także, że Pani T. zna cię nie od dzisiaj i przestrzega przed oszukiwaniem. Pozostała trójka, którzy nie lubią wielkiej polityki.

Zasady gry są bardzo proste. Komputer sam analizuje kartę, jaką dostałeś, i ocenia jej wartość. Jeżeli partnerzy spasują, a twoja karta jest nic niewarta, pozostanie ci zrobić to samo. Jeżeli natomiast rozpoczną się licytacja, niezależnie od karty masz wolny wybór. Pamiętaj jednak, że wbrew pozorom czterysta czy pięćset dolarów to wcale nie jest tak dużo pieniędzy i można je bardzo szybko przegrać.

Przed rozdaniem kart każdy z graczy wkłada do puli po jednym dolarze. Następnie można wejść do licytacji **BET** lub spasować **CHECK**. Jeżeli już wcześniej ktoś „wszedł” np. za dziesięć dolarów, możesz wtedy zgodzić się na taką stawkę **CALL**, zwiększyć ją **RAISE** lub rzucić karty **FOLD** i zaczekać do następnego rozdania. W grze w oczko zasady te są zachowane, a oprócz tego pojawia się hasło **DOUBLE**, oznaczające podwojenie stawki, i **SPLIT**, gdzie dobierasz karty do dwóch układów naraz.

Przy odrobinie szczęścia i talentu ogranie przeciwników nie sprawi ci kłopotu. Szybko dojdiesz do tego, na jakich zasadach opiera się ich licytacja i jaką mogą mieć kartę w zależności od tego, co „krzyczą”. Na szczęście nie trzeba oddawać przegranych pieniędzy, a jeśli nawet, to wtyczkę od zasilacza wyjmując się bardzo łatwo.

Luke

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga



Nie czekaj ani sekundy dłużej. Od narodzin Chrystusa minęło 1944 lat, 10 miesięcy i 23 dni, więc czasu miałeś aż nadto. Teraz jedynym wyjściem jest walka.

Przywdziewasz szaty admirała floty amerykańskiej i w pełnej gali udajesz się na wizję lokalną okrętów. Są tylko trzy, ale niewielką liczbę wyrównuje ich jakość.

— pancernik **IOWA**, długość 295 metrów, wyporność 58000 ton

— lotniskowiec **INTREPID**, długość 296 metrów, wyporność 41900 ton

— transportowiec **GENERAL JOHN POPE**, długość 207 metrów, wyporność 20175 ton.

Już na morzu dowiadujesz się, że niecierpliwi dziennikarze roztrzębili na cały świat cel twojej wyprawy, skład floty, kurs i szybkość. Od tej chwili nie zaznasz spokoju, gdyż dowództwo japońskie nie przepuści takiej okazji. W twój rejon wysłano bardzo znaczne siły, z

zadaniem wykrycia i zatopienia wszystkich napotkanych amerykańskich okrętów. A ponieważ siły, którymi dowodzisz, są zupełnie osamotnione bez wsparcia samolotów startujących z lądu masz małe nadzieje na zwycięstwo.

Klawiszem **F1** włączasz kabinę radiotelegrafisty, odbierającego i przekazującego każdy sygnał dotyczący kursu, odczytów radarowych, nagłych zagrożeń, itp.

Przycisk **F3** uruchamia mapę i zarazem nawigatornię. Przed sobą widzisz schematyczny rysunek Zatoki Syjamskiej z zaznaczonymi na niej nieruchomymi flagami. To właśnie one będą twoim głównym celem. Aby skierować się w pożądane miejsce, odpowiednio ustaw kursor i wciśnij przycisk **FIRE**. Pojawi się pierwszy punkt nawigacyjny, do którego popłyną okręty. Zanim to jednak nastąpi, przełącz się na silniki **S** i ustaw całą naprzód, a flota skieruje się do wyznaczonego punktu. Jeśli został on postawiony w złym miejscu, najedź na niego kursorem i wciśnij przycisk **D**. Powinieneś także wiedzieć, że klawisz **R** spowoduje powrót kursora „na statek”, a **SPACE** to wyjście z mapy do sterówki. U dołu ekranu widnieje napis **ELAPSED TIME** oznaczający czas do zakończenia misji oraz **TIME REMAINING** odmierzający upływ godzin od rozpoczęcia wyprawy.

F5 pozwala na sprawdzanie stanu twoich okrętów. Podawane są najważniejsze uszkodzenia, więc przy lotniskowcu jest to np. stan

pasa startowego czy też działek przeciwlotniczych. Nie zachwycaj się jednak zbyt długo wizerunkiem floty, gdyż wróg nie śpi.

F7 spełnia rolę wykonawczą. Za jego pomocą wydajesz polecenia, których trafność zadecyduje o ostatecznym zwycięstwie lub też sprawdzi wytrzymałość amerykańskich okrętów na trudne warunki.

LAUNCH PLANES — jeśli statek przeciwnika zostanie wykryty odpowiednio wcześniej, możesz wykorzystywać samoloty bazujące na lotniskowcu. Gdy pokład jest nie uszkodzony, wyślij trzy do pięciu myśliwców i co najmniej jeden bombowiec, zależnie od tego, jaką posiadasz wprawę w bombardowaniu. W sytuacji, gdy pas startowy nie jest w pełni sprawny, użyj dwóch myśliwców i jednego bombowca.

Po zbliżeniu się do nieprzyjacielskiej jednostki walkę rozpoczynają myśliwce. Ich zadanie polega na unieszkodliwieniu stanowisk karabinów maszynowych, bardzo groźnych dla powolnych bombowców. Bo to właśnie bombowce będą musiały w odpowiednim momencie zaatakować i zakończyć żywot wrogiego statku, na zawsze pograżając go w niebieskiej toni słonych wód Pacyfiku.

MAN LARGE GUNS — konieczne w wypadku, gdy zawiodą samoloty. W obrębie tej funkcji klawisze **F1** i **F3** zmieniają swoje pierwotne funkcje. **F1** włącza na przemian ster i działo. **F3** natomiast służy do ewentualnego wyłączenia celownika optycznego.

MAN ANTI-AIRCRAFT GUNS — są jedynym ratunkiem podczas częstych ataków nieprzyjacielskich samolotów myśliwskich i torpedowych. Pamiętaj o tym, że te drugie

są wielokrotnie niebezpieczniejsze i na nich skup uwagę.

ASSAULT BASE — funkcja używana po bezpośrednim zbliżeniu do wrogiej bazy. Najpierw trzeba zniszczyć jak najwięcej stanowisk artyleryjskich, strzelających często i w dodatku celnie. Mimo że są dobrze ukryte, można je rozpoznać po mgiełce, jaka się unosi po każdym wystrzale.

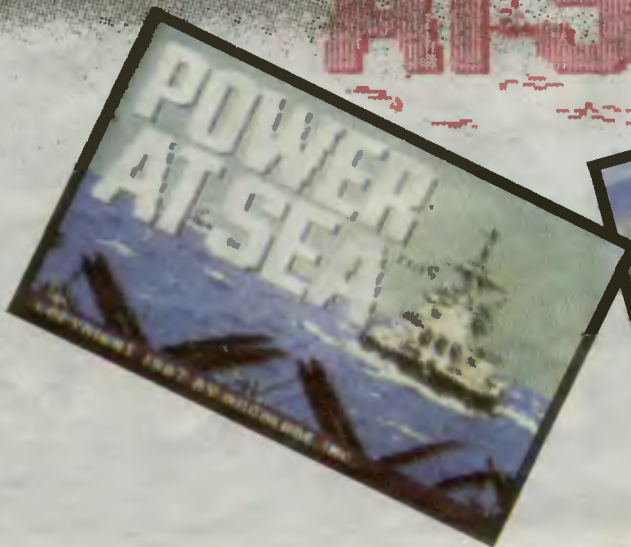
Po uporaniu się z tą przeszkodą pozostaje ci już tylko przeprowadzić desant. Jeśli wykończyłeś więcej niż 80% stanowisk, to wyślij na brzeg 600–700 żołnierzy. W wypadku gdy poszło ci gorzej, to nie żałuj i atakuj pełnym składem!

Możesz mi wierzyć, że 96 godzin, jakie ci dano na ukończenie misji, to bardzo mało. Szczególnie jeśli musisz przez ten czas zatopić trzy pancerniki, zestrzelić około dwudziestu samolotów i zdobyć cztery bazy. Wykorzystaj więc każdą wolną chwilę, umiejętności, jakie posiadasz, i wszystkie joysticki, by zakończyć misję pełnym sukcesem. Nie żałuj benzyny i płyn ciągle całą naprzód, zapominając, że istnieje coś takiego jak prędkość ekonomiczna. Ojczyzna nie może przecież czekać!

Luke

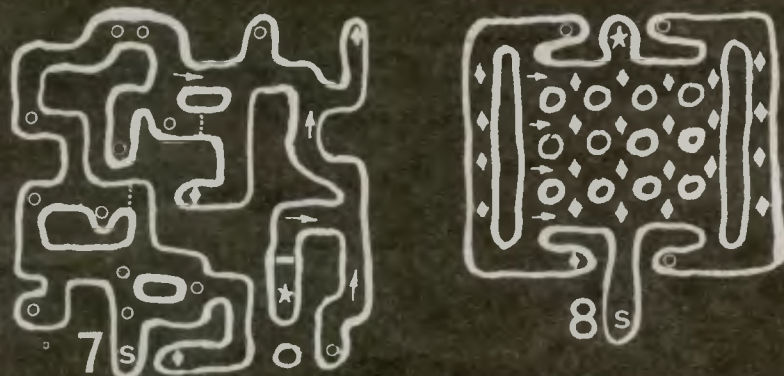
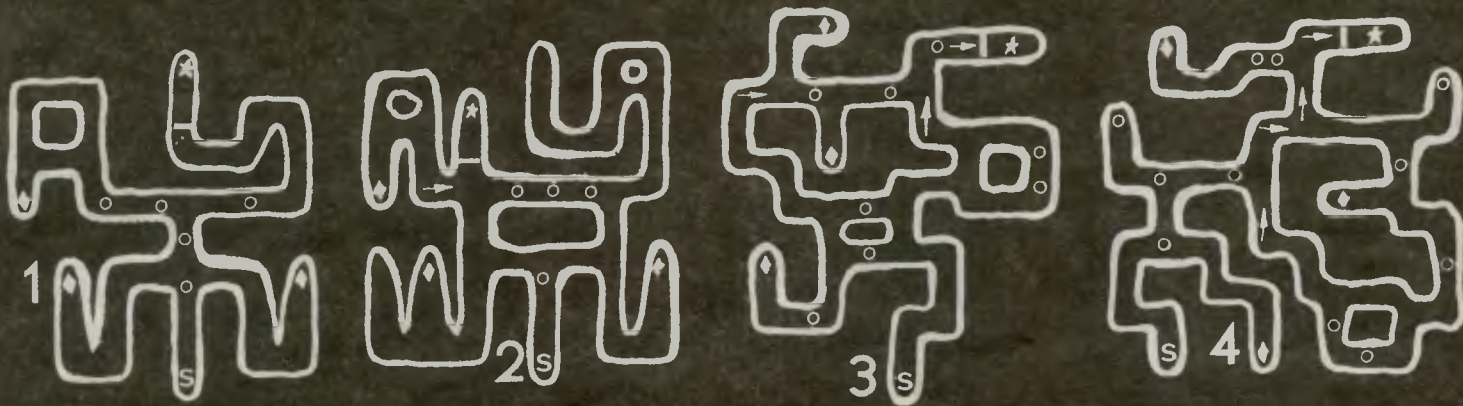
Firma: Accolsde
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore

POWER
ATSEA



Zdjęcia: Commodore

The EIDOLON



	♂	♀	~	♂	~	♂	♀	◆
1	1	3	3	3				1
2	1		3	4			3	1
3	1	5		5		3		1
4			3	6	3			2
5	1			7	3			2
6	1	8		8				2
7	1		3	9	3			3
8				10				
	♂	♀	~	♂	~	♂	♀	◆

LEGENDA:

- — kule ogniste
- ◆ — kryształy
- — zapora
- ... — przeszkoda
- S — start
- — kier. ruchu
- ♂ — mucha Rotofly
- ♀ — Troll
- ~ — ptak Biter
- ♂ — Smok
- ~ — ptak Puffer
- ♂ — gnom Bottleneck
- ♀ — goblin Grep

Nieczęsto się zdarza, by kiepski pomysł i przeciętne wykonanie dały dobrą grę. Szukając dowodów na poparcie tej tezy trafiamy na tytuł The Eidolon. Czy można bowiem powiedzieć cokolwiek dobrego o programie, w którym nie ma nic dobrego? Nie i jeszcze raz nie.

The Eidolon umieszcza nas w nie najnowszym pojeździe, który od dawna powinien już urozmaicać panoramę jakiegoś złomowiska. Odpadające blachy, zniszczone gąsienice, rozklekotany silnik to tylko nieliczne jego wady. Zalet nie wymieniam, bo nie istnieją. Ale mówiąc szczerze, nie mamy wyboru. Zmuszeni jesteśmy załadować do niego nasze zwiędłe ciała i sflaczałe umysły, ruszając na nieciekawą wyprawę w głąb korytarzy Eidolon.

W labiryntach, gdzie przyjdzie nam spędzić tych kilka nudnych godzin, jest niewiele ciekawych zjawisk. Są różnokolo-

rowe kule, przelatujące czasem obok jak natarczywe komary. Jeśli jesteś dostatecznie szybki, to zdołasz je złapać i zatrzymać na przyszłość. Jeśli nie — wyłącz grę i prześpij się kilka godzin.

Kule czerwone po złapaniu zwiększają energię twego pojazdu. Nie ciesz się jednak przedwcześnie, gdyż trafienie taką kulą działa wręcz odwrotnie — zmniejsza potencjał energii. Dokładność jest więc tu ce-

chą mile widzianą, żeby nie powiedzieć pożądaną. Powinieneś też wiedzieć, że jeśli spowodujesz zderzenie dwóch czerwonych kul, to zmieniają się one w jedną o złotej barwie. Złap ją, a uzyskasz dodatkową energię.

Kule zielone zmieniają cechy fizyczne potworów. Nie możesz, niestety, przewidzieć rodzaju zmiany. To, czy będzie ona negatywna czy pozytywna, pozostanie słodką tajemnicą, aż zginiesz. Bo dopóki nie zgi-

niesz, to przecież nadal będzie tajemnicą to, czy zginiesz. Proste, prawda?

Ostatni kolor kul — niebieski. Barwa teoretycznie spokojna i przyjemna. Tak samo zapewne sądził autor tej gry, gdyż celne trafienie nieprzyjaciela tą bronią spowoduje jego skuteczne uspokojenie. Paraliż ten trwa kilka sekund, ale to w zupełności wystarczy. Poza tym złapanie kuli niebieskiej spowolni upływ czasu (czy lubisz filmy puszczane w zwolnionym tempie?).

Na zakończenie warto wspomnieć o smokach. Stwory te ukryte są za barierami. Zniszczenie ich jest możliwe tylko za pomocą klejnotu takiego koloru, jakiego jest dana bariera. Następny problem to zabicie smoka. Kończąca dla niego będzie dawka kilkunastu kul, rzuconych w odpowiedniej kolejności. Jakiej? Chwileczkę, pójdę zapytać brata...

Luke

Firma: Lucasfilm Ltd.
Rok produkcji: 1986
Komputer: Commodore, Atari

Zdjęcie: Atari



TRICKS

TIPS



AQUA SQUAD

Na przesuwającej się informacji wciśnij SYMBOL SHIFT i C a następnie wpisz kolejno liczby: 726549. Nagrodą za to będzie niepokonany ludzik i nieograniczona liczba żyć.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Program należy ładować w następujący sposób: **LOAD ""**: **REM MONTY**. Po wgraniu programu podnieś przedmiot leżący z lewej strony, a Twój Monty stanie się nieśmiertelny i niepokonany.

BEDLAM

Zaraz po straceniu ostatniego życia wciśnij klawisz C. Pojawi się wtedy w miejscu śmierci mając na koncie uzupełnioną liczbę żyć.

BUGGY BOY

Jeśli od mety dzielą Cię już tylko milimetry, a licznik właśnie osiągnął stan 0, to nie przejmuj się i nie rzucaj joysticka. Wystarczy nadal trzymać kierunek *góra*, a samochód rozpędem przebędzie metę.

CHICAGO 30's

Podczas ładowania gry wciśnij klawisz H, a następnie wszystkie przyciski od 1 do 9. Nagrodą za to będzie nieskończona liczba żyć.

COBRA FORCE

Zdefiniowanie klawiszy jako SIMON daje nieograniczoną liczbę żyć

14 EGGHEAD

TOP SECRET

Hasła transporterów: CRASH, SMASH, TOPSA, HAMTE, ZAIZA, AHIZA, ARRGH, RIMZA, MOLNA, RYMAY, DUCKY, QUATY, UGHHH.

FLUFFY, co da Ci nieskończoną liczbę żyć. Możesz poza tym napisać wyraz PHILLIP i Twoje strzały będą odtąd dużo silniejsze.

GEMINI WING

Hasła na poszczególne poziomy:

- 1: THESTART
- 2: EYEPLANT
- 3: WHATWALL
- 4: GOODNITE
- 5: SKULLDUG
- 6: BIGMOUTH
- 7: CREEPISH
- 8: FINALFXS

IRON SOLDIER

Wciśnięcie klawiszy G, A i D daje nieskończoność wszystkiego.

KOSMOS

Podczas gry przejdź do menu, wciśnij SYMBOL SHIFT i K. Metoda ta daje nieskończoną liczbę żyć i wszystkich innych rzeczy.

LED STORM

Kiedy skończy się odliczanie, nabij jeszcze trochę punktów i wciśnij dwa razy BREAK. Ta czynność przerwie skutecznie grę, a po jej ponownym wystartowaniu okaże się, że masz na liczniku 300.000 punktów.

NEW ZEALAND STORY

Na screen'ie tytułowym wpisz słowo

REPTONMANIA

Oto kody dostępu na poszczególne poziomy:

- B: ASP
- C: CROCODILE
- D: EARTHWORM
- E: SEASNAKE
- F: ANEMONE
- G: BASILISK
- H: CEPHALOPOD
- I: ANNELID
- J: LEVIATHAN
- K: OPHIDIAN
- L: KING COBRA

SABOTEUR 2

Idź piętro niżej zbrojowni, zabij strażnika i ustaw się przy najbliższej skrzynce. Skieruj joystick w dół co sprawi, że zejdziesz po niewidocznej dotąd drabince. Wkrótce znajdziesz się w sekretnym pomieszczeniu. Tam podejź do skrzyni i bardzo szybko przekonasz się, że jesteś odporny na ciosy przeciwników.

SANXION

Aby uzyskać nieśmiertelność należy wykonać dwie rzeczy. Najpierw zdefiniuj klawisze jako CHEAT, a następnie wpisz hasło — LYNN.

SHANGHAI WARRIORS

Po osiągnięciu najlepszego wyniku wpisz się jako OUT LAND. Podczas gry każde wciśnięcie przycisku spowoduje odpalenie bomby.

SKATEBALL

Aby uzyskać nieśmiertelność, wystukaj na screen'ie tytułowym napis TIXY.

SPY HUNTER

Jeśli nadlatuje helikopter a Ty akurat nie masz rakiet, nie ma się co przejmować. Gdy zacznie on rzucać bomby, poruszaj się cyklicznie raz w lewo, raz w prawo, itd. Po kilku niecelnych rzutach śmigłowiec odleci a Ty spokojnie pojedziesz dalej.

NONTERRAQUEOUS

Będąc w Basic'u wpisz: **INK 0: BORDER 0: PAPER 7: INVERSE 1: BRIGHT 1:**. Teraz dwa razy wciśnij ENTER i załaduj program przez **LOAD ""**. Ekran tytułowy będzie wyglądał trochę dziwnie, lecz przeciwnicy z gry znikną z pewnością.

PASSING SHOT

Jeśli w grze pojedynczej serwujesz z prawej strony, to masz szansę wykonać serw nie do odbioru. W tym celu podrzuci piłkę i w odpowiednim momencie przesun joystick w lewo. Piłka wpadnie w sam róg kortu nie dając przeciwnikowi żadnych szans.

POWER AT SEA

Po zaliczeniu drugiej bazy nie kieruj się pochopnie w kierunku trzeciej, teoretycznie ostatniej. W zatoce w prawym górnym rogu znajduje się bowiem jeszcze jedna baza, dobrze ukryta przed wzrokiem postronnych obserwatorów, a której zniszczenie jest dużo lepiej punktowane niż poprzednich.

RENEGADE III

Kiedy Twoja energia jest już na wyczerpaniu, przykleknij i ciosem pięści w lewą stronę uderz dowolnego przeciwnika leżącego na ziemi. Podobnie zrób po obróceniu się w prawą stronę. Od tej chwili będziesz naprawdę nieśmiertelny.

Zdefiniuj klawisze jako TRONIC a uzyskasz nieskończoność żyć.

STAR WARS

Gdy znajdziesz się w tunelu prowadzącym do generatora, wciśnij naraz kombinację klawiszy SPACE, S, D, F i G. Ramka ekranu stanie się wtedy zielona a Ty będziesz mógł wylecieć poza tunel. Tam wciśnij naraz klawisze SPACE, Y, U, I i O. Ramka stanie się różowa. Leć dalej poza tunelem, aż ukaże się napis EXHAUST PORT. Wtedy szybko wróć z powrotem do tunelu, dobrze przymierz i strzel w widoczną dziurę.

SUPERKID

Jeśli chcesz mieć nieskończoność wszystkiego to wciśnij klawisze G, D i F

TASK FORCE

Zdefiniuj klawisze jako CHEAT a następnie ustal je według własnego mniemania. Sposób ten daje nieskończoną liczbę żyć.

TARGET RENEGADE

Graj tak długo, aż uzyskasz najlepszy wynik. Podczas wpisywania go, wciśnij CAPS SHIFT i 0 tyle razy, by trzy wpisy zapętniły się kodem C/S. Wciśnij następnie ENTER i zacznij grać. Ekran będzie wydawał się Ci trochę pomieszany, ale po chwili wszystko wróci do normy, oprócz liczby żyć, która stanie się nieskończona.

THE THREE MUSKETEERS

Jeśli nie potrafisz skłonić pana Trevilles aby dał Ci pozwolenie opuszczenia Paryża dla czterech osób to nie przejmuj się. Zawsze można przecieć jakoś oszukać strażnika...

TRANTOR

Oto kody żądane przez komputer: KEMPSTON, JOYSTICK, SPECTRUM, SOFTWARE, KEYBOARD, COMPUTER, CASSETTE, SINCLAIR, GRAPHICS, HARDWARE, TERMINAL, PRINTERS, CONTROLS, WARGAMES, WARRIORS, MEGAGAME

VIXEN

Pokręć się chwilę czekając, by licznik czasu wyzerował się a następnie zaczął biec od 255. Wtedy pozostaje już tylko cieszyć się olbrzymim bonusem.



Niepozorny Azjata. Mistrz wschodnich sztuk walki. Na jego nazwisku zarobiono miliony dolarów. Zaginął w tajemniczych okolicznościach.

Zdjęcie: IBM (Hercules)



Już

tylko wysoki kamienny mur oddzielał go od klasztoru. Starał się nie myśleć, co spotka go za nim. Jego mózg rozpracowywał tylko najbliższe niebezpieczeństwa i przeszkody. Taki sposób działania dał mu

możliwość zbliżenia się do celu — olbrzymiej posiadłości shoguna Mirjiu. Ten bezwzględny człowiek uwięził filozofa, wielkiego mistrza, doktora Hiao-Pin, który opracowywał cudowny lek na nieśmiertelność. Najgorsze było jednak to, że profesor podczas porwania miał przy sobie bezcenną księgę czarów i zaklęć, przy której pomocy okrutny shogun mógłby zawładnąć całym światem, a korzystając z wiedzy profesora zapewnić sobie nieśmiertelność. Lee został wybrany przez Radę jako człowiek bardzo sprawny fizycznie i przygotowany do różnych niebezpiecznych sytuacji.

Mur nie był dla niego zbyt wielką przeszkodą. Wgłębienia stanowiły pewne oparcie dla rąk i nóg, więc po chwili Lee dotknął stopami twardego podłoża wielkiej komnaty. Dźwięk, jaki wydały przy tym jego specjalnie utwardzone buty, przypominał wystrzał armatni. Zdawał sobie sprawę, że za chwilę czeka go spotkanie z niezbyt sympatycznymi strażnikami...

Po chwili Bruce Lee znalazł się w olbrzymim klasztorze. Składał się on z kilkudziesięciu komnat, w większości przedzielonych wielkimi płytami uniemożliwiającymi przejście. Jedynym sposobem na ich usunięcie jest zebranie wszystkich lampionów znajdujących się w danej komnacie, lub systemie komnat.

Poruszanie się po pokojach jest możliwe dzięki licznym platformom, ruchomym drabinom

kom lub linom. Pamiętaj jednak, że należy je przedtem uruchomić, gdyż są zamrożone. Bardzo niebezpieczne są dla ciebie trujące opary, unoszące się w niektórych miejscach. Emitują je w równych odstępach czasu specjalne rurki umieszczone w ścianach. Radzę ci także uważać na miecze wystające z podłogi, latające pociski, spadające kamienie lub wybuchające miny. Wszystkie te urządzenia mogą szybko zakończyć twoją misję.

Dwie postacie, które biegną w twoją stronę, to szybki, czarny Ninja z mieczem oraz gruby karateka, bez broni. Mimo ich niewątpliwych umiejętności nie są zbyt trudni do pokonania. Czasem nawet zaczynają walczyć między sobą — wykorzystaj to. Niekiedy znajdziesz się na wysokiej platformie, gdzie nie dostanie się żaden z twoich przeciwników — nie mogą oni chodzić po drabinkach. Niestety, zabicie strażnika daje tylko chwilowy efekt; twój wróg pojawia się po kilkunastu sekundach z nowym zapasem sił.

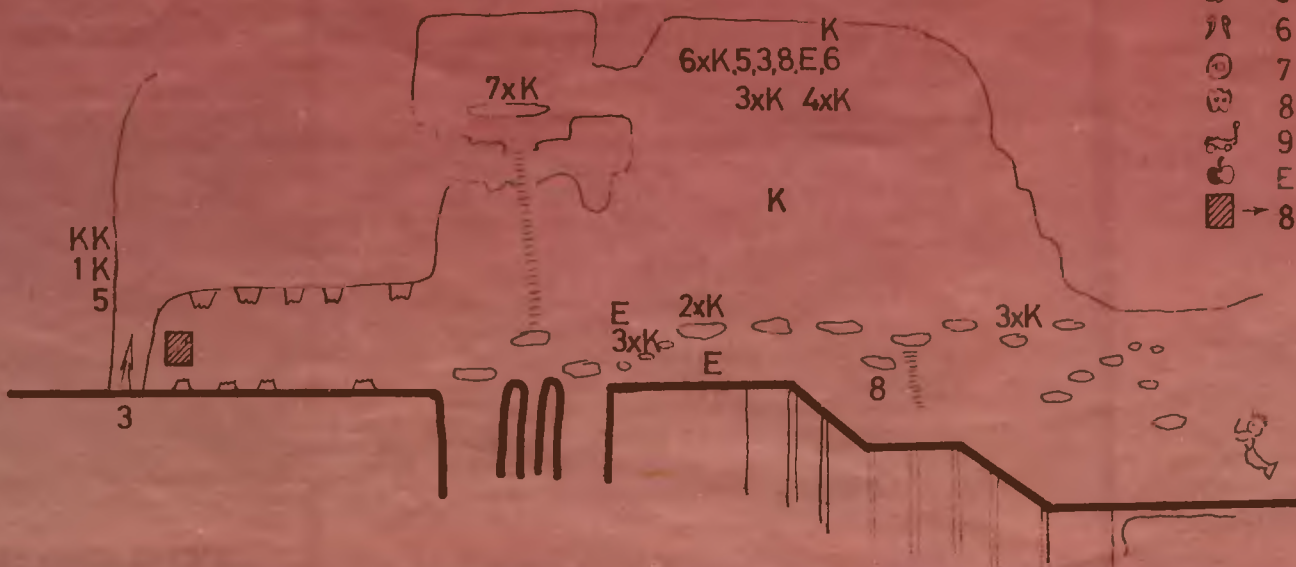
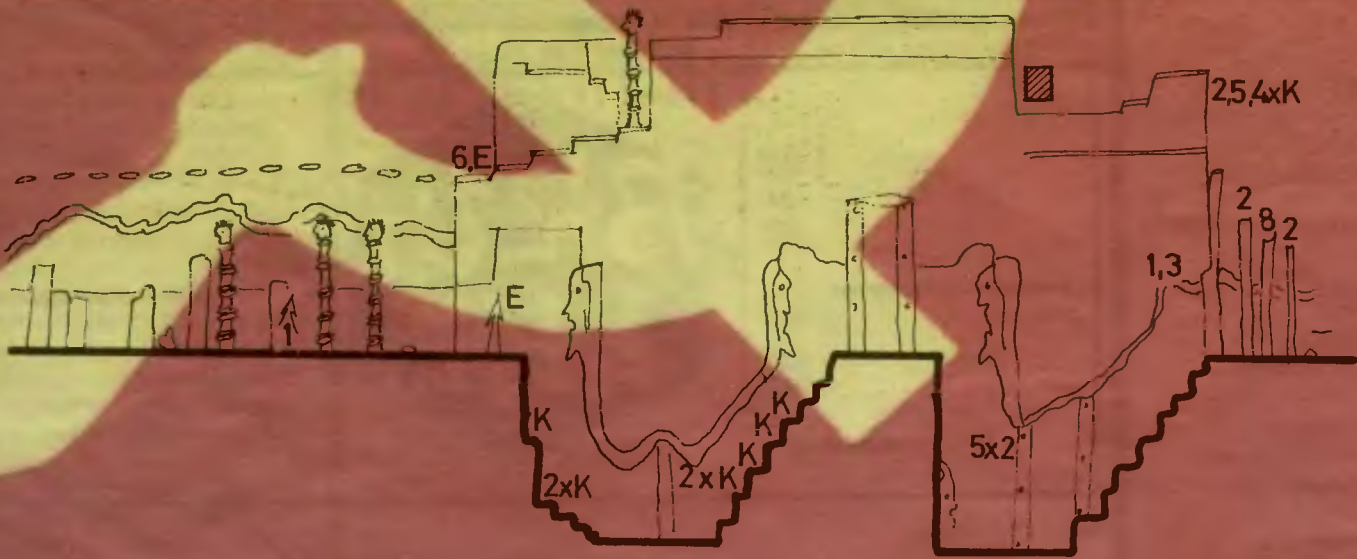
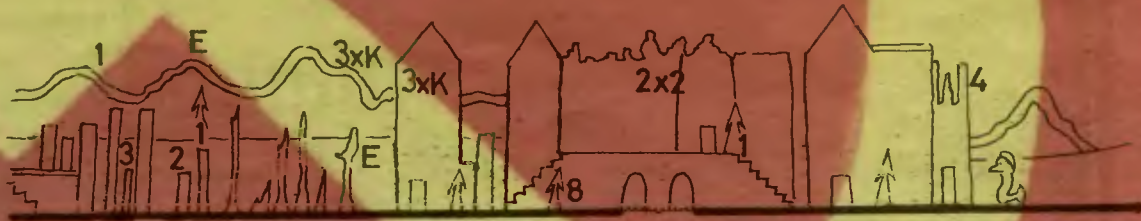
Sam program daje możliwość gry na dwa liczniki, a także walki z drugim graczem. Jeden jest wtedy legendarnym Bruce'em Lee, który musi wykonać swoją misję: uratować profesora i odzyskać skradzioną księgę; drugi z graczy wciela się w postać jednego ze strażników i stara się jak najskuteczniej przeszkadzać lub pomagać Bruce'owi.

Na zakończenie dodam, że gra ta jest tak stara, że zapomnieli o niej już najstarsi gracze i prawdopodobnie nawet sam producent.

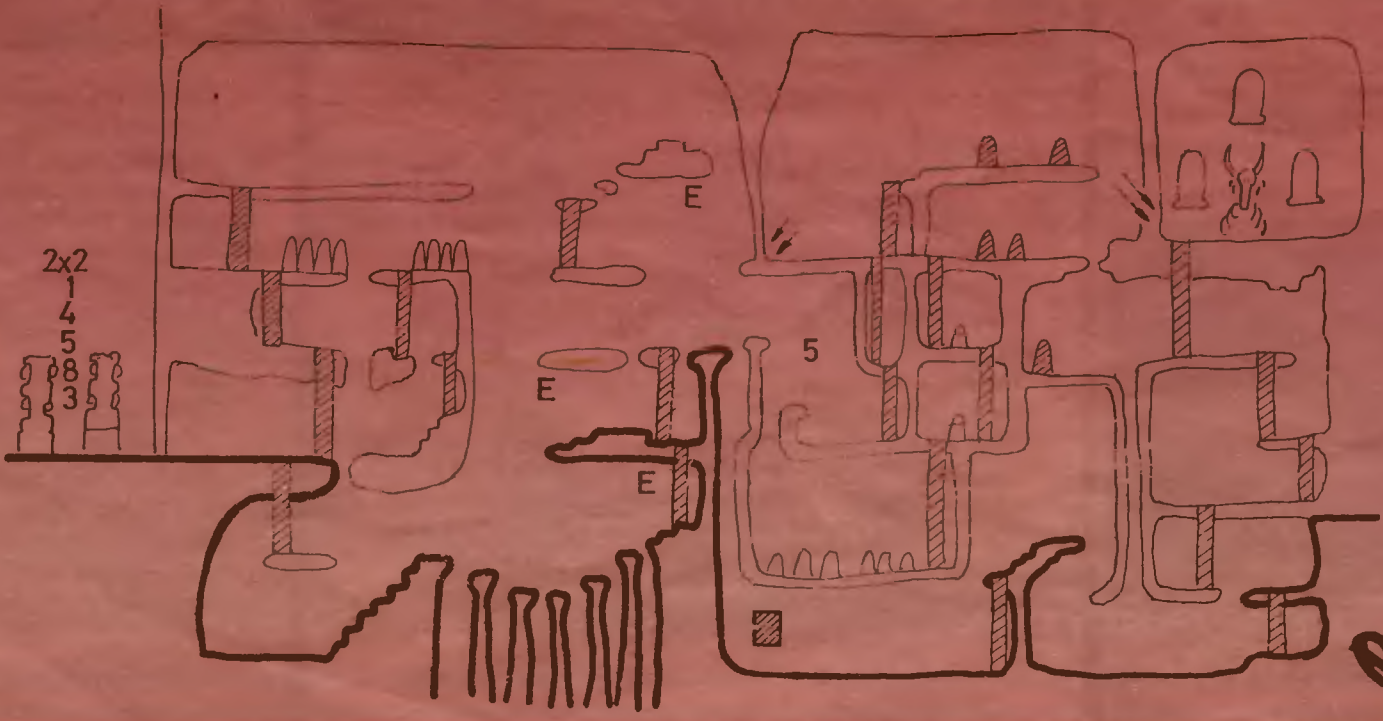
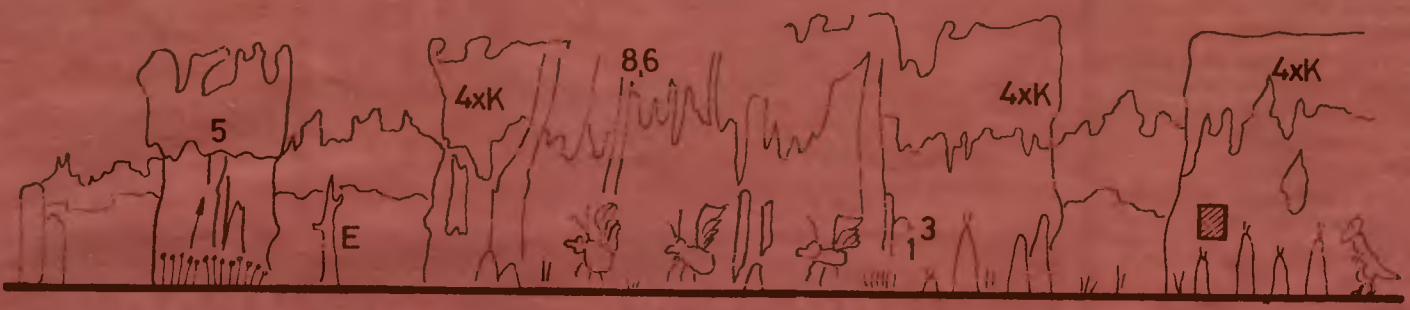
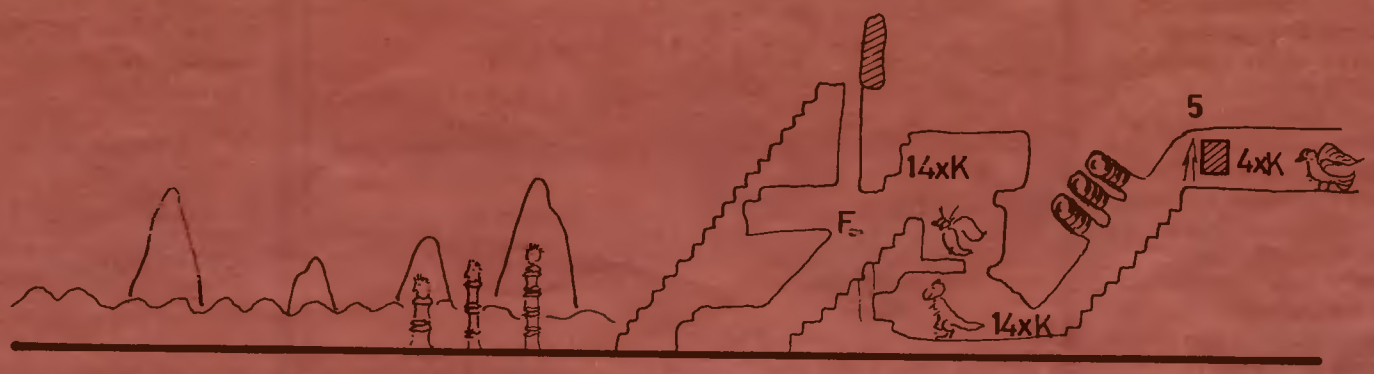
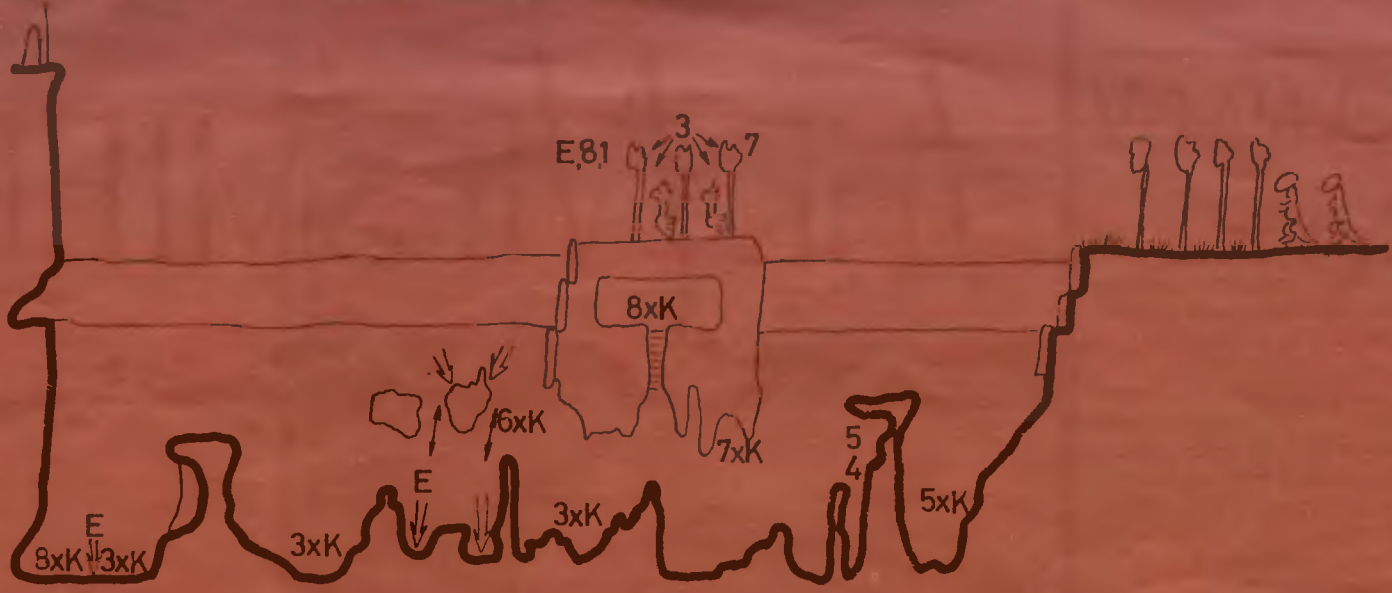
Luke

Firma: Datasoft + Linda Lee
Rok produkcji: 1985
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, IBM PC

KARNOV



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- E
- 8



Page Aug '90

KARNOV

Co to za gruby Rusek, pijaczyna w czerwonych kalesonach? Czy to nie Lipkin, ten utracjusz i obibok? Nie, to Karnov, najgroźniejszy z nich wszystkich. Patrz, jaką ma wnerwioną minę. Pewnie znów przegrał w karty. Lepiej zejść mu z drogi. Kto wie, jakie czary odprawia i kogo zechce nimi potraktować.

Karnov szedł powoli, zgrzytając zębami. Rzeczywiście przegrał w karty, i to z nie byle kim. Przegrał z samym Wujkowem, którego bali się wszyscy tak mocno, jak dobroduszenie brzmiało jego nazwisko. A wszystko działo się daleko w Nuczeście, we wsi Dorobiewo.

Karnov nie był zadowolony. Przegrał koszulę i teraz wiatr rozwiewa włosy na jego torsie. Obwisłe od piwa brzuszysko ciepłe się i prawie objęła mu kolana. Przegrał też sandały i teraz czuje stopami żwir zmieszany z kozim nawozem.

A najgorsze było to, że Wujkow kazał mu iść w góry i odzyskać zastawione u Sączkiny świecidelka. Kto przy zdrowych zmysłach wypowie to imię? Karnov musiał zrobić coś stokrotnie gorszego.

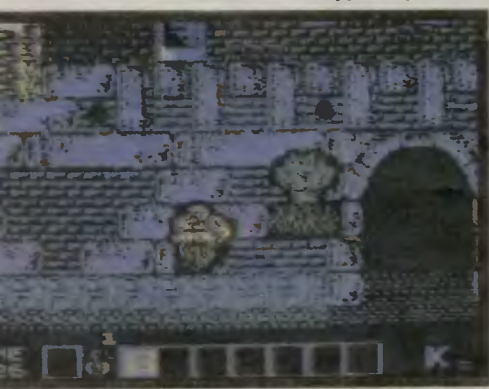
Pójdiesz więc i pomożesz mu. Oto wskazówki:
 — możesz iść górą lub dołem,
 — podświetlonej ikony używasz wciskając Y,
 — znajdziesz: buty do skakania, bombę do wysadzania, drabinę do wspinania się, bumerang i płomień do obrony, skrzydła do latania, czepek do pływania, maskę do wykrywania ikon i wózek do jeżdżenia,
 — miejsca na mapie połączone strzałkami dają takie same przedmioty.

Jeśli skończysz tę grę, będą kłaniał ci się na ulicy, gdyż jesteś Królem Wytrwałości.

Waldie

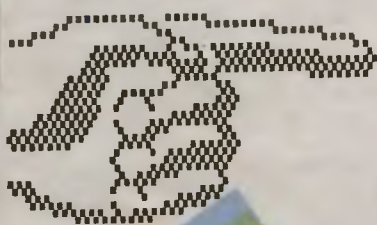
Firma: Electric Dreams
 Rok produkcji: 1988
 Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST

Zdjęcie: Spectrum



TOP SECRET

THE NIEŚMIERTE



Spectrum:

Beyond the Ice P.
 — 38279,0

Bosconian — 33066,255

Buggy Boy — 39086,0

Cybernoid
 — 36687,0:31818,0

Gemini Wing
 — 41740,24:40076,0

Ghosts'N Goblins
 — 36083,0

Gunfighter — 65535,0

Hysteria — 44527,201

Mask III
 — 46045,58:47778,58
 49872,58:45589,201

Masters of the U.
 — 42173,0:51406,0

Mickey Mouse
 — 40873,0:40012,0
 40091,0:40114,0

Moon Alert
 — 39754,0:42654,195

Mutant Monty — 54933,0

Nebulus — 32921,0

Overlander
 — 27320,0:27296,0:61422,0

Pacland — 35141,0

Psycho Soldier
 — 40123,0

Rebel Squad — 46840,255

Skate Crazy
 — 46473,201:42646,126
 46409,201

Sceptre of Bagh.
 — 59858,0

Stormlord
 — 58105,0:56877,0:34650,0

Tank Command
 — 65535,0

Trantor
 — 54236,0:56596,0

Xecutor
 — 47216,201:47320,201



Action Biker:
 4B.45.53.3A.35 zamienić na
 4B.45.53.3A.FF

Arkanoid:
 CE.F4.31.A9.00 zamienić na
 EA.EA.EA.A9.00

Ghost Chaser:
 CE.D3.27.A9 na
 EA.EA.EA.A9 oraz
 CE.D4.27.A9 na
 EA.EA.EA.A9

Green Beret:
 CE.CC.06.A9.FF na
 EA.EA.EA.A9.FF

JetSet Willy:
 10.52.CE.F3.46.AD na
 10.52.EA.EA.EA.AD

Super Pacman:
 CE.F6.05.A9 zamienić na
 EA.EA.EA.A9

Zybox:
 CE.7F.3C zamienić na
 AD.7F.3C

Adventures — Droga Prze

The Gremlins:

- aparatem fotograficznym zabijaj Gremliny,
- podpal kino po włączeniu projektora,
- połącz mniejszą rurkę (sklep) z większą (odetnij z baru) taśmą izolacyjną,
- zespawaj pług: OPEN VALVE.LIGHT TORCH.WELD SNOW.CLOSE VALVE,
- wypuść Gizmo przy otwo-

- rze klimatyzacyjnym; otwórz drzwi,
- wypuść wodę z basenu, ale nie wypłynie cała,
- drabiną wyjdź na dach, jeśli będą cię gonić.

Robin of Sherwood:

- by wyjść z lochu: GO ON PRISONER.TAKE FOOT.STRANGLE GUARD. SEARCH GUARD.TAKE SWORD.OPEN BOLD.OPEN GRATING,

- uciekaj do lasu przez okno komnaty Marion,
- zaopatrzyć się w broń u Herne'a pod wodospadem,
- walczyć z Willem, aż go pokonasz, wtedy przystanie do ciebie,
- przeszukaj jeżdżącą po lesie bryczkę,
- idź na turniej i wygraj Srebrną Strzałę. Zdązysz uciec bramą,
- w dziupli przy wiosce znajdziesz klejnot,
- drugi klejnot jest w oku posągu przed zamkiem złego,

Commodore
AMIGA

Cabal:

10 DIM CODE%(255)

20 FOR N=0 TO 41: READ
A\$: A=VAL ("&H"+A\$)

30 CODE%(N)=A: NEXT N:
ST=VARPTR(CODE%(0))

40 CALL ST
100 DATA 2078,0004,41E8,
0022,43FA,0016,2149,
000C

110 DATA 7200,7017,D258,
51C8,FFFC,4641,3081,
4E75

120 DATA 202E,FE3A,41FA,
002E,2080,41FA,0014,
43F8

130 DATA 0300,2D49,FE3A,
700F,22D8,51C8,FFFC,
4E75

140 DATA 0CA9,0003,C000,
0028,6608,33FC,4A28,
0003

150 DATA 7C56,4EF9

Po wpisaniu programu, nagraniu i wystartowaniu włóż do stacji dyskietkę z Cabalem i restartuj (CTRL/A/A.). Uzyskasz nieśmiertelność.

Mękę

- zabij go Srebrną Strzałą i uwolnij Marion,
- nie błądź po lesie.

Lord of the Rings:

- kopalnie Morii przejdiesz następująco: SAY DOOR "FRIEND".E.U.E.E.E.D.D.W.D.S.D.rozwal drzwi.E.U.wejdz do pomieszczenia z księżą, czekaj na atak Orców.E.E.D.W.S.D.S.S.D.i do znudzenia E.



The Three Musketeers

Historia zaczyna się w Paryżu, gdzie królowa Anna Austriaczka ma sekretne spotkanie z angielskim ministrem, Lordem Duke'em. Anna, w dowód miłości, podarowuje lordowi szkatułkę z dwudziestoma diamentami, które dostała w prezencie od swojego przysiężnego męża, króla Francji Louisa XIII. Kardynał Richelieu dowiaduje się o tym od jednego ze swych szpiegów i postanawia upokorzyć Annę przed królem, a także skompromitować Duke'a. W tym celu namawia króla, aby wyprawił bal i nakazał Annie założyć naszyjnik z diamentów, które podarowała lordowi.

Anna dowiaduje się o planie kardynała i decyduje się na prawie samobójczy krok.

wiem wszechwładnego kardynała, jego liczną armię, a także mnóstwo niesprzyjających wydarzeń, które spotkają cię z pewnością po drodze. Jeśli więc już zaczniesz — to nie masz wyjścia, musisz wygrać albo zginąć.

Najpierw powinieneś uspokoić Konstancję, utwierdzić ją w przekonaniu o twojej miłości i wydstać od niej list, który przyda ci się w rozmowie z panem Trevilles. Człowiek ten bowiem zarządza garnizonami muskietierów w całym Paryżu i bez jego zgody nie będziesz mógł wyjechać. Daj mu więc zdobyty wcześniej list, a także przysięgnij na honor, że twoja misja nie zagrazi interesom Francji. Postaraj się także o pozwolenie wyjazdu dla twoich towarzyszy: Athosa, Porthosa i Aramis.

Gdy to załatwisz, udaj się na poszukiwanie przyjaciół. Athosa znajdziesz w karczmie, gdzie wysącza kolejną butelczynę.

drogę. Przy bramie wjazdowej okaż papiery otrzymane od pana Trevilles i galopem na północ, w stronę Anglii.

Po długiej i męczącej jeździe docierasz wreszcie do niewielkiej karczmy. Zsiadasz z konia i wchodzisz do środka. Zanim jednak zdążyś cokolwiek zrobić, doskoczy do ciebie nieznajomy mężczyzna i krzyknie: „pij za zdrowie kardynała, jedynego i wspaniałego pana Francji!” Człowiek ten jest na tyle pijany, że nic nie da sobie wytłumaczyć. Masz jednak eksperta od rozwiązywania takich nieprzyjemnych sytuacji — Porthosa. Poproś, by załatwił tę sprawę i dogonił cię po drodze. Zawołaj obu pozostałych panów i ruszaj w dalszą drogę.

Myszę, że nie ma sensu opisywać kolejnych przeszkód i niespodzianek. Tylko od ciebie i twoich umiejętności zależy, czy wykorzystasz daną szansę i ukończysz pre-



Zdjęcia: Commodore

Zwiera się swojej przyjaciółce Konstancji i błaga ją o pomoc. Szczęśliwie Konstancja zna człowieka, który zaryzykuje swoje życie dla dobra królowej i uda się do Anglii, by odzyskać bezcenne klejnoty. Młodzieńcem tym jest D'Artagnan, po uszy zakochany w Konstancji i dla dobra jej pani gotów zrobić wszystko. Bez chwili wahania decyduje się na niebezpieczną wyprawę...

Ten wstęp nie pozostawia nawet cienia wątpliwości. Mając do dyspozycji tylko trzech przyjaciół — muskietierów, będziesz musiał uratować Annę Austriaczkę z opresji, jaką zgłotał jej kardynał. Zastanów się jednak dobrze. Przeciwno sobie masz bo-

zostawiając cię. Nie jest to trudne, wystarczy zastanowić się nad każdym posunięciem, a wszystko skończy się dobrze. Dla pewności możesz obejrzeć film, nakręcony na podstawie powieści Alexandra Dumasa. Powinieneś także uważnie przeczytać wstęp do gry, który dość dokładnie charakteryzuje głównych bohaterów, nie pozostawiając im w ten sposób nawet cienia szansy na wygranie z tobą.

Luke

Firma: Computer Novels
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST

Commodore,

19

S.O.S

Jestem posiadaczem komputera Atari 800XL i magnetofonu. Poszukuję gier TOP GUN, F-15 STRIKE EAGLE, BARBARIAN oraz HOBBIT. Proszę także o informację, jak wejść do skarbcza w grze MONTEZUMA's REVENGE. **Szwagierczak Marcin, ul. Cicha 7 m 5, 21-100 Lubartów**

Czy są następujące gry w wersji na Commodore 16: BAT MAN, ROBOCOP, COMMANDO, PLATOON, SABOTEUR, ZORRO i BRUCE LEE? Bardzo proszę o pomoc. **Krzysztof Remiszewski, ul. Wiśniowa 1, 76-231 Daminica, woj. śląskie**

Bardzo proszę o dokładny opis gry SILENT SERVICE, nie bardzo wiem o co w niej chodzi. W zamian oferuję opisy do wielu gier. **Wyborski Witold, ul. Różycyńskiego 8 m 15, 41-400 Mysłowice, woj. kieleckie**

Szukam gier PHOENIX, COMMANDO na Atari. W zamian oddam wiele innych gier. **Svatopluk Halada, Vrchlické'ho 182, 41-117 Libochovice CSSR**

W zamian za gry WINTER GAMES, BARBARIAN, SILENT SERVICE i UNIVERSAL HERO oddam MOON PATROL, RIVER RAID, Mr. ROBOT lub inne. Jestem posiadaczem Atari 800XL. **Adam Mąkiewicz, ul. Stowiańska 39, 64-140 Włoszakowice**

Proszę o pomoc w grach BEACH HEAD II, SABOTEUR II, GHOSTBUSTERS, THE GOONIES i PORSHE 911 w wersji na ZX Spectrum. W zamian opisy do wielu innych gier. **Rafał Marek, ul. Lenartowicza 21 m 1, 43-300 Bielsko Biała**

Od dawna poszukuję następujących gier GRYZOR, UNIVERSAL HERO, THE TRAIN na Atari 65XE z magnetofonem. Za pomoc w uzyskaniu tych gier oddam COMMANDO II, GYRUS, ZYBEX oraz JECK BOCK JACK. **Mariusz Leśniak, ul. Boh. Westerplatte 27 m 9, 38-400 Krosno**

Posiadam komputer Sharp MZ-700. Poszukuję nieśmiertelności do gier LAND ESCAPE, GALAXIDS, CANON BILL. **Jacek Kurak, ul. Krasickiego 1 m 54, 41-600 Świątobłocławice**

Nie wiem, jak wystartować w grze SOLO FLIGHT. Poszukuję także gier BMX SIMULATOR+, HIMERA. **Łukasz Gędziorowski, ul. Chabrowa 64 m 9, 81-079 Gdynia**

Opis do gry BARBARIAN i nieśmiertelności do gier DRACONUS i ARKANOID i wymienię na inne nieśmiertelności. **Marcin Baron, ul. Lwowska 67 m 68, 33-100 Tarnów, tel. 21-13-78**

Poszukuję następujących gier na Atari w wersji kasetowej ACE OF ACES, BARBARIAN, SOLO FLIGHT, SUPER HUEY i THE DALLAS QUEST. **Andrzej Bujak, ul. 12-go Maja 209 m 10, 84-200 Wejherowo**

Czy ktoś z czytelników „Bajtka” posiada gry BARBARIAN I, POLICE QUEST, KING'S QUEST i MOUSE TRAP na Atari z magnetofonem? **Wojciech Piatek, ul. Reymonta 87 m 2, 46-100 Namysłów, woj. opolskie**

Pilnie szukam opisu gry JET SET WILLY na Spectrum. **Przemysław Krzeniewski, oś. 1000-lecia 4 m 15, 47-300 Krapkowiec**

Bardzo proszę o przysłanie mi gier i opisów do TIGERS IN THE SNOW, NATO COMMANDER, BARBARIAN i BATTLE OF BRITAIN. Posiadam komputer Commodore 64. **Paweł Piszczczyk, ul. Wąska 11 m 3, 57-200 Ziębice**

Szukam programów OPEN OPEN i MONS 3, a także gier MONTY MOLE, SORCERY i PUSZKA PANDORY. Mam Spectrum+. **Dawid Ciechanowicz, ul. Chociszewskiego 1 m 2, 80-376 Gdansk**

Jak grać w gry COMMANDO i RAMBO? Poszukuję także opisów do gier JAMES BOND, TARZAN, BARBARIAN. **Wojciech Tomaszewski, ul. Konopnicka 15 m 8, 59-200 Ząbkowice Śląskie, woj. wałbrzyskie**

Poszukuję opisu do programu WATSON na Atari 130XE. W zamian odstąpię wiele innych opisów. **Marek Trepka, ul. Klarysewska 16, 02-923 Warszawa**

Bardzo proszę o opisy do gier YOGI BEAR, FAST DEMO i TREASURE ISLAND. Mam Commodore 64. **Marcin Zaczynski, ul. Augusta 4 m 15, 34-600 Limanowa**

Battle Chess

Do dziś nie można orzec, który szachista w dziejach był najlepszy.

Pierwsze 24 posunięcia można rozegrać na więcej sposobów, niż jest atomów we Wszechświecie.



Na

plaskowyzu zapadła cisza. Wrogie oddziały stanęły na pozycjach wyjściowych do ataku. W blasku porannego słońca ich stalowe zbroje błyszcząły jak czyste złoto. Potężne, wspaniałe rzeźbione hełmy zakrywały głowy i pozbawiały ich właścicieli ludzkiego wyrazu.

W pierwszym rzędzie ustawiły się piony. Doskonale wyszkoleni żołnierze, siłni i zręczni. Ich zadanie polegało na stworzeniu muru, który zatrzyma napór lekkich figur przeciwnika i będzie stanowił ochronę dla króla, bezbronnego i najważniejszego. On to bowiem był celem wojsk nieprzyjacielskich i śmierć władcy z pewnością zakończyłaby bitwę.

U boku króla przeżył swoją sylwetkę hetman, drugi co do ważności w armii. Posępny wzrokiem spoglądał na szeregi przeciwników i obmyślał plan najskuteczniejszego ataku. Na głowie miał magiczną czapkę, mogącą spalić na proch każdego przeciwnika, więc nie odczuwał ani lęku, ani tym bardziej współczucia.

Lekkie figury nie mogły się już doczekać rozpoczęcia walki. Bliźniacze konie wraz

z jeźdźcami chciały ruszać od razu. W przeciwieństwie do wszystkich innych figur dla nich równy szereg pionów nie był przeszkodą. Konie mogły wskoczyć wszędzie, ale jeźdźcy nigdy nie zapominali o mądrej zasadzie, że wyskoczyć cało jest już dużo trudniej.

Wsparciem dla skoczków były gońce, starsi bracia pionów. W sytuacjach zagrożenia będą bronić flanki, ponieważ tam piony są bezbronne. Do ich strzeżenia wyznaczono także wieże, broń siejącą śmierć i zniszczenie. Każda z nich odpowiada wartością skoczkowi i gońcowi, lecz jest mniej od nich ruchliwa.

Gdy jednak na jednej linii staną dwie bratnie wieże, tylko perfekcyjny obrońca może sobie z nimi poradzić.

Pole walki podzielono na białe i czarne kwadraty, po osiem wszędy i wzdłuż. Zasady ustalone przez przeciwników były bardzo proste. Piony poruszały się tylko do przodu (w pierwszym ruchu o jedno lub o dwa pola, w każdym następnym tylko o jedno pole), a bity na skos. Wieże mogły się przemieszczać o dowolną liczbę pól w czterech podstawowych kierunkach. Konie skakały o trzy pola, np. dwa do przodu i jedno w prawo lub w lewo. Gońcom pozostawiono swobodę ruchu po polach koloru, na którym stały przed bitwą. Hetman dostał prawa takie jak wieża i gońiec. Król otrzymał prawo do ruchu o jedno pole w każdym możliwym kierunku. Dodatkowo zezwolono mu na rosadę, tzn. po wyjściu lekkich figur w pole może on przejść naraz o dwa pola w stronę jednej z wież, jednocześnie przestawiając ją na

swoją drugą stronę. Postanowiono jednak, że rosada może zająć tylko między figurami, które nie wykonały jeszcze ruchu i nie są pod bezpośrednim zagrożeniem przeciwnika.

Bitwa rozpoczęła się...

A kto ją wygrał, tego nie wiadomo. Nie odkryto także, gdzie i kiedy stychać było szcęk mieczy i jęki konających. Nie dowiedziano się, kim byli dowódcy poszczególnych oddziałów i jakiej byli narodowości.

Wiadomo natomiast jedno. Najnowszy produkt firmy Interplay daje okazję przeżyć prawdziwą szachową bitwę! Autorzy nadali figurom ludzkie kształty, uzbroili je i tchnęli w nie życie.

Do dyspozycji dano nam opcje dyskowe, czyli nagrywanie i odtwarzanie kolejnych części partii. Pomyłka nie jest tragiczna, gdyż błędny ruch można zawsze cofnąć (**Take Back**), a nawet nakazać komputerowi pokazanie najlepszego w danej sytuacji posunięcia (**Suggest Move**). Pamiętać musisz jednak, że maszyna też czasem oszukuje i wciąga cię w pułapkę, zdaj się więc raczej na własne umiejętności. Już po zakończeniu gry do dyspozycji pozostaje opcja (**Replay**) odtwarzająca przebieg partii od pierwszego do ostatniego ruchu. Poza tym możesz według własnego uznania zarządzać dźwiękiem (**Sound On/Off**), poziomem gry (**0-6**), kolorami.

Przeciwnicy biją się przy użyciu różnych bardzo wymyślnych broni. Gdy znudziłeś się już tym, po prostu to wyłącz (**Combat On/Off**), a jeśli jesteś już w stadium krancowego wyczerpania grą, to wyłącz nawet piękne efekty animacyjne, wspaniałe, lecz rozprasające uwagę (**Walk On/Off**). Do dyspozycji masz także dwu- i trójwymiarową szachownicę (**2D/3D Board**).

Poziom komputera jest bardzo wysoki. Wygrana nawet na dość niskim poziomie nie jest prostą sprawą. Dużo zależy też od przeciwnika, jakiego wylosowałeś. Gdy będzie to Spasski, zwołaj na pomoc tatę, ale gdy trafił na Fishera — pozostaje ci ambitna walka i pewna przegrana lub... no cóż, do tego już musisz dojść sam.

Luke

Zdjęcia: Commodore



Firma: Interplay
Rok produkcji: 1988/89
Komputer: Commodore, IBM PC, Atari ST, Amiga

MORATA



Nikt

tak naprawdę nie wie, kim byli wojownicy, charakteryzujący się czarnym ubraniem i bezwzględnością godną dzikich zwierząt. Najprawdopodobniej wykonywali oni wyroki śmierci na niewygodnych ludziach, będąc za to sownie opłacani. Nie ma na to jednak żadnego potwierdzenia, gdyż nigdy nie udało się złapać żywego ninja.

A więc kolejna gratka dla Ciebie. Nie tak nowa, lecz za to doskonała pod względem muzycznym i graficznym gra, daje ci możliwość zostania choć na kilka godzin czarnym z ubrania, lecz wcale nie z charakteru wojownikiem.

Historia zaczyna się w czasach po panowaniu dynastii Fujiwara. Wtedy właśnie wielu farmerów i chłopów zdecydowało się stworzyć własną kolonię w górach Tokakure. Bojąc się najazdów nieprzyjaciół, w ciągu niespełna dwustu lat, stworzyli oni armię doskonale wyszkolonych wojowników. Styl walki, jaki wymyślili, nazwany został ninjitsu, a sami wojownicy określani byli mianem ninja.

Co kilkanaście lat wszyscy oni wyruszyli w pielgrzymkę na wyspę Li-Fen, gdzie składali hołd swojemu bogowi — Białemu Ninja. Kunitoki, największy nieprzyjaciel ninja, dowiedział się o tych podróżach i postanowił wykorzystać to do ostatecznego

zniszczenia ninja. W tym celu użył swojej mocy i wezwał z głębi ziemi różne potwory, by atakowały wojowników i zniszczyły ich. Tak też się stało, a przeżył tylko jeden ninja, który nie wyruszył na pielgrzymkę i pozostał w rodzinnych górach Tokakure. Jego zadanie będzie polegało na odszukaniu shoguna Kunitoki, zabiciu go i odnalezieniu Tajemnego Pisma, ukradzionego pielgrzymującym ninja, mającego magiczną siłę przywracania życia.

Najważniejszą sprawą podczas gry jest używanie odpowiednich broni oraz walka z przeciwnikami. Najskuteczniejsze akcesoria to kij i miecz, ale nunczako im nie ustępuje. Nie zapomina też o tym, że najlepiej bić się z nieprzyjacielem taką samą bronią, jakiej używa on sam.

Dobrze jest walczyć kijem, czekając na zbliżenie się przeciwnika na odpowiednią odległość. Gdy znajdzie się w twoim zasięgu, wal go w głowę. W ten sposób nie pozwolisz zbliżyć mu się za bardzo i zabijesz bez problemów. Pamiętaj jednak, że na wyższych poziomach napotkasz nieprzyjaciół, którzy nawet po kilkukrotnym zwyciężeniu pojawiają się znowu.

Innym sposobem walki jest trzymanie się blisko skraju ekranu. Jeśli podczas

wymiany ciosów zaczniesz przegrywać — łatwo się wtedy wycofać. Używając tej taktyki, możesz uderzyć kilka razy celnie i szybko uciec. Po chwili wytchnienia powrócisz i dokonasz dzieła.

Aby podnieść jakiś przedmiot, musisz mieć worek. Rzeczy, które można zabrać, świecą przez chwilę po wejściu do komnaty. Jeśli posiadasz dar obserwacji — dostrzeżesz to od razu. Jeśli chcesz przedmiot podnieść, zbliż się do niego tak, aby wyciągnięta ręka go dotknęła. Rzecz ta pojawi się wtedy przez chwilę po prawej stronie ekranu, a ty będziesz mógł kontynuować misję.

W poniższym dokładnym opisie kolejnych etapów, zostały przedstawione także sposoby przechodzenia rzek i bagien, różne dla każdego etapu. Staraj się jednak w miarę możliwości unikać tych przeszkód, gdyż łatwo tam stracić życie — wystarczy minimalne wahnięcie joysticka i kończysz w nurcie rwącego potoku.

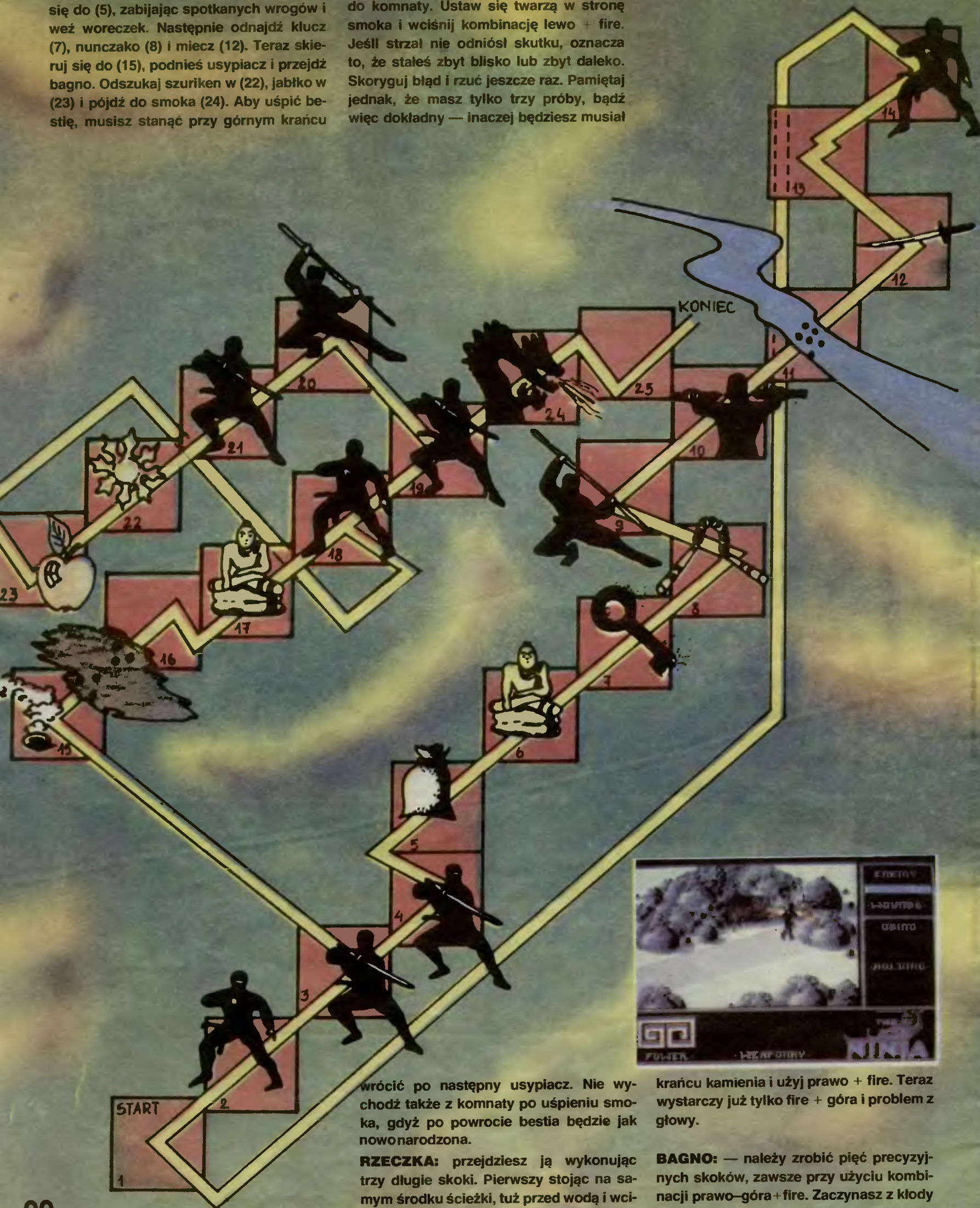
Luke

Firma: System 3
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, IBM PC

LEVEL 1: The Wilderness

Znajdujesz się w komnacie (1). Przebij się do (5), zabijając spotkanych wrogów i weź woreczek. Następnie odnajdź klucz (7), nunczako (8) i miecz (12). Teraz skieruj się do (15), podnieś usypiacz i przejdź bagno. Odszukaj szuriken w (22), jabłko w (23) i pójdz do smoka (24). Aby uspić bestię, musisz stanąć przy górnym krańcu

ścieżki, kilka centymetrów za wejściem do komnaty. Ustaw się twarzą w stronę smoka i wciśnij kombinację lewo + fire. Jeśli strzał nie odniósł skutku, oznacza to, że stałeś zbyt blisko lub zbyt daleko. Skoryguj błąd i rzuć jeszcze raz. Pamiętaj jednak, że masz tylko trzy próby, bądź więc dokładny — inaczej będziesz musiał



wrócić po następny usypiacz. Nie wychodź także z komnaty po uspieniu smoka, gdyż po powrocie bestia będzie jak nowonarodzona.

RZECZKA: przejdiesz ją wykonując trzy długie skoki. Pierwszy stojąc na samym środku ścieżki, tuż przed wodą i wciśkając fire + góra. Następnie ustaw się na

krańcu kamienia i użyj prawo + fire. Teraz wystarczy już tylko fire + góra i problem z głowy.

BAGNO: — należy zrobić pięć precyzyjnych skoków, zawsze przy użyciu kombinacji prawo-góra+fire. Zaczynasz z kłody leżącej na krańcu ścieżki.

LEVEL 2: The Wastelands

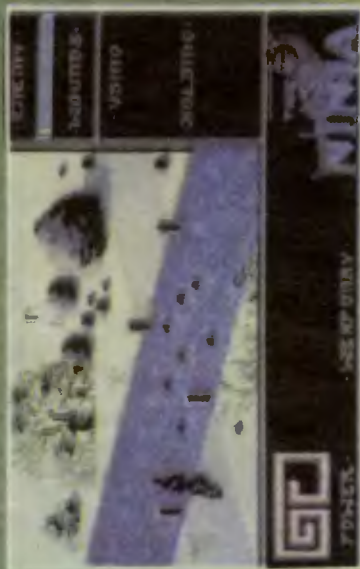
Zbliż się do posągu iwa i podnieś pazur. Następnie pojedź ścieżką aż odtrąsiesz do (4). Aby wspiąć się na skałę, wyleć wszelkie fluony i użyj pazura. Teraz przejdź przez górską ścieżkę, nie zapominając o zabraniu Jaska (8). Przy schodzeniu w dół (9) możesz mieć małe kłopoty. Pamiętaj więc, aby wieszany był tylko pa-zur, obróć się tyłem do ściany i zsuwaj się przy prawej krawędzi. Imaczej trąbisz na wywie w murze i strądasz życie. Po szczę-sliwym zakończeniu tego etapu biegnij do (12), przeskocz rzeczkę, skieruj się do (17) gór w znajdziesz rekawicę, a następ-nie do (19) w której znajduje się Magiczne Źródło Ninja. Napij się z niego i natych-miast biegnij do (12), przetrwaj się przez rzeczkę, pokonaj spotkanych wrogów i w (26) wrz kł. Jeśli wykonywałeś wskazane czynności dostatecznie szybko, to w (27) Magiczny Napój będzie jeszcze działał. Nie będziesz miał wtedy kłopotu z prze-jściem łwow-strażników. W sytuacji, gdy-by napój przestał działać, nie sprawdzaj, czy Iwy zasnęły, lecz wróć z powrotem do (19) i napij się jeszcze raz. Teraz powinno się już udać.

RZECZKA:

(z dołu do góry) — zbliż się do kranca i użyj góra iro. Następnie ustaw się na kranca kamienia i góra-prawo i fire zakończy wszystkie problemy

(z góry do dołu) — wejdź do komnaty trzymając kierunek oł-łewo. Gdy zbliżysz się do rzeczki, nie zmieniaj nic, tylko weśnij fire. Podobnie postępuj, po wskoczeniu na kamień i znajdziesz się na upragnionej ścieżce.

BAGNO — wskocz napierw na najbliższą kłodę, a z niej wykonaj długi skok na góra, leżący blisko lewej krawędzi. Przesuń się na lewy kraniec i użyj lewo-góra iro. Znajdziesz się na innym screenie, gdzie bez problemów poradzisz już sobie z bag-nem.



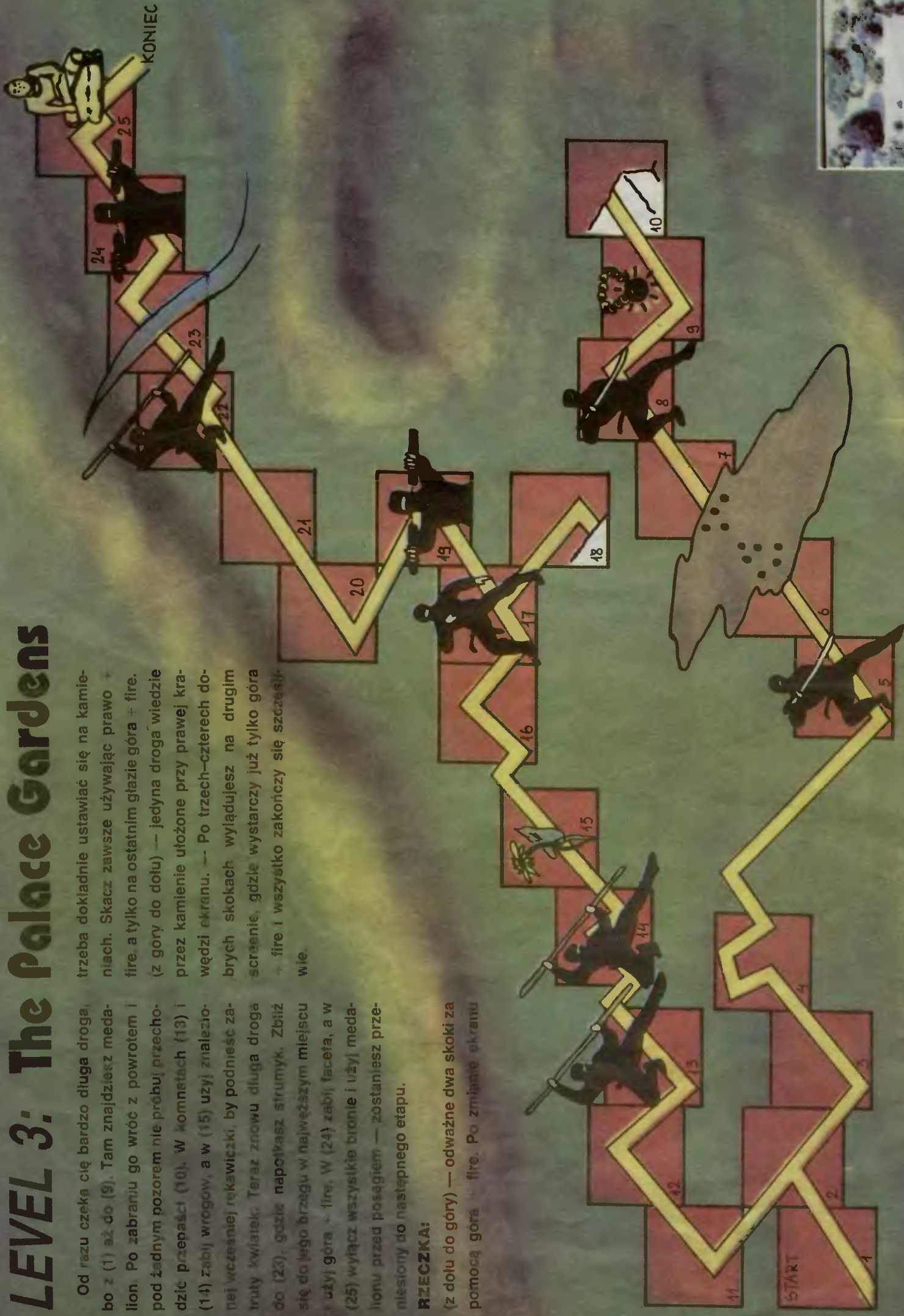
LEVEL 3: The Palace Gardens

Od razu czeka cię bardzo długa droga, bo z (1) aż do (9). Tam znajdziesz medalion. Po zabraniu go wróc z powrotem i pod żadnym pozorem nie próbuj przecho-
dzić przepaści (10). W komnatach (13) i (14) zabił wrogów, a w (15) użyj znalezionej wcześniej rekawiczki, by podnieść zatruty kwiatek. Teraz znowu długa droga do (23), gdzie napotkasz strumyk. Zbliź się do jego brzegu w najwęższym miejscu i użyj góry + fire. W (24) zabił faceta, a w (25) wylącz wszystkie bronie i użyj medalionu przed posagiem — zostaniesz przeniesiony do następnego etapu.

RZECZKA:

(z dołu do góry) — odważne dwa skoki za pomocą góry + fire. Po zmięnię ekranu

trzeba dokładnie ustawić się na kamieniach. Skacz zawsze używając prawo + fire, a tylko na ostatnim glazie góra + fire. (z góry do dołu) — jedyna droga wiedzie przez kamienie ułożone przy prawej krawędzi ekranu. — Po trzech-czterech do-
brych skokach wylądujesz na drugim szańcu, gdzie wystarczy już tylko góra + fire i wszystko zakończy się szczęśliwie.





LEVEL 4: The Dungeons

Na tym etapie nie musisz wykonywać żadnych skomplikowanych czynności. Należy znaleźć linię (5) i jabłko (12). Cały kłopot polega na wydostaniu się z labiryntów pełnych wrogów, szkieletów i duchów. Trzymaj więc miecz w pogotowiu i poczęstuj nim każdego, kto znajdzie ci drogę. Uważaj na pajaka w (25), który momentalnie wysałby z ciebie wszelkie życie. W (27) zabij nieprzyjaciela i użyj liny. Znajdziesz się na powierzchni.



LEVEL 5: The Palace

Z (1) skieruj się do (5), weź jabłko i użyj klucza, by dostać się do środka pałacu. Aby przejść strażnika-statuetę, musisz wyłaczyć wszystkie bronie i przeświadczyć się do przodu, stojąc jak najbliżej niego. Gdy rzuci miecz, będziesz mógł spokojnie pójść do (14), gdzie napiejesz się Magicznego Napoju Ninja znajdującą się w wawidaniu (15) i skończysz etap.

LEVEL 6: The Inner Sanctum

Pójdź do (9) i weź napój usypiający. Nie zajmuj się funkcjami strażnika (10) i (11), gdyż mają one tylko dekoracyjne znaczenie. Teraz uodaj strażnika przy użyciu zatrutego kwiatka dotknij wazy najbliższej ukrytego wejścia. Włóż napój usypiający i wejdź do (11). Zbliź się do leżącego psa na taką odległość, by zaczął biec. Wtedy wyciń prawy łeb, by użyć napoju. Jeśli strzał będzie niecelny, wycofaj się natychmiast z pokoju, odsapnij chwilę i próbuj dalej. Po przejściu psa w (12) spotkasz strażnika z łukiem, który gdy się tylko zobaczy, natychmiast zabije. Dotknij więc płamki leżącej zaraz za wejściem — Magiczny Napój Ninja ponownie uratuje ci życie i pozwoli oszukać strażnika.

Następne i najważniejsze zadanie, to zabicie shoguna Kunitoki. Jedyną skuteczną metodą jest atak za pomocą młotca; uderzaj głównie w głowę. Po pozbyciu się shoguna zostaniesz przeteleportowany do sekretnego pokoju, gdzie znajduje się skradzione Magiczne Pismo. Uważaj jednak na ostatnią pułapkę zastawioną przez shoguna — linię przed dywanem, której dotknięcie kończy się śmiercią. Przekocz ją i weź Pismo. Teraz pozostaje już tylko pomodlic się za zmarłych towarzyszy i próbować wskrzesić ich życie w The Last Ninja II, do której mapę przedstawiemy w następnych numerach.

LISTA PRZEBOJÓW

Kontynuując bajtkową tradycję, publikujemy Listę Przebojów. Została ona jednak inaczej rozwiązana. Podstawą jest podział siedmiu popularnych w Polsce typów komputerów na trzy grupy. Dla każdej z grup proponujemy dziesięć tytułów gier należących do komputerowej klasyki. Z drugiej strony wyróżniliśmy po pięć największych rozczarowań. W tym dobrze kierowaliśmy się kontrastem temat-reklama-gra.

Czekamy na listy z propozycjami Waszych ulubionych i nienawidzonych. Prosimy o nadsyłanie 3+2 tytułów z grupy komputerów, jaki posiadacie.

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

ATARI

AMIGA
IBM PC
ATARI ST

1. Tetris
2. Boulder Dash
3. Iron Lord
4. Aliens
5. Test Drive
6. Garfield
7. Int. Karate
8. Fighter Bomber
9. Run for Gauntlet
10. Operation Wolf

1. Tetris
2. Zybex
3. Road Race
4. Boulder Dash
5. Ikari Warriors
6. Draconus
7. Predator
8. Infiltrator
9. Int. Karate
10. Dec. in Desert

1. Tetris
2. Def. of the Crown
3. Hostages
4. Populous
5. F-19 Interceptor
6. GunShip
7. Test Drive
8. Run for Gauntlet
9. Police Quest
10. Savage

1. Real Ghostbusters
2. Turbo Esprit
3. Blue Max
4. Speed King
5. Indiana Jones II

1. Caverns Master
2. Tarzan
3. Blue Max
4. Pitfall
5. Gyruss

1. Sea Dragon
2. PaperBoy
3. Indiana Jones II
4. TinTin on the Moon
5. The Jets

S.O.S

Kto mi odstąpi lub sprzeda podręcznik do języka ACTION na Atari 65XE. Proszę także o opis gry BROADSIDES. **Plotr Fronczak, ul. Komandosów 11 m 21, 30-334 Kraków**

Proszę o opisy do gier JOE BLADE, PANTHER i SPELUNKER. W zamian inne opisy. Mam Atari 65XE. **Andrzej Prasat, ul. Iwaskiewiczza 107 m 1, 70-900 Szczecin**

Pomóżcie! Jak zdobyć sejf ze skarbem w grze TRAP DOOR. O co chodzi w grze ALIEN? W zamian za pomoc odstąpię grę HUNGRY HORACE z opisem. **Robert Sikorski, ul. Drzymały 10, 89-600 Chojnice**

Mam Atari 800 X4. Nie umiem uruchomić gry BARBARIAN — chodzi mi o kod. Z góry dziękuję. **Aleksander Machulec, ul. Orzeszkowej 48 m 6 43-100 Tychy**

Jestem posiadaczem komputera ZX Spectrum. Dotychczas nie udało mi się zdobyć gier SABOTEUR I, SABOTEUR II, EXOLON, ZORRO i EQUINOX. Bardzo proszę o przysłanie mi tych gier. **Daniel Ludwig, ul. Konopnickiej 3, 47-110 Kolonowskie**

Nie wiem jak zdobyć trzecią część korony w grze CAVE LORD. W zamian za pomoc oferuję opisy do ALLEY CAT i PITSTOP. **Marek Szyburski, ul. Działdowska 1, 06-570 Iłowo, woj. ciechanowskie**

W zamian za grę BARBARIAN oddam DRACONUS, MONTEZUMA'S REVENGE i SUPERMAN. **Michał Koryłek, ul. 85-lecia PRL 12c, Łódź — Widzew**

Poszukuję gier ROBOCOP, BMX SIMULATOR, BARBARIAN II. Za pomoc w uzyskaniu tych gier oddam SUPER COBRA, RIVERT RAID, PRELIMINARY MONTY. Posiadam Atari 65XE. Liczę na waszą pomoc. **Krzysztof Zawistowski, ul. Pocztowa 5c m 13, 59-920 Bogatynia**

Szukam gier w wersji kasetowej na Atari 800XL: UNIVERSAL HERO, ZORRO i SABOTEUR. W zamian za te, 30 dowolnie wybranych. **Radosław Osiecki, ul. Polna 12, 09-400 Płock**

Proszę o nieśmiertelność do gry BOULDER DASH na Atari 130XE. Będę bardzo wdzięczny za waszą pomoc. **Bartosz Kuczyński, ul. Winnicka 176, 64-030 Smiglel**

Pilnie szukam programu BUG/65 w wersji kasetowej na Atari. W zamian 5 dowolnie wybranych programów, nieśmiertelność oraz opisy. **Jacek Jskowski, ul. Mickiewicza 2 m 6, 19-500 Gołdap**

Proszę uprzejmie o przysłanie mi po jednym egzemplarzu numerów 6/89, 8/89, 9/89 miesięcznika „Bajtek”. Zaliczenie pocztowe pokryję natychmiast po otrzymaniu przesyłki. **Stanisław Antuszewski, ul. XX-lecia PRL 65 m 9, 68-300 Lubsko**

Jestem posiadaczem Commodore 64. Pilnie poszukuję gier FIST I, II, III. W zamian za te gry oferuję HENRY'S HOUSE i niemiecką wersję gry PYRAMID — DIE PYRAMIDE. **Mateusz Filipkowski, ul. Klonowicza 30 m 9, 80-405 Gdańsk — Wrzeszcz**

Jak mam przejść komnatę z napisem HELP w grze MONTY ON THE RUN? **Radosław Pudło, ul. Ulanowska 117, Janów Lubelski**

RUN FOR IT

Pewnego dnia na Ziemię napada wroga cywilizacja z Oriona (moglibyście już ich zgnoić — Gen). Wybucho wojna, w której najeźdźcy przegrywają i ratują się ucieczką na macierzystą planetę. Ziemianie wysyłają w ślad za nimi oddział robotów, ale do Oriona dociera tylko jeden.

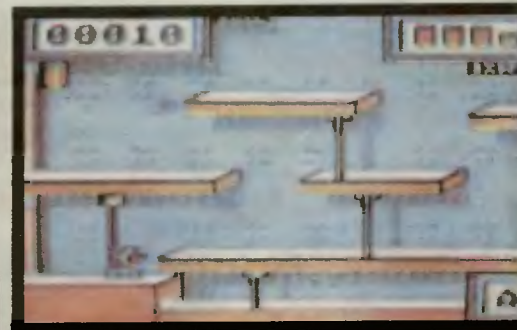
Chwila nieuwagi i już zawładnięto statkiem, a robota strącono w głąb dziwnego krateru. Jego jedyną szansą jest przebycie sporego labiryntu, zanim żli mieszkańcy z powrotem polecą na Ziemię.

To Ty kierujesz robotem, od razu Cię poznałem. Masz mało czasu, ale dużo chęci. Przeszkodą będą półki skalne i fauna planety. W czasie starć stracisz sporo sił, co spowoduje opóźnienia. Posiłisz się żywonością w kubeczkach, jeśli oczywiście zdołasz je znaleźć.

W labiryncie istnieje dużo tajnych przejść EXIT oraz pułapek EXIT JEDNOSTRONNY. Im bliżej powierzchni, tym trudniejsza droga i ruchliwsza fauna.

By przejść do następnej części labiryntu, musisz odnaleźć jaskinię z napisem UP i wskoczyć na nią. W trakcie przejść 1→2 i 2→3 wskazane jest wskoczyć na UP lekko i pod dużym kątem lub całkiem pionowo. W przeciwnym razie czeka

Zdjęcie: Atari



Cię intymny kontakt ze stworkami najmniej przyjemnymi z całej fauny.

Uff! Nareszcie docierasz na powierzchnię planety. Ale co to? Droga nadal pnie się ku górze! Idziesz nią i dochodzisz do swego statku. Szczęście opuszcza Cię, gdyż w środku siedzi już komitet powitalny złożony ze znajomych invaderów z Oriona. Związują Cię oni i dla zabawy wrzucają na samo dno jaskini. Biedaku, musisz od nowa pokonywać przeszkody, a czasu coraz mniej.

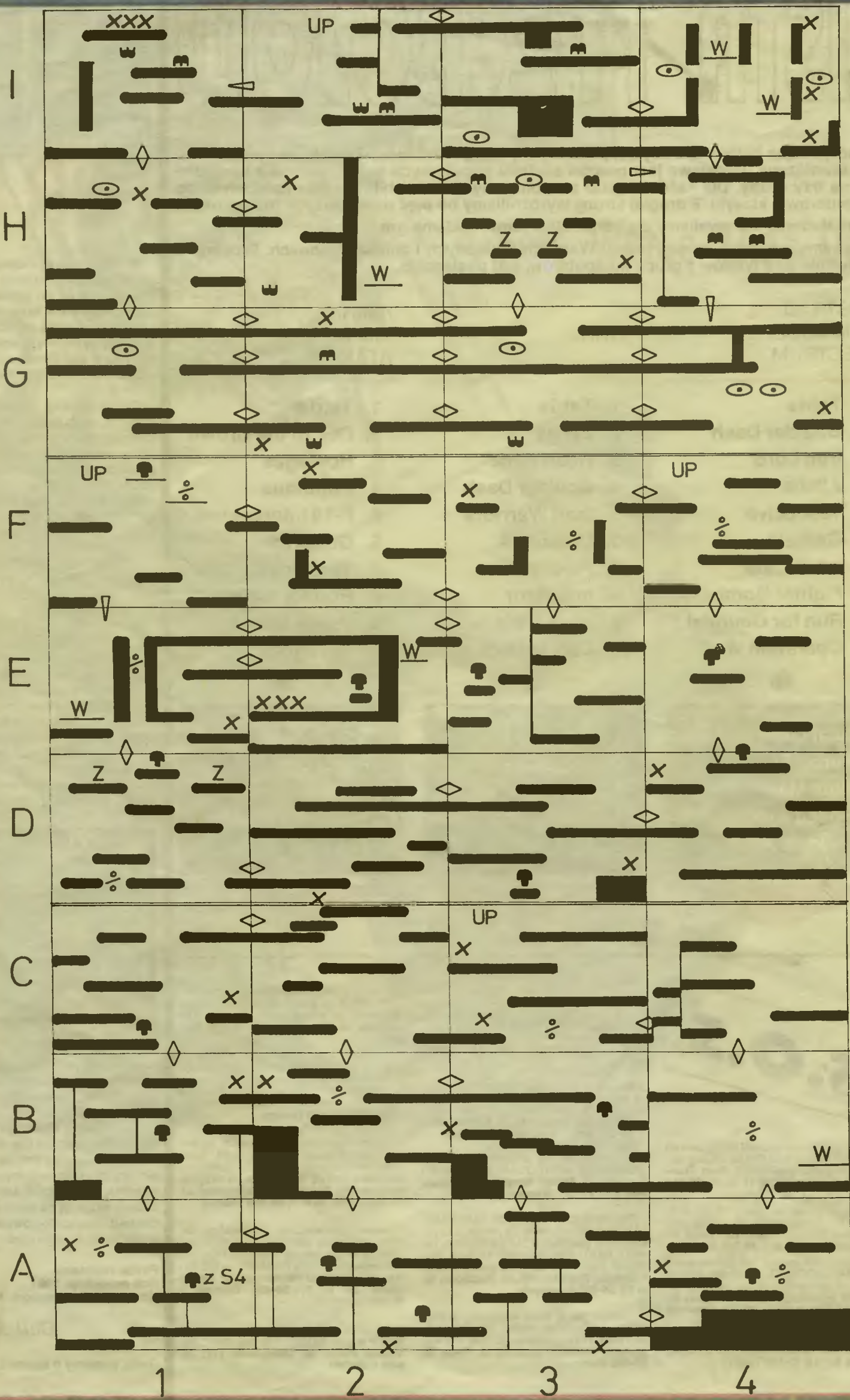
**Firma: nieznaną
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari XL/XE**

Gall Anonim

Gallu, prosimy o kontakt. Gen.

27

TOP SECRET



LEVEL 3

LEVEL 2

LEVEL 1

1 2 3 4

S

R

P

O

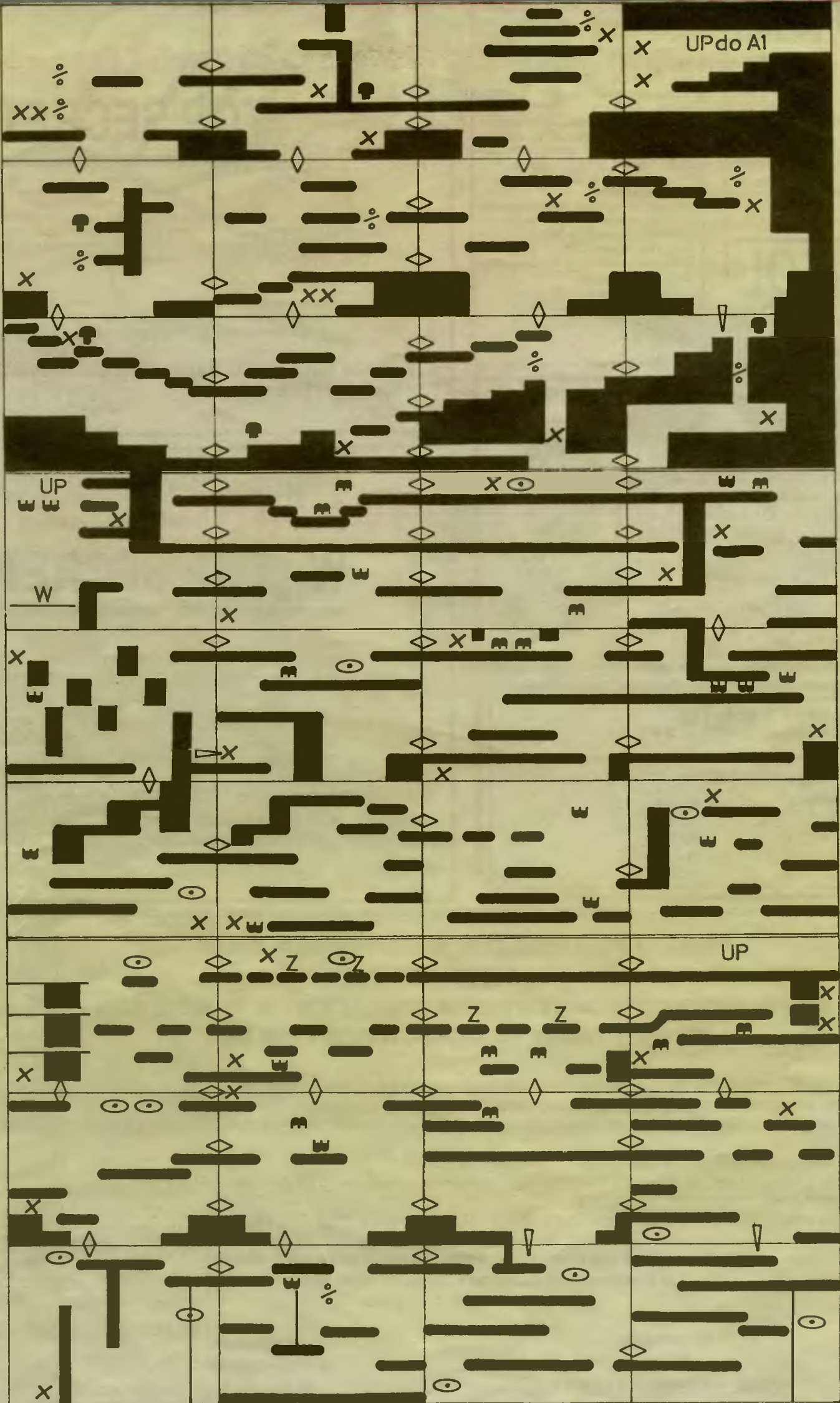
N

M

L

K

J



LEVEL 6

LEVEL 5

Peqaz A55

LEVEL 4

1

2

3

4

ATARI 800 XL, 65 XE, 130 XE

Sprzedż wysyłkowa gier i programów użytkowych na kasetach i dyskietkach. Również w systemie TURBO 2000

Wszystkie nowości!!!
Instrukcje i literatura.
Dla zainteresowanych rachunki.

ANWIKOL

03-721 Warszawa ul. Jagiellońska 3/28.

B 10

Oficjalny dystrybutor oryginalnego, polskiego oprogramowania do komputerów Spectrum, Timex, Atari, Commodore, IBM oferuje gry i programy użytkowe sklepom, klubom, studiom komputerowym i wypożyczalniom.

Poszukujemy osób zainteresowanych współpracą w rozpowszechnianiu oprogramowania.

Przyjmujemy zlecenia na pisanie programów.

Nasze programy reprezentują profesjonalny poziom wykonania oraz posiadają ochronę prawną. Najlepsze z nich mają zapewnioną reklamę w szerokim kręgu odbiorców.

SPEKTRA

21-422 Stanin
tel. 11-70

Prenumerata

„TOP SECRET”

Jeśli nie chcesz marznąć w kolejkach pod kioskami czekając na kolejny numer naszego „Top Secret”, proponujemy Ci rozwiązanie komfortowe.

Do końca roku ukażą się jeszcze dwa numery. Jeśli chcesz je mieć, przysyłamy Ci je. Wystarczy wpłacić równowartość, tj. 10 tys. zł na konto wydawcy:

Spółdzielnia „Bajtek”
Bank „Agrobank S.A.” 479994-1834-131
04-398 Warszawa, ul. Grochowska 262

Tylko w ten sposób zapewnisz sobie regularną lekturę „Top Secret”

Atari ZX Spectrum

— Instrukcje, opisy, literatura, oprogramowanie

Szkoły i kluby — Zniżka

Katalogi — Gratis

Co piąty program — Gratis

Wypożyczalnia programów
D.H. „Sezam” II p.g.16-19
00—849 Warszawa UPT 66. skr. 14

Wysyłka
na cały
kraj

DZIĘKUJEMY...

... wszystkim, którzy przyczynili się do powstania niniejszego numeru „Top Secret”. Szczególne podziękowania otrzymują:

Bromba
Crash
Ewa P.
Karen
Mattheus

Piotr Kos
Savage
SU
The Naturat
WCF

Reklama

W „TOP SECRET”

Nasz magazyn dociera do każdego domu, w którym jest komputer. Jeśli i Ty chcesz tam dotrzeć, reklamuj się w „Top Secret”.

Cena 1 cm² — 10 tys. zł, cała strona — 10 mln zł.

Minimalny format ogłoszenia — 20 cm², dalej jego wielokrotności.

Ogłoszenie kolorowe — 100% drożej

Pamiętaj, tylko w ten sposób dasz znać o sobie młodemu pokoleniu. Ogłoszenia przyjmuje Biuro Reklamy Spółdzielni „Bajtek”

Warszawa, ul. Wspólna 61, tel. 21-12-05

UWAGA! POSIADACZE 8-MIO BITOWEGO ATARI!

- SPARTA DOS X -

- REWELACYJNY DYSKOWY SYSTEM OPERACYJNY W PAMIĘCI ROM - PRODUKOWANY NA LICENCJI FIRMY ICD INC.

- operuje standardowym zestawem kumend stosowanym przez DOS'y 16-to bitowych komputerów (MS DOS, PC DOS);
- nie zajmuje miejsca w pamięci RAM komputera (memło \$1000);
- zapewnia szybką transmisję danych przy współpracy ze stacjami US DOUBLER, HAPPY, INDUS, LDW 2000, CA 2002, XF551;
- współpracuje ze stacjami dwustronnymi, 720 KB i twardym dyskiem;
- nie koliduje z TURBO BASIC'em XE, ATARIWRITER+ i większością programów dla komputerów ATARI na dyskietkach i cartridge'ach;
- odczytuje dyskietki zapisane przez inne DOS'y (DOS 2.x, DOS 3.x, MY DOS 4.5);

SPARTA DOS X - TO REWELACYJNE NARZĘDZIE PRACY ZE STACJĄ DYSKÓW

DLA KAŻDEGO, KTO KOMPUTERA UŻYWA NIE TYLKO DO GIER!

INFORMACJE I SPRZEDAŻ: PZ KAREN

05-070 SULEJÓWEK
AL. MARSZ. PIŁSUDSKIEGO 2,
Tel. 7 15-42 wew. 449, telex 813 948 kren pl

02-381 WARSZAWA
UL. PRZEMYSKA 11A
TEL. 659-34-14



To

tajemniczy,
przerażający
i fascynujący
świat.
Świat gier
komputerowych.
Samotnie
w nim
zginiesz.
„Top Secret”
podaje Ci
rękę.

GRY



Granie w gry komputerowe ma sens, dopóki istnieje źródło nowych gier. Największy nawet zasób może się bowiem znudzić lub po prostu skończyć, jeśli nie będzie powiększany.

MY

Pierwotnym źródłem gier są firmy softwarowe, wyspecjalizowane i nastawione tylko na jeden rodzaj produktu — gry. Równorzędnym źródłem wydaje się być dystrybutor, czyli firma, która trudni się tylko sprzedażą. Pociąga to jednak za sobą konieczność prowadzenia szerokiej kampanii reklamowej oraz produkcji dodatków.

Gra trafia do sklepu i tam, jeśli zauważona, jest kupowana. Ceny nie są niskie; średniej klasy gra kosztuje 10–25 dolarów, zaś gra dobra nawet do 50 dolarów.

Oczywiście, mowa wciąż o rynku zachodnim. U nas nie do pomyślenia jest, by na tym etapie wprowadzić na rynek gry po cenach zachodnich. Stać by nas było najwyżej na jedną grę miesięcznie, a i to z gatunku poślednich.

Wydaje mi się, że ustawienie pułapu cenowego tak wysoko, przy jednoczesnym zalewie

rynku grami, wymusza w krajach zachodnich większe zainteresowanie samą grą. Ceny, o których mowiliśmy, nie są niskie i dla Amerykanina, tymczasem rynek USA jest jednym z najbardziej chłonnych i dynamicznych.

Nasuwa się nieuchronne porównanie tej sytuacji z naszym krajem. Okazuje się, że sprawy mają się diametralnie różnie. Źródło gier pozostaje to samo, lecz kupujący jest inny. Zwykle jedna osoba lub grupa osób sprowadza z zachodu nową grę lub gry i sprzedaje w Polsce, oczywiście po cenach bardzo przystępnych. Ten proceder jest prawie bez zarzutu, gdyż w Polsce nie istnieje ochrona prawna oprogramowania. Tak więc programy obce, nie zastrzeżone w Polsce, są przedmiotem swobodnego handlu i wymiany.

Sytuacja taka powoduje kilka poważnych konsekwencji. Po pierwsze, rynek gier w Polsce nie jest stabilny i ani trochę jednolity. Po drugie, zachodnie firmy softwarowe bardzo ociągają się z wchodzeniem na nasz rynek, gdyż jest to nieopłacalne. Po trzecie, trudno jest sprzedać obcej firmie nawet dobry polski produkt, gdyż opinia o nas, jako kontrahentach jest generalnie nie najlepsza.

Wymogiem EWG jest, by do

końca roku wprowadzona została w Polsce konsekwentna ochrona prawna oprogramowania. Dużo się myśli i działa w tym kierunku. Nad realizacją odpowiedniej ustawy czuwa Polskie Towarzystwo Informatyczne.

I choć tak naprawdę zarabia się i traci na programach na duże komputery, to rynek gier jest nie do pominięcia.

Polski gracz kupując grę od handlarza, otrzymuje zapis na taśmie lub dyskietce. Czasem może też kupić kiepską, odbita na ksero instrukcję. Aby kontrastowo ukazać sytuację za granicą, posłużę się przykładem jednej konkretnej gry.

Od Panów Justyna Depo i Staffana Karbinga ze szwedzkich firm dealerskich dostaliśmy w prezencie grę Railroad Tycoon firmy MicroProse. Jest to nowość, jej szeroka emisja przewidziana była na koniec wakacji '90.

Gra ma polski tytuł „Magnat Kolejowy” i traktuje o kolejach. Gracz może zarządzać kolejami na całym świecie lub w wybranej jego części. Kosztująca \$50 gra znajduje się w sporym pudełku. W środku znajdujemy trzy dyskietki 5.25” i dwie 3.5”, dwie instrukcje, fiszki do ustawienia na stole w trakcie gry, kartkę pocztową zaadresowaną do producenta, blankiet zamówień na inne gry oraz naklejkę uwiarygodniającą oryginalność dyskietek.

Wszystko wydane jest niezwykle schludnie, na dobrym papierze i świetnie wydrukowane. Jedna z instrukcji wprowadza w instalację gry na komputerze (IBM), druga uczy grać. Traktuje też o historii kolei i jej największych Tycoonów. Przedstawia najważniejsze problemy kolei, budowę parowozu, strukturę torów i zasady budowy linii kolejowej.

Teraz zrozumiałe jest, że jedną taką grą można zadowolić się na miesiące, zdobywając przy tym ciekawą wiedzę. Uważam, że w tym kierunku powinien generalnie iść przemysł produkcji gier, nie zapominając jednak o przyziemnych graczach, którym wystarczą strzelaniny i Digger.

Marcin Przasnyski