

TOP SECRET 3

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH • LUTY/MARZEC'91 (1/91) CENA 7200 zł

- EMPIRE
- FEUD
- FIGHTER BOMBER
- FRIDAY THE 13th
- GRYZOR
- HAT TRICK
- HYPERBOREA
- IRON LORD

36
stron!



- NADRAL
- OPERATION STEALTH
- STRIP POKER
- THE LAST NINJA II
- VECTRON





Odwagi! Ja cię obronię. Ostonię przed ogniem, wyciągnę z obławy, opatrzę ranę, podam rękę. Nie pytaj, kim jestem. Nikomu o mnie nie mów.

JESTEM TOP SECRET

Menu:

DWUNASTU DZIELNYCH CHŁOPCÓW 4 — przeszli u nas twardą szkołę	HYPERBOREA 17 — trzecie spojrzenie na Tolkiena
COLOSSUS CHESS 4.0 6 — sport dla jajogłowych	THE LAST NINJA 2 17 — azjata w Nowym Jorku
MICROPROSE SOCCER 6 — mistrzostwa w piłce kopanej	THE NIEŚMIERTELNIES 20 — kolejny zastrzyk reinkarnacji
F-111 i F-4 PHANTOM II 7 — Herr Kissell wyjaśnia	FEUD 22 — szkoda, że nie Freud
FIGHTER BOMBER 8 — zupełnie bombowy fajter	EMPIRE 24 — imperium dla każdego
TIPS&TRICKS 10 — czyli jak przechytrzyć cwaniaczka	ROBIN HOOD 25 — tak samo dawno, jak Defender of the Crown
	VIDEO 26 — dwie fikcje: bardziej i mniej prawdziwa
HIGH SCORE 11 — Hyde Park chwali się	WIN, LOSE OR DRAW 27 — angielski na co dzień
NADRAL 12 — stara szkoła Airwola	
VERMEER 14 — jakie drogie mogą być obrazy...	HAT TRICK 27 — czy nie dosyć sportu?
RAMPAGE 14 — inwazja trzech małp	IRON LORD 28 — Żelazny Władca powraca!
GRYZOR 15 — tylko się nie pogryź	Z TEKI TAJNIAKA 32 — czyli Top Secret na dywaniku
AMIGA ACTION 15 — co pisze konkurencja?	LISTA PRZEBOJÓW 33 — co lubimy, a czego nie
OPERATION STEALTH 16 — wot tiebie zagadka	JOY W KOSMOSIE 34 — super comix dla joymanów
ADRESY FIRM 16 — i tak nie odpiszą	STRIP POKER STORY 35 — tylko dla dorosłych!

TOP SECRET MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski

Zespół Redakcyjny:
Łukasz Czekajewski
Piotr Kos
Waldemar Nowak

Grafika:
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska

Opracowanie graficzne
Wanda Roszkowska

Zdjęcia:
Leopold Dzikowski

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

Fotoskład:
Grażyna Kurzątkowska

Montaż:
Grażyna Ostaszewska

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

BÓL TWORZENIA

Witamy po raz trzeci maniaków najwspanialszej rozrywki ściskania joysticka! Pierwszy numer spowodował napływ niesamowitych ilości listów. Dziękujemy za pochwały, rady, nawet za pełne dezaprobaty wydymanie warg. Żaden Wasz list nie pozostanie bez echa, lecz często nie mamy możliwości dokładnej listownej odpowiedzi. Reminiscencje i wrażenia po tej lekturze znajdziecie w rubryce „Teki Tajniaka”.

Numer niniejszy miał ukazać się jeszcze w zeszłym roku, lecz nie udało to się. Mielśmy za to więcej czasu na dopracowanie konstrukcji numeru i polepszenie jego formy. Niestety, musieliśmy też sięgnąć nieco głębiej do Waszej kieszeni.

W trzecim Ścisłe Tajnym znów kilka smacznych kąsków z dyskietki. Po obróceniu strony ujrzyście test, w którym wycisnęliśmy wszystko z dwunastu najciekawszych joystickowych ofert na naszym rynku. Poza tym mrozi piwo w żyłach historia Żelaznego Władcy i przyspiesza puls Strip Poker Story.

Mówiły jaskółki, że Sejm RP poważnie wziął się za znowelizowaną ustawę o prawie autorskim i podobno w kwietniu policja będzie miała szkolenie w temacie co dyskietka, a co kaseta. Co oznacza to dla Was i dla nas, nie muszę mówić. Ale jest to nieodwołalne i niezbędnie konieczne.

Na razie jednak zajmijmy się grami, starymi i nowymi. Już teraz zapowiadamy spojrzenie na Silent Service II, rozwikłanie Shadow of the Beast I i II, F-15, który nie zmieścił się tutaj i wiele innych atrakcji. Dla bardziej początkujących specjalny prezent w postaci instrukcji wpisywania nieśmiertelności. Zaczynamy od Atari i kolejno przebiegniemy po wszystkich popularnych komputerach.

A teraz RESET, CTRL-A-A, CTRL-ALT-DEL, START-OPTION, SHIFT-CTRL-ESC oraz RUN/STOP-RESTORE! Niech Moc będzie z Wami!

Redakcja

RUBRYKI

Dla myślących	27
Do poduszki	25
Godzina Zero	24
High Score	11
Nieśmiertelnies, The	20
Recenzje	15
Strzał w 10!	28
Super Ścisłe Tajne	35
Symulatory	7
Tips&Tricks	10
Video	26
Z dawnych lat	14

I N D E X

Colossus Chess	6
Empire	24
Feud	22
Fighter Bomber	8
Friday the 13th	26
Gryzor	15
Hat Trick	27
Hyperborea	17
Iron Lord	28
Last Ninja II, The	17
Nadral	12
Operatlon Stealth	16
Robin Hood	25
Strip Poker	35
Vectron	26
Vermeer	14
Win, Lose or Draw	27

Dwunastu dzieł

Supercharger
Quickjoy III
Quickjoy II
Quickjoy II Turbo
Quickjoy Junior

sza precyzją sterowania i jest szczególnie ważne w przypadku niestabilnych samolotów.

Wszystkie informacje dotyczące wyposażenia i zastosowania poszczególnych joysticków znajdują się w tabeli. Czas zająć się każdym joystickiem z osobna.

SV-119 Quickjoy Junior

Delikwent ten bardzo skrzypi i jest toporny w działaniu. Brak mikroprzełączników nie pozwala na precyzyjne wyczucie momentu zadziałania. Przyciski Fire nie działają rewelacyjnie, zaś przy mocnym nacisku śruby zaczynają puszczać. Nasz egzemplarz odrobinę się blokował i poległ jako pierwszy. Martinezowi szczególnie nie podobał się krótki uchwyt, który cały ginął w zbroczonej krwi, zaciśniętej w pięść dłoni. Przyssawki są niezłe; Quickjoy Junior utrzymał się na szybie 10 minut.

SV-120 Quickjoy Junior-Stick

Ten model przeznaczony jest do trzymania w rękę, przez co dłuższe granie staje się niewygodne. Nie mówiąc o tym, że do jego obsługi potrzebna jest kolosalna siła, to nie najlepsze styki blokują się i postać na ekranie wariuje. Joystick ma też kłopoty z samorzutnym powrotem do pozycji zerowej. Osobnicy wyposażeni w wielkie dłonie również nie będą zadowoleni, za to przycisk Fire jest bardzo wygodny i nie powoduje zmęczenia kciuka. W naszym egzemplarzu po kilku dniach urwała się pałka.

SV-122 Quickjoy II

To konstrukcja solidniejsza, lecz jeszcze oporna i wymagająca precyzji ruchu. Joystick wyposażony jest w niezły, dobrze powtarzalny system Autofire oraz przełącznik na standard CPC. Jest też odporny na duże wychyły, lecz wciśnięcie górnego Fire powoduje mimowolne poruszenie drążka do góry. Na szybie utrzymał się 10 minut, przyssawki są wytrzymałe.

SV-123 Quickjoy III Supercharger

Linia przypomina Porsche, jest też równie zwinnie i precyzyjny. Trudno dostępny Autofire strzela nierównymi seriami, górny Fire jest bardzo niewygodny. Drążek sprawia wrażenie rozchwytanego, ale mikroprzełączniki wykluczają przypadkowe zadziałanie. Trzymany lewą dłonią na stole joystick powoduje uszczypnięcie okolic kciuka przy ruchu drążka do siebie. Przyssawki odrobinę ślizgają się po stole. Na szybie joystick utrzymał się prawie 12 minut.

SV-124 Quickjoy II Turbo

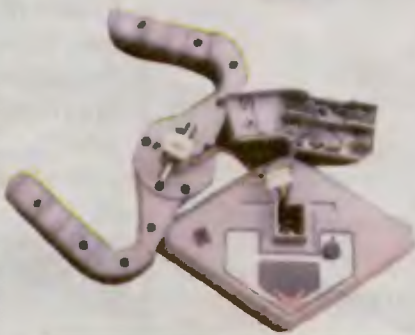
Konstrukcja zbliżona jest do Quickjoy-a II, lecz zamiast blach zastosowano mikroprzełączniki. Pozwoliło to na zwiększenie

Nieco zawiedzeni niewielkim zainteresowaniem prowadzonego rok temu w „Bajtku” Turnieju Joysticków nie posiadaliśmy się z radości, gdy do naszej redakcji wkroczył p. Marek Tokarski (firma „TAL”) niosąc ogromne pudło pełne ślicznych, kolorowych, nowiutkich joysticków.

Oto, co tygrysy lubią najbardziej. Znęcać się nad bezbronnymi. Ale przecież nie niewinnymi. Joysticki są po to, by je męczyć ścisnąć, wyginać, skrzywić i walić nimi o podłogę. Wychowani na lekturze „Fletu z Mandragory” postanowiliśmy zabawić się w Roberta.

Joysticki są ładne. Produkują je Chińczycy, a ci lubią estetykę. Obudowy są dokładnie wykończone, kable giętkie, wtyczki gładkie, przyciski nie zacinają się. Co do wyglądu zewnętrznego nie mieliśmy żadnych zastrzeżeń.

Nadszedł czas próby. Najpierw *F-29 Realiator* na Amidze i lot w przestworza kolejno każdym zawodnikiem! Potem *Shadow of the Beast II* i wędrówka po nieznanym świecie. Przy pomocy *Carrier Command* sprawdzaliśmy precyzję przesuwania kursora, zaś *Print Fox* w trybie graficznym na Commodore 64 pozwolił przetestować pre-



Ale gorąco....

cyzję działania Auto-Fire. Sprawdzian dziecko + joystick + *Double Dragon II* nie był już właściwie potrzebny, ale pozwolił na wyeliminowanie najłabszych.

Następnie, już na sucho, zbadaliśmy siłę przyssania do stołu i do pionowej szyby oraz długość kabli. Na amstradowatym kłonie IBM-a wypróbowaliśmy przełączanie niektórych joysticków w tryb Amstrada.

Pegaz znalazł w szafce śrubokręt, więc znów wstąpił w nas diabeł. Rozkręciliśmy każdego chłopaczka. Niektórzy mieli w środku dziwne rzeczy. Generalnie rzuca się w oczy precyzja wykonania i zastosowanie mikroprzełączników nowej generacji, prawie niezniszczalnych.

Niestety, podczas tortur kilku delikwentów poległo. Jedni po prostu nie wytrzymali, innym pogubiły się śruby. Na szczęście p. Tokarski wystąpił w roli szamana i zamienił dwa pudełka pełne elementów typu „zrób to sam” na całe i pełnosprawne joysticki.

Według znanej definicji Pegaza, joystick jest to prosta konstrukcja składająca się z pałki (stick) i przyjemności (joy). W wymyśl-

nych konstrukcjach inżynierów z firmy Quickjoy widać chłodną celowość. Spowodowała ona różnicowanie joysticków pod kątem ich przeznaczenia.

Z jednej strony można wyróżnić uchwyty przeznaczone dla małych dłoni dzieci oraz dla dłoni ich większych kolegów. Z kolei widać kilka joysticków przeznaczonych specjalnie do symulatorów lotu, co potwierdzają też ich nazwy.

Innym generalnym podziałem jest stopień skomplikowania konstrukcji. Tu rzucają się w oczy prościutkie joysticki na tle kilku ogromnych czołgów, wyposażonych w zegary i stopy przełączników. Nie ulega wątpliwości, że w ogniu walki wszystkie bajery maleją i wychodzi na wierzch prawdziwa natura joysticka. Nie znaczy to, że galanteria dodatkowa jest zbędna, gdyż często spełnia bardzo ważne funkcje.

Dla przykładu, zupełnie nowym i bardzo funkcjonalnym pomysłem jest przełącznik Slow Motion. Pozwala on na spowolnienie reakcji joysticka na poruszenie, co zwiększa

Quickjoy VIII Megaboard



rych chłopców

Quickjoy Junior — Stick



precyzji działania, zaś górne przyciski Fire stały się czułe i dokładne. Łatwo dostępny Autofire działa krótkimi, przerywanymi seriami. Na drążku czuć opór zabezpieczający przed przypadkowym zadziałaniem. Joystick jest precyzyjny i czuły. Niezłe przysawki utrzymały go na szybie ponad 10 minut.

SV-125 Quickjoy V Superboard

Oto potężna i funkcjonalna konstrukcja. Wyposażono ją w zegar z brzęczykiem, trzy częstotliwości Autofire oraz zróżnicowane przyciski Fire. Mogą go bez przeszkód używać leworęczni jak i praworęczni, specjalnym przełącznikiem wybierane są też aktywne przyciski Fire — górne lub dolne. Joystick jest dokładny i niezwykle odporny na gruboskórnych graczy. Przysawki trzymają bardzo dobrze — 15 minut na szybie.



Muszelka...

SV-126 Quickjoy VI Jet-Fighter

Nowoczesne rozwiązanie z charakterystyczną wielofunkcyjną „główką” na szczycie drążka. Joystick jest rozhuśtany, lecz bardzo szybko reaguje. Przysawki nie są umieszczone najszybciej, gdyż przy dużych przechyłach obudowa przygniata przytrzymujący palec lewej ręki. Przysawki ślizgają się po stole, zaś na szybie utrzymały się 4,5 minuty.

SV-127 Quickjoy VII Top Star

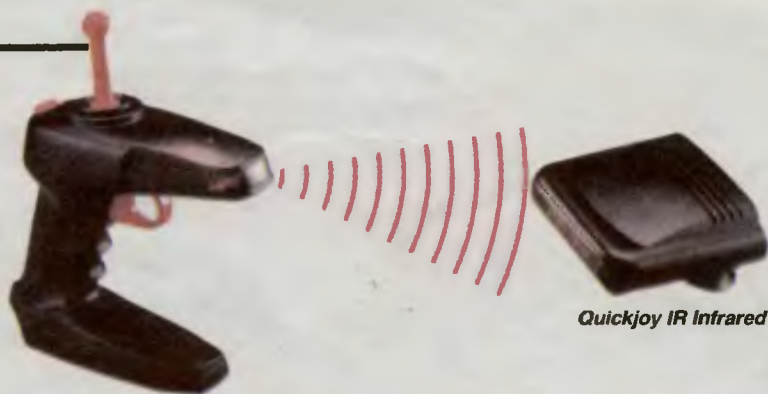
Nowoczesny kształt i estetyczne wykonanie gwarantują Top Starowi powodzenie. Uchwyt jest bardzo wygodny, miękki i umieszczony na podwójnym przegubie, zaś korpus wewnętrzny zawieszony jest na sprężynach tworzących układ absorbujący wstrząsy. W środku brak jest połączeń lutowanych, co pozwala na łatwą wymianę mikroprzełączników. Joystick ten wyposażony jest ponadto w mocne przysawki, przełącznik Slow Motion i bardzo wygodne przyciski Fire. Nie polecamy go tylko muskularnym do siłowych gier, gdyż nie jest niestety niezniszczalny. Na szybie wisiał 18 minut.

SV-128 Quickjoy VIII Megaboard

Zajmuje wprawdzie pół stołu, ale jest zastąpiony przy długich powietrznych wyprawach. Wyposażony jest w dwa czasomierze — zegar i licznik odliczający „w dół”, trzy pozycje Autofire, przełącznik Slow Motion i przełącznik w tryb CPC. Jest on wybitnie czuły i dokładny, ale nie delikatny. Skok drążka jest duży, a on sam wygodny. Oprócz dwóch standardowych przycisków Fire na obudowie znajdują się duże, wygięte Fire, w które można dobrze przyłożyć pięścią. W środku jest mnóstwo elektroniki i wytrzymałe mikroprzełączniki. Przysawki są dobre, jednak ze względu na sporą masę utrzymały joystick na szybie ledwie minutę.

SV-130 Quickjoy IR Infrared

Jest to ekskluzywny, lecz i nieco chimeryczny (objaw niekontrolowanego Fire) joystick. Część będąca odbiornikiem umieszczona jest obok komputera, zaś właściwy joystick trzymaný jest w ręku lub opierany o stół. Łączność odbywa się za pomocą promieniowania podczerwonego; zasięg jest bardzo duży. Uchwyt przypomina pistolet i jest bardzo wygodny. Niestety, Fire stylizowany na język spustowy wymaga długich palców, zaś w normalnej ręce wciśnięcie Fire powoduje mimowolne skrzywienie joysticka. Autofire jest dobrze dostępny



Quickjoy IR Infrared



Zaplątałem się!



Boli!

i funkcjonalny. Stanowczo odradzamy ten joystick brutalom, gdyż drążek jest niezwykle czuły i delikatny. Precyzją działania Infrared przewyższa każdy znany nam joystick! Bardzo łatwo jest jednak go uszkodzić, więc polecamy go do programów graficznych i gier nie bardziej żywiołowych niż szachy.

SV-140 Quickjoy Enterprice

Jest to klasyczna konstrukcja dla symulatorów lotu i rzeczywistości, pozwala na wyzucie maszyny i swobodne manewrowanie. Posiada najdłuższy kabel! Do gier innych niż symulatory w zasadzie się nie nadaje. Nasz egzemplarz miał kłopoty z kontaktowaniem przy wygięciu w dół. Przy sterowaniu potrzebne są obie dłonie, więc trudno jest sięgnąć do klawiatury lub chociaż do płynnego regulatora częstotliwości Autofire. Przyciski Fire są niewielkie i trudno dostępne, zaś uchwyty cienkie, więc niewygodne dla długopalczastych. Przysawki ma niezłe — 10 minut na szybie, lecz po stole ślizgają się nieprzyzwoicie.

SV-201 Quickjoy M 5

Jest to konstrukcja taka sama, jak w SV-126 Jet-Fighter, lecz wzbogacona o regulator częstotliwości Autofire oraz pokrętła centrujące X-Y. Jest to konieczne, gdyż jest to joystick przeznaczony specjalnie do

IBM-ów. Wyposażony jest w standardową wtyczkę pasującą do gniazda Game Port karty Multi I/O. W przeciwieństwie do spotykanych IBM-owych joysticków, M 5 nie jest analogowy! To szalenie upraszcza granie, lecz pogarsza komfort pracy np. z programem graficznym PaintBrush.

Joysticki firmy Quickjoy są bardzo interesującą propozycją dla fanów gier komputerowych. Inicjatywa firmy TAL — dystrybutora joysticków — była bardzo potrzebna na wysuszonym polskim rynku. Gracze mają szeroki wybór. Reszta zależy od nich.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski

Przynajemy, że powyższy tekst wyjątkowo surowo ocenia wyroby firmy Quickjoy. W warunkach „normalnego” grania joysticki nigdy nie przechodzą aż takiej kategorii. Zrobiliśmy to za Was — one są naprawdę niezłe!



Quickjoy V Superboard

Quickjoy NI Pro

	SV-119	SV-120	SV-122	SV-123	SV-124	SV-125	SV-126	SV-127	SV-128	SV-130	SV-140	SV-201
Liczba blach	6	6	6	—	—	—	—	—	—	—	6	—
Liczba mikroprz.	—	—	—	6	6	10	6	6	10	5	—	6
Liczba Fire	2	2	2	2	2	6	2	2	4	1	2	2
Autofire	—	—	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Autofire regulowany	—	—	—	—	—	3 poz	+	—	3 poz	—	+	+
Slow motion	—	—	—	—	—	—	—	+	+	—	—	—
Dla prawo/leworęcznych	—	—	—	—	—	+	—	—	—	+	+	—
Dla małej dłoni	+	+	+	+	+	—	—	—	—	—	—	—
Bajery (zegar itp.)	—	—	—	—	—	+	—	—	+	—	—	—
Przysawki	+	—	+	+	+	+	+	+	—	+	+	+
Kolor	czarny	czarny	czarny	czerw.	czerw.	czarny	szary	przezr.	biały	czarny	biały	biały
Długość kabla [cm]	130	120	124	120	122	130	120	122	130	brak	290	120
Regulacja X,Y	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Amstrad przełącznik	—	—	+	+	+	+	+	+	+	+	—	—
IBM	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+



GOLOSSUS CHESS 4.0

Komputer jest pierwszym narzędziem w historii cywilizacji, sprawdzającym hipotezy na drodze symulacji.

Wymyślił go człowiek, tak jak i wiele innych rzeczy, z racji swojego lenistwa. Szukał bowiem przyrządu imitującego logiczne myślenie i wykonującego praktyczne czynności.

Możliwości komputera już od lat zadziwiają, lecz inżynierowie ciągle jeszcze nie mogą go nauczyć samodzielnego myślenia. Jak dotąd, jest to cecha wyłącznie ludzka. Próba zaszczepienia w układy krzemowe odrobiny inteligencji są niewątpliwie programy szachowe. Opisujący Colossus Chess należy do dość skromnej rodziny (wersje 1.0, 2.0, 3.0, 4.0). Z przykrością muszę zaznaczyć, że nie jest to, niestety, szczyt możliwości programistycznych.

Program respektuje absolutnie wszystkie zasady gry w szachy, nawet takie jak bicie w przelocie i remis po trzykrotnym powtórzeniu jednej sekwencji ruchów.

Colossus dysponuje dwoma ekranami przełączanymi spacją. Ekran główny symbolizuje szachownicę z zaznaczonymi współrzędnymi literowymi i cyfrowymi. Na drugim ekranie pokazują się informacje techniczne:

Lockahead — przewidywanie Twoich posunięć, wraz z przypuszczalnymi odpowiedziami na nie. Liczba za napisem oznacza ilość przeanalizowanych już ruchów;

Best Line — najlepsza według komputera kontynuacja gry.

Sytuacja na szachownicy jest oceniana według dwóch wskaźników — materialnego i taktycznego. Obie wartości są analizowane przez komputer bardzo nieobiektywnie i nie należy się nimi sugerować. Zdarzają się bowiem sytuacje, gdy komputer za chwilę wykona mata, a jego ocena pozycji jest nadal ujemna.

Colossus może grać w jednym z sześciu trybów:

1. **turniejowy**
2. **z określonym czasem na ruch**
3. **z określonym czasem na całą partię**
4. **komputer uwzględnia czas Twojej odpowiedzi**
5. **poszukiwanie najlepszego posunięcia w dowolnej pozycji**
6. **poszukiwanie mata.**

Zdjęcie: Commodore



Entuzjaści szachów nie powinni zapominać, że istnieją sporty mniej intelektualne, a równie ekscytujące (patrz: str. 35)

6

TOP SECRET

Gdy wiemy już co można robić, przejdźmy do tego, jak. **SHIFT + T (M)** — możliwość gry w jednym z sześciu trybów:

1. Ustalanie parametrów turniejowych. Najpierw wprowadzasz liczbę posunięć do pierwszej kontroli czasu, potem do drugiej. Następnie ustal czas pierwszej i drugiej kontroli. Warto pamiętać o tym, że komputer nie sprawdza tego, czy przestrzegasz narzucone warunki. Jak jednak na ucziwą maszynkę przystało, sam wykonuje wszystko zgodnie z instrukcją;
2. Tryb, w którym zmieniasz czas namysłu komputera. Colossus staje się groźny od około 30 s;
3. Ustalanie czasu trwania całej partii. Gdy któryś z graczy przekroczy limit czasu, skończy marnie;
4. Opcja, w której komputer myśli nad ruchem dokładnie tak samo długo jak ty.
5. Badanie pozycji matowej;
6. Tryb problemowy — szukanie mata w **n** posunięciach lub szukanie samomata w **n** posunięciach.

SHIFT + A — tryb ustawienia nowej pozycji. Można za pomocą klawisza **(S)** zmieniać kolory bierki, Black (czarne) na White (białe) i odwrotnie. **(W)** powoduje zniknięcie wszystkich bierki z szachownicy. **(G)** — powoduje powrót do normalnej gry. **(M)** — ustala od którego ruchu ma być prowadzony zapis.

- SHIFT + E** — wstępne ustawienie zegara
SHIFT + R — powtórzenie całej partii
SHIFT + I — możliwość gry na ślepo. **(0)** — znikają wszystkie bierki, **(1)** — znikają białe, **(2)** — znikają czarne.
SHIFT + O — obrócenie szachownicy
SHIFT + P — gra demonstracyjna
SHIFT + S — gra dla dwóch zawodników
SHIFT + C — zmiany kolorów
SHIFT + V — regulacja głośności
SHIFT + B — cofnięcie jednego ruchu
SHIFT + F — działanie przeciwne do **SHIFT + B**
SHIFT + J — włączenie/wyłączenie joysticka
SHIFT + D — możliwość nagrania partii
SHIFT + L — pokazuje ruchy możliwe do wykonania dla danej bierki
SHIFT + Q — zmiana z szachownicy dwuwymiarowej na trójwymiarową oraz rodzaju oceny pozycji
SHIFT + G — ruch tego zawodnika, po której stronie stoi kursor
SHIFT + U — cofa ostatni ruch programu i wykonuje inny równoważny ruch.

Marek Skwarczyło

Firma: R.A.C.
 Rok produkcji: 1985/86
 Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

SOCCER

W gęstwinie dyskietek i kaset magnetofonowych zapełniających mój pokój znalazłem ostatnio tajemniczy program. Nie miał nagłówka i wszelkie próby wgrzywania go były bezowocne. Lecz pewnego razu odwiedził mnie znajomy, który w dwóch ruchach przysposobił program do działania. Mówił przy tym coś o luzie w kolanach, ale nie słuchałem go. Może mi to wybaczyć.

Jak się zapewne domyślicie, tą zagadkową grą był Microprose Soccer. Zaraz po pierwszym załadowaniu go stwierdziłem, że to kicz i nie zasługuje na większą uwagę. Jak widać, mój pogląd dość radykalnie się zmienił.

To, co zauważamy od razu, to opcje początkowe. Przed nami jak zwykle turniej drużynowy, mistrzostwa świata, gra we dwóch i praktyka. W sumie cztery oddzielne napisy sprowadzające się do tego samego.

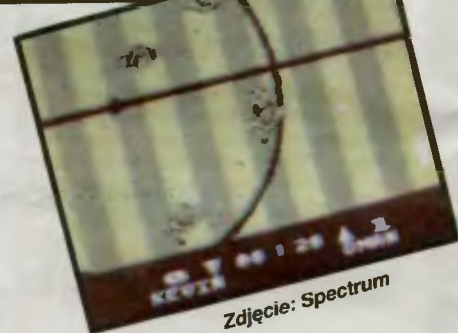
Oprócz tego mamy także do dyspozycji grę demonstracyjną, wybór rodzaju telewizora (kolor, cz/b), a także ustalenie warunków pojedynku.

Jeśli decydujesz się na grę przy zmiennej pogodzie, musisz liczyć się



Zdjęcie: Amiga

MICROPROSE



Zdjęcie: Spectrum

z częstymi opadami deszczu. Zabawa staje się wtedy atrakcyjniejsza, ale także dużo trudniejsza. Nie wszyscy potrafią przecież robić wślizgi zakończone potrójnym akstem z międzylądowaniem na trawie. Zdarzają się też wślizgi przedłużone, gdy zawodnik leciutko dryfuje przez całą długość murawy.

Oprócz tego dobrze jest wybrać siłę podkręcania piłki. Z góry ostrzegam, że po włączeniu największej mocy, piłka porusza się po okręgu o dość małym promieniu. Jest on wystarczająco niewielki, by stała się nie do przechwycenia.

Poza tym już same standardziki (nie mylić ze standard dziki) — czyli do wyboru do koloru: koszulki, spodenki, getry. Dowolna jest też długość połówek, liczba zawodników na boisku, poziom trudności itp.

Zabawa trwa od gwizdka do gwizdka sędzija. Zawodników widać „z lotu ptaka”, co uniemożliwia pokazanie większego fragmentu boiska. Wszystko toczy się więc na małej przestrzeni, a ekran jest w odpowiednich momentach scrolowany (czyt. ciągle scrolowany). Gra jest naprawdę bardzo szybka, obfituje w wiele strzałów i efektownych bramkarskich porad/parad (niepotrzebne skreślić).

Co do bramkarzy, to w praktyce są zdecydowanie najważniejsi. Kiepska drużyna z dobrym bramkarzem potrafi wygrać, prawo to nie działa jednak w drugą stronę. Wynika to z tego, że 80% piłek nie jest przechwytywana przez obrońców, ale właśnie przez bramkarza. Takie jest życie: jeden robi jak się patrzy, reszta patrzy jak się robi. Tak było i będzie zawsze.

Luke

Firma: Microprose Software
 Rok produkcji: 1989
 Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amiga

Fighter-Bomber, czyli myśliwiec bombardujący, to rezultat prac nad przebudową współczesnego samolotu walki powietrznej pod kątem ataku na obiekty naziemne lub nawodne.

F-4E Phantom III

F-111F

Zrezygnowanie z części uzbrojenia raketowego klasy powietrze-powietrze, szczególnie z ciężkich rakiet dalekiego zasięgu charakterystycznych dla samolotów przewagi powietrznej, pozwoliło na silne i różnorodne uzbrojenie maszyny. Trzeba w tym momencie zaznaczyć, że dzisiejsze myśliwce są w stanie unieść ponad 10000 kg ładunku bojowego!

Koncepcja szerszego wykorzystania innych niż standardowe możliwości samolotów myśliwskich może dotyczyć konstrukcji będących pierwotnie typowymi samolotami myśliwskimi. Jednym z najlepszych przykładów takiego zastosowania jest z pewnością **F-4 Phantom II** — symbol lotnictwa państw NATO.

Według jednego z pierwszych projektów miał to być myśliwiec obrony powietrznej floty (dla U.S.Navy). Prototyp oblatano 27 maja 1958 roku. Zademonstrowane możliwości przyciągnęły uwagę **Marines**, potem także **USAF**. Produkcję seryjną rozpoczęto w 1960 roku.

F-4E to kolejna, najbardziej rozpoznawalna wersja tej maszyny. Ze wnętrza wyróżnia się wydłużonym nosem kadłuba, pod którym umieszczono wielolufowe 20 mm działko **M61 Vulcan**. Brak stałego uzbrojenia strzeleckiego we wcześniejszych wersjach dokuczal pilotom amerykańskim walczącym na Phantomach w Wietnamie. Specjalna stacja radiolokacyjna zainstalowana w **F-4E** umożliwia loty na małej wysokości, przy zerowej widoczności.

Te i inne zmiany przystosowały do tychczasowy przechwytyjący samolot

myśliwski do zupełnie nowych zadań — wsparcia taktycznego wojsk lądowych i wykonywania uderzeń jądrowych.

Sylwetka Phantoma jest łatwo rozpoznawalna. Trapezowe skrzydła w swej głównej części mają wznios o wartości ujemnej. Końcówki skrzydeł jednak, które mogą być składane podczas postoju w hangarze, mają aż 12-stopniowy wznios dodatni. Zwiększyło to nadmiernie stateczność poprzeczną, co udało się skompensować nadając płytowemu usterzeniu poziomemu znaczny wznios ujemny. Dlatego też Phantom ma bardzo charakterystyczną sylwetkę.

Zespół napędowy składa się z dwóch silników **General Electric J79**, umieszczonych obok siebie w kadłubie. Ich dysze znajdują się przed usterzeniem poziomym i skierowane są lekko ku dołowi.

W wersji myśliwsko-bombowej **F-4E** zabiera uzbrojenie o łącznej masie 7250 kg na czterech podskrzydłowych i trzech podkadłubowych węzłach mocowania. Typowe zestawy uzbrojenia to 18 bomb po 340 kg lub 11 bomb po 454 kg, lub też 11 pojemników z napalmem po 660 dm³ każdy. Mogą to być również dobrze najróżniejsze zestawy mieszane, a w nich: miny, bomby dymne, pociski **Bullpup** klasy powietrze—ziemia i inne. Można podwiesić również dwa zasobniki z działkami **Vulcan**, zasobniki z niekierowanymi pociskami **FFAR**. Bomba jądrowa instalowana jest pod kadłubem. W standardowej wersji myśliwskiej samolot wynosi ze sobą w powietrze 4 pociski **Sparrow** i 4 **Side-**

winder.

W 1978 roku odbyła się uroczysta ceremonia: zaprezentowano pięcioletni egzemplarz samolotu. W sumie do 1981 roku, kiedy to zakończono produkcję, zbudowano 5195 Phantomów, z czego część na licencji w Japonii **F-4EJ** dla Japońskich Sił Samoobrony oraz w kooperacji z RFN dla Luftwaffe **F-4F** (uproszczona wersja **F-4E**).

Część będących obecnie w eksploatacji Phantomów została gruntownie zmodernizowana, co pozwoliło mniejszym kosztem otrzymać wiele maszyn z wyposażeniem i o walorach najnowszych konstrukcji typu **F-18**. Koncepcja aerodynamiczna Phantoma została wykorzystana w innych znanych konstrukcjach, takich jak np. brytyjsko-francuski **Jaguar** i japoński **F1**. Prototyp oblatano w 1964 roku. Zaprojektowano go jako samolot przeznaczony do przenoszenia taktycznej broni jądrowej. Miał w szeregu odmianach spełniać wiele różnych zadań, poczynając od roli samolotu myśliwskiego, skończywszy na funkcji bombowca strategicznego. Ostatnią wersją **F-111** jest **EF-111A** — samolot rozpoznania elektronicznego, przerobiony z **F-111A** (pierwszej wersji myśliwsko-szturmowej).

F-111F jest wersją myśliwsko-szturmową z roku 1971. Wyprodukowano go ok. 110 sztuk. Duże nadzieje wiązano z zastosowaniem w tej konstrukcji (po raz pierwszy zresztą) skrzydła o zmiennej geometrii, dzięki czemu spodziewano się uzyskać bardzo dobre charakterystyki aerodynamiczne i osiągi, pozwalające na

wszechstronne wykorzystanie samolotu. Jednak dopiero w **F-14 Tomcat** (patrz T.S. 1) udało się w pełni wykorzystać zalety zmiennej geometrii skrzydeł.

Mimo to **F-111** ma kilka ciekawych rozwiązań. Jednym z nich jest sposób awaryjnego opuszczania samolotu przez załogę. Nie są to tak jak zwykle fotele-katapulty, lecz cała oddzielna część kadłuba — kapsuła ratownicza z własnym napędem raketowym i spadochronem. Poza tym inaczej umieszczeni są piloci w kabinie — fotele są ustawione obok siebie, a nie jeden za drugim, tak jak to jest rozwiązane we wszystkich innych myśliwcach.

F-111 jest samolotem dużym i ciężkim, mimo swojej smukłej sylwetki nie przypomina maszyny myśliwskiej. Włoty powietrza dwóch silników **TF 30P 100** znajdują się pod przykadłubową nieruchomą częścią skrzydła. Ruchoma ich część ma skos zmienny od 16 do 72,5 stopnia.

Uzbrojenie stałe stanowi działko **Vulcan** z zapasem 200 pocisków. Maksymalna masa uzbrojenia podwieszanego wynosi aż 13600 kg.

Choć **F-111** sprawia wrażenie niezwykle solidnej maszyny, to nie jest on najlepszy spośród samolotów myśliwsko-bombowych, a w dodatku podczas wojny wietnamskiej okazał się zbyt skomplikowany i wrażliwy jak na warunki pola walki, w którym musiał działać.

Porównanie tych dwóch amerykańskich samolotów — **F4** i **F-111** — wypada zdecydowanie na korzyść Phantoma, starszego, lecz bardziej udanego. Mimo że nie był projektowany z takim założeniem, okazał się konstrukcją bardzo podatną na modernizację i wielowariantowość. **F-111**, tworzony jako samolot uzupełniający wszystkie braki w lotnictwie amerykańskim, kończy dziś karierę jako samolot rozpoznawczy.

W następnym numerze „T.S.” opis konstrukcji brytyjsko-zachodniemiecko-włoskiej **Tornado** i radzieckiego **Mig 27**. A na razie proponuję wybrać **F-4E!**

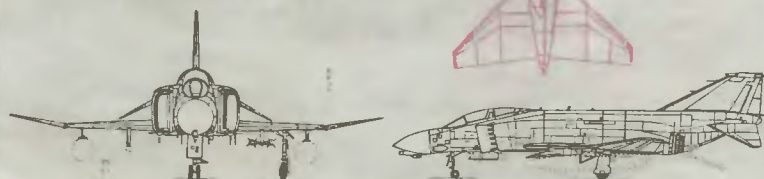
Andreas Kissell

DANE TECHNICZNE

F-4E Phantom II

Rozpiętość:	11,77 m
Długość:	19,19 m
Wysokość:	5,02 m
Powierzchnia nośna:	49,2 m ²
Masa własna:	13757 kg
Masa startowa:	28030 kg
Obciążenie pow. nośnej:	570 kg/m ²
Obciążenie ciągu:	3,52 kg/daN
Prędkość maks.:	2,0 Ma
Prędkość przelotowa:	935 km/h
Prędkość min.:	273 km/h
Prędkość wznoszenia:	152 m/s
Pułap:	19685 m
Zasięg:	3184 km
Długość startu:	1792 m
Długość lądowania:	1704 m
Silniki:	

General Electric J79E-10
o ciągu 7963 daN
z dopalaczem każdy



DANE TECHNICZNE

F-111F

Rozpiętość:	19,20/9,74 m
Długość:	22,40 m
Wysokość:	5,20 m
Powierzchnia nośna:	48,77 m ²
Masa własna:	25525 kg
Masa startowa:	41500 kg
Obciążenie pow. nośnej:	813,5 kg/m ²
Obciążenie ciągu:	1,78 kg/daN
Prędkość maks.:	2,5 Ma
Prędkość przelotowa:	940 km/h
Prędkość min.:	264 km/h
Prędkość wznoszenia:	nieznana
Pułap:	15500 m
Zasięg:	2400 km
Długość startu:	nieznana
Długość lądowania:	nieznana
Silniki:	

Pratt Whitney TF-30-P100
o ciągu 11150 daN
z dopalaczem każdy





THE ROYAL AIR FORCE

The Panavia Tornado IDS

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy, ze zmienną geometrią skrzydeł. Tornado powstał w kooperacji Anglii, Niemiec Zachodnich i Włoch. Przeznaczony jest głównie do penetracji terenów przeciwnika na dużej wysokości i niskim pułapie.

Rozpiętość:	9,8/13,90 m
Długość:	16,7 m
Wysokość:	5,70 m
Masa całkowita:	26500 kg
Prędkość max.:	(2,2 M) 2330 km/h
Prędkość min.:	213 km/h
Pułap:	nieznany
Zasięg:	2760 km

Uzbrojenie: 2 działka 27 mm **Mauser IWKA**. Na siedmiu zamkach można zainstalować 8165 kg uzbrojenia podwieszanego (**Free Fall Bomb, AGM 65 Maverick**).



THE US AIR FORCE

The McDonnell Douglas F-4E Phantom II

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy, wyposażenie do lotów bez widoczności. Czynnikiem katalizującym rozwój tej maszyny była wojna wietnamska. Nawet dziś, po blisko 30 latach od wyprodukowania pierwszego modelu Phantoma, jest zaliczany do nowoczesnych i najwzrostroszniejszych.

Rozpiętość:	11,77 m
Długość:	19,2 m
Wysokość:	5,02 m
Masa całkowita:	28030 kg
Prędkość max.:	(2,4M) 2414 km/h
Prędkość min.:	275 km/h
Pułap:	19,6 km
Zasięg:	2530 km

Uzbrojenie: 1 działko wielolufowe 20 mm **M61 A1**. Na ośmiu zamkach można podwiesić max. 7250 kg uzbrojenia (**Free Fall Bomb, AGM65 Maverick, AIM-9 Sidewinder**).



THE US AIR FORCE

The General Dynamics F-111F

Samolot myśliwsko-bombowy, dwumiejscowy, ze zmienną geometrią skrzydeł. Pierwszy lot odbył się w 1971 roku, od tego czasu wyprodukowano ok. 150 sztuk tej maszyny. Brał udział w wojnie wietnamskiej i w konflikcie libijskim.

Rozpiętość:	9,74/19,20 m
Długość:	22,4 m
Wysokość:	5,20 m
Masa całkowita:	41500 kg
Prędkość max.:	(2,5M) 2655 km/h
Prędkość min.:	264 km/h
Pułap:	15,5 km
Zasięg:	2400 km

Uzbrojenie: 1 działko czterolufowe 20 mm **M61 A1** (2000 pocisków). Na ośmiu zamkach można maksymalnie umieścić 13600 kg uzbrojenia podwieszanego (**Free Fall Bomb, AGM65 Maverick**).



THE SOVIET AIR FORCE

The Mikoyan/Gurevich Mig-27 Flogger 'D'

Samolot myśliwsko-szturmowy, dwumiejscowy. Na wyposażeniu wojsk radzieckich około 730 sztuk. Prototyp i obecnie latające maszyny otoczone są ścisłą tajemnicą wojskową i wiele danych o nim jest przybliżona lub nieznaną.

Rozpiętość:	8,17/14,25 m
Długość:	16,8 m
Wysokość:	4,7 m
Masa całkowita:	20400 kg
Prędkość max.:	(2,1M) 2240 km/h
Prędkość min.:	250 km/h
Pułap:	16 km
Zasięg:	nieznany

Uzbrojenie: Wielolufowe działko 20 mm. Przystosowany do przenoszenia bardzo różnorodnych pocisków — (**Free Fall Bomb, Rocket Pod, AA8 „Aphid”, A57 „Kerru”**), umieszczonych na pięciu węzłach — trzech podkadłubowych i dwóch podskrzydłowych.

FIGHTER BOMBER

Dwa lata temu programiści z firmy Vektor Grafix, których rozślawiła komputerowa wersja Gwiezdných Wojen, rozpoczęli prace nad ulepszeniem grafiki trójwymiarowej na ośmiobitowce. Wysiłki te zakończyły się miernym rezultatem. Udało się wprawdzie wprowadzić do gry dość dokładne przestrzenne rysunki, ale pozostały one nadal nieruchome. Poprawna animacja takich obiektów okazała się bowiem zbyt trudna.

Fighter Bomber można nazwać nie chiałym dzieckiem tych eksperymentów. Chcąc nie chcąc, autorzy musieli na czymś eksperymentować — urodził się więc Fighter Bomber. Nikt jednak nie twierdzi, że dziecko nie chciane to dziecko bez zalet.

Simulator ten jest w pewnym stopniu wyjątkowy. Nie umieszcza nas, jak to zwykle się robi, nad nieznanymi przestrzeniami Libii czy Wietnamu. Gra toczy się na obszarze 1000 mil kwadratowych w USA. Walczymy nad niezamieszkałymi terenami Dakoty, Montany i Wyoming. W tym wypadku znaczenie lokalizacji jest bardzo duże. Celem było przygotowanie pilota do lotów na różnych typach samolotów, z dala od wścibskich dziennikarzy i chwiejnej opinii publicznej. Chodziło o maksymalną spokojną izolację.

Twoje wyszkolenie będzie bardzo wszechstronne. Do zaliczenia są bombardowania, ostrzeliwania, ataki rakietowe, walki powietrzne itd. Liczy się czas akcji, skuteczność i precyzja.

Na początku gry wpisujesz swój pseudonim, następnie wybierasz odpowiedni samolot. Pamiętaj, że jest to małżeństwo, w którym rozwód nie istnieje. Dlatego też zamieszczamy dokładne opisy wszystkich czterech maszyn. Radzę także przeczytać wstęp Andreasa Kissela znajdujący się na poprzedniej stronie.

Po wyselekcjonowaniu maszyny przyjdzie pora na jej doobrojenie. Jeżeli jesteś leniwy — komputer zrobi to za Ciebie. Ci natomiast, którzy wykazują się pracowitością i ciekawością, mogą skorzystać z podanego obok opisu uzbrojenia. Dzięki niemu wybór stanie się łatwy i co ważniejsze — poprawny.

Jak większość symulatorów, Bomber nie udostępnia od razu wszystkich misji. Program został pomyślany w sposób, który wymaga zaliczania kolejnych, coraz trudniejszych sprawdzianów. Tak więc piloci bez doświadczenia będą je mogli zaliczyć wyłącznie przez praktykę. Dostępne tam są ćwiczenia startu, lądowania, lotów na małej wysokości i ataków z użyciem amunicji ćwiczebnej. Poza tym można wybrać naukę bombardowania, ostrzeliwania, niszczenia mostów, jednostek pancernych itp. To wszystko oczywiście w akompaniamencie



KILKA SŁÓW O BOMBACH I RAKIETACH



rozrywających się szrapneli i przelatujących z sykiem pocisków smugowych.

Gdy zdobędziesz już trochę wprawy w pilotażu i atakowaniu, przyjdzie pora na prawdziwe sprawdziany twoich umiejętności. A więc: miażdżenie SAM-ów, rozwalanie bunkrów, niszczenie mostów, bombardowanie czołgów, walki z innymi samolotami. W bardziej rozbudowanych wersjach Fighter Bombera znajdziesz także opcje pozwalające na samodzielne układanie misji i nagrywanie ich na dysk.

Każdy z czterech typów samolotów ma podobne możliwości techniczne, różni się natomiast zwrotnością, szybkością i uzbrojeniem. Ich kokpity zostały inaczej zaprojektowane, więc trudno je ze sobą porównywać. Większość wskaźników i liczników ma swoje angielskie podpisy, co pozwala na ich bezbłędną kwalifikację.

Podczas lotu najważniejsza jest koncentracja. Co kilka sekund należy sprawdzać liczniki prędkości i wysokości, by uniknąć nagłego pocałunku z matką ziemią. Nie wolno także zbyt długo zachwycać się piękną grafiką samolotu, widzianą oczami innego obserwatora (np. Tower View). Praktyki takie często kończą się śmiercią pilota i wyłączeniem komputera.

Start z lotniska przy włączonym dopalaczu daje prawie 100 procent sukcesu. Dobry pilot wystartuje także przy połowie ciągu, ale tylko gdy się naprawdę bardzo postara. Po uzyskaniu kilku metrów wysokości wskazane jest schowanie podwozia. Dopalacza nie musisz wyłączać. Dzięki niemu lecisz dużo szybciej.

Jeżeli chcesz, by twój atak zakończył się sukcesem, radzę nadlatywać na cel z prędkością między 200—300 mil/h. Aby to osiągnąć, wystarczy zmniejszyć ciąg do połowy i wystawić podwozie, które w tej sytuacji okazuje się dużo lepsze od hamulców powietrznych. Po dokładnym ustawieniu się nie możesz spudłować.

Te informacje powinny ci wystarczyć, byś stał się niezłym pilotem. Gdy jednak ambicje twe są nieco większe, proponuję zdobyć Fighter Bombera i dużo grać. Każdy lotnik zna bowiem zasadę, że prawdziwym pilotem jest tylko ten, któremu udadzą się jednocześnie dwie rzeczy: spowodowanie wypadku i przetrwanie go.

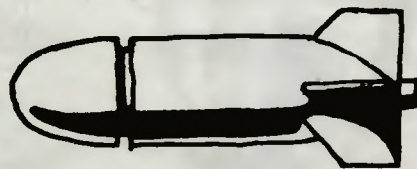
Lukasz Czekajewski

Firma: Activision
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC

Zdjęcie: Commodore

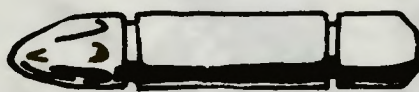
Cztery najnowsze myśliwce bombardujące czekają na twój znak.

FIRE!



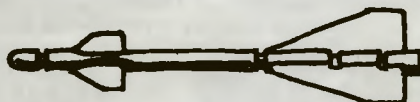
● Free Fall Bomb

1000-funtowa bomba, swobodnie opadająca. Odznacza się głowicą o niezwyklej sile rażenia i układem automatycznego odpalania podczas lotu.



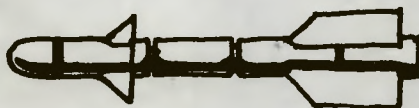
● Rocket Pod

Są to zasobniki z raketami kierowanymi. Może to być **16 rakiet 57 mm** lub **6 rakiet 135 mm**. W obu wypadkach będą to pociski samonaprowadzające typu powietrze-ziemia.



● AA8 „Aphid”

Rakieta powietrze-powietrze, o średniej szybkości (**3M**) i niewielkim zasięgu (**7 km**). Masa całego pocisku wynosi **60 kg**, sama zaś głowica waży **7 kg**.



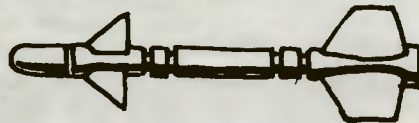
● A57 „Kerru”

Doskonała rakietka typu powietrze-ziemia. Posiada olbrzymią głowicę bojową, o masie **110 kg**. Do celu zmierza z prędkością **1M**, pokonując maksymalnie dystans **15 km**. Masa rakiety wynosi **1300 kg**.



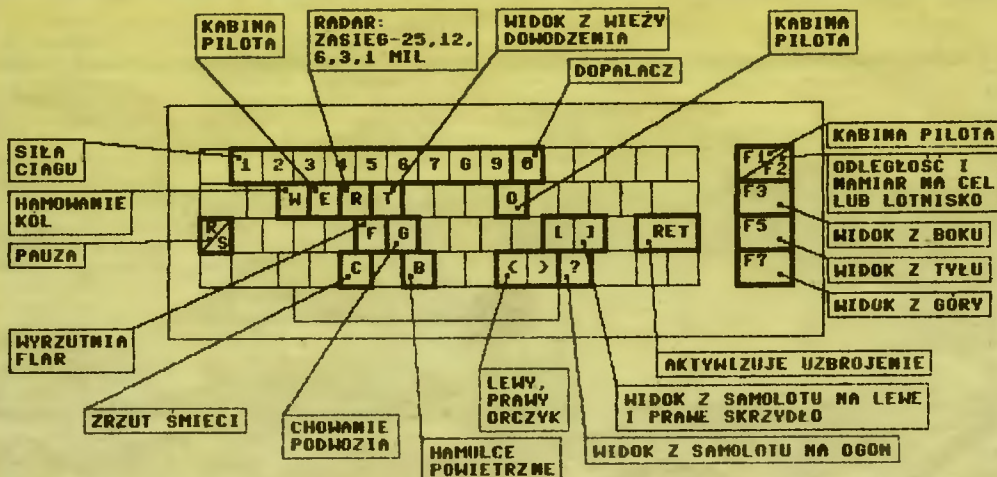
● AGM65 Maverick

Kierowana rakietka typu powietrze-ziemia. Jej szybkość lotu pozostaje nadal tajemnicą. Pocisk waży **320 kg**, w tym głowica bojowa **140 kg**. Zasięg — **50 km**.



● AIM-9 Sidewinder

Jedna z najlepszych rakiet powietrze-powietrze, sterowanych podczerwienią. W **2,2 sek.** osiąga ona prędkość **2,5M** i z taką szybkością może przebyć **20 km**. Z **95 kg** masy, **12** przypada na głowicę z ładunkiem wybuchowym.



TIPS



TRICKS

ANTIRIAD

Commodore

Istnieje możliwość przelatywania przez mury. należy wbić się w sufit — lataasz wtedy wolniej i tyłem, ale ściany nie przeszkadzają. (Jacek Goszczyński)

AZTEC

Commodore

Należy znaleźć **The Idol** na najniższym piętrze labiryntu i wyjść z nim na górę. (Tomasz Binkiewicz)

BATMAN THE MOVIE

Amiga

Po wczytaniu obrazka wpisać: **JAMMMMM** — uzyskasz nieśmiertelność. **F9** resetuje etap. **F10** zmienia poziom gry (Jarek Tryzno, Martin)

BUBBLE BOBBLE

Atari ST

Gdy zostało ci ostatnie życie, włącz pauzę, przetóż joystick do portu 1 i zwolnij **SPACJĘ**. Po naciśnięciu przycisku zaczniesz grać na dwa liczniki, z nowym limitem błędów. (Piotr Pańczyk)

CABAL

Amiga

Podczas gry napisać. **SCHLIKA** — teraz **F2** przenosi cię do kolejnego poziomu. (Jarek Tryzno)

CRAZY GOLF

Commodore C16/116/+4

Gdy masz kłopoty z ukończeniem danej planszy, naciśnij **E**. Czynność ta kosztuje dziesięć ruchów. (Tomasz Kramnik)

DOUBLE DRAGON

Commodore

Aby przeskoczyć do następnego etapu gry, naciśnij klawisz **C=** (Sławek)

DRACONUS

Atari

Podczas transformacji **Draconusa** w **Draconauta** (lub odwrotnie), należy wytracić całą energię. Zapewni to nieśmiertelność do czasu zebrania dwóch kul z energią. Nieśmiertelność uzyskasz też wciskając klawisz **SELECT**, a potem **START**. Śmiertelność odzyskasz kombinacją **SELECT**, a potem **OPTION** (Wojciech Gągała + Cobra)

FIGHTER BOMBER

Amiga

Wszystkie cele naziemne można zniszczyć za pomocą działka pokładowego **Cannon**, lecąc na bardzo małej wysokości. Przez niektóre domy w mieście można przelatywać bez szwanku. (Misiak)

FLOOD

Atari ST

Hasła do leveli:

- 5 **WORD**
 - 12 **UINE**
 - 13 **JUMP**
 - 15 **FOUR**
 - 28 **HEAD**
 - 30 **SING**
 - 31 **JOUX**
 - 39 **NAIL**
- (Miłosz Tylenda)

GHOST CHASER

Atari

Aby zapewnić sobie regenerację życia, należy wpisać z klawiatury imię autora gry — **FRANK**. Słowo **FANDA** natomiast przenosi do komnaty „po tajemnym przejściu”. (Wojciech Gągała)

GRAND PRIX CIRCUIT

IBM

Zaraz po starcie należy kilkakrotnie nacisnąć wszystkie klawisze funkcyjne od **F1** do **F10**. W ten sposób wygramy wyścig i uzyskujemy max. liczbę punktów. (Krzysztof Karpeta)

HACKER

Atari

Hasła chroniące od śmierci z satelitów:

1. **MAGMA LTD**
 2. **AX-0310479**
 3. **HYDRAULIC**
 4. **AUSTRALIA**
- (Radek)

HENRY'S HOUSE

Atari

Nieśmiertelność uzyskasz po napisaniu liter: **CPM** (pozdrowienia dla pana J.M.). (Wojciech Gągała)

IMPACT

Atari ST

Hasła do leveli:

- 11 **GOLD**
 - 21 **FISH**
 - 31 **WALL**
 - 41 **PLUS**
 - 51 **HEAD**
 - 61 **FORK**
 - 71 **ROAD**
 - 81 **USER**
- (Miłosz Tylenda)

INTER. KARATE+

Amiga

Aby unieruchomić na chwilę przeciwników, naciśnij klawisz **T**. Wówczas stanie się coś nieoczekiwane-go. (Marcin)

JOE BLADE

Commodore

Bombę weźmiesz, ustawiając litery w szyku **AB-CDE**. (Tomasz Binkiewicz)

KARATE KID III

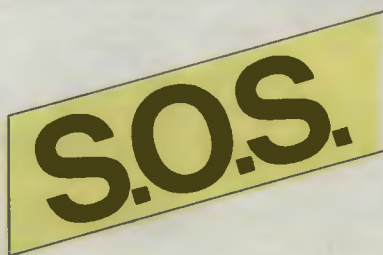
Atari ST

Po pokonaniu pierwszego przeciwnika można wybrać dowolną planszę naciskając klawisz **P**. (Piotr Pańczyk)

MERCENARY I

Atari

Naciśnięcie **CONTROL + Q** teleportuje cię do pojazdu, który mogłeś już nawet dotychczas stracić. Uważaj jednak, bo czasami znikają wszystkie po-



Czy ktoś mógłby mi pomóc w kupnie przycisków do magnetofonu ATARI 1010!? Błagam, pomóżcie! **M. Cegielski, ul. Matejki 13 m 34, 81-407 Gdynia**

Mam Atari 520ST. Pilnie szukam następujących gier na ten komputer: SILENT SERVICE, PHM PEGASUS, BARBARIAN I i II. Szukam też programu użytkowego disk doctor. W zamian za te programy oferuję inne gry i programy użytkowe. **Paweł Parys, ul. Gołowska 4 m 8, 03-550 Warszawa**

Proszę o przystanie mi dokładnych opisów do gier: ROBIN HOOD i FROGGER. **Jowita Cichy, ul. Lutomska 125 m 22, 91-037 Łódź**

Szukam opisów do gier: ROBBO, BROADSIDES, WINTER GAMES, SILENT SERVICE, WORLD KARATE CHAMPION-

SHIPS, WARHAWK, BEACH HEAD II, GAME OVER II, BARBARIAN, CONAN i PLATOON na Atari 65XE z magnetofonem. W zamian oferuję opisy innych gier. **Piotr Gospodarczyk, ul. Koeniga 3 m 53, 02-495 Warszawa-Ursus**

Pilnie poszukuję gier w wersji kasetowej na Atari 800 XL: MONTY ON THE RUN, OPERATION WOLF, ROBOCOP, BARBARIAN, NINJA, PLATOON, PANAMA JOE, BATMAN II. Proszę także o kody do gier: GHOSTBUSTERS i BARBARIAN. 50 gier w zamian! **Mariusz Baranowski, ul. Sobieskiego 298/3, 84-200 Wejherowo**

Jestem użytkownikiem Atari 65XE + magnetofon XC12. Proponuję wymianę. Za każdą z gier: STREET FIGHTER, PLATOON, KING'S QUEST, POLICE QUEST, GAME OVER II, SKYFOX, SKATE CRAZY, WAVY NAVY oferuję 3 inne z 250, jakie posiadam. Wymiana w systemie BLIZZARD lub w 600

bd. **Tomasz Piasny, ul. Cegielniana 4, 32-300 Olkusz**

Jestem posiadaczem Atari 65XE. Pilnie szukam gier: JET SET WILLY, BRUCE LEE, PHARAO'S COURSE, BARBARIAN, GHOSTBUSTERS. W zamian inne. **Krzysztof Górlicki, Os. r. 4/21, 28-366 Małogoszcz woj. kieleckie.**

Od dawna szukam gier: BARBARIAN, WINTER GAMES i SKATE CRAZY na Atari 800 XL. W zamian oferuję wiele ciekawych programów i gier. **Bartosz Radoch, ul. Rynek 21, 72-320 Trzebieatów tei. 73-161**

Mam komputer C-64 z magnetofonem. Proszę o pomoc w grze STAR PAWS. Poszukuję opisu do gry BRUCE LEE. W zamian 285 innych gier oraz opisy. **Dawid Błotko, ul. W. Kubicy 74, 41-409 Mysłowice.**

siadane przedmioty.
(Paweł Sigurski)

MIRAX FORCE

Atari

Nieśmiertelność uzyskasz wpisując litery **CPM**.
(Znowu!)
(Paweł Sigurski)

NATO COMMANDER

Atari

Jeżeli ustawimy kursor nad jednostką WPLA oraz naciśniemy **O + START**, to dana jednostka zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z twoimi siłami. W ten sposób można zyskać czas na przygotowanie obrony lub ofensywy. Stan jednostek UW:
NRD

— pancerna 10900 ludzi/320 czołgów
— zmechanizowana 12100 ludzi/250 czołgów
CSRS, WĘGRY, POLSKA
— pancerna 9800 ludzi/274 czołgi
— zmechanizowana 10800 ludzi/184 czołgi
ZSRR

— pancerna 10800 ludzi/336 czołgów
— zmechanizowana 13400 ludzi/270 czołgów
— powietrzno-desantowa 10600 ludzi/176 czołgów
(Andrzej, Marek, Tomek)

OLLIE'S FOLLIE'S

Atari

Kody na niektóre poziomy:

5 **FRANK**
9 **FANDA**
15 **NORBI**
19 **ZOOM**
21 **ZOOMM**
(Wojciech Gągała)

ONE ON ONE

Commodore

Aby zredukować zmęczenie zawodnika (pozioma kreska u dołu ekranu), należy będąc w posiadaniu piłki nacisnąć: **J** (Doctor J) lub **B** (Larry Bird)
(Tomasz Binkiewicz)

REBEL STAR

Spectrum

Jednym z **Combat Droidów** stań na **Droid Men**. Obrońcy okrążą cię, więc atakuj ich „ciałem”. Gdy w twoim zasięgu znajdzie się kłopotliwy robot — **Sentry** lub **Master** — użyj na nim **Opportunity Fire**. Po wejściu któregoś z obrońców na to pole **Droid** strzeli. Jeżeli nawet go nie zabije, to ten „spod spodu” zniknie.
(Artur Wojtaszek)

RICOCHET

Amstrad

Naciśnięcie klawisza **TAB** przenosi cię do następnego etapu.
(Bastek)

ROBBO

Atari

Naciśnięcie litery **K** przenosi do następnej planszy.
(Piotr Morawski)

Drodzy czytelnicy Bajki! Mam Atari 800 XL. Poszukuję gier RAMBO, GLADIATOR, a najbardziej THE LAST NINJA. Za te gry oferuję inne ciekawe. **Kornel Kundzicz, ul. Batorego 44, 16-100 Sokółka**

Poszukuję dobrego edytora tekstu na Amstrada CPC464. W zamian oferuję kompilatory Pascala i C. **Arnor Assembler/Disassembler** i wiele innych programów. **Jerzy Szymański, ul. Spółdzielcza 1/15, 21-500 Biała Podlaska**

Nie wiem, jak uzyskać nieśmiertelność w grach PITFALL II i MINER 2049. Jak przejść podziemia w grze ZORRO? **Krzysztof Dziuba, ul. Krupińskiego 46, 44-206 Rybnik**

Mam Atari 800 XL. Poszukuję gier: BARBARIAN, BMX SIMULATOR, KUNG-FU, ARKANOID i GREEN BERET. **Sylwester Oszako, ul. Sienkiewicza 9/6, 05-300 Mińsk Mazowiecki**

Nie wiem, co robić w grze HE-MAN and MASTERS OF THE UNIVERSE w wersji na Spectrum. Jak uzyskać nieśmiertelność za pomocą POKE'ów? **Ryszard Sajdak, ul. 11 Listopada 113/53, 28-300 Jędrzejów**

W zamian za grę KARNOV oferuję wiele gier na Atari. **Piotr Maj, Osiedla Ogrody 22/30, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski**

Za PREDATOR lub PLATOON na Amstrada 464 (kaseta lub dysk) oferuję 100 innych gier. **Piotr Bury, ul. Chrobrego 53, 47-303 Krapkowitz**

Mam komputer Atari 800 XL ze stacją dysków. Pilnie poszukuję gry BARBARIAN oraz opisu do gry PIRATES OF THE BARBARY COAST. **Michał Gralak, ul. Tatarska 8b/12, 81-591 Gdynia**

ROBOCOP

Amiga

Podczas gry naciśnij **RETURN** (pauza) i wpisz kod: **Best Kept Secret**. Odtąd jesteś nieśmiertelny.
(Piotr Pasternak)

SABOTAGE

Spectrum

Kody do kolejnych czterech leveli:

2 **BUMBLE BEE 2**
3 **HONORARIUM 3**
4 **PHENOMENON 4**
5 **ONOMASTICS 5**
(Artur Wojtaszek)

SAVAGE

Atari ST

Kody na uzyskanie trzech żyć po wybraniu opcji **CODE** z banderoli:

2 **SABATTA**
3 **PORSCHÉ**
(Piotr Pańczyk)

STAIRWAY

Amstrad

Kursorami **lewo/prawo** przenosimy się pomiędzy etapami, mając na koncie odnowioną liczbę żyć.
(Bastek)

TARQUAKE

Atari ST

Kody teleportacji (patrz mapa BAJTEK 5/88):

1 **TABET**
2 **HINDI**
3 **KWANG**
4 **ROKEA**
5 **SOLUM**
6 **CWORE**
7 **KALED**
8 **DAVRO**
9 **BORNO**
10 **TSOIN**
11 **FLIED**
12 **NICHA**
13 **LUANG**
14 **CHING**
15 **SOCHI**
(Piotr Pańczyk)

TEST DRIVE

wszystkie

Jeśli goni cię policja, a jedziesz za wolno, by uciec, zjedź na lewy pas. Teraz nie będą mogli cię przedzić.

(Kamil Kaczmarek)

THE BOGGIT part 1

Spectrum

Po rozpoczęciu gry napisać: **SAY 29285, OPEN DOOR, EAST**. Zapewni ci to wyjście z norki.
(Artur Lewandowski)

THE BOGGIT pt 2

Spectrum

Sekwencja **DELTA 4** powoduje teleportację do biur autorów tej gry. Nie zaszkozi też zakląć po angielsku.
(Artur Lewandowski)

HighScore

Przypominamy, że ta rubryka przeznaczona jest dla prawdziwych sportowców (czytaj graczy), a nie kanclarzy, tzn. że zaczynamy rejestrować tylko wyniki wiarygodne (najlepiej udokumentowane wydrukiem screenu z Hall Of Fame, Top Ten lub chociaż podpisem świadka) i co bardzo ważne podpisane. **Nie miejcie żalu na przyszłość, gdy wasze anonimowe listy nie spotkają się z żadnym odzewem.**

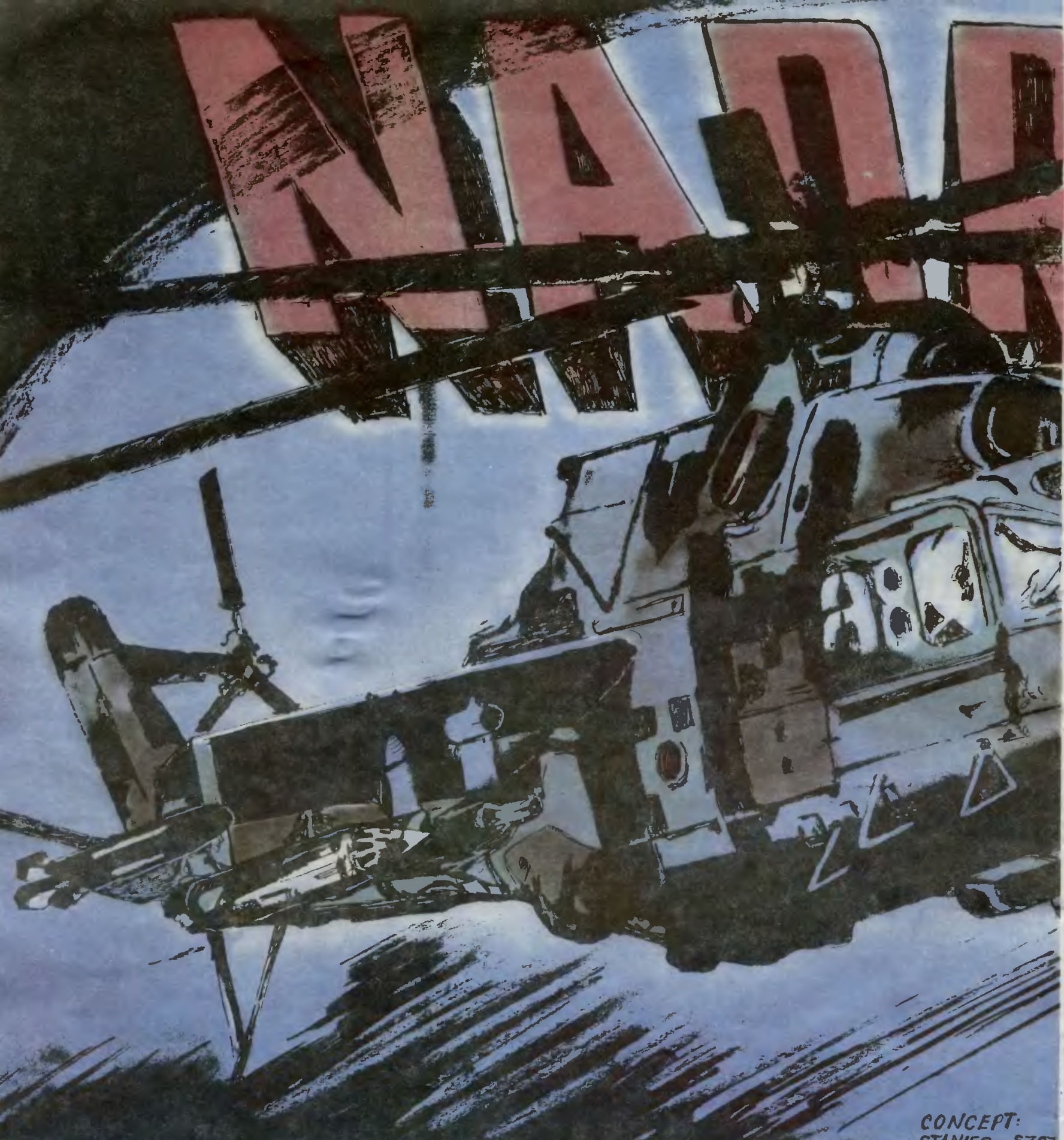
W przypadku otrzymania kilku zgłoszeń na jedną grę publikujemy trzy najlepsze wyniki.

Jeżeli znajdziecie metodę, żeby oszukać nieco komputer, to wszystko jest O.K., ale nabijanie punktów z wykorzystaniem **nieśmiertelności** to chwyt poniżej pasa wobec innych graczy i wtedy będziecie **BEEEE...!**

Na koniec jeszcze jedno: prawdopodobnie w przyszłości zorganizujemy zawody dla najlepszych, więc **ćwiczcie uczciwie, tamcie joysticki** i dajcie znać, jeśli wymyślicie, jaki program (np. Bomb Jack) będzie w stanie **zabić każdego** w ciągu kwadransa **podczas sędziwanej walki.**

Żółw

3D Grand Prix	4805	Tadeusz Nawalaniec
Action Force	486250 (22 Frenziel)	Olgierd Cygan
After The War I	119500	Konrad Koch
After The War II	157475	Konrad Koch
Amsnake	4030	Tadeusz Nawalaniec
Arena	41320 (plansza 6)	Tomasz Binkiewicz
Arkanoïd	182870	Ireneusz Jung
Arkanoïd	125010	Paweł Wierzchowicz
Arkanoïd II	396100 (30 plansza)	Michał Bojgłowa
Battle Squadron	120990	Konrad Koch
Battle Valley	233700	Konrad Koch
Batty	332320	Robert Krol (2,5 roku treningu)
Batty	278100	Maciek
Beach Head I	77400	Paweł Zaborowski
Blue Max	10750	Jerzy Bierkowski
Bomb Jack	2250120	Arek Woźniczka
Bomb Jack	748720	Krzysztof Stachowiak
Bomb Jack	310000	Joker
Bruce Lee	przekręca licznik	Arek Woźniczka
Bruce Lee	256000	Paweł Koronkiewicz
Bruce Lee	64425	Jarek Wirski
Bubble Bobble	479190	Wojciech Dutkiewicz
Cave Man	8,9 m (rzut dziewczyną)	Paweł Koronkiewicz
Cobra	46200	Tadeusz Nawalaniec
Commando	112540	Piotr Szmals
Decathlon I		
— 100 m	9,62 s	Jacek Szlachta
— 400 m	33,32 s	Jacek Szlachta
— kula	29,07 m	Jacek Szlachta
— skok w dal	11,01 m	Arek Woźniczka
— skok wzwyż	2,46 m	Arek Woźniczka
Decathlon II		
— 110 m przez płotki	9,26 s	Jacek Szlachta
— 1500 m	255,80 s	Jacek Szlachta
— oszczep	132,45 m	Jacek Szlachta
— dysk	75,90 m	Jacek + Arek
— tyczka	5,08 m	Jacek Szlachta
Delta	109630 (plansza 24)	Madej
Digger	36750	Mateusz Ananicz
Drop Zone	173550	Filip Guźla
Euro Race	352050 (level 2)	Jan Krawczyk
Exolon	98500 (ekran 53)	Stawek Wiaderski
Exolon	43500	Mateusz Ananicz
Fire Galaxy	45100	Piotr Szmals
Fruity Frank	3660	Tadeusz Nawalaniec
Ghost Chaser	10050	Jarek Wirski
Ghostbusters	61800 dolarów	Tadeusz Nawalaniec
Ghost'n'Goblins	399550	Krzysztof Stachowiak
Grand Prix Simulator	7100	Przemek
Great Giana Sister	51200 (level 31)	Marcin Pamłak
Green Beret	1830	Kudziu
Gryzor	35200	Piotr Szmals
Gyruss	105240	Ireneusz Jung
Gyrus	275150	Marek
Harrier Attack	69380	Tadeusz Nawalaniec
Ikar Warriors	82600	Artur Sokolowski
Int Karate +	69700 (czarny pas)	Marcin Pamłak
Into The Eaglesnest	278550	Artur Sokolowski
Jump	268	Przemek Bojczuk
Kariera	1073388 DM	Grzegorz Hermanowicz
Kik Start	0,55 16 (na torach 1—1—1)	
	0,88 92 (na torach 1—1—1)	Tomasz Binkiewicz
Kik Start	16,58, 16,58, 16,62, sr. 49,78	Michał Bojgłowa
Le Mans	198340	Piotr Czapiewski
Manic Miner	7084	Tadeusz Nawalaniec
MIG-29 Fighter	31250 (level 4)	Jan Krawczyk
Mr. Dig	70500	Szczurek
M.U.L.E.	106 dolarów (1 player)	Paweł & Marusz
M.U.L.E.	116 dolarów (2 players)	Paweł & Marusz
Olympic Skier	363	Sebastian męczelny
Operation Wolf	186500	Piotr Szmals
Pac Man	72680	Paweł Wierzchowicz
Picop	528260	Zybox
Police Quest	182	Jarek Tryzno
Preliminary Monty	483250	Szczurek
Preminaly 16K	875000	Paweł Koronkiewicz
Raid Over Moscow	244100	Tadeusz Nawalaniec
Reach For The Sky	45000	Tomasz Kramnik
Renegade	212300	Jan Krawczyk
River Raid	76770	Ireneusz Jung
River Raid	26260	Paweł Wierzchowicz
River Raid	14152 (most 58)	Tomasz Binkiewicz
Road Race	0,22 06 (Seattle-Miami, 154 mph)	
	0,18 06 (Los Angeles-NY, 154 mph)	
	0,21 21 (S. Francisco-Washington, 151 mph)	Tomasz Binkiewicz
Saboteur	48000	Tomasz Kramnik
Screaming Wings	182230 (plansza 30)	Tomasz Binkiewicz
Side Arms	1525050	Zybox
Super Cycle	przekręca licznika 100000	Krzysztof Stachowiak
Survivor	19820	Filip Guźla
Target Renegade	294500 (hippie dead)	Olgierd Cygan
Target Renegade	262500	Artur Sokolowski
Test Drive II	257717	Konrad Koch
Tetris	49191	Mateusz Ananicz
Thundercats	44450	Konrad Koch
Tiger Hell	524160	Zybox
Warhawk	89847	Filip Guźla
Zorro	87000	Piotr Szmals
Zybox	125850	Przemek Bojczuk
Zybox	77550	Ireneusz Jung
Zybox II	57900	Kudziu



CONCEPT:
STANIEC. SZCZ

?	?	⚡
?	⊗	⚡
⊗	⊠	⊕

Alpha

?	?	⚡	?	⚡
?	⚡	?	⚡	⊗ ΔA
?	⊗A	?	?	⊗B ⊗
⚡	?	⊗	⊗Bx	? ⊕

Beta

?	⚡	⊗	⊗A	?	⊗	⊗B
?	⚡	?	⊗	⚡	⊗C	? ?
⊗	?		⚡		⚡ ΔC x	ΔA
⚡	⊗D		⊗D	⚡	? ?	
⚡			⊗B		? ?	⊕

Delta

?	⊗A
⊗B	⚡ ?
?	⊗B x
+	⚡ ?
?	⊗C
⚡	⊗C ⊕

Gamma



?	?	OnA	?	⚡	OnD	⊞	⚡	?	OnE		
⚡	⊞	AX	⊞	+		⚡	?	?	⚡		
⊞	⚡	⚡	⚡		?	⊞	BX	⊞	?	⊞	⊞
		⊞	OnB	⚡	⊞	?	OnF	⊞	?	⊞	
⊞		⚡		?	⚡	⊞	D	?	⊞	E	⊞
⚡	OnC				⚡	⊞	⚡		⚡	⊞	

Theta

?		⚡		OnD		⊞	⚡	OnH	⚡		
?		⊞	AX	⊞	?	?	⊞	⊞	GX	?	⊞
⚡	OnA	⊞		?		⊞	E	⚡		⊞	+
?	OnC	?		?		OnF			⊞	F	+
⚡	?	⊞	B		?		?	?	⚡	⚡	
?	?		⚡	⊞	?	?				⊞	?
		⚡	?	⚡	⊞		⊞				⊞
⊞	OnB	⊞	OnE	?		OnG	?	⚡		+	
⚡		?	⊞	X		⚡	⊞	⚡		⚡	⊞

Theta

BECIA & PEGAZ ASS

?	⚡
⚡	?
⊞	?
⊞	?
?	?
⚡	?

?	?	OnA	⊞	OnC	?	⚡		
⚡		⚡	?	?	⚡	⊞	⊞	⊞
?	⚡	⚡	⊞	X	⚡		?	⊞
⊞		?			⚡		⊞	
?	OnB		⚡	?	⊞	E	?	+
⊞	X	⚡	⊞	OnE				
OnD	⊞	⚡	?	⊞				

?	⊞	⚡	OnE		⊞	?	⚡	?	⊞			
?	X	⊞	A	⚡	⚡	⊞	⚡		⊞	X	⊞	⊞
OnB	?	⚡		⚡	⊞	⊞			⚡	?		
?	⊞	?	OnA	⚡		⚡	OnG	⚡				
	OnD	⚡		⊞		⚡	⊞	B	⊞	⊞	⊞	⊞
⚡	⊞	X		OnF	?		⊞	⚡		⊞	⊞	⊞
?	⚡	⚡	?	E	⊞	X	?	⚡				⊞
⚡		⊞	OnC	?		?			⚡	⊞		

Theta

Epsilon

ESNY

mmia

NADRAL

Helikopter jaki jest, każdy widzi. Rodzajów ich jest wiele i często mają ze sobą mało wspólnego. Na pewno wszystkie mają płatowe wirniki, korpus (niewykluczony pancerny), koła i ogon. Na ogonie wdzięczy się z reguły wirnik pionowy, bez którego śmigłowiec kręciłby się jak pijany. Reszta zależy już tylko od pomysłów konstruktora.

Nadral to wesoły helikopterek. Ma on w sobie kołeczka, korpusik, śmigielka, którymi smiga, no i oczywiście wirujący wirnik. Poza tym rzecz jasna obiektywizujące wszystko działko, spełniające funkcję wykonawczą. Może i jest tam coś więcej, ale ja tego nie odkryłem. Szkoda, bo bardzo mi zależało.

Nadral to także tytuł gry. Jest ona zarazem typowa i nietypowa. Jej niezwykłość i zarazem największa trudność to instrukcje wyświetlane po niemiecku, a nie jak to się godzi — po angielsku. Pospolitość zaś polega po prostu na tym, że jest to strzelanina jak tysiące innych, trochę tylko bardziej rozwiąta.

Całość gry składa się z ośmiu labiryntów, nazywanych kolejnymi literami alfabetu greckiego — od α do η . Po ukończeniu danego etapu, inaczej mówiąc po przejściu ośmiu labiryntów, stopień trudności zwiększa się o jeden poziom. A jest ich cztery.

Aby przejść dany labirynt, należy robić coś więcej niż tylko strzelać. Propozycja nie do odrzucenia brzmi więc: zbieraj, co ci Bozia daje. A są to:

- pioruny, uzupełniają energię potrzebną do lotu.
- klucze, otwierają przejścia zaznaczone na mapie jako X. Jeśli w danym etapie jest więcej niż jeden klucz, oznaczyliśmy je jako A, B itd. Podobnie uczyniliśmy z dziurkami na klucze,
- cósik, co przypomina trochę butelczynę z atramentem, a daje dodatkowe życie,
- niespodzianki, oznaczone (?)
- dodatkowe życie,
- podwyższenie energii lub punkty.

Drzwi przechodzimy siadając helikopterem na zamku i po znalezieniu odpowiedniego klucza. Przejście labiryntu jest możliwe tylko po znalezieniu wszystkich kluczy i otworzeniu zamków.

Dla mniej ambitnych podajemy także informację, że niemierność do gry znajduje się w lethałnym miesięczniku „Komputer”, numer 2/89. Tak jak to zwykle bywa, wpisanie niemierności powoduje, iż gra nudzi się po kilku minutach. Bez niej zapewne nie powstałaby jednak ta mapa...

Rafał Szczęsny &
Rafał Staniec

Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari



Vermeer



Nazwanie kupiectwa sztuką, a handlarza artystą w wielu wypadkach nie jest wcale przesadą. Dlatego też zdecydowaliśmy poświęcić w tym numerze trochę miejsca na grę mającą zabarwienie handlowe i osadzoną w konkretnych czasach historycznych.

Jak wiadomo, istnieje handel i handel. Ten pierwszy to sprawa raczej przykra — uliczne stragany, przeterminowane artykuły, cwaniactwo i dorobkiwiczostwo. Nic więc dziwnego, że spora część Polaków dostaje wysypki na najniższą wzmiankę o zdrowym handlu czy wolnym rynku.

Nie wolno jednak zapominać o prawdziwym znaczeniu tego słowa. Handel to przecież ciekawe podróże, olbrzymie pieniądze i ciągłe zmiany. Dlatego też, jeśli posiadasz choć minimalną wiedzę o rolnictwie, międzynarodowej wymianie towarowej, a także dziełach sztuki, zapraszamy do gry.

Zaczynasz dokładnie 1 stycznia 1918 roku. Kiedy skończysz, zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Najlepsi gracze potrafią przetrwać nawet burzliwy okres 1939—1945, czerpiąc zyski z dostaw dla wojska.

Rok 1918 i lata następne to okres bardzo niespokojny. Czasy te obfitują w powstania, pucze i przewroty rządowe, będące prawie na porządku dziennym. Szaleje bieda, inflacja zjada dochody. Brak jest jednej, acz pewnej waluty; obligacje i akcje stają się z dnia na dzień bezwartościowe. Systemy bankowe rdzewieją od pod-



Zdjęcie: Commodore

staw. Rozpadają się fundamenty największych światowych mocarstw.

Ty o dziwo, jako jeden z niewielu, masz dużo szczęścia. Otrzymujesz propozycję pożyczki w wysokości 50 000 marek, na bardzo korzystnych warunkach. Bank, od którego udaje ci się go uzyskać, nie stawia wielkich wymagań — pożyczkę muszą być przeznaczone na rozwój rolnictwa i zwiększenie produkcji żywności.

W grze nie ma jednego ustalonego środka płatniczego. Można obracać markami, lecz jest to metoda dość niebezpieczna. Pod koniec każdego miesiąca ukazuje się wykaz przedstawiający kurs dolara względem marki,

który jednoznacznie pokazuje dewaluację tej drugiej. Tak więc, aby nie stracić, warto używać albo dolarów, albo też akcji.

Co to są akcje? To takie kartoniki, za które płacisz i są twoje. Wartość danej akcji zależy głównie od tego, jak prosperuje przedsiębiorstwo, które tę akcję wystawiło. Logicznie jest więc to, że wartość akcji ulega z czasem zmianie. Z doświadczenia wiem, że w Vermeerze najbardziej opłaca się kupować LLOYDA. Jeśli uważasz inaczej, możesz nabyć jedną z trzech pozostałych: STAR, HANSE, ROYAL.

Zabawa polega na zakładaniu plantacji, hodowaniu najbardziej wydajnej

Eksperyment polegał na jednoczesnych zmianach genetycznych trzech organizmów typu-B. Celem miało być otrzymanie trzech różnych dinozaurów dla jednego z amerykańskich ogrodów zoologicznych.

Typ-B to zwierzęta zaliczane do przodków dinozaurów. Znaleziono je zamrożone na jednym z podarktycznych bagien.

Przy udziale naukowców z całego świata zwierzęta rozmrożono, przywracając im funkcje życiowe. Pierwsza faza eksperymentu udała się.

Następnie dinozaury zostały umieszczone w oddzielnych klatkach i karmione różnymi pokarmami. Tak więc przyszy brontozaur dostawał świeżą paszę roślinną, terranozaur tylko mięsko, a pterodaktyl papkę z różnych latających ptaszków. Na razie wszystko szło dobrze.

Wkrótce typom-B zdruzgotało się życie w klatce i postanowiły udać się na mały spacer. Skutki tej

wycieczki zależą tylko od Ciebie. Im więcej zniszczysz, tym lepiej.

Na początek trzy bloki — po jednym dla każdego z miłutkiej trójki. Aby je zniszczyć, należy powybić wszystkie okna, następnie uszkodzić mury i fundamenty. Na sucho nie byłoby to trudne, ale niestety przyjdzie ci walczyć z różnymi niesprzyjającymi okolicznościami. Przed tobą agresywne samoloty, strzelające czołgi, nieustraszeni żołnierze. Natura nie poskąpiła ci jednak pięści i nóg, więc nie żałuj — przykop raz i drugi, to się uspokoją. A jak nie, to popraw po twarzy!

Gdy już zmęczysz bloki, przyjdzie kolej na wieżowce (ale od-



Zdjęcie: Commodore

RAMPAGE

miana!). Tutaj będzie trochę trudniej, ponieważ pojawi się nieprzyjemne utrudnienie w postaci zwozonego mostu. Tak naprawdę, to jest to most, który chamsko w o-dzi cię za nos. Dlatego też staraj się nim w miarę możliwości nie przejmować.

Wieżowce są niestety bardziej wytrzymałe niż bloki. Tu będziesz musiał wykazać sporą inwencję niszczycielską i doświadczenie. Trzeba wiedzieć gdzie uderzyć i jak uderzyć. Na początek tradycyjnie powybijaj wszystkie okna i zabierz się do murów. Proponowałbym zacząć od góry i posuwać się ku dołowi. W momencie gdy wieżowiec pęka na pół, lepiej jest być na ziemi, a nie na dwudziestym piętrze.

Sporo jest na tym levelu uciążliwych pcheł w postaci helikopterów, czołgów i innych osłabiaaczy. Z góry wiadomo przecież, że musisz wygrać, a oni mimo to mają do ciebie jakieś waty. Przejmij więc na chwilę rolę przedszkolanki i naucz ich podstaw dobrego wychowania — każdemu podstawa nogę. Na pewno się ucieszą.

To tylko kilka ciekawych momentów z Rampage. Jeśli chcesz czegoś więcej, to nie ma problemu — weź joję i do pracy. Zapewniam — jest wesoło i ciekawie. A tak w ogóle, to budować każdy potrafi. Czy każdy jednak umie burzyć? Sprawdź to sam na sam.

Luke

Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

MIGA ACTION

Cena: 1.95 £
Stron: 90
Adres:

Interactive Publishing Ltd.
"Europa House"
Adlington, Macclesfield
Cheshire, SK 10 4NP

Człowiek charakteryzuje się tym, że kocha oglądać rzeczy ładne, kolorowe i (a może przede wszystkim) świeące. Inteligentni wykorzystywali to handlując z Murzynami i Indianami, podobnie jak teraz korzystają z tego wydawcy gazet.

Tendencję różnych magazynów do wzbogacenia szaty graficznej widać szczególnie w wydawnictwach zachodnich, aczkolwiek i w Polsce nie jest to już rzadkością. Oczywiście nic za darmo — jeżeli więcej zdjęć, rysunków i grafiki, to mniej tekstu. Tak też się dzieje.

"Amiga Action" to pismo na pewno bardzo dobre. Buńczuczna reklama widniejąca na okładce: 100% koloru, 100% o Amidze, 100% zabawy, jest spełniona w 100 procentach. Dlatego też "Amiga Action" to jeden z najlepiej sprzedających się magazynów, nie tylko wśród amigowców.

Jak już wspominałem, zwabić musi coś świeącego — bliższy więc jak latarnia morska lakierowana, kredowa okładka. A na niej wszystko, co może zachęcić potencjalnego nabywcę do kupna: zdjęcia, tytuły gier, zapowiedzi. Graficy pomysляли także o odpowiednich współgrających z całością rysunkach.

W środku też dość ciekawie. W numerze jest średnio 20—30 opisów, w większości do gier nowych. Zdarzają się także powroty do programów starych, oczywiście nie bez powodu. Stworzono bowiem rubrykę o nazwie GTGA (Give The Game Away), która zamieszcza wszelkie porady i pomoce dotyczące najroźniejszych gier.

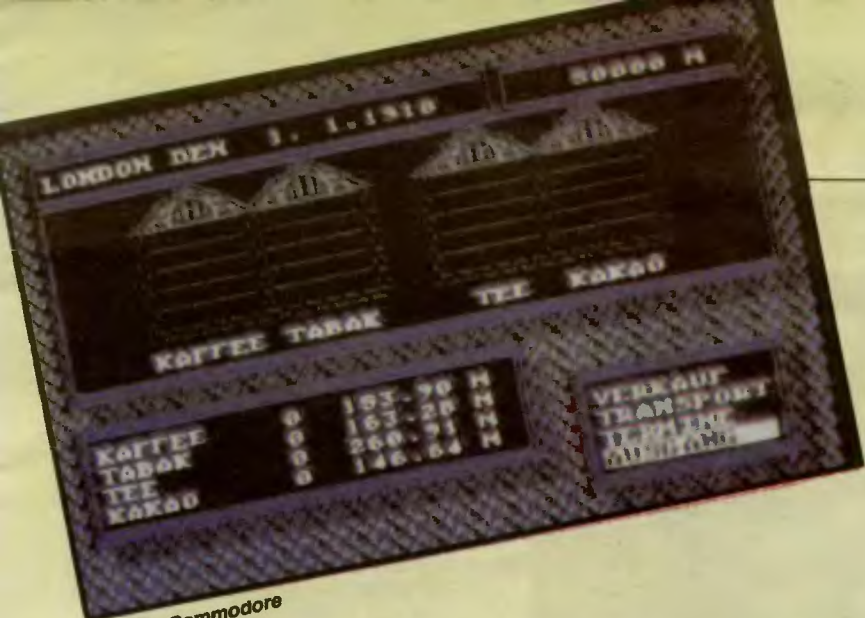
Rasowe opisy nie są najwyższego lotu. Autorzy idą z reguły na łatwiznę, wiedząc, że wzrok czytelnika i tak bardziej przyciągają liczne zdjęcia niż tekst. Piszą więc mało, zwięzłe i najczęściej nie na temat. Od czasu do czasu zdarzy się jakiś wyjątek, ale bardzo rzadko.

Dużym błędem redaktorów "Amigi Action" jest niezamieszczenie przez nich żadnych map. Pismo staje się przez to odrobinę mniej atrakcyjne, trochę jednostajne. Nawet liczne reklamy firm wysyłkowych, softwarowych i innych nie zakłócają tej monotonii. Próba urozmaicenia są zamieszczone wywiady i rozmowy z różnymi znaczącymi osobami czy też zwykłe komiksy. Pewien niedosyt jednak pozostaje.

Cena pisma jest adekwatna do jakości i objętości. Używając typowo polskiego określenia, dla przeciętnego Anglika jest to wydatek nieduży. Dla Polaka natomiast będzie jeszcze długo irracjonalny.

A może nie? No, cóż, „pożyjemy, zobaczymy” — jak powiedział ślepy...

Lukasz Czekajewski



Zdjęcie: Commodore

rośliny i sprzedawaniu plonów. Tylko z pozoru wydaje się to dziecinna igraszka, a naprawdę jest dość trudną sztuką. Na wszelki wypadek udzielił szczegółowego kursu: kupić-sprzedać-zasiać.

Wszystko zaczyna się w momencie przybycia na daną plantację. Powiedzmy, że jest to Ankara i ustalmy, że najlepiej przyjmujemy się tam herbata. Na zakup nasion herbaty wydajemy tyle, by starczyło mi jeszcze pieniędzy na wykupienie ziemi pod zasiew.

Teraz obsiewam działki i zatrudniam pracowników, najlepiej po dwóch na hektar. Nie muszę płacić im z góry. Pamiętam natomiast, że już wkrótce upomną się o pieniądze. Wiem, ile powinienem mieć gotówki, by starczyło na ich wynagrodzenie oraz na wystanie plonów na giełdę — na sprzedaż. Skoro jest dobrze, czekam np. trzy miesiące i cieszę się (lub martwię) z uzyskanych wyników.

A teraz kilka bardziej konkretnych informacji.

Zaczynasz w Londynie, gdzie od razu powinieneś udać się do banku. Tam możesz zakupić (ANKAUF) odpowiednie akcje (LLOYD, STAR, HANSE ROYAL). Gdy będziesz musiał przeprowadzić dużą inwestycję,

przy użyciu większych kwot, bez trudu sprzedasz (VERKAUF) kupione wcześniej akcje, które już przez ten czas zyskają na wartości.

W banku możesz poza tym pobrać (AUFNEUMEN) kredyt (KREDITE), maksymalnie 32000 marek. Bez wykonania tej operacji nie założysz żadnej plantacji, gdyż po prostu nie starczy ci pieniędzy. Przy użyciu hasła (TILGEN) zwracasz kredyt.

Od tej chwili masz pełne prawo i obowiązek udać się do jedego z dwunastu punktów na świecie (Ankara, Mombasa, Abidjan, Duala, Bombaj, Kolombo, Rio, Bogota, Guatemala, Maksyk, Richmond, St. Louis) i tam próbować swych sił. Za przejazd oczywiście płacisz — cena zależy od odległości.

Podczas podróży docierają do Ciebie depeze z propozycjami transakcji. Tak więc, gdy proponują ci dostarczenie herbaty za trzy miesiące, nie wahaj się ani chwili. Ceny są zwykle bardzo korzystne, a ilość herbaty ustalisz sam. Jeżeli natomiast nie lubisz być związany kontraktami, to nie zawieraj ich. Gra stanie się odrobinę trudniejsza, ale za to dużo ciekawsza.

Dostajesz także depeze mające charakter informacyjny. Są to wiadomości o aktualnych wydarzeniach na

całym świecie — wojnach, zmianach cen, zamachach stanu itp. Dane te ułatwiają „wyczucie” rynku i odpowiednie do tego postępowanie.

Na plantacjach spędzasz tyle czasu co w podróży, tracisz za to dużo więcej sił. Tu bowiem kupujesz (LANDKAUF) działki, mające zapewnić ci odpowiednio wysoką produkcję. Po zasianiu (ANBAU) możesz oczywiście przeprowadzić ewentualne reformy (LANDREFORM), czego jednak ze względu na bezpieczeństwo nie doradzam. Ciesz się tym, co masz.

Na samej plantacji do dyspozycji jest sklep (MARKT), gdzie zaopatrzysz się (ANKAUF) w cztery podstawowe rodzaje nasion: kawę, herbatę, kakao i tabakę. Tam też sprawdzasz terminy dostaw (TERMINE), z których niewywiązanie się grozi poważnymi karami.

Tania siła robocza (ARBAITER), zwana powszechnie pracownikami, to najmniej pewna część działalności. Jak na głabów przystało, ciągle strajkują i są bardzo przekupni. Kupić jest ich łatwo (EINSTALLEN), jeszcze łatwiej oszukać na wynagrodzeniu (LOHNHÖME).

Ci, którzy zaliczają się do arystokracji Vermeera i cierpią na chroniczną nadwyżkę finansową, mogą zająć się kolekcjonowaniem obrazów. Dostępne są dzieła malarzy z okresu impresjonizmu, baroku, klasycyzmu i inni. Aby zakupić obraz, wystarczy pojechać w odpowiednim czasie na aukcję do jednego ze sławnych miast europejskich: Paryż, Amsterdam, Lisboa, Berlin, Bonn i Londyn. Mając dużo pieniędzy i czasu przelicytujesz nawet najbardziej zaciekle kolekcjonerów, stając się znanym i cenionym handlowcem-arystokratą.

Przy odrobinie szczęścia kupisz nawet obraz samego Vermeera!

Lukasz Czekajewski

Firma: Arloiaaoft
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, Amstrad

GRYZOR

Zawsze wydawało mi się, że w Gryzora jestem najlepszy. I nie dziwiła — trzy lata praktyki to nie byle co. Każda minuta gryzorzona sprawiała mi olbrzymią radość. Czasem też przychodził do mnie ktoś, przed kim mogłem zaprezentować swoje umiejętności. Nadszedł jednak dzień, który przyniósł diametralną zmianę...

Nie wierzyłem własnym oczom. Przetarłem je — nie pomogło. Puknąłem się w głowę lekko, potem mocniej. Też. nic. Widok wciąż ten sam.

Na komputerze pogrywała dziewczyna. W Gryzora była niesamowita. Przechodziła w sześć minut wszystkie levele, w porywach nie tracąc nawet jednego życia. Kilka minut i byłem oświecony — znałem jej imię i wszystkie tajemnice gry. Ponieważ sam jestem tylko zwykłym wklepywaczem, pozwólmy Monice przemówić:

„Sterujemy komandosem, którego zadanie jest proste aserce prawe.



Zdjęcie: Commodore

Przypadek to więc dość osobliwy, acz pozytywny wielce. Aby za bezbronnego nie uchodzić, mamy karabin i granaty. Na początek to wszystko.

Najważniejsze: co na Ciebie czyha, nieostrożniku? Najpierw i najczęściej żołnierze. Okrutni mordercy: plują pociskami, skradają się, bombardują, biegają, jeżdżą, skaczą, kopią.

Kolejne utrudnienie: teren. Jest naprawdę tak wybrany, by zabić cię było łatwo i abyś zabijać nie mógł. W bagnach ujrzyś swą śmierć, z pagórka sfrunie na cię wróg, z grotki wyleci granat a z drzewa spadną bomby. Na moście leżą uzbrojeni siepacze, pod nim zaś na sygnal czekają ładunki wybuchowe.

Nie przypadkiem cel gry na końcu podaje, jak deser po obiedzie. Mimo że etapy różnią się od siebie znacznie, cel pozostaje ten sam. Zabić, zniszczyć, przeżyć — reszta pozostaje w rękach Sił Wyższych.

Ponieważ najprawdopodobniej już więcej nie usłyszymy się, pozostawiam zdanie, które jest moim przewodnikiem w każdej strzelaninie: »Nie istnieje bariera nieskończenie ostateczna; nie istnieje nic, co nie może się zmienić — Tanith Lee«.

Lavender Blue

Firma: Ocean
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST

W chwili gdy moje buty dotknęły puszystych dywanów w hotelowym hallu, podszedł do mnie boy i wręczył mi paczkę sera Camembert.

„Ani chybi coś z centrali” — pomyślałem. „Oglądają zbyt dużo filmów z Bondem. Szkoda tylko, że nie zaopatrują mnie tak jak słynnego 007”. Niestety, ale fantazja Charliego — naszego technika — kończy się na coraz to oryginalniejszych sposobach wysyłania listów. Charlie wciąż udoskonalał sposoby ukrywania „różnych dziwnych” przedmiotów przed oczami celników. Raz doszło nawet do tego, że rodzimy agent nie mógł potem dojść, w której części walizki schowane są tajne instrukcje...

W serze była zatopiona plastikowa torebka z biletem lotniczym, z wypisanym w rogu numerem: **1630389**. To z kolei pomysł szefa — jak najmniej na piśmie, a jeżeli już, to tak, aby osoby postronne tego nie zrozumiały. Przejrzałem bilet: odlot o 21.00 z Orly do Waszyngtonu, status O.K., linia Air France, lot 128, klasa turystyczna (aby nie rzucać się w oczy). Wszystkie te informacje znaczą jedno: o **16.30** mam być w pokoju **389**, zapewne w Kwaterze Głównej. A więc muszę jechać prosto z lotniska — jak będzie korek, to nie zdążę.

Na szczęście nie było...

Szef nie lubił owijać w bawełnę, co nie znaczy jednak, że wszystko mówił od razu. Na początku spytał:

— „Co wiesz o Stealth?”

— „Tylko tyle co z gazet” — odpowiedziałem. — „Supernowoczesny bombowiec taktyczny, doskonale uzbrojony i niewykrywalny dla radaru. Kosztuje miliard dolarów”.

— „Tak, to jeden z siedmiu cudów świata” — błysk w oczach szefa był prawie niewidoczny. — „Dobry pilot Stealtha może zestrzelić popiół z papierosa przechodnia z odległości trzech kilometrów. Do niedawna jeden Stealth był testowany w Miramaar,

OPERATION STEALTH



przez chłopców z Top Gun. Mieli małe trudności w pilotażu, no wiesz, coś z aerodynamiką”.

— „Dobra, w czym problem” — wykrztusiłem wreszcie.

— „Jeden z prototypów zaginął. W jakiś sposób nieznany pilot przedostał się do szatni, ogłuszył pilota szykującego się do startu, podjechał do samolotu samochodem służbowym, wsiadł i poleciał. Cóż, jak sam powiedziałeś, F-19 Stealth jest niewykrywalny dla radaru...”

— „Są jakieś podejrzenia?”

— „Tłuściochy z Białego Domu oskarżają Rosjan. Ale wiesz, jak to jest, dla nich winny jest zawsze ten sam. Tylko paragraf się zmienia. My wiemy na pewno, że samolot wylądował w Santa Paragua, w takim małym państewku. Zrywa stosunki dyplomatyczne z kim popadnie. Jest tam jeden z naszych agentów. Z jego raportów wynika, że ma coś ciekawego.

Skontaktujesz się z nim po przylocie”.

— „Fajnie jest, mam tam lecieć z pustymi rękami?” — zaryzykowałem i od razu tego pożałowałem. Szef miał minę impotentą złapanego na gorącym uczynku.

— „Jak trochę urośniesz, to mnie będziesz uczył” — zachrypiął i wykrzywił się strasznie. — „Masz nową teczkę od Charliego, tylko nie zgub”.

I pomyśleć, że to miał być dowcip. Dla świętego spokoju zaśmiałem się jednak i szybko wyszedłem.

* * *

Pierwsze kroki stawiasz na lotnisku w Santa Paragua. Startujesz za pomocą joysticka lub myszy, przy czym ten drugi instrument wydaje się być dużo lepszy. Jeden z przycisków służy do sterowania człowiekiem, drugi do wydawania mu poleceń. Są to:

EXAMINE — badanie nieznanego przedmiotu,

TAKE — podnoszenie lub wyjmowanie potrzebnych rzeczy,

INVENTORY — tak jak i w innych grach, pokazuje zawartość kieszeni,

USE — używanie przedmiotów, np.: aby wpiąć kwiat w klapę marynarki, trzeba najpierw wybrać **USE**, wskazać kwiat, a następnie marynarkę,

OPERATE — służy do wykonywania czynności charakterystycznych dla danych przedmiotów, np.: otwieranie walizki,

SPEAK — konwersacja, możliwa jedynie z żyjącą osobą.

Na zakończenie jeszcze kilka rad dla przyszłych szpiegów:

— Na lotnisku należy kupić gazetę w automacie (moneta leży w zwrocie) i przeczytać, z jakim krajem Santa Paragua nawiązała stosunki dyplomatyczne. Potem trzeba pójść do łazienki, otworzyć walizkę, otworzyć skrytkę i sfałszować czysty paszport. Potem już bez problemów przejdziesz i kontrolę celną i wścibską panią witającą gości.

— W jaskini pod tobą zakopany jest kilof, który pomoże ci przeciąć liny i wydostać się na zewnątrz.

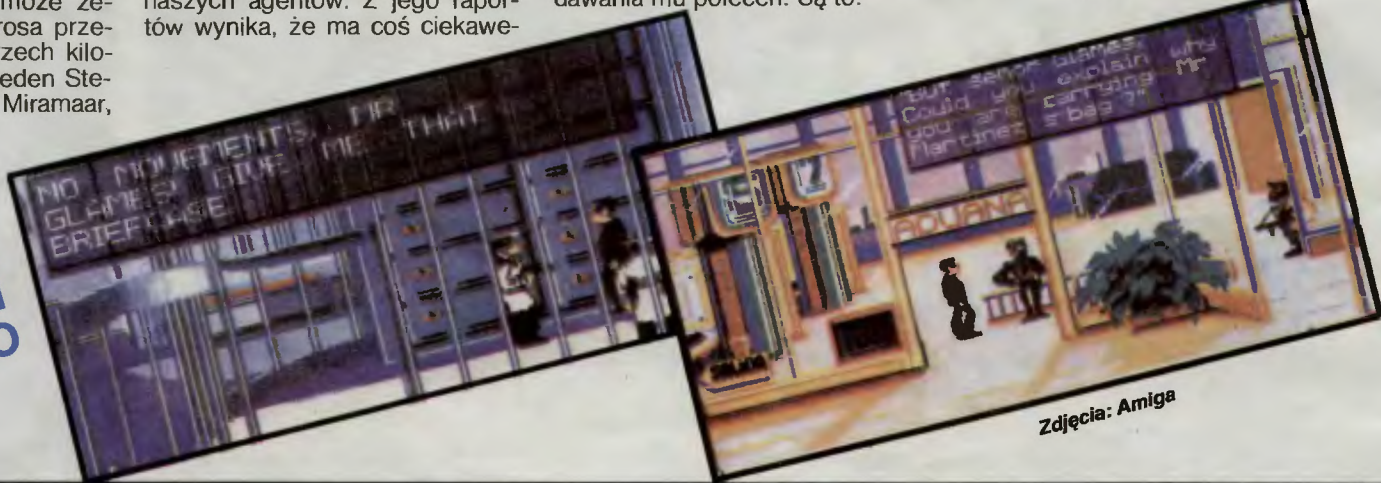
— Koło hotelu warto kupić bransoletkę od dziadka.

— W każdej chwili miej oczy nawet w guzikach koszuli, bo w trumnie widoki są mało ciekawe.

Cała redakcja Top Secret życzy wszystkim powodzenia! Może uda się Wam to, do czego my nawet w niewielkim stopniu się nie zbliżyliśmy. Zanim zasiądziesz do gry, pamiętaj o jednym: „rząd amerykański nic nie wie o twojej akcji i w razie jakichkolwiek komplikacji zapomni o tobie”. A to może oznaczać tylko jedno...

Z-Bójek

Firma: U.S. Gold + Delphine
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, Appie, IBM PC



Zdjęcia: Amiga

LU DLUM
FOR SYTH
MacLEAN
KRAŚKO

FIRMY
FIRMY
FIRMY

W odpowiedzi na błagania wielu naszych korespondentów zamieszczamy adresy firm komputerowych od litery A do E. W następnym numerach postaramy się zaprezentować kolejne firmy. Przestrzegamy jednak przed wysyłaniem do tych firm listów z prośbami o programy — działania te nie przyniosą efektu...

Access Soft.
545 West 500 South
Suite 130
Bountiful, UT 84010

Accolade
550 South Winchester Blvd
San Jose, CA 95128
Actionware
38 West 255 Deerpath Road
Batavia, IL 60510
Activision
2885 Bohannon Drive
Menlo Park, CA 94025
AD LIB Inc
220 Grande-Allee East
Suite 960
Quebec, B.C., Canada
U5J 4M5
Advanced Gravis Computer Technology Ltd.
7033 Antrim Avenue

Burnaby, B.C., Canada
U5J 4M5
Anco Soft.
PO Box 292
Burgettstown, PA 15021
Artworx
1844 Penfield Road
Penfield, NY 14526
Atari
1265 Borregas Rd.
Sunnyvale, CA 94086
Avalon Hill Game Company
4517 Harford Rd.
Baltimore, MD 21214
Bethesda Soft.
15235 Shady Grove Rd.

Suite 100
Rockville, MD
Blue Lion
90 Sherman
Cambridge,
Britannica
345 Fourth St
San Francis
Broderbund
17 Paul Driv
San Rafael,
C2 Simulat
16081 Sherl
Huntington
California
780 Montag

Hyperborea

Wiatr mocno smagał twarz czarnobrodego mężczyzny, który stojąc na szczycie fortecznej wieży, spoglądał na lasy ogromne u stóp swoich. Patrzył na krainę Hyperborea zwaną. I zapragnął zbudować imperium. Imperium Nemedii.

W niedostępnych, dzikich górach, na granicy Nemedii i Asgardu, miał swe wśród lasów zagubione siedziby lud bitny, acz liczebności niewielkiej. Straszne to było plemię. Okrutne i barbarzyńskie. Ukryci w posepnych warowniach spędzali zimę na licznych grach siłowych, by wiosną ruszyć w łupieżczy tan i ociekając krwią wrogów radować się ze zwycięstw kolejnych.

Lecz i dla ludu tego, Cymmeryjczyków noszącego miano, czasy ciężkie nastały. Oto król Nemedii imperium swe powiększyć zapragnął i do wyprawy wielkiej armię swą gotował. Wojenny duch począł w powietrzu się unosić. Przeto ludy, które napaści zbrojnej się obawiały, w skrytości wielkiej sojusz wojenny zawiązały, by wrogię silę przeciwstawić się łatwiej.

Przybyli zatem, w tajemnicy wielkiej, wodzowie księstw i plemion okolicznych do twierdzy Agohna, króla Aquilonii. Tam to, w sekretnej komnacie, zawiązany został sojusz, który potomni zwykli nazywać Układem Sprawiedliwych. Falagos, książę Poitain, Therak, książę Asgardu i Conan, wódz Cymmeryjczyków, złączyli swe wojska z siłami Agohna, by wspólnie Nemedii opór stawić.

Niestety! Szpiegdy imperium spisek wykrywszy, w zamachu okrutnym nic żywota Agohna przecięli, Conan morderców odszukawszy i przykładnie ich ukarawszy, za zgodą ludu Aquilonii, na tronie książęcym zasiadł. Rządy jednak swoje od wyprawy wojennej rozpoczął, gdyż wojska Vanaheim, z Nemedią sprzymierzone, na Asgard

ruszyły, spustoszenie czyniąc wielkie i krew ludu niewinnego przelewając.

Tak oto bóg wojny zapukał do bram Hyperborei.

Mamy oto przed sobą nietypową grę taktyczną. Niekonwencjonalne miejsce akcji i specyficzny charakter opisywanego konfliktu czynią tę grę bardziej interesującą od dziesiątek innych gier taktycznych. Fakt, iż wszyst-

W formacji marszowej punkty ruchu wzrastają o 50%. Formacja ataku dodatnio wpływa na skuteczność. Analogicznie działa formacja obrony. Oddział pozostawiony w obozie, z dala od działań wojennych, zasilany jest przez świeżo zwerbowanych żołnierzy (w ten sposób wzrasta jego liczebność, siła bojowa oraz kondycja).

Efektywność oddziału zależy od terenu, na jakim znajduje się tenże.



Zdjęcie: Atari

kie instrukcje są w języku polskim uatrakcyjnia grę.

Dwaj gracze, mając do dyspozycji oddziały zbrojne (konnica, piechota, katapulty itp.), starają się rozstrzygnąć konflikt wojenny na swoją korzyść.

Król Aquilonii ma do swojej dyspozycji oddziały Asgardu (słynące ze świetnej jazdy uzbrojonej w łuki), Cymmeryjczyków (bardzo duża siła bojowa), łuczników z Poitain oraz rdzenne oddziały Aquilonii.

Imperium Nemedii korzysta z usług toporników z Vanaheim (duża siła bojowa), kuszników z Ophir oraz najemników z królestwa Koth.

Oddziały mogą występować w czterech różnych formacjach, których odpowiednie zastosowanie ma duże znaczenie w trakcie prowadzenia walki.

Konnica i ciężka piechota najlepiej sprawują się na terenie odkrytym. Lekka piechota bardzo skutecznie atakuje ze wzgórz.

Katapulty, będące na wyposażeniu armii, nie mają dużego znaczenia w trakcie wojny. Są przydatne jedynie w czasie niszczenia fortyfikacji, które obsadza przeciwnik, nie powodując jednak strat w ludziach.

Wszystkie informacje, które Wam przekazałem, są bardzo pomocne w trakcie gry. Należy jednak pamiętać, że drogą do zwycięstwa jest przede wszystkim właściwa taktyka.

Powodzenia i niech bogowie mają Was w swej opiece.

Diabeł

Firma: 776
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari

MD 29850
Soft.
n St.
MA 02140
Street
co, CA 94107
d
e
CA 94903
tions
lock Lane
Beach, CA 92649
Dreams
ue Expressway

Sulte 403
San Jose, CA 95131
Capcom
Consumer Products Div.
1283-C Mountain View/Alviso Rd.
Sunnyvale, CA 94089
Capstone
14160 S.W. 139th Court
Miami, FL 33186
Cases Computer Soft.
Department G
14 Langton Way
London, England
SE3 7TL
Cinemaware Corp
4165 Thousand Oaks Blvd

Westlake Village, CA 91362
Cosmi Corp
415 N. Figueroa St
Wilmington, CA 90744
Data East USA
470 Needles Drive
San Jose, CA 95112
Datasoft
19808 Nordhoff Place
Chatsworth, CA 91311
Davidson & Associates
3135 Kashiwa St.
Torrance, CA 90505
Digitek
9801 North Dale Mabry
Executive Center

Suite #37
Tampa, FL 33614
Discovery Soft.
163 Conduit St
Annapolis, MD 21401
Eagle Tree Soft.
PO Box 164
Hopewell, VA 23860
Electronic Arts
1820 Gateway Drive
San Mateo, CA 94404
Epyx
PO Box 8020
600 Galveston Dr.
Redwood City, CA 94063

THE LAST NINJA

Shogun Kunitoki udawał.

Widząc, że nie pokona tak dobrze walczącego ninja, postanowił zainscenizować swą śmierć. Po kolejnym ciosie złapał się za brzuch i upadł. Udało mu się. Dla ninja Kunitoki był już trupem.

Dla autorów z firmy System 3 natomiast stało to się jedynie wygodnym pretekstem. Wykorzystując jawne oszustwo Kunitoki, postanowili dać ninja kolejną szansę. Nazwali ją The Last Ninja 2.

Jak zwykle, ninja znajduje się na zupełnie obcym sobie terenie, bez broni i nadziei na pomyślność. Jest to Nowy Jork i jego „okolice”. Zaczynasz w Central Parku, gdzie oczywiście zupełnie przypadkiem znajduje się prawie wszystko co potrzebne w walce: kanapki, szurikeny, kij, nunczako i inne akcesoria. Pozostałe bronie oraz niezbędne przedmioty będą rzecz jasna do znalezienia w następnych etapach.

Shogun Kunitoki ukrywa się w odległej posiadłości, zbudowanej w niedostępnych górach. Zanim tam dotrzesz, czeka cię pięć trudnych sprawdzianów, które wykażą, czy zasługujesz na spotkanie z Shogunem. On bowiem do pojedynku z tobą jest doskonale przygotowany.

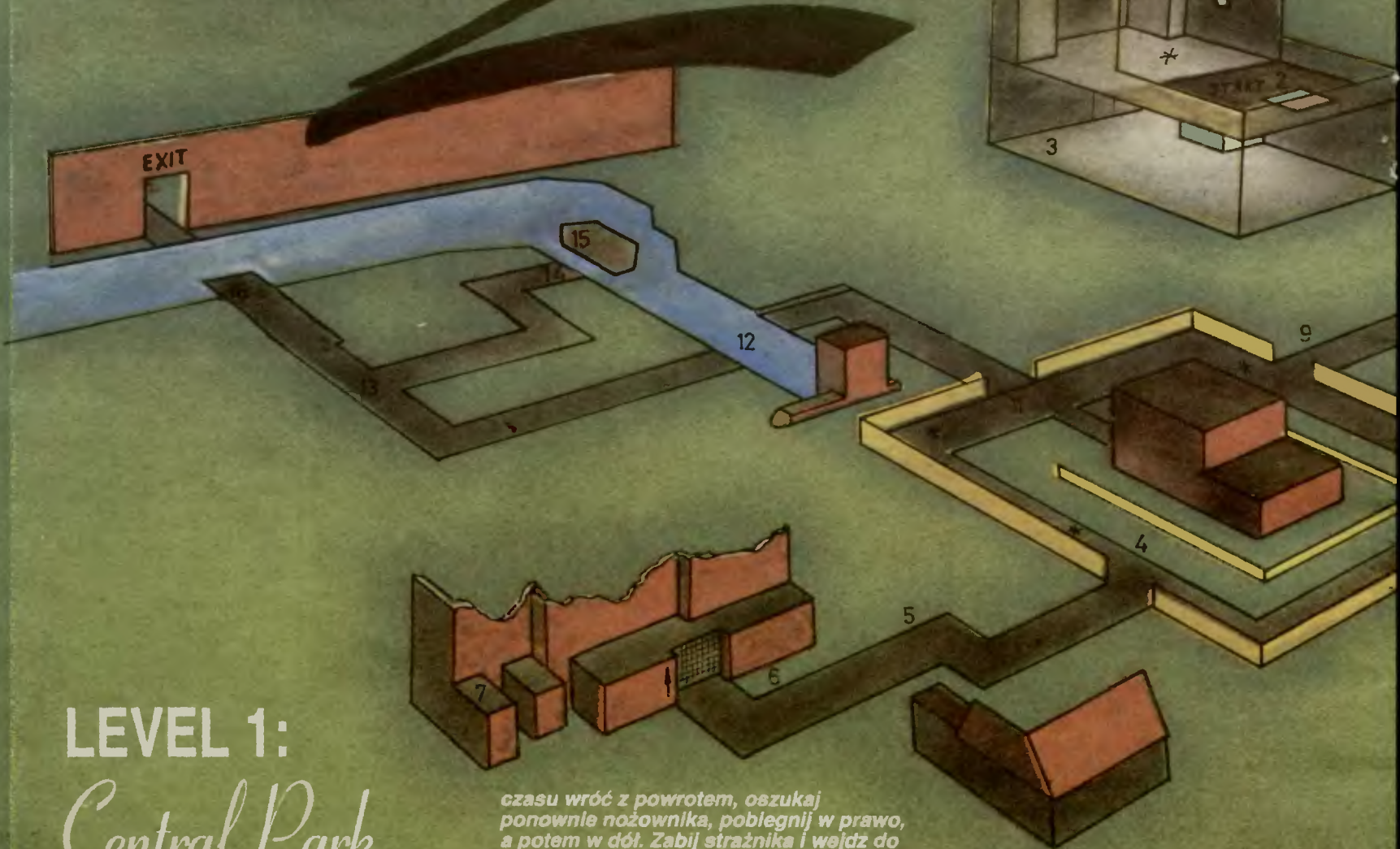
Już na pierwszy rzut oka (możliwe są tylko dwa) widać perfekcyjną grafikę. Tutaj kilka głębokich ukłonów dla grafików, którzy z powodzeniem kontynuują chlubne tradycje z pierwszej części gry. Będą więc widoczne wszelkie szczegóły, od klamek przy drzwiach aż po sznurowadła w butach. To wszystko zaś osadzone jest w świetnej oprawie kolorystycznej. Superwierna grafika jest na takim poziomie, że skłoniło to naszego „Pegaza” do zrobienia perspektywicznej mapy. Przydatność tego rodzaju plansz ocenicie sami. Dla mnie osobiście jest to istny raj na ziemi.

Wszystkie dane dotyczące pierwszych trzech etapów znajdziesz na mapie. Tam też figurują zdjęcia i dokładne porady, jak ukończyć każdy z trzech poziomów. Powiniście jeszcze wiedzieć, że gwiazda na mapie oznacza nieprzyjaciela. Przyjaciela nie spotkasz żadnego — no chyba że już w The Last Ninja 3. Ale przedtem za dwa miesiące zaprezentujemy kolejne trzy kończące grę etapy.

Łukasz Czekański

Firma: System 3
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

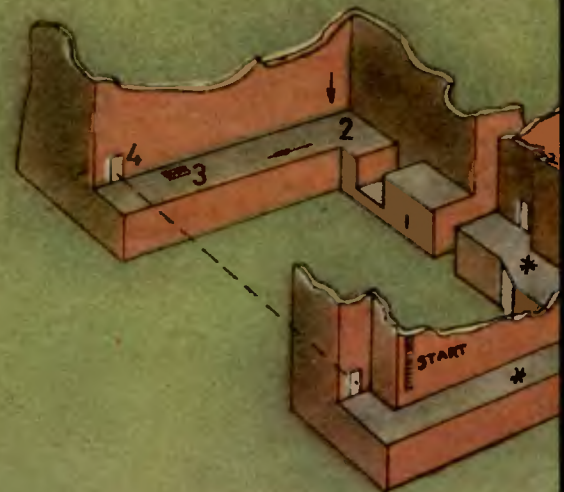
LAST NINJA



LEVEL 1: Central Park

Niefortunnie znajdujesz się na scenie, z której pozornie nie ma żadnego wyjścia. Nie trać nadziei — pokonaj strażnika w sąsiedniej komnacie (przejdź za kurtyną) i zbij pięścią mrugający przycisk (1). Gdy powrócisz na miejsce startu, zobaczysz otwarty właz (2). Wskocz do niego — znajdziesz się na dole. Tutaj skieruj się w lewą stronę, gdzie leży klucz (3). Weź go i wyjdź na ulicę. Pójdź w lewo, obezwładnij policjanta i przedostań się niżej. Tam w koszu na śmieci znajdziesz gwiazdki do rzucenia (4). Pobiegnij szybko ścieżką w bok, omiń sprytnie nożownika (5) i weź napotkany dalej manuskrypt (6). Po słatce podłącznij się na ścieżkę, przejdź nią dalej, przeskocz przepaść i podnieś kij (7). Nie tracąc

czasu wróć z powrotem, oszukaj ponownie nożownika, pobiegnij w prawo, a potem w dół. Zabij strażnika i wejdź do jednej z ubikacji. Tam leżeć będzie połowa nunczako (8). Skonfiskuj ją, pobiegnij ścieżką do góry, nie zapominając o zabraniu po drodze hamburgera (9). W innej ubikacji będzie leżała druga część nunczako (10). Teraz możesz już udać się do bramy (11) i otworzyć ją kluczem. Idąc dalej przyjdzie ci przeskoczyć łódkę (12) i uniknąć natarczywych pszczół (13). To drugie robisz biegnąc szybko ścieżką wiodącą w prawy górny róg ekranu. Tam (14) oddasz długi skok na wyspę, gdzie przy użyciu kija pchniesz łódkę (15). Nie czekając długo skocz z powrotem na ląd, ucieknij pszczołom i skieruj się drugą ze ścieżek do góry. Jeżeli przeskoczysz rzekę, z międzylądowaniem na płynącej wolno łódce (16), to ujrzysz napis: The City Streets.





LEVEL 2: *The City Streets*

Na dobry początek zjedz hot-doga (1). Gdy poczujesz się lepiej, odbądź długą drogę do sklepu (2), uważając, by ulicę przechodzić tylko na zielonym świetle. Kopnij drzwi i wejdź do środka, skąd zabierzesz miecz (3). Następnie biegnij w stronę spoczywającego kilka komnat dalej pijaka (7), uważając na kobiety rzucające garnkami (4) i (6). Nie zapomnij też zabrać soczystej zapiekanki (5). Pijakowi odbierz butelkę (7), uciszysz przedtem nerwowego policjanta. Udaj się następnie do góry i z małego składziku na końcu drogi zabierz klucz do wjazdu (8). Teraz spójrz dokładnie na mapę i kierując się nią pobiegnij do punktu (9), gdzie przy użyciu klucza otworzysz wjazd, którym zejdziesz do kanałów.



LEVEL 3: *The Savers*

W tym etapie ważne jest, by nigdy nie wchodzić do czarnych drzwi — tam czeka cię pewna śmierć. A więc, najpierw biegnij ochoczo po klucz (1), gnębiąc po drodze napotkanych wrogów. Potem odzyskaj wjazd (3), przez który przedostaniesz się na niższy poziom. Uważaj na pajaka (2) i na fałszywe drzwi (4). Na dole nie daj się szczurom (5) i pojdź do komnaty z numerem (6). Tam weźknij zdobytą wcześniej butelkę w pochodnię i odważnie pójdz z nią na aligatora. Jeśli dobry strzał wystarczy, by ukonczyć ten

Pegaz As 1/90

THE NIEŚMIERTELNOŚĆ

Pozdrawiamy wszystkich komputerowych morderców. Jeżeli nie chcecie co chwila oglądać napis *Game Over* na ekranach waszych monitorów, skorzystajcie z naszych informacji. A jest w czym wybierać!

W tym numerze prezentujemy dokładną instrukcję jak wpisywać *Poke'i* na Atari XL/XE. Następnym razem zamieścimy analogiczne wprowadzenia dotyczące innych komputerów: Amigi, Commodore, Spectrum i Amstrada.

Specjalny prezent dla Commodorowców — unikalne nieśmiertelności do gier całodyskowych. Programu „Disk Searcher” szukajcie w „Bajtku” nr 2/91.

Nasza prośba o ułatwienia do gier spotkała się z niebywałym oddźwiękiem. Nie możemy zmieścić wszystkich nadesłanych *Poke'ów* w *Top Secret 3*. Aby to zrobić, musielibyśmy przeznaczyć na nie połowę pisma. Czekamy jednak z niecierpliwością na kolejne ułatwienia. Gorące podziękowania za nadesłane *Poke'i* dla: Krzysztofa Karpety (ZX), Danvisa (ZX), Adama Jasierowskiego (ZX), Wojciecha Gągały (ATARI) i Krzysztofa Prusika (AMSTRAD). Do zobaczenia za dwa miesiące!

Amstrad

Ball Crazy

BALL.PGM, łańcuch 3E, OA, 32, D9, 17. Wartość OA zamienić na liczbę żyć. Następnie znaleźć 3E, O6, 32, DF, 17, gdzie w miejsce O6 wpiszesz ilość rakiet.

Inny sposób to znaleźć 3A, D9, 17, 3D, 32, D9, 17 i w miejsce 3D wpisać OO. Potem znaleźć CA, DO, OE, 3D, 32, DF, 17 gdzie 3D zamienisz na OO.

Commando

W pliku **COM2.BIN** znaleźć łańcuch (HEX): 3E, O5, 32, 66, EF, 3C, 32, 67. W miejsce O5 wpisać ilość żyć, np. FF.

Cybernoide

W pliku **CYBER.1** znaleźć: 3E, O4, 32, A5, 16, 21, CB, 16. W miejsce O4 wstawić ilość żyć np. AF. Inny sposób: 35, 1E, 20, CD, 5D zamienić na OO, 1E, 20, CD, 5D, co daje nieśmiertelność

Who Dares Wins II

W loaderze dopisać **POKE 24769,0** — nieśmiertelność

Zorro

W pliku **ZORRO.BIM** w łańcuchu 3A, 26, 55, 3D w miejsce 3D wpisać OO

Amiga

Impossible Mission II: loader zastępujący oryginalny fot. 1

```
10 T=0: DIM CHEAT%(1024)
20 FOR X=G TO 157
30 READ B$:B=VAL("&H"+B$):CHEAT%(X)=B:T=T+B
40 NEXT X
50 IF T<>1839591& THEN PRINT "ERROR":STOP
70 C=VARPTR(CHEAT%(0)):CALL C(SADD("I-M2"+CHR$(0)))
80 REM *****
110 DATA 48E7,FFFE,6100,00DC,222F,0040,243C,0000
120 DATA 03EE,4EAE,FFE2,4A80,6730,2F00,613C,22FC
130 DATA 0000,03F3,4299,4291,5299,4299,4299,2203
140 DATA 0441,0024,E489,22C1,22FC,0000,03E9,2281
150 DATA 6100,00B2,221F,4EAE,FFDC,224E,2C78,0004
160 DATA 4EAE,FE62,4CDF,7FFF,4E75,41FA,0004,43FA
170 DATA 00CA,3219,D2C1,4A19,66FC,2609,9688,5E83
180 DATA 0243,FFFC,2248,21BC,0000,03F2,30FC,4E75
190 DATA 48E7,8080,615C,4EAE,FFCA,41FA,0072,7620
200 DATA 6162,4EAE,FFCA,41FA,0066,7601,7ED6,6156
210 DATA 49FA,0088,321C,47FA,1000,220B,4EAE,FF6A
220 DATA E588,2240,5889,7000,7200,301C,0380,670E
230 DATA 0248,4840,301C,0880,001E,6702,321C,2049
240 DATA D1C0,30DC,51C9,FFFC,89CB,66DA,4CDF,0101
250 DATA 4ED1,2C78,0004,43FA,0036,7000,4EAE,FDD8
260 DATA 2C40,4E75,7ED0,2200,2408,4E75,7000,496E
270 DATA 7365,7274,2067,616D,6520,6469,736B,2061
280 DATA 6E64,2068,6974,2052,4554,5552,4E00,646F
290 DATA 732E,6C69,6272,6172,7900,000C,8194,0000
300 DATA 81AC,3F3C,81AE,0000,696D,3200
```

Atari

zagadka

NIE ŚMIERTELNOŚĆ

Skąka była szara, mokra i śliska, od samego patrzenia w dół nietrudno było spaść z wrażenia, a on zsuwał się po niej błogosławiąc każdą szczelinę, o którą mógłby się zaczepić. Nie odczuwał emocji, w jego żyłach płynęła czysta adrenalina. Wiedział tylko, że oni są tam, na górze, i idą za nim, nie mając bynajmniej zamiaru objąć go czułym ojcowskim gestem i pocałować w czoło. Dlatego schodził poruszając się tak precyzyjnie i dokładnie, jak gdyby od tego zależało jego życie. Gdyż tak właśnie było.

Nie usłyszał żadnego ze strzałów — wszystkie jego zmysły skupione były w palcach, rozpaczliwie szukających oparcia. Pierwszy pocisk przeleciał daleko, drugi odbił się rykoszetem tuż koło jego głowy, trzeci trafił idealnie w ciemię, szczęśliwie nie dając swej ofierze czasu na odczucie potwornego bólu, jaki zwykle towarzyszy rozrywaniu czaszki przez kulę kalibru 11.43 mm.

Oderwał się od skały. Przez chwilę, jakby się wahał, zawisł w powietrzu, a potem poleciał bezwładnie i martwo w dół. Wstrząs przy upadku 110-kilogramowego ciała z wysokości 60 metrów rozkołysał wierzchołki pobliskich świerków i ekran wypełnił już tylko nienaganny graficznie napis „GAME OVER”, górujący swą pyszną krwistą czerwienią nad rozrzuconymi żałośnie szczątkami czegoś, co było kiedyś bohaterem gry.

JAK TEGO DOKONAĆ?

Nie szukujemy się — najczęściej właśnie w taki lub bardzo podobny sposób kończy się kolejna próba przejścia nowej gry. Kiedy zadanie postawione przez autora programu zaczyna przekraczać ludzkie możliwości, a nie posiadamy w kręgu swoich znajomych Batmana, He-mana, Supermana ani sami żadnym nieprzeciętnym-manem nie jesteśmy, pozostaje chyba tylko usiąść i wyć.

Pewną pociechę stanowi fakt, iż istnieje grupa ludzi, którzy widzą w swoim Atari nieco więcej niż tylko konsolę do podłączenia joysticka. Przeważnie oni są autorami tzw. nieśmiertelności do gier, co nierzadko bywa okupione zarwaną nocą (nocami) i podkrążonymi oczyma. Nie uważaj bynajmniej korzystania z efektów ich pracy za brak ambicji, potępimy raczej narkomanów całą młodość spędzających na zbieraniu doświadczeń życiowych w drodze do ukończenia „Who Dares Wins I”. (Jeśli nie odchodzi się od komputera, to jak zejść do kiosku i kupić „Top Secret”? Swoją drogą to chyba całkiem

niezły argument dla prenumeratorów...) A przecież można i prościej, i skuteczniej.

Dziś pragniemy wyjść naprzeciw wszystkim tym, którzy zasypują nas listami z jednym tylko dyżurnym pytaniem: jak to zrobić? Najpierw, jak żyć wiecznie...

...mając stację dysków

właściciele chociażby starej „1050” czeka o połowę mniej kłopotów, niż nieszczęśników „męczących” magnetofon. Sprawę komplikuje jedynie fakt, iż dysk może być zapisany w trzech zasadniczo różnych gęstościach, ale w końcu nie takie problemy kończyły tragicznie po pojawieniu się na naszej drodze, nieprawdaz?

Najlepszym chyba możliwym sposobem jest użycie monitora dyskowego „Watson”, firmowanego przez „JBW”. Należy założyć specjalny roboczy dysk, na którym będą poprawiane programy, następnie sformatować go w pojedynczej lub rozszerzonej gęstości i nagrać tam „Watsona”. Uwierz mi, Czytelniku, że dużo prościej jest skopiować grę z podwójnej gęstości na „rzadszą” i wtedy ją modyfikować, niż oszczędzić sobie tego i użyć „Disc Wizarda II” (ogłaszam konkurs z nagrodami na program bardziej uciążliwy podczas pracy).

Kiedy już przygotujesz wszystko, uruchom „Watsona”. Potem kolejno:

SHIFT — CONTROL — D — wyświetlony zostanie katalog.

RETURN — po wybraniu programu do obróbki.

SHIFT — CONTROL — S — opcja „szperania”. Wpisz poszukiwany fragment kodu i naciśnij **RETURN**.

CONTROL — SPACJA — po odnalezieniu tekstu ta kombinacja umieszcza kursor na jego początku i można wnieść poprawki.

SHIFT — CONTROL — P — zapisanie skorygowanej gry na dysk. Jeżeli masz jeszcze jakieś programy do zmiany, wróć do katalogu, jeśli nie, to **RESET i... OPTION** — po wczytaniu „nieśmiertelnej” gry świat leży u Twoich stóp!

Nieco trudniejsze zadanie mają ci, którzy chcą być niezniszczalni

...mając magnetofon

należy skorzystać z programu typu „Zamiana napisów” („Bajtek” 7/87 lub 11/88). W tym przypadku po załadowaniu gry do pamięci zostaniesz zapytany o stary i nowy kod, następnie mini-monitor sam go odnajdzie i poprawi bez ingerencji użytkownika. Komfort rozwiązania jest jednak słabe iluzoryczny, gdyż później rozpoczyna się dłuugie i upojne oczekiwanie na zapisanie i powtórne wczytanie do pamięci wersji „unlimited life”, przy czym, jak mawiał pewien natógowy gracz, ładowanie z magnetofonu przypomina prowadzenie ciężkiej wysiłkowej pracy. Inna sprawa, że duża część tych dłuższych, a więc tych lepszych gier, przy stosowaniu tej metody za żadne skarby świata nie chce zmieścić się w pamięci. Ale zawsze można przeciwie zgrać od szczęśliwego kumpla ze stacją dysków (jeśli się zgodzi).

W przypadku posiadania systemu TURBO, program typu monitor znajduje się czasem na kasie systemowej. Jego działanie powinno być opisane w instrukcji obsługi.

A teraz...

...mając to za sobą

możemy zmienić zakończenie naszej dramatycznej historii:

...oderwał się od skały. Przez chwilę, jakby się wahał, zawisł w powietrzu, a potem poleciał bezwładnie i martwo w dół. Wstrząs przy upadku 110-kilogramowego ciała z wysokości 60 metrów rozkołysał wierzchołki pobliskich świerków. Westchnąwszy głęboko wstał, otrząpiał ubranie z piasku i pewnym, wyćwiczonym ruchem wyciągnął

Mausera Magnum z magazynkiem pełnym pieśczętliwych kul kalibru 0.45 cala. Strzelał bez większych skrępowań, raz po razie. W jego oczach nie było cienia litości, kiedy czterej agenci rozprysnęli się na wyjątkowo twardej ziemi u podnóża skały. Odwrócił głowę i rozpierny dumą patrzył na obwieszczający zwycięstwo napis

„Mission complete”

Master the Player

Programy należy wgrać na mini assembler od adresu 4000H (wszystkie liczby heksadecymalnie). Wartości do umieszczenia pod adresami:

Batty Builders 41AF-63	5BAA-EA 5BAB-EA
Crystal Castle 426C-10 427E-6B	Popeye 6576-EA 6577-EA 6578-EA
Dan Strikes Back 60AE-EA 60AF-EA 60B0-EA	Satan's Hollow 4047-FF
Defender 472E-FF	* * * Centipede adres 090A C6, BE zamienić na A9, 05
Frogger 40A7-FF	Donkey Kong adres 101B C6, D2 zamienić na EA, EA
Gyruss 45AD-EA 45AE-EA	Jungle Hunt adres 0784 C6, ZC zamienić na EA, EA
Panic Express 5A12-EA 5A13-EA 5A14-EA 5F12-EA 5F13-EA 5F14-EA	Submission adres 1B8B CE, 48, 7C zamienić na EA, EA, EA
Pastfinder 5BA9-EA	

Spectrum

Action Force II — 51905,182
Airwolf — 45982,0
Airwolf II — 53471,0
Athena — 55268,182
Aufwiedersehen Monty — 42160,201:37002,0
Barbarian III — 37430,255
Batman the Movie — 24887,105:24973,182
Bomb Fusion — 35141,183:35253,183
Boulder Dash C.K. — 25371,255
Bubble Bobbie I — 43871,52
Chase H.Q. — 45221,183:34745,0
Chuckie Egg I — 42508,3
Chuckie Egg II — 35440,6
Crystal Castles — 63733,134
Cybernoid I — 28081,255
Cybernoid II — 25396,255
Dominator — 27844,0:27845,0
Donkey Kong — 33875,255
Draconus — 64215,128:62866,208
Ghoul's n Ghost — 32827,255
Gonzalez I — 37085,183:31890,1
Gonzalez II — 35749,183
H.A.T.E. — 53247,183
Human Killing Machine — 38748,183:40519,183
I Ball I — 43612,0:43619,0
Int. Karate+ — 31200,0
Marauder — 34231,182:26178,255
Pacmania — 35141,182
Power Boat Sim. — 38421,0:39774,50
Red Heat — 36297,183:33644,183
Rolling Thunder — 39792,135
S.D.I. — 41229,183:41302,183:46626,58
Sabotage — 33138,0
Saboteur — 29894,0
Solomon's Key — 49344,183
Street Gang — 37364,0:37365,0:37366,0:37128,0:37129,0:37130,0
Street Hassle — 49883,255
Super Trux — 24498,134
Tank — 24629,0
Target Renegade — 62728,0:23431,255
Thunder — 59487,201
Victory Road — 34784,182
Wrigler — 50173,0

Commodore

DYSKIETKOWY POKE-r

Każdy posiadacz standardowego zestawu C64+1531, gdy chociaż raz zobaczy wieloczęściową grę dyskietkową, natychmiast zaczyna marzyć o kupnie stacji. I trudno się temu dziwić, gdyż specyficzny program użytkowy, jakim jest gra komputerowa w wersji specjalnie napisanej na dyskietkę, niemal z definicji zyskuje na jakości w stosunku do wersji taśmowej. Możliwość komunikowania się stacji dysków z komputerem w trakcie wykonywania programu owocuje grami wieloczęściowymi, często zajmującymi 2 do 4 dwustronnie nagranych dyskietek. Przy powszechnym już używaniu przez programistów przerwań graficznych powstają prawdziwe cacka, wykorzystujące hardware do granic możliwości. Kto widział w kolorach np. grę Last Ninja 2 — zgodzi się ze mną bez zastrzeżeń. Akurat tak się składa, że jej autorzy byli uprzejmi dać graczowi szansę grania w wersji „trainer”, co w praktyce oznacza nieograniczoną energię bohatera i czyni o wiele realniejszym pomysłem ukończenie gry.

„Dyskietkowy POKE-r” przeznaczony jest dla graczy, którzy chcą mieć możliwość walki w grach, które bez wprowadzenia pewnych „ulepszeń” praktycznie rzecz biorąc są nie do ukończenia. Trzeba jednak sprawę postawić jasno, że jest to zabawa dla graczy znających podstawy assemblera, będących za pan brat z liczbami heksadecymalnymi oraz potrafiących robić użytek z monitora i assemblera, w które wyposażony jest cartridge typu FINAL, ale głównie i przede wszystkim z... własnej głowy. Czytelników chcących poznać te zagadnienia i pragnących stać się „włamywaczami” zapraszam do zapoznania się z cyklem moich artykułów, które są poświęcone tym problemom. Jego druk rozpoczął PM „Komputer” w nr 5/90 i obejmuje metody i sposoby poszukiwania „nieśmiertelności”, nielimitowanej energii i amunicji, zatrzymywania upływu czasu itp. Drugą część cyklu poświęcona jest dokonywaniu tych samych czynności dla gier dyskietkowych oraz, co najważniejsze, przedstawia program w assemblerze, napisany specjalnie do tego celu.

Wszystkim „włamywaczom” in spe radzę rozpocząć od poszukiwań adresu startowego oraz „nieśmiertelności” dla gier taśmowych i stopniowo, w miarę nabywania doświadczenia, przechodzić do zagadnień trudniejszych. Niezbędna do tego znajomość assemblera zdobędą przy tym mimochodem i bezboleśnie. Ci zaś z Czytelników, którzy zanotowali już pewne sukcesy w odnajdowaniu adresów startowych oraz różnych „usprawnień” do gier taśmowych, mogą spróbować swoich sił przy pracy z grami dyskietkowymi. Samodzielne i pomyślne „rozpracowanie” gry dyskietkowej świadczyć będzie o przejściu „włamywacza” na wyższy stopień wtajemniczenia w sekrety C64 i VC1541.

W „Dyskietkowym POKE-rze” podawane będą informacje nie tylko co i dlaczego zmienić w programie, ale także omawiana i uzasadniana metoda postępowania, gdy nie była ona prezentowana we wspomnianym cyklu artykułów. Da to szansę wszystkim zainteresowanym zapoznania się z podejściem do problemu i sposobem myślenia przy tego typu przeróbkach.

Operować będziemy tylko mnemonikami, podłożenie pod nie odpowiednich wartości bajtów pozostawiam zainteresowanym. Ta sama uwaga dotyczy obsługi monitora dyskowego w który wyposażone są cartridge typu FINAL. Nie jest również celowe podawanie konkretnych wartości ścieżek i sektorów, których zawartość będzie modyfikowana, gdyż gry krążące po kraju występują często w kilku wersjach.

Odszukanie odpowiednich sektorów i ścieżek jest łatwe przy użyciu wspomnianego już programu, którego obsługa jest łatwa, a jedyny kłopot to konieczność „wkłapania” sporej porcji linii z DATA. Na zakończenie jeszcze kilka słów przeznaczonych dla posiadaczy Atari.

Wszystkie moje uwagi, metody i sposoby dotyczące gier taśmowych zachowują w pełni aktualność. Procesory 6502-Atari i 6510-C64 mają identyczną listę rozkazów i różnią się jedynie nieistotnymi z punktu widzenia assemblera szczegółami hardware'owymi. Zasadnicza, praktyczna różnica to sposób monitorowania pamięci komputera. Dla C64 problem ten rozwiązuje bez reszty umieszczenie w expansion port cartridge'a typu FINAL. Nie znam sprzętu Atari i nie wiem, czy istnieje podobny cartridge przeznaczony specjalnie dla niego, o możliwościach porównywalnych z FINAL. Zawsze jednak można korzystać z monitora wgrzanego do pamięci komputera, chociaż, jak pamiętam z własnej praktyki, przy ZX Spectrum jest to dość kłopotliwe. Natomiast program do przeszukiwania dyskietek, niestety, musi być napisany zupełnie od nowa przez kogoś, kto dobrze zna systemy operacyjne stacji dysków i komputera. Jak znam brać komputerową, to właśnie Atari niebawem będą taki program posiadać.

Zapraszam do wspólnej pracy nad grami „Defender of the Crown” i „Airborne Ranger”.

URAN

DEFENDER OF THE CROWN

Ta nie najnowsza już (1987 r.), lecz ciągle atrakcyjna gra opiera się na świetnym pomysle i bardzo ładnej grafice. Podstawowa trudność, jaka stoi przed Tobą na drodze do zjednoczenia Anglii, to zbyt mała liczebność garnizonu, którym dysponujesz na początku gry, wynosząca jedynie 20 żołnierzy. Zwiększenie ich liczby do 200 praktycznie wystarczy do pomyślnego ukończenia gry. Aby tego dokonać, uruchamiamy program Disk Searcher i poszukujemy na str. 2 dyskietki sekwencji bajtów odpowiadających następującym po sobie rozkazom:

LDA#\$14
STA \$0218,Y

Po określeniu ścieżki i sektora dokonujemy zmiany programu przy użyciu monitora dyskowego FINAL, zastępując LDA#\$14 przez LDA#\$C8. Jeżeli pomimo dziesięciokrotnego wzrostu liczebności garnizonu nie potrafisz ukończyć gry, to może jesteś, Czytelniku, lepszym „włamy-

waczem” niż żołnierzem. Aby tego dowieść, musisz odszukać lokalizację rozkazów.

LDA#\$00
STA \$0251

i następnie wgrać znalezione sektory do pamięci C64, używając monitora dyskowego FINAL. Deasemblacja jego zawartości od adresu \$CFEO począwszy ukazuje nam fragment programu,

CFEO	JMP \$23D1	CFFA	ASL \$2220,X
CFE3	BRK	CFED	???
CFF4	BRK	CFFC	LDA#\$00
CFE5	BRK	CFF0	STA \$0251
CFE6	BRK	CFF3	STA \$0252
CFE7	CLC	CFF6	STA \$0253
CFE8	???	CFF9	STA \$0254
CFE9	???	CFFC	JSR \$267B

który musisz zmienić następująco:

CFEO	JMP \$23D1	CFFC	LDA#\$64
CFF3	LDA#\$00	CFF0	STA \$0252
CFE5	STA \$0251	CFF3	JMP \$19B5
CFE8	JMP \$19C8	CFF6	STA \$0253
CFEB	NOP	CFF9	STA \$0254
CFEC	NOP	CFFC	JSR \$267B
CFED	NOP		

i wgrać z powrotem do odszukanego sektora. Zmiana ta powoduje, że przy każdej próbie kupna armii otrzymujesz gratis 100 rycerzy, co pozwala roznieść w proch i pył wszystkich przeciwników bez problemu. God save the king... Dla porządku podam, że poprawki do gry odszukane zostały metodą „Commando”, omówioną w moich artykułach. Bardziej ambitnym i dociekliwym Czytelnikom pozostawiam sprawdzenie, jakie potencjalne możliwości kryją komórki \$0251, \$0253 i \$0254.

AIRBORNE RANGER

Ta wspaniała symulacja pola walki swoją atrakcyjnością wykracza daleko poza strzelaniny typu „Commando” i była już prezentowana na łamach „Bajtka”. O ile ukończenie pojedynczej misji na poziomie „easy” jest możliwe, to zaliczenie kampanii wojennej składającej się z 12 misji raczej wątpliwe, a ukończenie chociaż 1 misji na poziomie „hard” (najbardziej widowiskowym!) wręcz niemożliwe — przynajmniej dla przeciętnego gracza. Licznik błędów w grze symbolizują 3 kwadraty, usytuowane pionowo jeden nad drugim, w lewym górnym rogu ekranu. W miarę popełnianych błędów kolor kwadratów zmienia się na biały. Wypłnienie białym kolorem 3-go kwadratu kończy go. W tej sytuacji można założyć, że musimy szukać licznika błędów liczącego do 3. Może to być licznik liczący „w górę” lub „w dół”, jednakże intuicji bliższa jest pierwsza z możliwości. Tak więc w liczniku błędów powinna występować komórka pamięci, której zawartość wynosi #\$00, a także prawdopodobnie obsługuje go rozkaz CMP#\$03, zgodnie z najczęściej spotykanym rozwiązaniem „konstrukcyjnym” tego typu licznika błędów, np.:

LDA#\$00 ; inicjalizacja licznika
STA \$1123 ; wzrost zawartości komórki bazowej licznika
INC \$1123 ; wzrost zawartości komórki bazowej licznika

LDA \$1123 ; sprawdzenie czy osiągnęła ona 3
CMP#\$03 ; jeżeli tak, to skok do procedury końca gry
BEO \$2455 ; w programie gry Airborne Ranger znajduje się kilkanaście rozkazów CMP#\$03. Sprawdzając otoczenie każdego z nich szybko znajdujemy „podejrzaną” komórkę pamięci \$2E27. Podejrzenia nasze opieramy na fakcie, że po przeszkaniu pamięci komputera na występowanie w niej sekwencji bajtów #\$27, #\$2E i deasemblacji programu od znalezionych adresów (pomniejszych o 1) widać, że komórka \$2E27 pracuje w kilku typowych konstrukcjach liczników. Sprawdzamy jej zawartość, trzykrotnie wgrając i resetując grę przy zablonych odpowiednio 0, 1 i 2 kwadratach. Szczęśliwie dla nas zawiera ona dla tych przypadków #\$00, #\$01 i #\$02. Jesteśmy w domu! Teraz uruchamiamy program Disk Searcher i poszukujemy na 1 i 2 stronie dyskietki z roboczą kopią gry sekwencji bajtów #\$27, #\$2E skrzętnie notując znalezione ścieżki i sektory. Analiza programu oraz przeprowadzone próby pozwalają ustalić, że uzyskujemy:

INC \$2E27 ; odporność na broń palną po zmianie na LDA \$2E27
LDA \$2E27 ; odporność na granaty po zmianie CLC ; odporność na miny i miotacze płomieni ADC #\$0 ; ADC#\$01 na ADC#\$00
STA \$2E27 ; odporność na wpadnięcie pod lód
LDA \$2DFF,Y ; po zmianie STA \$2E27 na STA \$2DFF,Y
CLC ; odporność na utonięcie w jeziorze
ADC \$2E27 ; po zmianie STA \$2E27 na STA \$2D0E
STA \$2E27 ; odporność na uderzenie pod lód
LDA #\$04 ; po zmianie STA \$2E27 na JMP \$80A8
STA \$2E27 ; odporność na utonięcie w jeziorze
LDA #\$05 ; po zmianie STA \$2E27 na JMP \$2D0E
STA \$2E27 ; po zmianie STA \$2E27 na JMP \$2D0E

Wprowadzenie tych zmian umożliwiło pomyślne zakończenie kampanii wojennej nawet na poziomie „hard”. Zaawansowani „włamywacze” zapewne bez trudu odnajdą „wiedzącą” amunicję, granaty i pociski przeciwpancerne, ale chyba bardziej dla własnej satysfakcji niż z potrzeby. Czy ktoś z Czytelników widzi przyjemność w grze polegającej na włączeniu „auto-fire” i trzymania joysticka pochylonego do przodu?! Wątpię. Na zakończenie daję wszystkim „włamywaczom” pod rozwagę fakt, że inicjująca licznik rozkazów sekwencja rozkazów LDA#\$00, STA \$2E27 jest nie do odszukania w programie gry dostępnym po RESET pamięci komputera. Można ją jednak znaleźć na dyskietce, co znaczy, że wykonywana jest ona w trakcie ładowania gry, skutecznie utrudniając zastosowanie wprost metody „Commando”.

FIRE

Zaiste dziwny to las, pełen grobów

Z

początku wszystko układało się dobrze. W małej wiosce Dullford, w hrabstwie Yorkshire, mieszkali w jednym domu dwaj bracia — początkujący czarnoksiężnicy. Z racji zawodu, jęki wykonywali, musieli robić bardzo dużo eksperymentów. Obaj bracia: Learic i Leanoric, wydawali się pałać do siebie wzajemną miłością i braterskim oddaniem.

Pewnego zwykłego dnia doszło do tragedii. Leanoric dostał ataku szału i zamienił swojego brata w żabę. Oczywiście po kilku dniach odmienił go z powrotem, ale ten incydant wywarł trwały piętno na ich życiu.

Nic by się jednak straszno nie stało i bracia mieszkaliby sobie dalej w zgodzie, gdyby nie ponowne szaleństwo Leanorica. Otóż późnym wieczorem, wykorzystując siłę Księżyca, uatłował zamianić Learica w jaszczurkę. Z powodu czujności Learica zamiar ten apalił na panewce, ale finał historii jest już chyba jaany. Doszło do kłótni, jakiej świat nia widział, po której Leanoric wyprowadził aię gdzie pieprz rośnie.

Okazuje się, że miejsce to nia znajdowało się daleko od domostwa Learica. Dlatego też obaj bracia widywali się bardzo często, co

wzmagało ich nienawiść do siebie. Wreszcie doszło do sytuacji, gdy Ziemle stała się za mała dla nich dwóch. Wypowiedzieli więc sakramentalne słowa: „albo ty, albo ja” i zaczęli przygotowywać się do śmiertelnej walki. Wykorzystując oczywiście wszystkie magiczne umiejętności i najperfidniejsze podstępny, na jakie ich było stać.

Ty wcielił się w skórę Learica — tego, który ma rację i jednocześnie mizarne szanse na pokonanie brata. Obawiam się jednak, że twój wybór jst na tyle niewielki, iż nie będziesz protestował. Nie zapomnij o jednej rzeczy — twój brat wyprzedził cię już znacznie w przygotowaniach do wojny, więc liczy się każda sekunda.

W górnej części akranu znajdują się widok części wioski, w której przebywasz. Niewielkie kwiatki porosiewane wokół ciebie to zioła oraz inne przedmioty potrzebne do sporządzania czarodziajskich mikatur. Po zerwaniu ziała Księga Czarów znajdująca się po lewej atronia u dołu akranu otworzy aię na odpowiednią atronia, a nazwa znalezionej rzeczy zapalił się na czerwono. Do ziółka podchodź od dołu.

Księga Czarów, będącę spisem

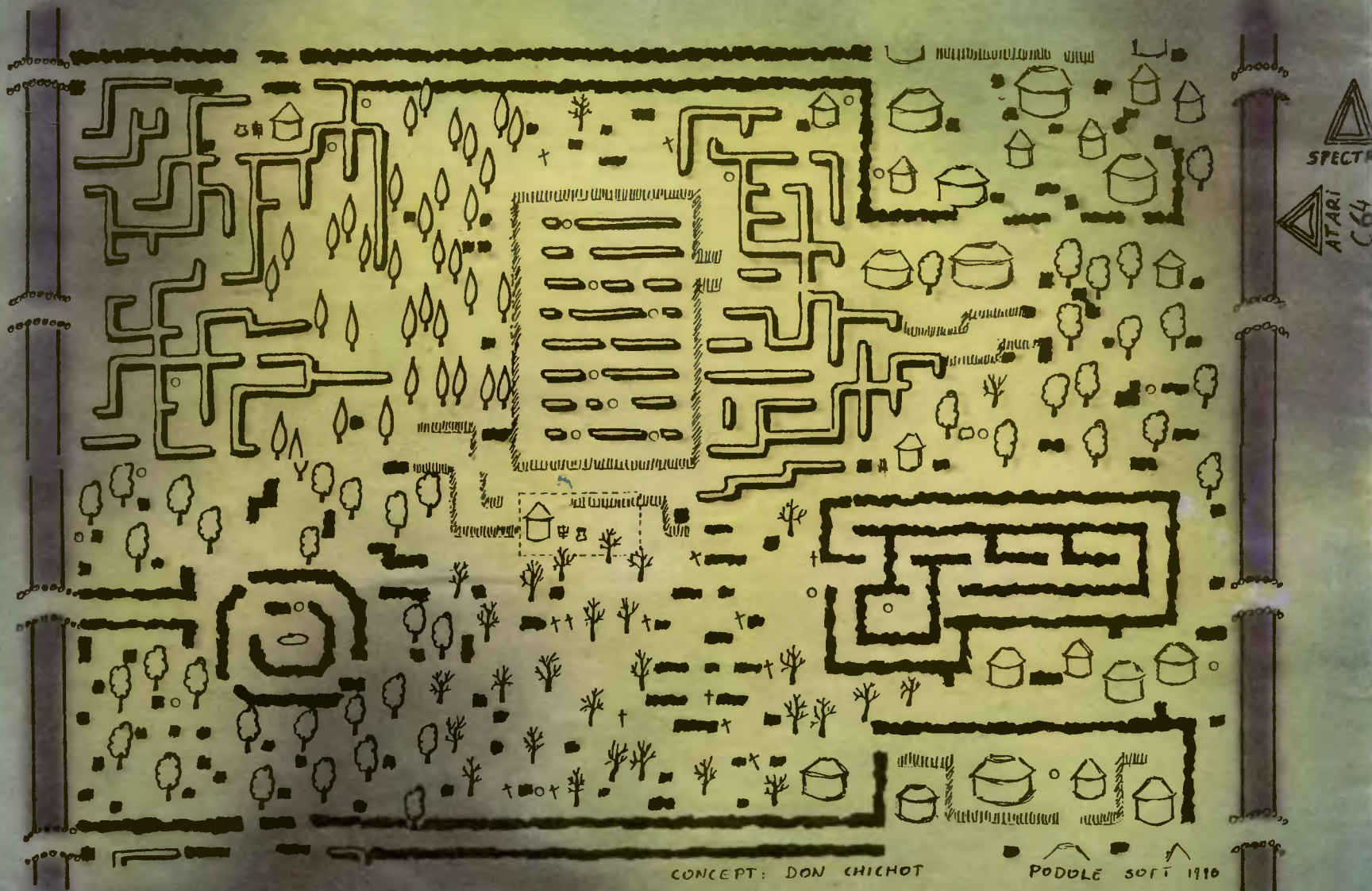
wszystkich zaklęć, przegledasz wciekając FIRE i poruszając joystickiem w lewo i prawo. Na każdej stronie znajduje się nazwa danego zaklęcia i epia przedmiotów potrzebnych do wykorzystania tego czaru.

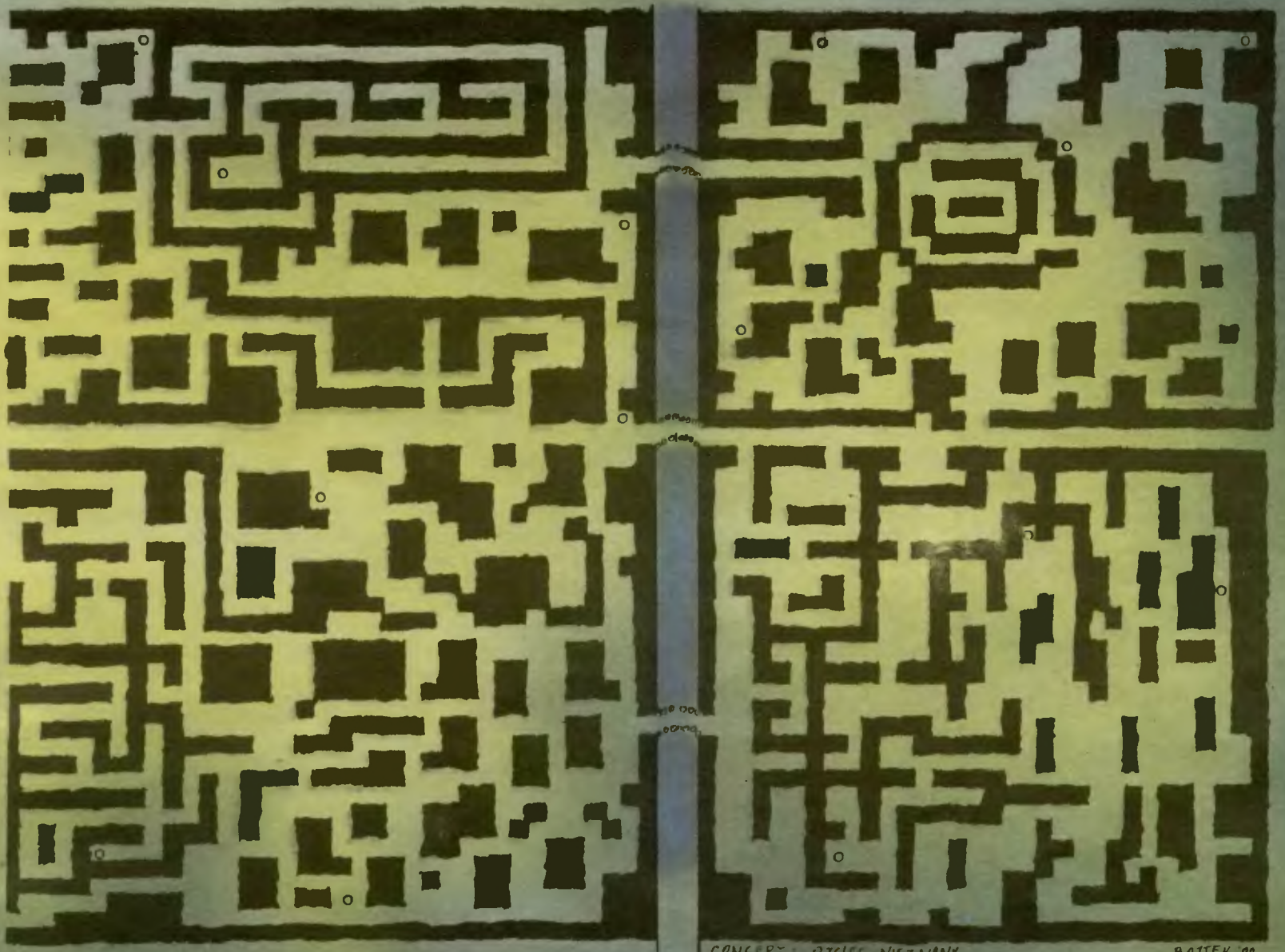
Obok księgi znajdują się dwa sarkofagi symbolizujące siły obydwu braci. Jeżeli z sarkofagu zniknia postać jednego z nich, oznaczać to będzie jego śmierć. Kompas w prawym dolnym rogu pokazuje miejsce przebywania Leanorica.

Po dłuższym spacerku po wiosce powinianaś mieć już większość potrzebnych ziół orsz Cauldron — kocioł, w którym będziesz ją gotował. Przyrządzania zaklęć nie jest wbrew pozorom trudne — wystarczy podajść do kotła i otworzyć Kalęgę Czarów na odpowiednią atronia.

Księga Czarów ma dwanaście stron, na każdej znajduje się receptura na jedno zaklęcie: jego nazwa wrsz z potrzebnymi ziołami lub przedmiotami niezbędnymi do przyrządzania czaru.

dokończenie na str. 24





CONCEPT: OJLICE NIEZNANY

BAJTEK '89



CONCEPT: PE6AZ ASS

TOP SECRET '90

Pe6az Ass '90

FEUD

dokończenie ze str. 22-23

KSIĘGA CZARÓW

- Teleport** — teleportacja
ZIOŁA: Dandelion i Burdock (mniszek lekarski i topian)
FUNKCJA: przenosi dowolną ilość razy w pobliże kotła, co przyspiesza gotowanie mikstur po znalezieniu odpowiednich ziół.
- Lighting** — błyskawica
ZIOŁA: Cud Weed i Knap Weed (pokarm i rozbijacz chwastów)
FUNKCJA: pozwala na trzykrotny strzał piorunem, który automatycznie, bez naprowadzania, trafi wroga. Czar akutechny, nawet gdy nieprzyjaciel jest niewidzialny.
- Fireball** — ognista kula
ZIOŁA: Dragontooth i Mousetail (smoczy ząb i myślny ogon)
FUNKCJA: ma znaczenie podobne jak błyskawica, różnica polega na tym, że rzuca zapalonymi kulami.
- Heal** — uzdrowienie
ZIOŁA: Balm i Feverfew (balsam i gorącznik)
FUNKCJA: zwiększa zasoby twojej energii. Czar tego można użyć dwa razy, najlepiej w krytycznym momencie.
- Reverse** — przeciwieństwo
ZIOŁA: Thistle i Skullcap (oset i czaszka)
FUNKCJA: trzykrotne odwrócenie ruchów joysticka na odwrotne.
- Invisible** — niewidzialność
ZIOŁA: Chondrilla i Hemlock (czondrilla i szaleja)
FUNKCJA: pozwala na trzykrotne uzyskanie czasowej niewidzialności.
- Doppelganger** — drugie ego
ZIOŁA: Foxglove i Catsear (ilia i kocie ucho)
FUNKCJA: trzykrotne stworzenie twojego sobowtóra, który może być wykorzystany jako żywa tarcza. Czar działa trzykrotnie.
- Freeze** — zamrożenie
ZIOŁA: Bind Weed i Bog Weed (zawijaka i chwast bagienny)
FUNKCJA: unieruchamia na pewien czas przeciwnika, który jednak nadal może rzucać czary. Freeze można użyć trzykrotnie.
- Swift** — szybkość
ZIOŁA: Speedwell i Madsage (przetacznik i szalwia błotna)
FUNKCJA: trzy razy przyspiesza na bardzo krótko ruchy postaci. Bardzo przydatne w ogrodzie farmera Hleke'go, gdy ten rozgniewany chce nas dogonić.
- Zombie** — ożywiony trup
ZIOŁA: Devilsbit i Bones (okrucz diabła i kości)
FUNKCJA: przywraca życia trupom. Człowiek w kapturze z widmami staje się na długi czas Zombie i nęka naszego wroga.
- Sprites** — duszki
ZIOŁA: Snapdragon i Toadflax (lwia paszcza i ropuszy len)
FUNKCJA: pozwala na jednokrotne stworzenie duszków-czaszek, nekających przez pewien czas wroga.
- Protect** — ochrona
ZIOŁA: Piperwort i Regwort (ziele piszczka i gąganiarz)
FUNKCJA: chroni przez pewien czas Learica przed czarami brata. Skuteczny trzykrotnie.
- Czarnoksiężnik Learicu — zbierz w sobie wszystkie siły. Z pomocą zaklęć i bostw twoja walka zakończy się sukcesem. Powodzenia.

Luke

Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

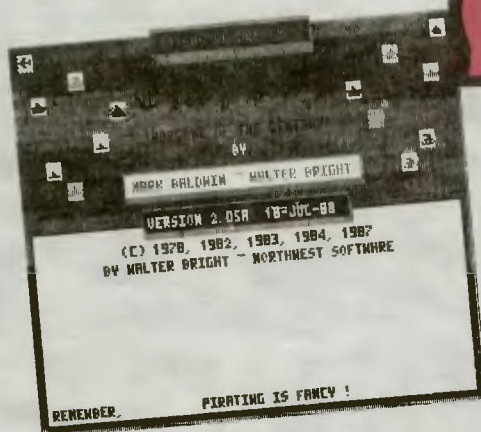
Zdjęcie: Atari



TOP SECRET

Z pozoru
nic
szczególnego

EMPIRE



ale nie
zaczynaj
jeśli rano
musisz wstać
do pracy

Empire jest wojenną grą strategiczną o długiej tradycji — pierwsze jej wersje powstawały w czasach, kiedy komputery osobiste były rzadkością, a pracownicy instytutów naukowych nudzili się przed ekranami końcówek centralnego komputera.

Opisywana wersja oferowana jest przez firmę Interstel na komputery IBM PC i została adaptowana w 1988 roku. Autorami są Mark Baldwin i Walter Bright. Wymagania sprzętowe są raczej niewielkie — 512 kB RAM, karta graficzna CGA i jeden napęd dyskowy.

Gra rozpoczyna się od zajęcia przez każdego z graczy jednego z kilkudziesięciu miast, które znajdują się na mapie pokrytej lądami i morzami. Komputer może grać za jednego albo dwóch przeciwników. Początkowo, poza najbliższym otoczeniem zajętego miasta, cały obszar jest nieznany. Pierwszym zadaniem jest zatem eksploracja terenu mająca na celu ustalenie obiektów dalszych ataków. Zniszczenie wszystkich sił wroga kończy grę — niestety może to trwać wiele godzin.

Rodzaje broni

W miastach, które znajdują się wewnątrz lądu, możliwa jest produkcja armii (armies) lub samolotów (fighters). Miasta portowe mogą produkować także różnego rodzaju okręty: niszczyciele (destroyers), transportowce (transports), łodzie podwodne (submarines), krążowniki (cruisers), lotniskowce (carriers) i pancerniki (battleships).

Wytworzenie jednej armii trwa zwykle 6 kolejek, samolotu 12, a pancernika — najdłużej, bo aż 60 kolejek. Jeśli w danym mieście produkujemy ten sam rodzaj broni, to następne egzemplarze powstają w czasie o ca 17% krótszym.

Armie służą przede wszystkim do zdobywania miast, które mogą być neutralne lub zajęte przez przeciwnika. Oprócz tego przy

pomocy armii można atakować wszystkie obiekty wroga poza łodziami podwodnymi. Do transportu przez morze służą transportowce zabierające na pokład do 6 armii.

Samoloty nadają się doskonale do przeprowadzania rozpoznania i atakowania wszelkich jednostek nieprzyjacielskich. Ich wadą jest ograniczony zasięg.

Łodzie podwodne sprawdzają się doskonale w walce z transportowcami, podobnie jak i szybkie niszczyciele, ale są łatwo niszczone przez krążowniki i pancerniki. Niszczyciel lub łódź podwodna mogą być zatopione przez po-

jedynczy samolot, ale najczęściej są w stanie wytrzymać taki atak.

Lotniskowce nadają się doskonale do prowadzenia rozpoznania i wsparcia desantów z morza. Z kolei krążowniki i pancerniki sprawują się dobrze jako jednostki obrony wybrzeża.

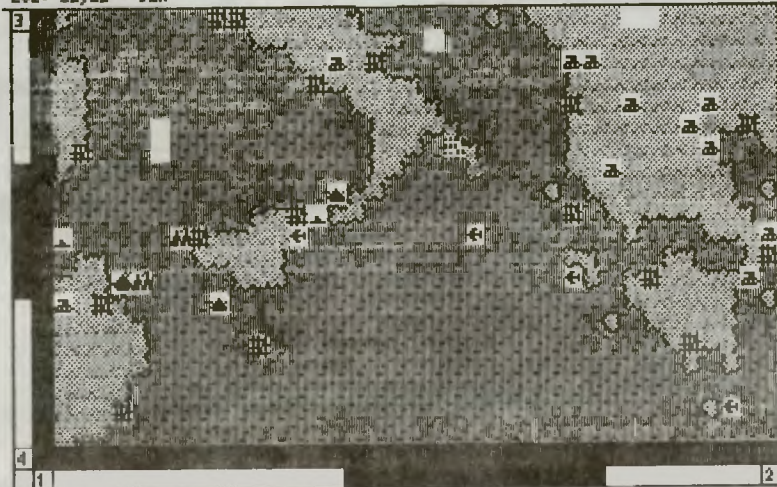
Każdy okręt charakteryzuje się nie tylko czasem produkcji i siłą bojową, ale także odpornością na uszkodzenia. Jak można się domyślić, najtrwalsze są pancerniki — próba ich zniszczenia przez mniejsze okręty skazana jest najczęściej na niepowodzenie. Uszkodzenia mogą być naprawiane w zajętych miastach portowych i trwają znacznie krócej niż produkcja nowej jednostki.

Mapy

Rozpoczynając grę możemy wybrać jedną z dostępnych w katalogu map lub zdać się na generator losowy. Na ekranie widzimy w danym momencie tylko ograniczony fragment mapy (ryc. 1). Klawiszami kur-

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: SURVEY TURN: 162

LOC: 29,59 - SEA



Rys. 1

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: MOVE TURN: 162

71ST FIGHTER. RANGE: 20. ORDERS: NONE



Rys. 2

RE

sora możemy go przesuwac w obu kierunkach. Cała mapa, obejmująca obszar ponad 6 ekranów, dostępna jest w schematyczny sposób (ryc. 2).

Przy mapie generowanej losowo ważne jest przede wszystkim rozpoznanie terenu. W przypadku znanych obszarów, dostępnych w katalogu, sytuacja jest trochę prostsza — wiemy przynajmniej co atakować. Dodatkową atrakcją jest możliwość tworzenia własnej mapy lub przerabiania istniejącej.

Strategia i taktyka

Celem strategicznym jest możliwie szybkie opanowanie maksymalnie dużej liczby miast i ustalenie im właściwej produkcji. Początkowo wytwarzane są głównie armie, bo od nich zależy opanowanie nowego miasta. Jeśli gra rozpoczyna się na archipelagu, to konieczna staje się produkcja samolotów rozpoznawczych, a w następnej kolejności transportowców. Dopiero potem można myśleć o niszczycielach i ewentualnie krążownikach. Wyjątkowo rzadko warto inwestować w pancerniki i lotniskowce — ich produkcja trwa strasznie długo.

Ważne jest też rozmieszczenie geograficzne centrów produkcji. W obszarach przyfrontowych, narażonych na zajęcie przez przeciwnika, należy produkować nowe armie, ewentualnie samoloty. Głębokie tyły to miejsce wytwarzania ciężkich okrętów. W miastach wewnątrz lądu, odległych od linii frontu opłaca się produkcja samolotów — stosunkowo szybko wchodzi one do walki, nawet z dużej odległości.

Przy planowaniu działań wojennych pomocne są zestawienia liczo-

bowe będące raportami o produkowanych, zniszczonych lub straconych siłach (ryc. 3). Dostępne są też informacje o położeniu wszystkich jednostek pływających i mapy pokazujące, gdzie i co jest produkowane.

Dużym niebezpieczeństwem są desanty obcych transportowców. Strategią komputera jest tworzenie konwojów, wspieranych przynajmniej niszczycielami i lotnictwem. Jedynym zabezpieczeniem przed tego rodzaju atakiem jest stałe patrolowanie zajętych obszarów. Najczęściej wystarczy zmasowany atak powietrzny, czasem jednak konieczne jest użycie szybkich jednostek morskich — niszczycieli lub łodzi podwodnych.

W przypadku obrony miast portowych bardzo skuteczne jest pozostawienie w nim krążownika lub pancernika. Tak chroniony port jest praktycznie nie do zdobycia przez siły lądowe przeciwnika.

Uwagi końcowe

Mimo uproszczonej grafiki i stosunkowo ubogich efektów dźwiękowych gra prezentuje się przyzwoicie. Interface użytkownika — wygodny i czytelny — został zrealizowany w konwencji przyjętej przez programy używane pod MS Windows.

Olbzrzymią zaletą gry jest jej realizm i skuteczne strategie komputera — początkujący gracz jest praktycznie bez szans. Rozgrywka przypomina partię szachową toczoną na większej szachownicy. Sądzę, że zainteresuje ona nie tylko przyszłych admirałów Wielkiej Floty, ale także wiele innych osób. Gra uczy myślenia strategicznego i starannego planowania operacji.

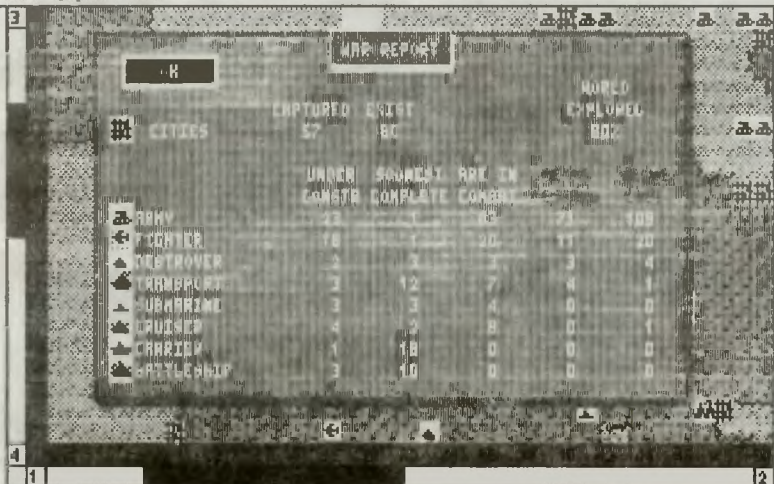
Największą wadą Empire jest jej atrakcyjność — absorbuje na wiele godzin pozwalając na ucieczkę od rzeczywistości w inny świat. W przypadku pełnego uzależnienia grozi poważnymi komplikacjami rodzinnymi i zawodowymi.

Ma Jor

Firma: Incentire
Komputer: IBM PC

FILE REPORTS ORDERS COMMANDS MISC MODE: SURVEY TURN: 162

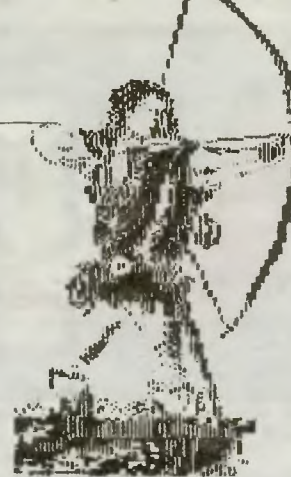
LOC: 21,32 - 5ER



Rys. 3

DO PODUSZKI

Jaki naprawdę
był ten
słynny
banita w kapturze



Robin Hood

Jam jest Pan i Władca tych okolic. Do mnie należy las Sherwood i okalające go rejony. Mnie kochają tutejsi mieszkańcy za to, że ochraniają ich przed okrutnym Szeryfem z Nottingham. Mnie szanują kupcy miejscy wiedząc, że w razie niesprawiedliwości urzędników ja stanę w ich obronie. Nawet zwierzęta znają mnie i składają mi hołd.

Moje imię brzmi Robin Hood. Dawno, dawno temu, w tak odległych czasach, że nawet nie bardzo pamiętam, byłem młody. Dobytkiem mym był kij, łuk i tobołek, którego nigdy nie otwierałem. Sam nawet nie wiedziałem, co się w nim znajduje.

Potrafiłem niewiele. Od małego ćwiczyłem strzelanie z łuku, w którym nikt nie był mi równy. I właśnie przez to stałem się banitą poszukiwanym w całym hrabstwie.

Dzień ten, który przeszedł do historii jako czas narodzin Robin Hooda, nie zapowiadał się niezwykle. Dopiero, gdy spotkał mnie znajomy leśnik, zacząłem się trochę bać. Był pijany, a ja nigdy nie lubiłem pijaków. Gdy więc chciałem koniecznie udowodnić, że lepiej strzela, zgodziłem się, nie chcąc go denerwować. Stało się oczywiście inaczej — zabiłem jednym, celnym strzałem potężnego jelenia, co było w Sherwoodzie wielkim przestępstwem. Rozeźloni leśnicy chcieli mnie schwytać, byłem jednak od niego silniejszy i udało mi się uciec.

Odtąd zaczyna się moja historia. Uznano mnie za bohatera, który przeciwstawił się okrutnym rządcom i z własnej woli prowadził z nimi walkę. Tak naprawdę zdecydował o tym tylko przypadek i nic więcej. Nie przeciwstawiłem się władzy jako takiej — moim wrogiem był niesprawiedliwy Szeryf i wszyscy z nim związani. Moim prawdziwym władcą, jedynym, któremu ufałem, był król Ryszard Lwie Serce.

Sam nie stałbym się taką legendą. Musiałem mieć swoją drużynę, ludzi, podobnych do

mnie. Nie było łatwo takich znaleźć — odróżnić zwykłego chłystka od prawdziwego mężczyzny to trudna sztuka. I ja popełniałem błędy.

Nigdy nie próżnowałem. Starłem się maksymalnie męczyć wojska Szeryfa, atakując je w dzień i w nocy. Moi ludzie czaili się przy drogach wypatrując bogatych i zamożnych. Nigdy nie napadaliśmy na biedaków.

Drugą młodość przeżyłem w roku 1986, gdy autorzy z firmy Odin Computer Graphics przenieśli mnie na ekrany komputerów, nazywając swe dzieło Robin of the Wood. Mówiąc szczerze nie odnieśli się do mojej osoby z należytym mi szacunkiem. Wykreowali mnie na osobnika z kijem (że nie wspomnę o moim wyglądzie), który chodzi i walczy z czerwonymi dzikami. Tak naprawdę to mało kto, nawet po tych czterech latach istnienia gry, wie,

o co w programie chodzi. Dlatego też już wkrótce, na moją usilną i jedyną w swoim rodzaju prośbę, wystąpi w Top Secret mapa do Robin Hooda, z Pegazem Ass i Luke-m w roli głównej.

Na razie wiem, że szukać trzeba łuku i strzał, potem miecza zwanego Albionem, a potem jeszcze czcionos. Przedmioty te „wymiesz” z wielkiego dębu, zwanego Entem. Do tego musisz mieć pieniądze — mieszki (nie mylić z mieszkami, które też są mile). Trochę znajdziesz chodząc po lesie, drugie trochę okradając smętnego biskupa snującego się po lesie.

Na razie nie pamiętam już niestety nic więcej. Czas, który mi pozostał do końca mych dni przeznaczę na Robina of the Wood. Wszystko co wymyślę, ukaże się wkrótce w następnym Top Secret. Być może uda mi się jeszcze do was kiedyś przemówić. Nie wiem, nie znam niestety przyszłości. Mogę wiedzieć jedynie to, co było. Przyszłość jest dla mnie zagadką...

R.O.Bin

Firma: Odin Computer Graphics
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

TOP SECRET

VIDEO

Jeff Bridges



Vectron



Świetlisty bolid podobny do motocykla mknie po wektorowej siatce, zostawiając za sobą świetlny mur — pułapkę dla Powolnych. Błyskawiczny skręt w lewo i zamknęła się droga przed kolejnym zawodnikiem; jego bolid rozprysnął się w nicość. Śmiertelna gra — LIGHT CYCLE toczy się dalej, lecz wbrew zasadom Flynn opuszcza teren gry i ucieka ścigany pociskami niszczycieli Głównego Programu Sterującego. Za każdym kolejnym zakrętem może czekać śmierć, każdy skręt to zwrot o 90 stopni...

Jest to fragment filmu Stevena Lisbergera pt. „TRON”. Wszystko zaczęło się od niewinnych (!) gier komputerowych, w czasie gdy dochody z gier komputerowych wynosiły ok. 7 miliardów dolarów, tj. o 5 więcej niż rząd Stanów Zjednoczonych przeznaczal na program badań kosmicznych... Kino nie mogło przepuścić okazji. Powstało awangardowe — jak na owe czasy — dzieło, stanowiące przełom zarówno w dziedzinie filmów fantastyczno-naukowych, jak też w technice filmowej.

Świat geometrycznych, pulsujących kolorami kształtów został stworzony na prawdziwych komputerach, a uzupełniany był wspaniałymi efektami made by Disney Studio. Wyobraźcie sobie, że w owych czasach jedną klatkę takiego filmu tworzone dwa dni — z powodu ślamazarności ówczesnych komputerów, lecz mimo to otrzymaliśmy wspaniały efekt końcowy, jakim jest „TRON”.

Fabula filmu nie jest skomplikowana: Młody programista Flynn, wyrzucony z instytutu, zajmuje się pisaniem gier komputerowych, a w tym samym czasie jego były szef Dillinger kradnie (!) jego programy. Jednakże głównym, twoim zadaniem jest zniszczyć bohatera jest Master Control Program — komputerowy „mózg”, program, który zaczął sam myśleć i pragnie zdobyć wszystkie informacje będące w różnych komputerach, łącznie z wojskowymi informacjami Pentagonu. Wszystkie programy, które próbowały ingerować w Główny Program, były przez niego niszczone. Flynn, próbując coś na to poradzić, zostaje rozszerepiony na cząstki elementarne (oczywiście za sprawą Głównego Programu) i wprowadzony do wnętrza komputera, między bajty jako program.

Dziwny jest świat, w którym programy są spersonifikowane, lecz w takim przyszło istnieć Flynnowi. Nasz boha-

ter spotyka TRON-a — program próbujący podglądać Główny Program Sterujący, bo jak sama nazwa wskazuje: TRON to nic innego, jak polecenie TRACE ON. Teraz bohaterowie działają razem i są personifikacją systemu obronnego, połączeniem ludzkiej intuicji z binarną sprawnością.

Czy zdołają pokonać Główny Program? Zainteresowanych odsyłam do filmu, a niecierpliwych do gry VEC-TRON.

Gra ta jest częścią walki Flynna z wrogimi mu tabunami niszczycieli. Nasza zabawa będzie się składać z pięciu części, oto one:

— poruszysz się skradzionym statkiem po labiryncie (układzie scalonym?), twoim zadaniem jest zniszczenie wszystkich wrogich statków i kilku czołgów, które też nie pałają do ciebie miłością. W niektórych korytarzach pojawiają się zmienne kryształowe energetyczne — dzięki nim uzupełnisz niedobory własnej energii;

— gdy zniszczysz już wszystko co się poruszało, należy dotrzeć do centrum labiryntu, gdzie czeka na ciebie... walka z robotem — spersonifikowanym programem zwalczającym intruzów (takich jak ty). Robot coś plecie i robi głupie miny, nie jest jednak przyjacielem. Pamiętaj: wal drania po oczach, po oczach, frajera!

— po wygranej walce wracasz do labiryntu, gdzie już bez możliwości użycia mapy musisz znaleźć wyjście;

— tak, dobrze, wyszedłeś prosto na wektorową równinę, na której aż się mnoży od niszczycieli — walcz z nimi, gdy wygrasz, przechodzisz do coraz trudniejszego labiryntu, aby niszczyć wrogie statki itd...

Gra ta posiada szybką wektorową grafikę połączoną z dużymi sprite-ami, co w efekcie daje wspaniałą zabawę.

BROMBA

FRIDAY THE 13th

Gdy Piątek spod znaku dnia Trzynastego zaczyna się, Ziemia przestaje być bezpieczna dla kogokolwiek. Wtedy to zmyły i strachy wszelakie budzą się, panikę wśród nas siejąc. My, jako rasa częściowo ślepa, nie możemy ich ujrzeć, tylko efekty ich działania nasze oczy widzą. To, co do nas dociera, wystarczy jednak, by umrzeć ze strachu.

Ktoś wstaje z łóżka i widzi swoją kochankę rozpląszczoną na firance. Ktoś wyciąga nóż w obronie przed złoczyńcą i wbija go w serce własnego ojca. Ktoś przechodząc przez ulicę ginie pod ko-

łami ośmiotonowej ciężarówki, zamieniając się w mokrą ciapkę.

Zbrodnia. To dobre słowo na to, by określić dążenia tych obrzydliwych sił. Ich zamiarem jest zasiać paniki, lęku przed tym, co nieznanne, by następnie wykorzystać to przeciwko nam. Oni nie zabijają nas, oni nie niszczą nas. To my jesteśmy wykonawcami, mordując się nawzajem.

Samotna osada w lesie. W jeziorze ginie spalony, skrępowany łańcuchem człowiek. Na razie jest dobrze. Za kilka lat, nastąpi tragedia.

Gość ożywa. Jego pierwszą ofiarą jest ojciec dziewczyny, głównej bohaterki filmu. Potem następuje seria masowych jatek w lesie. Giną chłopcy nadziewani na drzewa, dziewczyny rozszarpywane narzędziami rolniczymi. Ketchup leje się gęsto.

Gdy zaspokojeni zostają żądni krwi, zaczyna się prawdziwa uczta dla „sensorów”. Bohaterka, działając na podstawie swoich wizji, stara się uratować przed śmiercią matkę. Ta z kolei uważa, że los jej córki jest zagrożony i należy ją chronić. A morderca działa dalej.

Wreszcie nadchodzi jednak jego koniec. Ci z osady, którym szczęśliwie udało się przeżyć, nareszcie przestają się bać. Obrzydliwe spalone ciała, które zostało już przedtem podwójnie zabite, ginie w męczarniach, należnych

mu zresztą. Nadchodzi szczęśliwy koniec (szczególnie dla zmęczonych widzów).

Podstawiając recenzję filmu *Friday the 13th* do schematu: „dobry film = kiepska gra, kiepski film = kiepska gra”, wiemy już wszystko, co trzeba wiedzieć. Tak jak film polegał głównie na pokazywaniu najróżniejszych sposobów zabijania, to gra zabija nas swoją własną głupotą (ewentualnie głupotą jej autora).

Snujemy się po dziwnym domu i okolicach. Mamy przedmioty, a jak nie mamy, to jesteśmy w stanie je znaleźć. Możemy nimi zabijać lub nie zabijać — to pozostawił autor do decyzji gracza. Pozostawił także jeszcze coś, napis na początku gry: „zabijaj albo będziesz zabity”.

Lavender Blue

WIN, LOSE OR DRAW JUNIOR

Taka sobie scenka:

Autobus linii 180, trasa Wilanów — centrum. Sympatyczna i o inteligentnym wyrazie twarzy dziewczyna pyta siedzącą przy oknie panią, czy może zamknąć okno. Odpowiedź pada po angielsku — czego domyśla się, bo opanowała go w niewielkim stopniu podczas pięcioletniej nauki. Wprawia ją to w zakłopotanie. Nie potrafiąc przypomnieć sobie, jak po angielsku jest okno, mówi: „I'm sorry” wiedząc, że jest to zwrot dobry na każdą okazję. Następnie błyskawicznie ucieka na drugi koniec autobusu. Jej twarz długo jeszcze przypomina ogrzaną do wysokiej temperatury cegłę.

Kilka chwil płaczu

To jest niestety codzienność. Mimo że w większości szkół podstawowych i wszystkich liceach wykładane są języki obce, to na efekty przyjdzie jeszcze długo czekać. Nie wiadomo, co jest tego przyczyną: za mało naprawdę dobrych nauczycieli, nudny program, zbyt mało zajęć. Pewne natomiast jest to, że programy komputerowe, które bawią i uczą jednocześnie, są potrzebne i mogą w przyszłości zastąpić nawet niezastąpionych nauczycieli.

(...) przechodząc do rzeczy.

Wygram czy przegram? — oto odwieczne pytanie każdego porządnego

gracza, zasiadającego do rozgrywania kolejnej strzelaniny, aventura czy tekstowy. Dylemat ten dotyczy (o dziwo!) także programów edukacyjnych, takich jak np. **Win, Lose or Draw**.

Mówiąc krótko i treściwie — nasze główne zadanie polega na tym, by nauczyć się podstawowych słówek w języku angielskim. To, kto wygra, przegra lub jeszcze coś innego zrobi, znajduje się na odległym planie.

Win, Lose or Draw nie uczy cię podstaw języka. Konstrukcje gramatyczne; układanie zdań twierdzących, pytających i negujących; idiomy — tego musisz wykuć się z licznych dostępnych na rynku książek. Możesz oczywiście z zerową wiedzą językową grać w opisywany program, nawet z całkiem niezłymi efektami. Nie masz jednak co liczyć na to, że po kilku dniach praktyki i rozwaleniu wszystkich słówek dogadasz się z kimkolwiek po angielsku.

Każda rozgrywka toczy się do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie po dwa punkty w trzech dziedzinach: **People** — ludzie, **Places** — miejsca, **Things** — rzeczy.

People — do rozpoznania wizerunki sławnych i mniej sławnych typów, zwykłych dorobkiewiczów, jakich można spotkać na każdej ulicy, oraz różnych tajemniczych postaci.

Places — moc sztamowych nazw: pola ryżowe, zatoczki, wyspy, ulice, domy i wiele innych miejsc. Z dobrym

słownikiem i z odrobiną fantazji rozwiążesz każde zadanie z tej dziedziny.

Things — tu nie ma reguł. Równie dobrze możesz dostać piłkę koszykową jak i fortepian. W tej dziedzinie wymagany jest bardzo duży zasób wyrażenia niesłownikowych.

Za trafne rozwiązanie zagadki przyznawany jest jeden punkt. Drugi otrzymuje gracz, który rysował daną rzecz na tablicy. Jeśli nikt nie udzieli odpowiedzi, rozgrywka pozostaje bez punktów.

Jak więc wygląda taka przykładowa rundka? Najpierw jeden z graczy wybiera rodzaj słówek i wykonuje jakiś rysunek z ich zakresu. W tym czasie pozostali dwaj gracze przyglądają się uważnie. Gdy odgadną już znaczenie rysunku, szybko wciskają swój klawisz i wpisują wyraz. Odpowiedź dobra jest punktowana, zła zmusza do dalszego myślenia. Należy pamiętać, że na każde pytanie przysługują ci tylko dwie próby, nie marnuj więc ich

Często zdarza się, że masz w dwóch dziedzinach wyraźną przewagę punktów, a w trzeciej spory niedobór. Co gorsza, przeciwnicy wybierają oczywiście te dziedziny, w których masz ich więcej. Robią to po to, abyś nie zdobył brakujących punktów, co skończyłoby się twoim sukcesem. Nie jest to bynajmniej sytuacja bez wyjścia. Warto bowiem wiedzieć, że gdy masz dwa punkty nadmiaru, możesz wymienić je na jeden w dowolnej dziedzinie. Pomysł ten bardzo uatrakcyjnia grę, dając wiele nowych możliwości zwycięstwa.

Nie ma już chyba sensu dalej rekomendować programu. Wiedz tylko, że po tygodniowej praktyce twój zasób słówek może powiększyć się co najmniej o kilkadziesiąt. A więc — **Good Luck in Win, Lose or Draw JR!**

Sardines

Firma: Buena Vista Television
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad



Zdjęcie: Commodore

W przypadku gdy odpowiedź jest tylko częściowo prawdziwa (np. z dwuczęściowego wyrazu wpisałeś tylko jeden fragment), komputer nie zalicza jej, ale właściwe słowo wyświetla na tablicy. Jest to oczywiście bardzo korzystne dla przeciwnika, który może popisać się refleksem i szybko wpisać brakujące wyrażenie.

HAT TRICK

...to marzenie każdego gracza na kuli ziemskiej.

Szpeciallynie tasi są na to piłkarze, którzy po strzeleniu w jednym meczu aż trzech bramek prawie umierają z ekstaty. Ręce unoszą wysoko, wykrzykują wniebogłosy niezrozumiałe słowa, uciekając przed pościgiem kolegów, pragających bohatera uściskać i ucałować. Trenerzy niekontrolowanymi ruchami uszkadzają najbliżsi siedzących. Publiczność szaleje. Komentatorzy drą się z mikrofonów, jakby ktokolwiek chciał ich słuchać. Kibice biegają po stadionie narodowe flagi, machając nimi kamerami. Sędzia pokazuje żółte kartki, za które o dziwo nie można nawet kupić mięsa. A to niespodzianka!

Gdy więc rozczarujesz się rozgrywkami piłkarskimi, przestaną bawić cię różne siatkówki, koszykówki i inne wymyślne gry sportowe, to znaczący, że przyszedł czas na Hat Tricka. Program rządzi się swoimi, dość prostymi zasadami i dzięki temu wciąga jak odkurzacz. Liczy się zręczność, doskonały refleks i kilka godzin praktyki z komputerem. A potem możesz już szukać innych opanowanych manią tej gry (a jest ich wielu) i z nimi rozgrywać niekończące się mecze. Przed tobą stoi otworem cały świat i wszystkie rodzaje stacji dysków. Nie ma bowiem komputera, na którym nie byłoby Hat Tricka, uproszczonego ho-

Każdy z graczy kieruje bramkarzem i jednym napastnikiem. Z początku potyczka toczy się w środku pola, gdzie mnożą się różne wymyślne obroty, miniecia, strzały od bandy. Sprawniejszy poradzi sobie z przeciwnikiem i całą parą ruszy na bramkarza. Pokonanie go nie jest jednak wcale prostą sprawą. Zbytne zbliżenie do niego spowoduje wybiecie krążka. Podobnie niecelny strzał lub uderzenie dobrze obronione stanie się przyczyną utraty krążka. A wtedy do głosu dochodzi drugi z graczy i on na pewno nie zmarnuje takiej szansy, szczególnie jeśli stawka rozgrywki jest większa niż życie.

Mecz trwa trzy minuty. W sytuacji gdy zakończy się remisem, następuje minutowa dogrywka. Podczas niej decyduje pierwsza strzelona bramka. Wymaga to zwiększonej koncentracji i woli zwycięstwa. Pamiętaj, że każdy twój błąd to pewna przegrana.

Gra dopuszcza bardzo twardą walkę o krążek. Przeciwnicy mogą przyniatać się wzajemnie do bandy, atakować kijem, zderzać się na pełnej szybkości itp. Nie przewidziano tu miejsca dla sędziego, jedynym świadkiem meczu są rysy na lodzie, których z czasem przybywa coraz więcej. Na koniec specjalna maszyna wyrówna powierzchnię tafli lodowej i mecz można zacząć od początku.

Na górze ekranu widnieje czas, jaki pozostał do zakończenia gry, ilość obronionych strzałów, a także liczba wpakowanych goli. Nie radzę jednak patrzeć na to, choćby przez krótką chwilę, gdyż działanie takie kończy się za-

wsze tak samo: szybkim straceniem bramki. Możesz to zmienić pytając po prostu swojego partnera o wynik. Nie czekając na odpowiedź, spraw, aby stała się ona już nieaktualna. Kilka razy da się na to nabrać i być może zdecydowanie to o jego przegranej.

Luke

Firma: Capcom LTD
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, IBM PC



WAKOZ



Chciał coś podarować starcowi (**GIVE**) w zamian za otrzymane informacje, ale zorientował się (**INVENTORY**), że posiada tylko sztylet — dagger. Sprawdził także przy okazji stan sakiewki (**MONEY**) — wydała mu się lekka niczym piórko. Próba kupna czegośkolwiek od starca (**BUY**) nie przyniosła efektu. Wiedział, że gdyby zdradził mu, kim naprawdę jest, to otrzymałby wszystko, ale nie chciał ryzykować ukazania swej prawdziwej twarzy. Domek opuścił z postanowieniem niezwłocznego kontynuowania batalii.

Zamiar ten wygaś w nim bardzo szybko — spostrzegł, że słońce chyli się już ku zachodowi. Nie chcąc nocować we własnym zamku, w którym od zawsze straszyło, udał się do najbliższej wioski.

Tuż przed zabudowaniami ujrzał olbrzymiego rycerza zakutego w połyskującą zbroję. Człowiek ten widać zręczniejszy poruszał mieczem niż językiem, gdyż bez słowa wytłumaczenia



Mimo

że wracał do swojego rodzinnego kraju, tak ukochanego za młodu, to nie odczuwał szczęścia. Jego dumne serce wypełnia chęć zemsty za to, co stało się dawno temu i trwało do dzisiaj.

Dzieciństwo miał szczęśliwe. Nie mogło być jednak inaczej — jako synowi króla przysługiwały mu szczególne prawa. Przyzwyczajony do życia dostatniego i bez żadnych trosk został ukarany przez los. Okrutne intrygi jego wuja doprowadziły do śmierci prawowitego króla i wygnania dziedzica tronu.

Teraz, po kilkunastu latach, wracał tu, aby odzyskać tron i zabić okrutnego wuja. Jako jedyny prawowity dziedzic fortuny i berła, książę Henryk, pan wszystkich tych ziem, ludzi i zwierząt, czuł się wspaniale. Wiedział jednak, że walka z aktualnym królem będzie ciężka i obfitująca w wiele niespodzianek.

Nie wiedział, od czego zacząć. Wiz-

je odległej przeszłości były tak nikłe, a zmiany, które obserwował, tak duże, że czuł się jakby nigdy tu nie był. Nie wiedząc, do kogo skierować się najpierw, postanowił jechać do rodzinnego zamku. Po drodze wstąpił do starego lasu, chcąc odwiedzić mędrca — nauczyciela z lat dziecińczych.

Stojąc twarzą w twarz z postacią sprzed lat zastanawiał się, czy mędrzec go poznaje. Wydawało mu się, że widzi w jego oczach jakieś wesołe ogniki, ale równie dobrze mogło być to odbicie światła świecy stojącej na stole. Zagał rozmowę (**DISCUSS**)...

Po kilku godzinach miał już ogólne pojęcie o sytuacji panującej w królestwie. Okrutny wuj prowadził politykę tyrańską, za co został szczerze znienawidzony przez wszystkich. Zastraszony ludzie nie potrafili jednak powstać przeciwko niemu, żyjąc w ciągłym strachu i niepewności jutra.

ruszył do szaleńczego ataku, chcąc najwyraźniej zabić Henryka."

Jest to dość niebezpieczny fragment gry, gdyż przegrana powoduje zakończenie zabawy. Jeśli jeszcze dodam, że walczyć przyjdzie co kilka minut i liczba pojedynków do wygrania sięga trzydziestu, masz już pełny obraz makabry. Pamiętaj: miecz trzymaj prosto, oczy skierowane na przeciwnika, joystick gotowy, serce spokojne.

Pojedynek jest podzielony na dwie powtarzające się fazy: atak lub obrona. Jeżeli w prawym górnym rogu zapala się tarcza, oznacza to, że masz szansę skutecznie zaatakować. Jeśli nie, bądź przygotowany na odparowanie ciosu nieprzyjaciela, tzn.: atak na prawe ramię — joystick w prawo itp. Pamiętaj też, że zbyt szybka lub zbyt wolna reakcja nie przyniesie spodziewanego efektu.



IRON LORD

U góry ekranu znajdują się wskaźniki energetyczne. Przeciwnik jest zmęczony i wyczerpany — wystarczy jedno uderzenie, aby go zabić. Twój licznik za to wykazuje dużą długość i różnesz pozwolić sobie na zaliczenie kilku ciosów, bez utraty życia.

„Po pokonaniu tajemniczego rycerza, Henryk dumnie wkroczył do wioski. Zdziwił się, że nie ujrzał wiwatujących tłumów. Osada wydawała się wymarła. Chciał wkroczyć do któregoś z licznych domostw, ale wszystkie były zamknięte na cztery spusty. Tylko w centrum blisko fontanny znalazł domek zielarza.

W środku było pełno butelek, koszyków z ziołami i pięknymi kwiatami. Co ciekawsze, Henryk zauważył też niezłą kolekcję pucharów. Jak się okazało, zielarz namiętnie zbierał wszelkie trofea sportowe.

Po kupieniu ziół — **herbs**, za 3 sztuki złota i złożeniu obietnicy dostarczenia pucharu, Henryk udał się na zawody łucznicze, rozgrywane w północnej części wioski”.

Siła to właściwie podstawa wszystkich strzałów. Jest wybierana na samym końcu, już po znalezieniu właściwych kątów poziomych i pionowych. Wtedy dopiero kierujemy kursor na łucznicznika, wyruszonego po lewej stronie ekranu, wciskamy FIRE i trzymamy go. Liczba oznaczająca siłę zaczyna się szybko zwiększać. Przy odrobinie szczęścia i refleksu uda ci się puszczać przycisk w odpowiednim momencie i trafić bezbłędnie.

Kolejną ważną rzeczą jest wiatr. Jego moc i kierunek pokazuje chorągiewka w prawym dolnym rogu ekranu. Opierając się na jej wskazaniach, skoryguj kąt poziomy. Zmiana o 1 stopień powinna przypadać na wahanie wiatru w granicach 3—4 jednostek.

I na koniec jeszcze jedna informacja. Za trafienie w granicach 95—98 punktów, czyli praktycznie w sam środek tarczy, otrzymujesz premię: 150 sztuk złota. Nie muszą chyba wspominać, że w Iron Lordzie każdy grosz jest na wagę... sztuki złota.

„Gdy Henryk odbierał puchar prze-



Nikt nigdy nie nazwał łucznicztwa ławtym sportem. Prawdopodobnie dlatego autor tej gry wprowadził w niego tak duży stopień trudności. Wszystkim, którzy mają zamiar ominąć ten fragment, udzielam dobrej rady: nie próbujcie! Bez ukończenia tego etapu nie ma co dalej grać.

Całe zawody to trzy tury po sześć tarcz każda. Na jedną tarczę przysługują ci cztery strzały. W obrębie danej tury po każdej serii czterech strzałów następuje oddalenie tarczy i zmiana jej kąta ustawienia względem ciebie.

Trafienie w trawę zamiast w tarczę jest punktowane jako 0. W tym wypadku komputer narysuje widok na stadion „z lotu ptaka”, ukazując miejsce, gdzie stała tarcza i gdzie upadła strzała.

Każde trafienie w tarczę jest premiowane jej widokiem wraz z punktem trafienia. Automatycznie obliczana jest ilość punktów, w skali 0—98. By przejść pierwszą turę, musisz w sześciu kolejnych uzyskać 500 punktów, a aby dostać się do drugiej i trzeciej, kolejno 520 i 540 punktów. Po zwycięstwie puchar — **cup**, automatycznie znajdzie się w twoim posiadaniu.

Podczas strzelania masz wpływ na trzy czynniki. Pierwszy to kąt ustawienia zawodnika względem tarczy (kąt poziomy). Spójrz w prawy róg ekranu. Zanim wycelujesz, przyjmij, że znajdujesz się w jego środku, a tarcza jest o jakiś kąt odchylona w lewo albo w prawo. W ten sposób nie będziesz miał kłopotów i trafisz zawsze.

Kąt pionowy, czyli ustawienie łuku w odniesieniu do ziemi, nie jest zbyt ważny. Zwiększa on naturalnie odległość strzału, ale podobne zadanie spełnia siła, o której za chwilę. Najbardziej optymalny kąt pionowy mieści się w granicach 35—45 stopni.

znaczonej dla zwycięzcy, trybuny szalały ze szczęścia. Zewsząd padały kolorowe kwiaty, damy posyłały całusy. Co ciekawsze, nawet inni zawodnicy wiwatowali na cześć Henryka.

Ten jednak nie zważał na honory mu oddawane. Szybko opuścił stadion i biegiem udał się do zielarza. Po krótkiej rozmowie i wręczeniu pucharu, otrzymał do dyspozycji pięćsetosobowy oddział. Następnie dosiadł swojego rumaka i skierował się do pobliskiej osady — Forrando.

Przed wioską zabił kolejnego amatora pojedynku i wjechał między zabudowania. Konia uwiązał przy moście i poszedł w stronę widocznej karczmy. Gdy znalazł się w środku, zaczął rozmawiać z barmanem. Ten poinformował go, że mnisi klasztornej z nieznanym powodów nie chcą sprzedać mu wina. Henryk obiecał pomoc, kupił od karczmarza resztkę posiadanej wina — **wine** i powrócił do konia. Na razie nie miał czego szukać w Forrando.

Ponaglając wierzchowca do coraz szybszego biegu, dojechał w kilka godzin do miasta Torantek, znanego z najlepszych w okolicy najemników, morderców i podobnych mętów. Nie

oglądając się na nic, skierował się prosto do słynnej gospody, umiejscowionej w północno-wschodniej części miasta.

Od razu rzuciła mu się w oczy pulchniutka barmanka. Jej zapraszające spojrzenie przyciągało niczym magnes. Spróbował z nią porozmawiać — konwersacja była krótka, ale treściwa: wykazał się sprytem i siłą, to ci pomogę!”

Łatwo powiedzieć, a trudniej zrobić. Wiadomo jednak, że człowiek, który nie ma wyjścia, brzytwy się chwyta. Ty, nie mając nadziei, porwałś kubek do kości i zasiadłeś do gry.

Nie jeden zbil fortunę grając w kości. Szczególnie jeśli przeciwnikiem jest tak jak w tym wypadku, bogaty i mało spostrzegawczy kapitan.

Zasady są dość proste. Przeciwnicy grają przy użyciu dwóch kości. Wygrywa ten, który pierwszy uzyska liczbę 7. Wyrzucenie liczb z przedziału 1—6 i 12 zmusza cię do „włożenia” do puli kolejnej sumy, natomiast wypadnięcie 8, 9, 10 lub 11 nie wymaga tego. Tak więc, jeśli ustalisz pulę na 100 sztuk złota, wyrzucisz 3, a twój partner 9, to

będziesz musiał włożyć do puli kolejne 100.

A teraz prosty sposób dla leniwych na szybkie wzbogacenie się.

Postaw wszystkie pieniądze i rzuć kostką. Wynik **7:3** — zwyciężyłeś — wycofaj pieniądze i postaw małą sumę. Nastąpi seria remisowych rzutów, zakończona zwycięstwem przeciwnika — 4:3, 2:8, 9:3, **12:7**. Teraz znowu postaw wszystko, co posiadasz — wygrasz trzy razy pod rząd — **7:6**; 11:4, 9:9, 4:2, 3:6, 11:4, 9:4, 9:10, **7:6**; 8:8, 6:3, **7:8**. Oczywiście przed każdą zwycięską serią możesz odpowiednio zwiększyć stawkę. Gdy kości cię już znudzą i będziesz miał dość pieniędzy (5000 sztuk złota), zakończ grę. Przed tobą inne zadania.

„Księżę po rozwaleniu miernego kapitana ponownie skierował swe oczy na barmankę. Ta zdawała się nie zauważać jego spojrzenia. Znaczyło to tylko jedno — kolej na pokazanie siły”.

Jak łatwiej zaprezentować swe możliwości, jeśli nie siłowaniem na rękę. Do położenia czterech przeciwników w kolejności od najsłabszego do najmocniejszego.



STRON

Przed pojedynkiem możesz zawsze dowiedzieć się kilku interesujących rzeczy o swoim rywalu: czy lub ośzukiwać, jak ocenia się jego siłę itp. Potem skieruj kursor na **GO** i zaprezentuj to, czego nauczyłeś się grając kiedyś w Decathlon.

Gdy już skończylesz, powinienes jeszcze uciszyć jednego z przeciwników, posiadającego cie o oszustwo. Strzeż się — twarzą z niego i łatwo nie popuści. Kilka szybkich akcji ostudzi go należycie i zapewni ci zwycięstwo.

„Podniecona barmanka od razu rzuciła mu się w ramiona. Zdziwiony Henryk, oczekujący jakichś porad, nie doczekał się nawet słowa. Poczul tylko, że barmanka wiska mu w dłoń wisłerek — **pendant** i ucieka.

Rad nie rad postanowił przespacerować się jeszcze raz po mieście. Przyniosło to oczywiście pewien skutek — znalazł dom najemnika, który na widok wisiorka aż podskoczył z radości.

za 20 sztuk złota i udał się w kierunku Fortando.

Znajomemu sklepikarzowi dał jego wymarzony **collar**, za co otrzymał dwa pełne animuszu oddziały. Kupił też dzban **jug** i pedem pojechał do zielarza. Tu spotkał go niespodzianka. Okazało się bowiem, że zielarz posiada lekarstwo — **antidote**, które można nabyć za jedynie 10 sztuk złota. Po tym małym zakupie Henryk ruszył natychmiast na ratunek onorowym mnichom.

Od tej chwili problemy księcia zniknęły jak ręką odjął. Uzdrawieni mnisi, oprócz swego wstarcia, pomogli mu nakłonić do walki zakonników. Henryk usłyszał tę nowinę z ust samego mistrza. Mnisi z wdzięczności sprzedali także karczmarzowi najlepsze posiadane wino, za co ten ofiarował kolejny oddział.

Henryk postanowił odwiedzić także młynarza, aby jakoś ulżyć jego problemom. Okazało się jednak, że karcz-



marz dać rycerzowi kolbę — **collar** w zamian za broję — **armor**. Dodał też, że jeśli Henryk dostarczy mu rubin — **ruby** to wesprze wojska księcia dwoma oddziałami najemników. Kuszona propozycja — pomyślał Henryk, głośno obliczając powiódł.

Zmuszając konia do szalonego biegu, Henryk dotarł do Fortando i kupił od mieszkającego tam sklepikarza **ruby** i **armor**. Dom jego znajduje się w zachodniej części wioski.

Droga powrotna wraz z noclegiem w znalezionym domku trwała 14 godzin. Niewyspany, ale za to szczęśliwy, Henryk dotarł do najemnika i upewnił się co do jego obietnicy. Potem ofiarował mu broję, sprawdzając od razu autentyczność otrzymanego w zamian naszyjnika. Potem podarował rubin, mając od tej pory w zapasie siły najemników. Nie wiedząc, co czynić dalej, postanowił odwiedzić klasztor widziany niegdys z daleka.

W południowej części zabudowań znalazł mnicha, którego bracia zakonnicy zachorowali na ciężką chorobę. Nie mogąc im na razie pomóc, Henryk kupił od niego krzyż **cross** za 45 sztuk złota.

Następnie w poszukiwaniu innych zdrowych mieszkańców poszedł na północ, trzymając się ciągle wschodniej strony. Gdy dotarł do jej końca, skręcił na zachód. Tam spotkał brata zakonnego, który jako jedyny dotąd nie poprosił o nic materialnego. Wymagał tylko szczodrości wobec bliźnich. Wobec tego Henryk kupił od niego klucz — **key** za 30 sztuk złota i udał się w dalszą drogę. Postanowił odwiedzić młynarza.

Człowiek ten był skromny, prosty i bardzo nieszczęśliwy. On i jego rodzina przymierali głodem, co w tych czasach nie było wcale rzadkością. Henryk nic nie mógł na to jednak poradzić. Kupił tylko worek zboża — **grain sack**

na młyn i prz od niego zboże i młynarz ma dość pieniędzy. Wiedząc jednak, komu to zawdzięcza, młynarz ofiarował księciu następny oddział.

Henryk postanowił nie czekać dłużej. Wraz z zebranymi oddziałami udał się w stronę swojego zamku. Po drodze wstąpił jeszcze do mędrcia i oddał mu wszystkie pozostałe przedmioty. Otrzymał błogosławieństwo wraz z cennymi wskazówkami co do taktyki wojennej.

W zamku udał się na najwyższą stojącą samotnie wieżę. Tam, po półgodzinnej zadumie, Henryk odegrał sygnał wzywający wuję na wojnę (**GO TO WAR**). Zaczął się decydujący etap walki poprzedzony tylko opcją **SAVE**.

Jeśli wykorzystałeś wszystko, dokładnie tak jak książkę Henryk, to posiadasz 10 gotowych do walki oddziałów. Z takimi siłami trudno ci będzie przegrać, szczególnie jeżeli dostosujesz się do podanych niżej porad.

- staraj się nie przemieszczać zbyt nio swych oddziałów, to osłabia ich siły i morale,
- nie pozwól, aby wrog zaatakował twój oddział z boku,
- ustawiaj się zawsze tak, jakbyś to ty miał zaatakować,
- siły uzupełniasz wchodząc na kawałki mięsa, pojawiające się od czasu do czasu na placu boju,
- skuteczne jest każde oskrzydlenie i otoczenie wroga,
- atakuj zawsze pierwszy,
- na przebieg samej walki nie masz niestety wpływu,
- przy równych siłach twoje jednostki zawsze wygrywają.

Aby wydać jakiś rozkaz jednostce, najedź na nią kursorem i wciśnij **FIRE**. Od tej chwili możesz wydać za pomocą czterech podstawowych kierunków na joysticku rozkazy:

góra — ruch do przodu (atak),



dół — anulowanie wcześniej wydane-go rozkazu,

lewo, prawo — zmiana zwrotu jednostki,

fire — zatwierdza wydany rozkaz.

Czarne strzałki na mapie, pojawiające się obok danej jednostki, informują cię o zaplanowanych manewrach. Każde posunięcie kosztuje jedną kolejkę, uruchamianą napisem (**NEXT TURN**). Ustalaj więc manewry dla poszczególnych jednostek i przechodź do następnej tury. Postępuj tak aż do zmiecenia z powierzchni ziemi ostatniego wrogiego żołnierza.

Gdy już zakończysz krwawą rozprawę z wujem, przyjdzie czas na etap ostatni — labirynty. Jest ich sześć i wszystkie trudne. W każdym z nich musisz znaleźć miecz i wyjście. Po drodze napotkasz oczywiście niezliczoną ilość zamkniętych drzwi i niezliczoną liczbę leżących kluczy.

Aby grę zupełnie zaplątać, autor wprowadził jeszcze wskaźnik energetyczny, zmniejszający się wraz z każdym krokiem. Jedyńa radą na niego jest wybranie najbardziej optymalnej trasy. Poza tym, po każdym labiryncie czeka na Ciebie jeszcze stadko niecierpliwych latających potworków, które uspokoi tylko zimna stal miecza.

A więc — miej oczy dookoła głowy, sześć rąk uzbrojonych w miecze i dużo, bardzo dużo szczęścia!

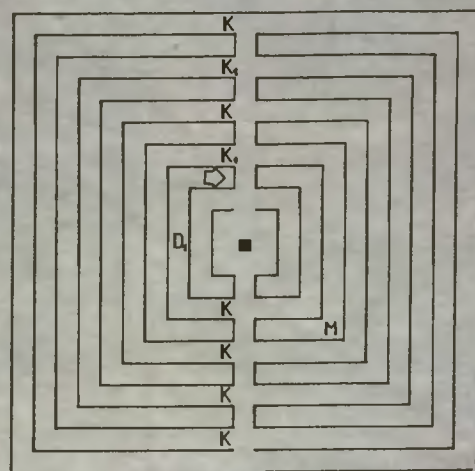
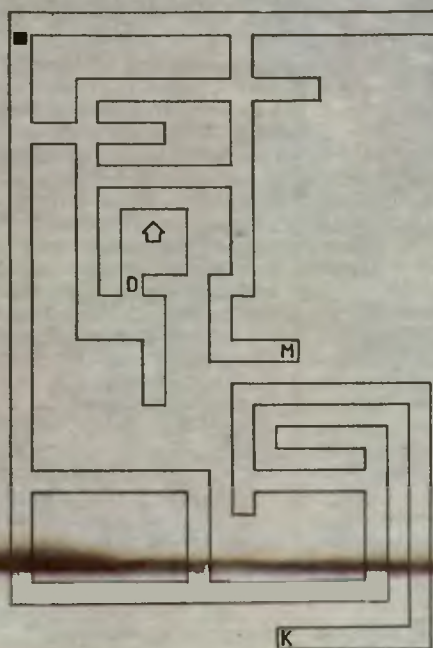
Zyczę powodzenia — Żelazny Rycerzu!

Lukasz Czekajewski

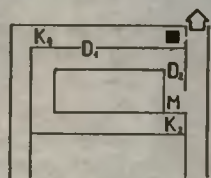
Firma: UBI Soft
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga

L O K A

Labirynt 2

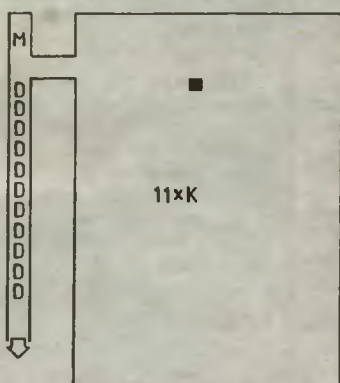


Labirynt 3

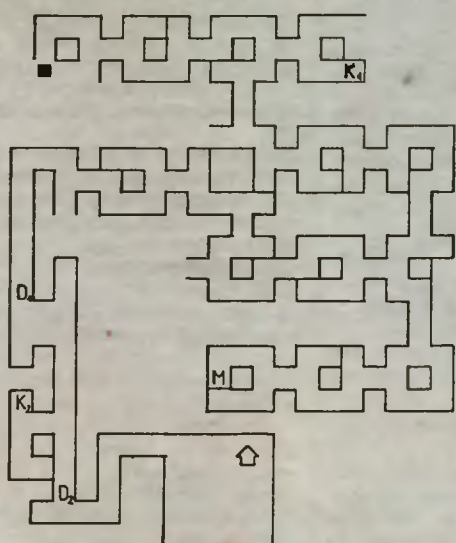


Labirynt 1

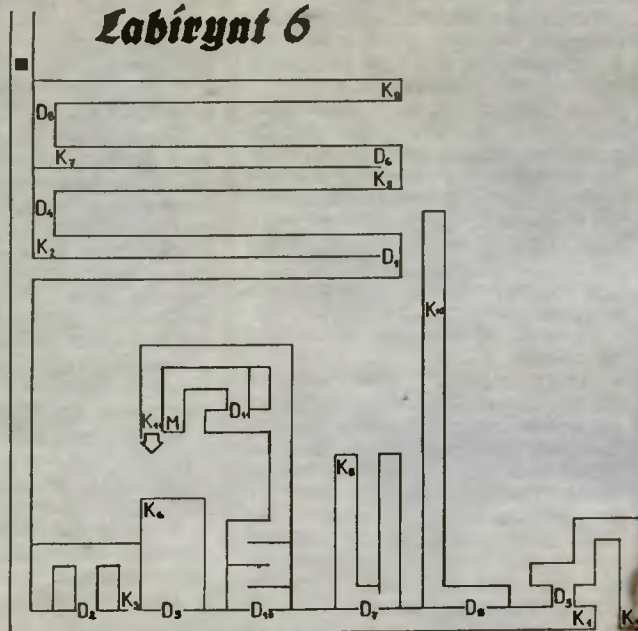
Labirynt 4



Labirynt 5



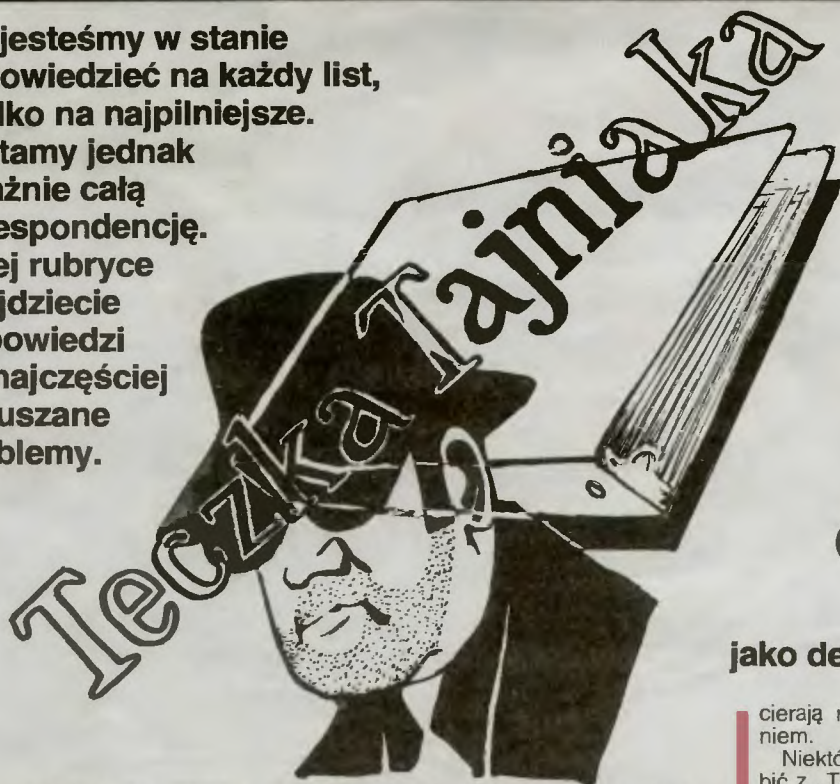
Labirynt 6



- Start
- ↑ koniec
- K Klucz
- D Drzwi
- M Miecz
- K1 do D1
- K2 do D2...

Pegaz Art
'91

Nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć na każdy list, a tylko na najpilniejsze. Czytamy jednak uważnie całą korespondencję. W tej rubryce znajdziecie odpowiedzi na najczęściej poruszane problemy.



Dwa dni po ukazaniu się pierwszego numeru „Top Secret” otrzymaliśmy pierwszy pakiet kilkudziesięciu listów. Procedura powtarzała się przez długi czas i trwa do dziś. Listonoszowi spuchły nogi. Pegaz utonął w kopertach, a Naczelnemu śni się po nocach listo(PADO)wa zamieść.

Dziękujemy wszystkim za odzew na apel. Dziękujemy za dobre rady, jak redagować gazetę itp. Za mapy, opisy, tipsy, nieśmiertelności, głosy na LP. Dziękujemy za słowa uznania i głosy krytyczne (były dwa!).

Pierwszą uwagą, jaka się nasuwa, jest nieoszczędność. Bardzo lubimy pocztówki i kartki pocztowe, których nie trzeba rozcinać, rozrywać ani otwierać. Szczególnie upodobaliśmy sobie oglądanie na drugiej stronie obiektów historycznych i parków. Wspaniałymi panoramami Waszych miast również nie pogardzimy.

Taka kartka ma jeszcze tę zaletę, że przesyłka kosztuje taniej, a niekiedy jej powierzchnia jest i tak za duża w stosunku do treści przekazu.

Nie lubimy przesyłek o niczym oraz bez adresu nadawcy. Często też nie potrafimy odczytać Waszych wysublimowanych fontów (charakter pisma).

Otrzymałmy kilka kaset i dyskietek. Opakowujcie je solidnie, dla herosów z Polskiej Poczty nie ma bowiem rzeczy niemożliwych.

W listach przewijało się bardzo wiele spraw ogólnych. Chcielibyśmy odpowiedzieć na nie w tym miejscu raz na zawsze.

* **Amiga, Atari ST, IBM.** Specyfika polskiego rynku jest stale utrzymujący się wysoki poziom skażenia ośmiobitowcami. Cały cywilizowany świat od dawna umie liczyć co najmniej do szesnastu. Nie twierdzimy, że Spectrum czy Amstrad nadają się na złom, ale najwyższa pora pokazać coś większego i bardziej kolorowego, co w końcu wszyscy mieć będziemy. Z drugiej strony łatwo można określić stosunek stopni skomplikowania średniej gry na Commodore do średniej gry na Amigę jako 1:3.

* **„Bajtek” a „Top Secret”.** Otrzymałmy kilka sugestii, by ograniczyć w „Bajtku” Klan Atari i Co jest Grane. W pierwszej sprawie odsyłamy do redakcji „Mojego Atari” (pokój naprzeciwko), co zaś do gier wyjaśniamy: Co jest Grane zmienia wkrótce (od numeru 4/91) postać na serwis informacyjny o supernowościach i zapowiedziach gier.

* **Cykl wydawniczy.** Cykl produkcji kolejnego „Top Secret” trwa około dwóch numerów. Dlatego materiały przysłane po pierwszym numerze mają szansę znaleźć się najwcześniej w numerze trzecim. Cierpliwości!

* **Częstotliwość.** Pytacie, dlaczego „TS” jest dwumiesięcznikiem, a nie dwutygodnikiem lub choćby miesięcznikiem i dlaczego nie ma chociaż stu stron. Gdy na polskim rynku pojawią się przedstawicielstwa firm Accolade, Activision, Imagine, Ocean, UBI, U.S. Gold itp., to bez problemu będzie można legalnie kupować gry. Zaczniemy wtedy pisać o grach różniąc naprawdę nowe i naprawdę stare, reklamować, polecać, oceniać. Na razie jesteśmy pismem prawie podziemnym, które zastępuje instrukcję obsługi programów i WPROST napędza koniunkturę handlarzom.

„Top Secret” pozostanie na razie dwumiesięcznikiem, jego objętość będzie jednak rosła (co już widać) i będzie poprawiać się jakość poligraficzna (co też widać).

* **Errata.** The Eidolon jest na Spectrum/Timex, Technocop i Batman na Atari ST, Bruce Lee, The Eidolon, Karnov, War in the Middle Earth, The Untouchables, Technocop na Amstrada, o czym zapomnieliśmy w numerze pierwszym.

* **Gry na Atari.** To prawda, że piszemy o grach nie tylko na Atari. To prawda, że nie wszystkie gry są na Atari. To prawda, że są gry TYLKO na Atari i na NIC WIĘCEJ. To prawda, że małe Atari stanowią jedną szóstą komputerów, o których piszemy. Pięć szóstych numeru „Top Secret” może więc traktować o czymś innym. Staramy się jednak zawsze znaleźć złoty środek.

* **Honoraria.** Za opublikowane materiały Autor otrzymuje honorarium według stawek redakcyjnych.

* **Ksywa.** Najmłodszym odpowiadamy, że ma się ona do języka polskiego tak samo jak Mariana, a oznacza przewisko lub pseudonim.

* **Koperty w listach.** To bardzo miły zwyczaj i bardzo ułatwiający nam korespondencję z Wami.

* **Lista Przebojów.** Informacje we wstępie do Listy.

* **Mapy.** Dostaliśmy sporo map, głównie na Spectrum i Commodore. Autorzy popisałi się m.in. pięcioma sztukami Misji. Chcemy bazować na polskiej myśli, co w przypadku Atari jak widać jest utrudnione.

Przyszło sporo staroci, zabytków pamiętających lepsze czasy. Nie możemy cofać się aż tak bardzo i publikować map np. do Manic Miner. Zwracajcie uwagę na daty.

* **Nowości.** Dopóki w Polsce nie zaistnieje normalny rynek oprogramowania, gdzie wszyscy jednego dnia będą mogli kupić daną grę, dopóty musimy pamiętać o mieszkańcach mniejszych aglomeracji. Wiemy, że do niektórych miast i miasteczek gry do-

Redakcja nie sprzedaje, nie daje, nie pożycza, nie rozprowadza, nie kopiuje, nie przerabia, nie udostępnia gier!!!
W przyszłości, jeśli będziemy wydawać gry komputerowe (a jest to możliwe), będziemy mogli być traktowani jako dealer (dystrybutor).

cierają nawet z kilkuletnim opóźnieniem.

Niektórzy czytelnicy chcieliby zrobić z „TS” wręcz informator giełdowy o supernowościach u Wacka na drugim piętrze, ale wtedy gazeta służyłaby tylko kolegom Wacka. Nowości będą sygnalizowane w „Bajtku”. „Top Secret” pisze o tym, jakie są gry i jak w nie grać, a nie o tym, że są.

* **Ocena gry.** Nasza opinia o danej grze może być różna, niezależnie od jej wartości. Dlatego sugerowana nam ocena sensu gry, dźwięku i grafiki w procentach będzie zbyt subiektywna. Oprócz tego czasem nie sposób porównać np. grafiki Technocopa na Amidze i Spectrum (vide TS1). Forum gier naj- i naj- to Lista Przebojów.

* **Plegiaty.** Z racji zawodu musimy wiedzieć o wszystkich „growych” publikacjach na rynku polskim. Dlatego kserokopie z „Komputera”, opisy przepisane z „Bajtki” czy nawet zwykłe powielaczowo-giełdowe instrukcje widać czarno na białym.

* **Prenumerata.** Nie przysyłajcie w kopertach pieniędzy! Warunki prenumeraty podawane są w każdym numerze „TS” oraz „Bajtki” i „Mojego Atari”.

* **Zywe mięso.** Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych z wyjątkiem nośników — taśma, dysk. Zastrzegamy sobie również prawo dokonywania zmian i skrótów. Nie dziwcie się więc, gdy z polaci mięsa zostanie wykrojony i upieczony mały kawałek.

Czy Turbo ROM to to samo, co ABC Turbo? Dlaczego nie ma map do zręcznościówek? Proszę o zaznaczenie, czy gra jest w wersji dysk/taśma.

Jacek Goszczyński Koźuchów

Podstawowa różnica pomiędzy w/w kasietowymi systemami Turbo (Commodore) polega na tym, że Turbo ROM generuje dźwięk podczas wgrania, a ABC nie.

Mapy gier zręcznościowych będą pojawiały się sporadycznie, gdyż nie mają one tak konkretnego zastosowania jak mapy np. labiryntówek.

Co do wersji dysk/taśma, to jest to często rzecz nieuchwytna. Brakuje nam źródłowych danych, a poza tym handlarze-hackerzy często przerabiają wersje dyskowe na kasetowe i odwrotnie.

Chciałbym wspomagać „Top Secret” rozpracowanymi przeze mnie grami. Nie wiem jednak, co warto opisać, by nie powielać się. Czy nie moglibyście publikować listy programów do opisania?

Czy istnieje skaner do Amigi 500?

Paweł Penkala Poznań

Jeżeli kilka osób przyśle np. tę samą mapę, to bardzo dobrze. Możemy bowiem poskładać z nich mapę doskonałą oraz dokonać porównań. Nie chcemy publikować listy gier do opisanego, polegamy na Waszej spontaniczności. Warto opisywać tylko nowości!

Skaner do Amigi 500 to każdy skaner, który pasuje do Atari ST, IBM-a itp., gdyż ma złącze RS 232C. Problem zastosowania konkretnego urządzenia peryferyjnego coraz bardziej maleje dzięki standardowym złączom i wielości programów przystosowanych.

Dlaczego różne typy komputerów opisywane są w jednej gazecie?

Konrad Lewalski Olsztyn

Opisujemy nie komputery, lecz gry. A one egzystują na różnych komputerach. Oprócz tego piszemy nie tylko strictly o grach. Trudno byłoby stworzyć cztery pisma tylko o grach, z powodów, o których wyżej.

Czy moglibyście zamieścić dokładny opis gry War in the Middle Earth?

Piotr Bury Krapkowice

Gra ta jest grą strategiczną i jako taka nie może być opisana w stylu prawo-lewo-strzał. Granie bowiem polega na strategii, elementach losowości i kwestii wyboru wariantów. Jak trudno o tym pisać, świadczy przygotowywany opis „Północ-Południe”, próciutkiej gry, który w wersji roboczej ma już trzynaście stron maszynopisu.

Czy mam pisać opisy i załączać do nich zdjęcia?

Dominik Kowalski Warszawa

Kwestię tę pozostawiam Twojej rozważce. Zdjęcia wykonuje nasz etatowy snajper-fotopstryk Poldek. Jeśli masz zdjęcia dobrej jakości, wycięte np. z reklamówek, to przyslij.

Czy żeby dostać się do SOS wystarczy napisać list?

Ernest Berdziński Warszawa

TAK. Byle zwięzły.

Informuję, że w Cybernoid na Spectrum w wersji Billa Gilberta nie ma trzeciego etapu i po drugim gra się od początku.

Piotr Pasternak

Dziękujemy. Jak widać, krajowi hackerzy myślą bardziej guzikami cartridge'a łamiącego niż własnym skarląłym mózgiem.

Gdzie kupić programy?

Dariusz Uściński

A gdzie kupić zbite przez złodzieja lusterko w maluchu? Odpowiedź: na giełdzie lub w specjalnych punktach (hm...).

Dlaczego zapomnieliście o Spectravideo?

Jasiu Misiu

Jakże byśmy mogli! Po prostu nie wyszczególniamy, która gra jest na SV. W Polsce nie jest to komputer popularny, podobnie jak Commodore +4/16/116. Poza tym sam zapomniałeś przysłać nam recenzję jakiejś znakomitej gry.

Czy będziecie ogłaszać konkursy z nagrodami na rozgryzienie jakiejś konkretnej nowej gry, gdzie liczyłoby się pierwsze zgłoszenie?

Konrad Tarnowski

Długi cykl wydawniczy utrudniałby prowadzenie takich konkursów. Jest to jednak pomysł godny uwagi i wykorzystamy go w przyszłości. Czekamy na inne opinie w tej sprawie.

SPECJALNE DLA KAŚKI I JUSTYNY ZIÓLKOWSKICH Z RUMI.

Wooooow! Wylewnie pozdrawiamy sadytki joysticka! Takich właśnie kobiet nam trzeba!

Game over

LISTA PRZEBOJÓW

DUŻO I SZYBKO.

STARE I NOWE.

KOCHANE I ZNIENAWIDZONE.

Tak w skrócie można ocenić głosy na naszą listę. To, że było ich dużo, bardzo cieszy. To, że przyszły w bardzo krótkim czasie, pogania do pracy. A więc, co nowego?

Po pierwsze: zaszło chyba totalne nieporozumienie, jeżeli chodzi o „czarną listę”. Naszą intencją było stworzenie listy programów, na których zawiedliście się, które były przereklamowane, a nie spełniły waszych oczekiwań, które okazały się po prostu knotami. Dalsze liczenie głosów zaopatrzonych w dopisek **Moje Znienawidzone** chyba nie ma sensu. Bardzo często umieszczacie tam tytuły gier, które katoowało się całymi miesiącami, a teraz nie można już na nie patrzeć. Nie znaczy to przecież, że dana gra jest zła i chcecie kogoś przed nią ostrzec.

Po drugie: lista przebojów niejako z definicji powinna być **LISTĄ PRZEBOJÓW NOWOŚCI**, a nie — jak się niektórym wydaje — **Listą Przebojów Wszelkich**. Dlatego nie bierzcie pod uwagę programów będących w waszej kolekcji dłużej niż 6 miesięcy.

Po trzecie: są w naszym kraju setki giełd, a na nich tysiące ludzi handlujących, mających najświeższe dane na temat, co jest aktualnie popularne i co się dobrze sprzedaje (niestety nie możemy o to zapytać jeszcze żadnego prawdziwego — oficjalnego dealera). Mamy więc propozycję dla „tych najlepiej zorientowanych” o typowanie **TOP TEN** waszej giełdy, nie zapo-

mnijcie o podaniu jej namiarów (min. miejscowość). Efekty tej współpracy powinny być obustronne, chyba się rozumiemy. O tym jednak, co jest knotem, powinni głównie wypowiadać się konsumenci. A reszta...?

Po czwarte: padła propozycja utworzenia **LP programów użytkowych** (czytaj: **UŻYTKÓW**) i **demonstracyjnych** (czytaj: **DEMOSÓW**). Jednak nawet sam pomysłodawca nie wystawił żadnych kandydatów. Dla nas wszystko jest możliwe — jeżeli ten pomysł spotka się z wystarczająco dużym zainteresowaniem z waszej strony, to może już wkrótce cała Polska pozna najbardziej przydatne użytki i najbardziej bajeranckie dema pod słońcem.

Po piąte: wysoka aktywność ośmiobitowców spowodowała rozbieżność tej kategorii na poszczególne typy komputerów. Jak dało się zauważyć, na razie zabrakło sędziwego Amstrada. No cóż, na podstawie jednego głosu natchnionego Tolkienowca — pacyfisty nie można jeszcze wyciągać wniosków.

Po szóste: biorąc pod uwagę liczbę oddanych głosów, absolutnym hitem został atarowski Zybox.

Po siódme: głosujcie na kartkach pocztowych lub pocztówkach

Po ósme: nieobecni głosu nie mają!

ASS

COMMODORE

1. Test Drive II
2. The Last Ninja II
3. F-18 Hornet
4. Ghost Busters II
5. Pirates of ...
6. Ikari Warriors
7. Aliens
8. Strike Fleet
9. Int. Karate +
10. Batman the Movie

SPECTRUM

1. Batman the Movie
2. Target Renegade
3. Stormbringer
4. Saboteur II
5. Rebel Star
6. Dizzy II
7. Tetris
8. Bomb Jack II
9. The Untouchables
10. Ikari Warriors

ATARI

1. Zybox
2. Robbo
3. Tetris
4. Misja
5. Draconus
6. Tigers in the Snow
7. Fred
8. Winter Games
9. Alien
10. Jocky Willson's Darts

ATARI ST AMIGA IBM PC

1. Police Quest II
2. Operation Wolf
3. F-18 Interceptor
4. F-19
5. North and South
6. Test Drive
7. Laser Squadron
8. Kick Off II
9. Savage
10. Defender of the Crown

1. Turbo Esprit
2. Speed King
3. Flying Shark
4. Bomb Jack II
5. Ultima I

1. Altered Beast
2. Spy vs Spy
3. Ace II
4. Knight Rider
5. Joe Blade II

1. Pitfall II
2. Jet Set Willy
3. Green Beret
4. Starquake
5. Tarzan

1. The Jets
2. Paper Boy
3. Sea Dragon
4. Vegas Gambler
5. Tie Break

S.O.S

Szukam gier: THE TRAIN, ACE OF ACES, BARBARIAN, PREDATOR, BATMAN. W zamian inne gry i opisy. Atari 65 XE ze stacją. **Radosław Myśliwek, ul. Gagarina 58/1, 87-100 Toruń**

Pomóżcie mi zdobyć gry: TETRIS, THE TRAIN, PLATOON, SUPER HUEY (mogą być w TURBO 2000 F) na Atari 65 XE z magnetofonem. W zamian ok. 130 gier, opisy, mapy i nieśmiertelności. **Wojciech Czech, ul. Mikołajczyka 12/190, 35-208 Rzeszów**

Każdemu, kto chciałby zdobyć informacje na temat komputera Spectrum, służę informacjami oraz mogę odstąpić obszerną literaturę na jego temat. **Krzysztof Karpeta, ul. Słowackiego 3, 36-020 Tyczyn, woj. rzeszowski**

Mam Commodore +4. O co chodzi w grze MERCENARY i jak wylądować w grze A.C.E. II? Znacze może POKE do BICICLE WORKS? **Tomasz Kramnik, ul. Klejstuta 3, 81-534 Gdynia**

W zamian za gry: INDIANA JONES, ALIEN, OPERATION WOLF, BOULDER DASH odstąpię m.in. CYBERNOID, KUNG-FU, BOMB JACK. Schneider CPC 464. **Sebastian Chociwski, ul. Konopnickiej 6/1, 81-845 Sopot**

Jestem posiadaczem Atari 65 XE. Za gry BARBARIAN i PLATOON odstąpię inne. **Dominik Niensrt, ul. Santocka 23/6, 71-113 Szczecin tel. 78-368**

Poszukuję opisów do gier: SHORT CIRCUIT I, REVOLUTION, THE SENTINEL, TEMPEST, MIAMI VICE, w wersji na Spectrum. **Msciej Glowik, Os. Wichrowe Wzgórze 11/55, 61-674 Poznań**

Dotychczas nie udało mi się zdobyć gier: F-18 HORNET, POWER AT SEA, STRIKE FLEET. W zamian inne. Commodore 64. **Robert Szymczak, ul. Sienkiewicza 27/1, 59-900 Zgorzelec**

Czy ktoś może mi przysłać opisy do gier ROBIN HOOD i UNIVERSAL HERO? W zamian nie mogę niczego zaoferować, ponieważ komputer mam od kilku tygodni. **Dominik Jsról, Plac Wolności 1/18, 26-500 Szydłowiec, woj. rsdomskie**

Jak uwolnić panienkę w grze ZORRO? Co zrobić po wzięciu róży i wejściu do podziemi? ZX Spectrum +. **Mscin Wrons, ul. Noskowskiego 6/13, 58-506 Jelenia Góra**

Nie wiem, jak obsługiwać ACTION — wersja z 83 r. Poszukuję również gry ACE OF ACES na dysk i opisu do niej. Interesują mnie Monitory, Assembly i edytory tekstu z polskimi literami. **Tomasz Popik, ul. Tarsasy 7/4, 80-141 Gdańsk**

Mam Atari 65 XE. Pilnie potrzebuję następujących gier: NINJA, PITSTOP i BLUE MAX. **Przemysław Pisc, Przygórze 246, 57-431 Wollibórz**

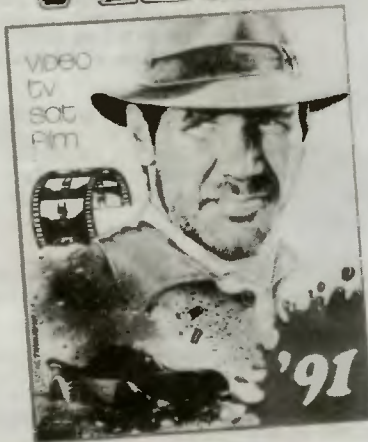
Nie mogę przejść szóstego poziomu NEPTUNE'S DAUGHTERS, trzeciego THE GOONIES. Jak zniszczyć toster w CHIMERZE. Poszukuję: SOUND MACHINE i BARBARIAN. **Andrzej Giermek, Otoki 14, 48-215 Ligota Bialska**

Co trzeba zrobić w grze "V"? Stoję przy jakimś samolocie i... co dalej? Proszę także o nieśmiertelności do: JACK THE NIPPER i MANIC MINER. Commodore 64. **Radek Kuśmierz, Bangladesh — Dhaks, Rosd NO. 81 House 10 A**

REKLAMA W TOP SECRET

Ogłoszenia przyjmuje
Biuro Reklamy
Spółdzielni „Bajtek”
informacje
21-12-05
codziennie 9.00–15.00

VIDEO



P R E N U M E R A T A

Przez cały czas przyjmujemy zamówienia na prenumeratę wszystkich trzech wydawanych przez nas tytułów. Prenumeratę można zamówić na dowolną liczbę egzemplarzy dowolnych tytułów. W tym celu należy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto:

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

Wstępny koszt rocznej prenumeraty jednego egzemplarza „Bajtka” wynosi 66000 zł, „Top Secret” (6 numerów) 33000 zł, „Mojego Atari” (6 numerów) 30000 zł. Jeśli cena któregoś z tytułów zostanie podniesiona, wpłata będzie potraktowana jako przedpłata i niezbędna będzie dopłata. O jej konieczności będziemy informować w tym miejscu. Prosimy o bardzo staranne wypełnienie przekazów długopisem, drukowanymi literami i podawanie na odwrocie wszystkich trzech informacji o tym, jakiego okresu i których tytułów dotyczy prenumerata — nie wiadomo, który odcinek dostarczy nam poczta. Niewyraźnie lub błędnie wypełnione przekazy mogą być źródłem opóźnień i błędów w realizacji Waszych zamówień. W przypadku kontynuacji prenumeraty prosimy o podanie swojego numeru.

Uwaga: po otrzymaniu przekazu wysyłamy pocztą najwcześniejszy możliwy numer. Liczba wysłanych numerów będzie zgodna z zamówieniem. W razie błędnej realizacji prenumeraty, błędu w adresie lub nieotrzymania pierwszego numeru zamówionych pism w ciągu dwóch tygodni od momentu ukazania się ich w kioskach, prosimy o kontakt w celu umożliwienia nam wyjaśnienia sprawy.

Dziękujemy:

Współczynnik aktywności listonosza w pierwszym tygodniu po ukazaniu się Top Secret utwierdził nas w przekonaniu, że takie wydawnictwo było potrzebne. Nasz stary i wysłużony listonosz musiał wziąć przymusowy urlop, w zastępstwie podsyłając swojego kolegę Arnolda. Należy pamiętać, że redakcja mieści się na czwartym piętrze — w starym budownictwie.

Z dużym zadowoleniem odnotowaliśmy fakt nadejścia ogromnej liczby ankiet. W szczególności zaś dziękujemy prawdziwym graczom, którzy w odpowiedzi na nasz apel nadesłali pierwsze mapy i opisy:

Sebastian Kolanoś, Piotr Kowalski, Grzegorz Jasienowski, Artur Wojtaszek, Diagiacz, Włodzimirz Nowajczyk, Jakub Dec, Radek Machulski, Jacek Glapiak, Damian Krzyżaszczak, Marcin Mrazek, Adam Ciarciński, Bull, Jakub Biernacki, Sebastian Grzelakowski, Fredi, Ryko, Piotr Czarniecki, Tomasz Nitkiewicz, Raymond Zyczynski & brat, Bartosz Konarski, Tomasz Rogaciewicz, Łukasz Gubała, Łukasz Foltyn, Rafał Kędziński, Adam D???, YAQP FX, Marek Werstak, Dominik Nienart, SeboSoft, Maniac of Jarre, Marek Wagner, Dominik Kita, Zaxxon, Dominik Kulawik, Adalbert, Paweł Miotła, Łukasz Skowider, Mariusz Rozpedowski, Sławomir Konieczny, Izabela Waligóra, Grzegorz Trybek, Marcin Wawrzaszek, Michał Kokocinski, Wojtek Punisher, Maciek Baner, Robocop, Hacker Donald, Jolk, Rafał Konoplicki, Tomasz Dajczak, Bartłomiej Trokiewicz, Sebastian Wozniak. Extra podziękowania dla Don Chichota — pierwszego z Atarowców, który przysłał coś konkretniejszego niż lamenty i dla Gizmo (gdzie to jest?).

Niniejszym kwitujemy otrzymanie waszych materiałów na dzień 17 grudnia 1990, godzina 0.59 AM.

Poza tym, jak zawsze pozdrawiamy tych, bez których nie dalibyśmy rady: BR0MBA, Ewa, The Natural, Crash, SU, bezimienni hackerzy, Adam oraz wszyscy, którzy przyczynili się do powstania tego numeru, a o których zapomnieliśmy.

READY

Dla VIDEO-fanów!

W ostatnim czasie na rynku pojawił się drugi tom katalogu filmów video, wydany przez wydawnictwo Comfort Oficyna Wydawnicza.

Książka zawiera notki o najnowszych i nie uwzględnionych w pierwszym tomie filmach. Razem opracowano ponad 1800 notek, każda z nich oprócz niezbędnych danych (rok produkcji,

czas trwania, tytuł oryginalny itp.) zawiera mikrorecenzję i ocenę w pięciostopniowej skali ocen.

Tak wielki wybór filmów powinien zadowolić każdego maniaka.

„The Best of Video'91”, Comfort Oficyna Wydawnicza 1990, Warszawa, ul. Hoża 50, nakład 50 tys. egz.

Wejście do Bajtwymiaru

W RAM-przestrzeni zauważono niekontrolowaną grę. Do Joy'a: zlokalizować i zniszczyć! Niech Program będzie z tobą.

Procesor





Strip Poker Story

...życie straciło sens. Żona zabrała samochód i uciekła z Twoim najlepszym przyjacielem, kochanka wniosła do sądu sprawę o alimenty, a jej chłopak właśnie wali kolbą karabinu w Twoje drzwi. Zdecydowanym gestem przykładasz pistolet do skroni, ostatnim czułym spojrzeniem żegnasz stojący na biurku komputer i... nie rób tego, bo świat jest naprawdę piękny i wspaniały. Zanim sięgniesz po ostateczne środki, zagraj w Strip Pokera — natychmiast Twoje morale podniesie się do 100%, odzyskasz kondycję fizyczną i psychiczną, a pistolet wróci do szuflady. Panienki: Suzi, Melissa, Candy i Marlena i inne, to wcale nie za mało, do uciechy na całe życie.

Sama idea gry w pokera jest równie stara, co wynalazek kart do gry. Prawdziwy swój rozkwit poker przeżywał dopiero w XIX wieku, kiedy był surowo zakazany. Kary do 15 lat ciężkich robót w kamieniołomach nie odstraszały jednak nikogo — szynki wypełnione były jednostajnym

szelestem kart i grubych banknotów, przerywanym od czasu do czasu wystrzałem. To kolejny bankrut rezygnował z dalszego borykania się z kłopotami tego świata.

Ty nie ryzykujesz utraty majątku — komputer nie jest pamiętliwy i po wyłączeniu zasilania nie będzie Ci wypominał długów karcianych. Możesz natomiast zyskać wiele...

Po wgraniu programu dokonuje on prezentacji i prosi o wybór panienki. Po podjęciu decyzji przechodzimy do rozgrywki.

Kontrola funkcji odbywa się całkowicie za pomocą joysticka.

Dostępne są standardowe zagrania: **BET** (wyjście), **CALL** (sprawdzenie), **RAISE** (przebiecie), **STAY** (czekanie), **DROP** (pas). W miarę pozbywania się pieniędzy gracze zastawiają kolejne części garderoby, aż do zupełnego pozbycia się ich. Pikanterii dodają wysuwane przez panienkę pod Twoim adresem ambitne komentarze typu „your mom wear army boots”

(Twoja mamusla nosiła wojskowe buty) czy „you fucked ugly!” (do przetłumaczenia we własnym zakresie). Zdarza się również, że partnerka prosi o... wciśnięcie RESET, co oczywiście traktujesz z przymrużeniem oka. Na miejscu będzie jednak przestroga: nie zaczynaj gry, jeżeli rano musisz wstać do pracy! Może przemyśleć sprawę jeszcze raz i wyłączyć zasilanie...

Na zakończenie pewien trick dla początkujących graczy: jeżeli po wymianie kart Twoja partnerka nic nie licytuje, wyjdź z dużą sumą (**BET 25**), potem maksymalnie przebijaj (**RAISE 25**) i w efekcie końcowym panienka rzuci karty. Wygrałeś rozdanie.

Powodzenia więc i wielu emocji przed ekranem! Pamiętaj jedynie, że Strip Poker jest nielegalny — w razie złapania możesz co najwyżej wybrać pomiędzy Alcatraz a Gateway.

Master



Zdjęcia: Atari, Commodore

**Najtańsze
w Polsce!**



**SV 119
Junior**
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm



**SV 120
Junior-Stick**
2 Fire
6 Blaszanych styków
Uchwyt pistoletowy



**SV 122
Quickjoy II**
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drażek lotniczy



**SV 124
Turbo**
6 Mikrostyków
AutoFire
Drażek lotniczy



**SV 123
Supercharger**
2 Fire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm



**SV 126
Jet Fighter**
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator
szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk
Drażek lotniczy



**SV 125
Superboard**
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz
czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla
leworęcznych
Drażek lotniczy



**SV 130
IR Infrared**
1 Fire
5 Mikrostyków
Podczerwień
Daleki zasięg
Odbiornik



**SV 128
Megaboard**
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad

**SV 140
Enterprice**

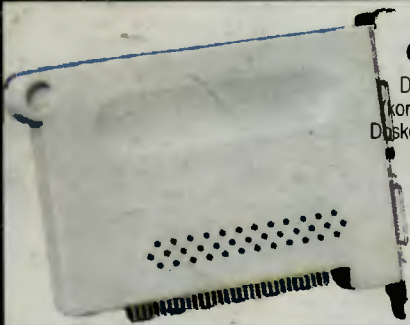
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS — Regulator
szybkości AUTO
Drażek lotniczy
„kierownica”
Kabel 4 m



**SV 201
Quickjoy M 5**
Do IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card
lub I/O Card
2 Fire
2 AutoFire
6 Mikrostyków
Wybór AUTO
PSC — Regulator XY
Sygnalizacja Świetlna
Fire
ASC — Regulator szybkości
AUTO



**SV 202
M 6 analog**
Analogowy
DO IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card
lub I/O Card
2 Fire



**SV 210
Game Card**
Do IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Długość pracy
z M 5 i M 6



**SV 127
Top Star**
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przezroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing
System
Platynowane części



**SV 500
Van 3**
Pudełko na dyskietki
80 sztuk 3 1/2"
Zamknięcie na klucz

**SV 510
Van 5**

Pudełko na dyskietki
80 sztuk 5 1/4"
Zamknięcie na klucz



SV 119 — 64 900
SV 120 — 74 900
SV 122 — 89 900
SV 124 — 109 900

SV 123 — 119 900
SV 125 — 239 900
SV 126 — 169 900
SV 127 — 249 900

SV 128 — 319 000
SV 130 — 339 000
SV 201 — 249 000
SV 202 — 229 000

SV 210 — 219 000
SV 500 — 119 000
SV 510 — 119 000

**interwencje
tel. 23-92-21**

SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000

Należy przestać pieniądze przekazem zwykłym (czerwony blankiet) na adres:

Quickjoy

TAL

Uwaga! W miejscu na korespondencję prosimy podać po raz drugi: adres domowy, kod i symbol zamówionej pozycji. W przypadku braku adresu zwrotnego nie realizujemy zamówienia.

„TAL” — QWERTY
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa
fax: 659-12-35

Czas realizacji 14 dni