

TOP SECRET 6



PIRATES

LARRY I, II

SUPERY

KONKURS!

688 ATTACK SUB

TOMAHAWK (APACHE AH-64)

CONFLICT IN VIETNAM

TECZKA TAJNIKA



Za tych, co na morzu

Wiemy, wiemy. Top Secret spóźnia się troszkę, ale nic to. Wspólnymi siłami ciechanowskich drukarzy i naszymi rękoma następny Top Secret w ofierze składamy.

I tak się złożyło, że ten numer to specjalny numer symulatorowy. Opis pełnego uzbrojenia F-19 uzupełni sagę z poprzedniego numeru, będąc zarazem prelude do zajęcia się śmigłowcem Apache. Ale najpoważniej przyjrzelśmy się tym razem okrętom podwodnym. Na początek wypowie się Wielki Zientariusz i to wystarczy, by zrozumieć opisy Silent Service i 688. Od razu zapowiadamy Silent Service II, już w następnym numerze. I może wreszcie uda się też nie zapomnieć o F-15.

Nie stronimy i od konwencjonalnych Topsecretaliów — Larry I i II, uzupełnienie do Police Quest II i wiele, wiele więcej. Dość spojrzeć na spis treści.

Znalazły się też trzy teksty smutackie — test kolejnej porcji joysticków, relacja z wystawy gier oraz — UWAGA! — jak powstaje Top Secret?, czyli najbardziej prywatne zwierzenia redakcji.

Z rzeczy bieżących — zawarliśmy znajomość z Panami Piotrem i Dariuszem Łukaszuk z baaardzo znanej firmy Dynamix. Owocem pierwszych kontaktów jest ciężarówka licencjonowanych kopii gier firmy Dynamix oraz

Uwaga!

W warszawskim Users' BBS od kilku tygodni działa Konferencja Top Secret. Wszyscy posiadacze modemów mogą łączyć się z numerem 213-224

(kierunkowy 0-22)

codziennie od 15.00 do 8.00, a w weekendy bez przerwy.

Konferencja ma służyć wymianie informacji, tipsów, nowinek itp. oraz ułatwić szybki kontakt z redakcją.

W przypadkach nagłych można skorzystać z zaprzyjaźnionego Bajtek BBS (635-59-04, kierunkowy 0-2).

Users' BBS zainstalowany jest w Liceum im. St. Batorego, zaś prowadzą go SysOp Jacek Marczewski i Andrzej G. Baciński, Jr.

Sierra On-Line. Gry rozdamy w konkursach. Wszystko wskazuje na to, że niedługo będzie można WRESZCIE kupić legalnie coś z oprogramowania.

Niestety, Dynamix pisze gry tylko dla tripletu Amiga/ST/PC, więc Spectrumowcy i reszta będą trochę nieukontentowani. Ich staramy się obdzielać opisami jak najlepszych gier.

To wszystko wymaga niemałej gimnastyki, bo TS nie jest z gumy i może pomieścić skończoną ilość tekstu, zdjęć itp. Wy staracie się pomagać nam z całym sił i lektura listów daje nam bardzo dużo informacji, które wykorzystujemy przy składaniu kolejnych numerów. Pomagamy też trochę bajtkowcom w rubryce „Co jest grane?”, więc starajcie się zajrzeć tam czasem.

Miłego ucztowania i do zobaczenia przy kolejnej porcji świeżego mięsa.

Redakcja

P.S. W tym numerze brak SOS — w następnym już w nowej szacie. Przypominamy o kuponach!

WIEK

Jak hartuje się stal	4
— czyli sami o sobie	
Wojownicy przyszłości	5
— kolejna katownia joysticków	
Lemmings	6
— dawno nie było takiego hitu	
Cultivation	6
— Boulder Dash dla ubogich	
Advanced Destroyer Simulator	7
— ORP „Burza” atakuje	
Z czym się je okręty podwodne	8
— Zientara nabrał wody w usta	
Silent Service	9
— I cicho ją wypuścić	
688 Attack Sub	9
— BOREK dotrzymuje mu kroku	
Larry 1	11
— właściwie tylko dla dorosłych...	
Larry 2	11
— tylko dla dorosłych!!!	
Pirates	12
— dziś prawdziwych piratów już nie ma	
Steeve Keene Private Spy	14
— z nożem w plecach	
Tips & Tricks	15
— takie sobie tryki	



Snoopy	18
— to już tylko dla dzieci	
F-19	20
— bomba w górę!	



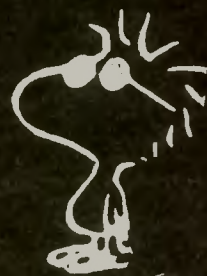
RUBRYKI

Co słychać	4
Godzina Zero	29
High Score	24
Let's Sierra's!	11
Na smutno	36
Recenzje	28
Supery	30
Symulatory	20

INDEX

688 Attack Sub	9
Advanced Destroyer Simulator	7
Cadaver	25
Conflict in Vietnam	27
Cultivation	6
F-19 Stealth	20
Larry 1	11
Larry 2	11
Lemmings	6
Pirates	12
Police Quest II	28
Rings of Medusa	29
Silent Service	9
Snoopy	18
Steeve Keene Private Spy	14
Stunt Car Racer	35
Tomahawk	23

Apache AH-64	21
— the neverending Kissel live	
Tomahawk	23
— tak, indiański	
High Score	24
— cwani zadyndali	
Cadaver	25
— wgrobostąpienie dobrowolne	
Spis map i opisów	26
— kupa mięci, skleroza nie boli	
Conflict in Vietnam	27
— ostatnio nieco bliżej..	
Police Quest II	28
— małe uzupełnienie	
PC Games	28
— starszy brat Top Secret	
Rings of Medusa	29
— zagraj a (nie) zaśniesz	
Supery	30
— śmichy-chichy	
Lista Przebojów	30
— nieco wychudła	
Z Teczki Tajniaka	32
— tajne akta Abwehry	
Stunt Car Racer	35
— brrr, można zwrócić	
Aleśmy pograli	36
— aleśmy nie wygrali	



SCHUIZ

Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski

Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak

Zespół Redakcyjny
Andrzej G. Baciński Jr
Łukasz Czekański
Lech Kalwas
Rafał Kinowski
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kos
Konrad Olszewski
Marek Werstak - RFN

Opracowanie Graficzne
Małgorzata Doraczyńska

Grafika
Piotr Chodurek
Waldemar Nowak
Beata Znamirska

Zdjęcia
Leopold Dzikowski

Skład i druk
PZG w Ciechanowie

Fotokład
Hanna Geryszewska

Montaż
Grażyna Olszewska

Korekta
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Środa 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.

Nakład 107 000 egz.



Jak hartuje się stal

Tekst ten powstał po wielu nieśmiałyłch zapytaniach z Waszej strony o nasze ukochane dziecko.

Top Secret został wymyślony w czasach, gdy „Bajtek” był jeszcze chłopcem do bicia na posyłki. Raz na długi czas ukazywały się numery specjalne i właśnie przy tworzeniu numeru specjalnego o grach (a był to rok 1988) myśleliśmy, czy nie założyć pisma specjalnie dla graczy. Niestety, warunki nie były sprzyjające. Dlaczego? Spytajcie się swoich rodziców. Jeśli na dodatek któreś z nich będzie dziennikarzem, to na pewno wszystko Wam wyjaśni.

Teraz możemy już zdradzić tę słodką tajemnicę, że **Top Secret** miał nazywać się **WATCH!** (skrót od **WE ARE THE CHAMPIONS**). Ale potem, nie wiadomo dlaczego, zdecydowaliśmy się na **TOP SECRET**.

Pegaz przez pół roku przesiadywał nocami wymyślając kształt tytułu. Zarysował tony kalki technicznej i na końcu odkrył Amerykę: najładniejsze jest najprostsze.

Gdy RSW zrobiło BUM! a „Bajtek” został samodzielną firmą, od początku było wiadome, że wystartować trzeba z całej linii. Wojtek Zientara wiele razy mówił o swym pomysle wydawania pisma o komputerach Atari. Wszystko złożone do kupy dało triumwirat Bajtek-Moje Atari-Top Secret.

Ponieważ „Bajtek” istniał i ukazywał się regularnie od 1985 roku, zaś dwa pozostałe pisma były nowe, zdecydowaliśmy się na formułę dwumiesięczników.

Jasne było, że nie jest to najdogodniejsza forma, gdyż przez dwa miesiące czytelnik może zapomnieć o swym piśmie i przegapić je w kiosku. Nie byliśmy jednak w stanie zapewnić cyklu miesięcznego.

Ruszyliśmy od września 1990 roku i wydaje się, że z sukcesem. Odpzew na pierwsze numery był ogromny i Top Secret zaistniał.

Do dziś przychodzą do redakcji tłumy ludzi, pytając o TS 1. My nie mamy już ani grama. Był czas, gdy kioski były pełne. Trzeba było wtedy kupować, a wiemv, że zwroty pierwszego numeru były spore.

A każdy Top Secret to kilkanaście nieprzespanych nocy, sterty papierów oraz kilogramy potu i krwi. Chcemy opowiedzieć w skrócie, jak hartuje się ta najtwardsza stal, jak powstaje Top Secret.

Na początku jest pomysł. Każda myśl może być obleczone w ciało, każda gra obstrzelana ze wszystkich stron. Śledząc na bieżąco to, co dzieje się „w temacie gier” dobieramy tytuły i sposób prezentacji.

Naczelny rozdaje robotę — rozpracowywanie gier. Potem godzinny klepania w klawiatury i męczenia joysticków, przekopywania się przez stopy anglojęzycznych pisemek i tak powstają kolejne teksty. Całkiem spore grono współpracowników rozpracowuje gry — adventurówki, symulatory, labiryntówki, sierry itp. Potem dobieramy ilustracje, rozpisujemy klawisze sterujące, kody itp.

Do ciekawszych tematycznie gier eksperci dopisują techniczne opisy sprzętu — samolotów, statków, czołgów oraz rysują rysunki. Mapy szkicowane podczas gry są przerysowywane, kolorowane i uzdatniane. Wyciągane i drukowane są oryginalne fonty z tytułów. W ten sposób gromadzi się poszczególne materiały.

Następuje sesja zdjęciowa — kilkadziesiąt fotografii ekranu podczas jednej nocy. Potem wszystko jest katalogowane, porządkowane i układane.

Gdy dochodzi do składania kolejnego numeru, ciągłość pracy na chwilę ustaje. Wyciągamy stopy przygotowanych modułów i głosimy się, jak rozsądnie poupychać w numerze tyle wiadomości. W końcu udaje się dopiąć te 36 stron. Następuje kosmetyka tych wybrańców — całość, opatrzona spisem treści i słowem wstępnym wędruje do grafika — projektanta. Tam Top Secret przybiera powoli formę, którą będzie miał na końcu. Całościowa makieta numeru jedzie do drukarni w

Ciechanowie, gdzie składane są teksty, skalowane ilustracje i układany cały numer. Po drodze sprawdzamy kilka razy całość i wyłapujemy błędy (nobody is perfect). Wreszcie dochodzi do ostatecznego momentu — finalna kontrola i rozpoczyna się druk.

Ponad sto tysięcy Top Secretów jest potem składanych, zszywanych i pakowanych w paczki. Nie mogąc się doczekać, zabieramy pierwsze pięć paczek i gnamy do redakcji. Resztę zabiera Centrala Kolportażu i rozwozi do kiosków w całym kraju. A potem... listy, telefony, robota i... kolejny Top Secret.

Tak wyglądałby proces idealny. Na każdym etapie zdarzają się potknięcia, obsunięcia, kłótnie i masa innych problemów. To, co widzicie przed sobą, jest efektem finalnym i ma służyć Wam. Jak dotąd, spełniamy chyba nieźle swoją rolę.

Marcin Przasnyski

1. cudoTWÓRCA tytułu
2. Eee... przydałby się pomysł
3. Znów zabilii!
4. Pracownia graficzna Pegaza
5. Doc nad North & South
6. Teraz pozierać to do kupy...
7. Fotoskład
8. Montaż
9. DRUK!!!
10. Zszywanie
11. W paczki i w świat!
12. Herr Kissel na froncie

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



Wojownicy przyszłości

Dzięki uprzejmości p. **Bleiskiego** z firmy **Electronics Export** z Londynu otrzymaliśmy do testowania porcję joysticków znanej na całym świecie firmy **QuickShot**. Według informacji producenta, w rękach graczy z całej kuli ziemskiej znajduje się już ponad **20 milionów** joysticków QuickShota (większość nadal przy życiu). W Polsce QuickShoty sprzedawane są w sieci sklepów **Europa**.

Joysticki te przystosowane są do wszystkich systemów gier — komputerów, konsoli typu **SEGA, NES** itp. Z naszej kilkuletniej praktyki wynika, że **QuickShoty** są ponad przeciętnie trwałe. Okazuje się, że są to też jedne z tańszych joysticków.

Pięć modeli, które otrzymaliśmy do testowania reprezentujących dwie z czterech linii firmy **QS**, zostało poddanych analogicznym próbom, jak w TS 3. **Seria Classic** obejmuje najbardziej tradycyjne, produkowane od 1986 roku (**SVI-102P QuickShot II Plus** i **QS-111A QuickShot II Turbo**), zaś seria **Bio** — ergonomiczne modele dopasowane do anatomicznego kształtu dłoni, produkowane od 1990 roku (**QS-129F FlightGrip 1**, **QS-131 Apache 1** i **QS-123 Warrior 5**). Dwie pozostałe serie to **New Generation** i seria **Compu** (przeznaczona dla IBM-ów, sprzedawana wraz z kartą), do których jeszcze mamy nadzieję powrócić.

W pierwszej chwili naszą wesołość wzbudziły zachwyty producenta nad przysawkami, które wg reklamówki miały być rewelacją, pozwalającą na używanie w grach tylko jednej ręki. Jednak po półtoragodzinnym wiszeniu joyów na oknie, uwierzyliśmy. Żaden nie odpadł. Producent wykazuje daleko idącą dbałość o klienta, która wyraża się w ciągłym udoskonalaniu starych, wypróbowanych modeli, np. **QuickShot II Plus** wywodzący się z modelu SVI-102 **QuickShot II** produkowanego od 1984 roku, czy **QuickShot II Turbo**. Na niektóre modele producent udziela gwarancji, niezależnie od sprzedawcy! Trudno uwierzyć, ale np. **Warrior 5**, **Apache 2** i **FlightGrip 1** posiadają gwarancję na rok. Jest to okres dla wielu innych joysticków wręcz śmiertelny. Nie wiemy niestety jak wyglądać będzie jej realizacja w naszych warunkach. Wszystkie modele są wygodne w użyciu, dobrze leżą w dłoni i spełniają wiele oczekiwań. Wszystkie mają bardzo równy, dobrze powtarzalny AutoFire. Można śmiało stwierdzić, że podczas testów nie zawiódł nas żaden joystick.



QS — 111A

QuickShot II Plus

Jest to model o najdłuższej historii ze wszystkich tu prezentowanych (prawie siedmioletniej). W stosunku do swego poprzednika (SVI-102) posiada mikroprzełączniki o znacznie większej trwałości, niż odkształcające się blaszane kopułki. Nie jest to model „zrób to sam” — po demontażu jest trudno składalny: przełącznik AutoFire jest wklejany, kable z drążka wyprowadzone są wąską szczeliną i sprawiają wiele kłopotów przy skręcaniu. Posiada za to podwójną blokadę przeciwwyłamaniową. **QuickShot II Plus** współpracuje z Atari, Commodore i innymi komputerami w tym standardzie.

QuickShot II Turbo

Jest to wizytówka firmy i prawdopodobnie najlepiej sprzedawany model. Od swej poprzedniej wersji różni się dodatkowym przełączaniem w tryb CPC, jest też nieco twardszy. Jako jeden z joysticków przeżył u Pegaza trzy lata, co już wystawia mu wysoką notę. Mikroprzełączniki są „dwustopniowe” (nakładka PVC) wykluczając w praktyce ich zniszczenie fizyczne.

Apache 1

Przedstawiciel bardzo mało znanej dotąd w Polsce linii wzorniczej, wg reklamówki tylko dla zawodowych graczy (Only for Professionals). Należy do serii Bio co oznacza, że szczególnie dobrze leży w męskiej dłoni. Pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie. Jediną niedogodnością jest brak AutoFire, przez co joystick wydaje się być kierowany do specyficznego grona odbiorców — mało strzelających.

Innowacją w tym modelu jest zastosowanie specjalizowanych styków gumowych, dzięki czemu Apache jest praktycznie bezszelestny (ach, te nocne gierki). Nie wymaga też wielkiej siły — jest czuły na wychylenia oraz posiada blokadę przeciwwyłamaniową.

FlightGrip 1

Zupełnie nieoczekiwana konstrukcja, jakże różna od klasycznej definicji joysticka. Sterowanie zapożyczono z małych elektronicznych gier **Nintendo** i może odbywać się za pomocą dwóch kciuków. Gra się nim bardzo wygodnie, gdyż nie wymaga użycia mięśni całej ręki — po prostu trzyma się go luźno na kolanach. Wymaga przyzwyczajenia, lecz po paru godzinach gry już nie zamieni się go na inny. Podobnie jak Apache posiada blisko dwumetrowy, bardzo elastyczny kabel. Pracuje z Atari, Commodore, Amstradem, MSX i SEGA. Jest oczywiście bezszelestny.

Warrior 5

To już zupełnie inna zabawka. Joystick do IBM-a, posiadający też odpowiednik dla Macintosha.

Analogowy (wychyłowy), ze specjalną wtyczką. Szczególnie przydatny do programów graficznych i niesiłowych gier. Jest również bardzo wygodny. Co więcej, można wyłączyć powracanie do pozycji centralnej, przez co joystick praktycznie może zastąpić mysz. Posiada średnio wygodnie umieszczony AutoFire oraz potencjometry centrowania X/Y. Joysticki firmy **QuickShot** w stosunku do innych obecnych na polskim rynku są liczącą się konkurencją. Mamy nadzieję, że zdobędą powodzenie.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski



QS — 131



QS — 123
QS — 129



QS — 102P

	SVI-102P QSII Plus	QS-111A QSII Turbo	QS-131 Apache I	QS-123 Warrior 5	QS-129F FlightGrip 1
blachy	—	—	6	—	*
gumy	—	—	—	szyny	—
mikroprzel.	6	6	2	2	2
fire	2	2	2	2	2
autofire	+	+	—	+	+
małe dłonie	+/-	—	—	—	—
bajery	—	—	—	—	cały
przysawki	+	+	+	+	+
kolor	czarny	czerw.	granat.	czarny	granat.
długość kabla	127	125	192	120	192
tryb CPC	—	+	—	—	+
IBM	—	—	—	+	—

* — ciężko stwierdzić.



Jeśli chcecie zobaczyć
Lemingów las,
Przed komputer dziś
zapraszam was.

A więc monitor włączcie,
Dysk wetknijcie i usiądźcie.
Zaczynamy dla was nową grę!

Czy słyszeście o Lemingach? Są to drobne gryzonie z rodziny norników. Zamieszkują tundry północnej Eurazji i Ameryki Północnej. Te sympatyczne stworzonka mają krępy tułów, szeroką głowę, małe oczka i uszka. Pokryte są gęstym puszystym futerkiem, które u niektórych gatunków bieleje na zimę. Są bardzo żarłoczne i trawolubne. Co pewien czas odbywają jednorazowe wędrówki, w czasie których większość z nich ginie z wyczerpania i od kłów drapieżników.

Do dziś naukowcy łamią sobie głowy usiłując dociec, co jest przyczyną dziwnego marszu Lemingów do morza. Te uparte stworzonka potrafią podczas takiej eskapady przepłynąć rzekę a nawet cieśninę morską. Nadal jednak nie wiadomo, czemu to wszystko służy. Jedy- nym, w miarę prawdopodobnym wyjaśnieniem, może być przeludnienie populacji, z której to odłącza się pewna grupa i rusza na poszukiwania nowych terenów.

Lemmings to również wspaniała gra, wymagająca dużo rozwagi, wyobraźni i refleksu. Celem jest wyprowadzenie z życia odpowiedniego procentu stada Lemingów. Uda Ci się to tylko wtedy, gdy będziesz poprawnie wydawał rozkazy. Ale o tym za chwilę.



Amiga

BRIDGE BUILDER (Mostowy). Buduje mosty nad przepaściami, dziurami, ogniem itp. Gdy kręci głową trzeba go „zaklikować”.

CLIMBER (Alpinista). Wspina się na każdą płonącą powierzchnię,

FLOATER (Spadochroniarz). Jeśli Leming spada w objęcia śmierci, szybka akcja parasolem może go jeszcze uratować,

BLOCKER (Blokier). Tamuje i odwraca pochod Lemingów, co przy np. niedokończonej budowie mostu nad przepaścią jest rzeczą nieodzowną,

BOMBER (Kamikaze). Żywa bomba, która może w odpowiednim miejscu wysadzić ścianę, zniszczyć most lub jako Blokier umrzeć z pieśnią Lemingów na ustach.

BASHER (Wiertacz). Przebija się w poziomie przez skały i ziemię, ale nie przez stalowe ściany,

MINER (Górnik). Kopie pod kątem 45° od pionu,

DIGGER (Kopacz). Wgryza się pionowo w ziemię, gdy nie ma już innego wyjścia,



CULTIVATION

Mariaż dobrego pomysłu ze starannym wykonaniem może w efekcie końcowym przynieść tylko jedno — sukces. W tym przypadku oba warunki zostały spełnione na tyle dokładnie, że **Cultivation** bez kompleksów mógłby konkurować atrakcyjnością choćby z taką klasyką jak Tetris.

Idea Cultivation jest prosta i w zasadzie nie odbiega od stereotypowej formuły gier logicznych. Umieszczone w dwuwymiarowej przestrzeni klocki rządzą się tylko jednym prawem — identyczności wzoru — po zetknięciu się ze sobą znikają. W miarę postępu gry klocków przybywa lub ubywa, ale zawsze chodzi o to, by usunąć je w ciągu trzech minut. Klocki wolno przesuwac w dowolnym kierunku lub zrzucić je z góry na dół. Niestety, grawitacja nie pozwala na ich unoszenie.

Kolejne plansze obfitują w perfidne pułapki. Kłopot sprawiają nieparzyste liczby takich samych klocków. Niekiedy trzeba w pocie czoła ustawiać dziwne piramidki by je zlikwidować. Wystarczy tylko trochę pomyśleć. Poważny mankament stanowi konieczność rozpoczynania gry za każdym razem od początku, co utrudnia wnikliwą

analizę odleglejszych plansz. Można za to samemu — **EDIT** — tworzyć plansze, na których będzie toczyć się gra.

Klocki są wysoce estetyczne i kolorowe (na tyle, na ile pozwolił mi stwierdzić to mój niezaprzeczalnie zielony monitor). Muzyka gra, szkoda tylko, że jedynie podczas wyświetlania planszy tytułowej. W czasie gry szurają przesuwane klocki, poza tym cisza aż w uszach dzwoni. Dopiero po ukoń-

czeniu planszy radosny głos obwieszcza tubalnie: „AH, YEAH!”, strasząc osobników nieprzygotowanych psychicznie.

Autor zlitował się i dał szansę — **SPACE** — trzykrotnego podejścia do każdej planszy. Zapomniał jednak o zegarze, który nieprzerwanie odmierzają cenne sekundy. Mimo wszystko przeważnie udaje się ukończyć zabawę przed upływem morderczego limitu i pozostały czas przeliczony zostaje

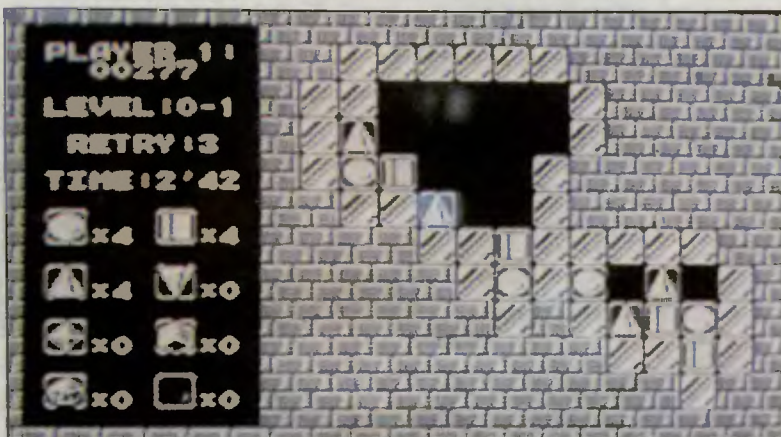
na punkty. Dla początkującego gracza, wynik końcowy w granicach 2500 punktów może być w pełni satysfakcjonujący.

Cultivation jest grą jeszcze stosunkowo młodą i ma szansę stać się prawdziwym przebojem. Pojawiła się pod nazwą **Puzznic** w nieco poszerzonej wersji na Atari ST, wzbogacona o element zręcznościowy w postaci ruchomych platform. Stąd już tylko krok do przeniesienia jej na Amigę, po jakimś czasie może i na Spectrum. Na razie jednak mogą cieszyć się jedynie duzi i mali Atarowcy. Wiadomo, że dobre programy pojawiają się najpierw na lepszych komputerach^{*)}.

Master

^{*)} Wiadomo także, że: wyjątek potwierdza regułę, jedna jaskółka wiosny nie czyni, itd., itp...

Redakcja



Atari

Firma: KE-Soft
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari, Atari ST
Pomoc: Grzegorz Marchewicz



Atari ST



Dziób niszczyciela H.M.S.^{*)} „Onslaught” przecinał spokojne fale Morza Północnego z szybkością 34 węzłów. 45 minut temu otrzymałeś szyfrówkę, po której natychmiast podałeś kurs i rozkazałeś rozwinąć pełną moc turbin. 30 mil na północny-zachód samoloty RAF wykryły konwój hitlerowskiej Kriegsmarine składający się z tankowca i trzech drobnicowców wyładowanych sprzętem wojennym. Oślaniany zaledwie przez jeden niszczyciel konwój szybko podążał w stronę wybrzeża okupowanej Norwegii, aby zasilić stacjonujące tam garnizony niemieckie. Należało zlokalizować konwój, wyeliminować niszczyciel i zatopić transportowce.

Według Twoich obliczeń od konwoju dzieliło Cię jeszcze około 10 mil, gdy oficer obsługujący radar zameldował o nadciągających od strony wybrzeża obiektach. W soczewkach Twojej potężnej lornety pojawiły się na tle nieba sylwetki samolotów o charakterystycznie wygiętych skrzydłach. Były to bombowce nurkujące Ju-87 „Stuka”. Wyjął przeźrliwie siłnikami i zainstalowanymi na goleniach podwozia syrenami, atakowały Twój okręt bombami. Prowadziłeś swój niszczyciel zygając nieustannie, co w połączeniu ze słabym wyszkoleniem niemieckich pilotów pozwoliło Ci uniknąć trafienia. Niestety Twoje pom-

-pomy również chybiły celu, choć bez przerwy zanosili się ogniem.

Szybko powróciłeś na kurs przecinający drogę konwojowi i w tym momencie Twój antyradar zasygnalizował obcy radar. Natychmiast przełączyłeś się na namierzenie radarowa. Po chwili oficer dyżurny zameldował, że od północnego wschodu zbliża się z szybkością 33 węzłów niemiecki krążownik.

W duchu obiecałeś sobie postawienie do raportu karnego winnego tak późnego wykrycia potężnego przeciwnika, po czym chcąc, nie chcąc podjąłeś nierówną walkę. Ustawileś niszczyciel bokiem do szybko nadciągającego kolosa i odpaliłeś pierwszą salwę torped...

ADS zapawnił Ci dostatek prawdziwych emocji. Jeśli należysz do fanów gier symulacyjnych oferujemy Ci smaczkowite dania, rodem z kuchni francuskiej. To firma Futura zaprezentowała w końcu ubiegłego roku grę Advanced Destroyer Simulator. ADS jest kolejnym dowodem potwierdzającym wysoką klasę warsztatu swoich twórców. Nie wiadomo co bardziej w tej grze podziwiać: elegancką grafikę, świetną i bezbłędną animację czy koncepcję gry.

Akcja gry przenosi nas w lata 1940—1944 do największych teatrów bitew morskich Drugiej Wojny Światowej. Są nimi rejonu kanału La Manche, Morza

Północnego i Morza Śródziemnego. W każdym z wyżej wymienionych rejonów masz do wyboru pięć bojowych misji oraz scalającą je operację.

W grze przejmujesz rolę dowódcy niszczyciela brytyjskiej Royal Navy. Jednostką tą to H.M.S. „Onslaught” typu „O/P” o wyporności 3200 ton, wliczając w to ciężar uzbrojenia. Stanowią go trzy baterie dział 120 mm oraz dwie boczne wyrzutnie torped. Dowiadujemy się poza tym, że długość okrętu wynosi 110 metrów, szerokość 12 metrów a zanurzenie pod pełnym obciążeniem 4,5 metra. Jednostka napędowa TIRANT D/I-50 zapewnia szybkość do 34 węzłów.

Menu opcji gry ofaruje, poza zapoznaniem z w/w charakterystyką okrętu, wybór parametrów realności: szansę naprawy okrętu w obcych basach, skrócenie czasu ładowania dział i torped, zniesienie limitu paliwa i amunicji.

Jest rzeczą oczywistą, że stopień komplikacji sterowaniem i obsługi niszczyciela został dostosowany do potrzeb gry. Nie należy zatem oczekiwać tak wiernego odwzorowania tych czynności, jak to ofaruje inne symulatory. Na mostku kapitańskim dysponujesz zaledwie sterem, radaram i sonarem. Poza trzystopniową regulacją szybkości zainstalowano też sygnalizator uszkodzeń,

którego opcje znajdziesz wybierając klawisz F5. Wskaźnik ostrzeżenia przed atakami nad- i podwodnymi oraz liczniki: szybkości, atanu paliwa oraz sytuacji w wieżach baterii dział dopełniają obrazu wyposażenia informacyjnego. Przy wyrzutniach torpedowych zainstalowano wskaźniki gotowości do odpalenia.

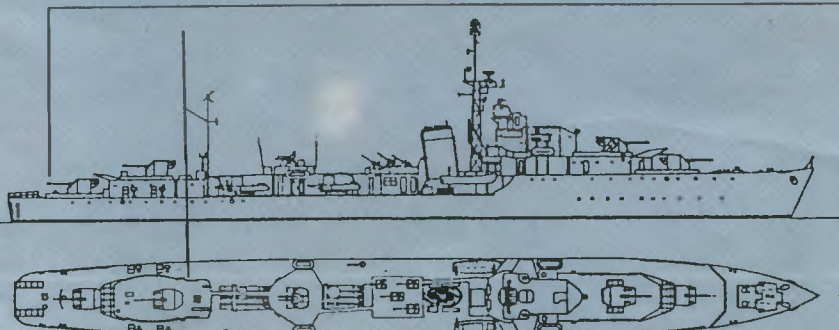
*) H.M.S. — His Majesty Ship.

RESET

Firma: Futura
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC.

Klawisze sterujące do ADS

- F1 — widok z mostku kapitańskiego
- F2 — obserwacja przez lornetę
- F3 — wywołanie pomieszczenia baterii dział: (1,2 — baterie przednie, 3 — bateria tylna)
- F4 — wyrzutnie torped (1 — lewa, 2 — prawa)
- F5 — wywołanie obrazu i specyfikacji uszkodzeń
- F6 F7 — wywołanie obrazu mapy ogólnej i mapy operacyjnej (opcja ta nie zawsze reaguje za pierwszym razem)
- 8 — działo w górę
- 2 — działo w dół
- 4 — baterie dział i wyrzutnie torped w lewo
- 6 — baterie dział i wyrzutnie torped w prawo



Niszczyciele typu „O/P”

wyporność standard.: 1610 t (projektowana 1540 t)
długość: 110,3 m
szerokość: 11,3 m
zanurzenie: 3,0 m
urządzenia napędowa:
2 turbiny parowe Parsons
o mocy 40000 KM
zasilane parą z 4 kotłów Admiralty
prędkość maksymalna: 36 węzłów
zasieg:
3850 mli morskich przy prędkości 20 węzłów
załoga: 200 osób
uzbrojenie:
I seria
4 działa uniwersalne kalibru 120 mm
1 działko plot kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu, a jedno działko 102 mm zamieniono na 4 wyrzutnie torped

lek 20 mm do sześciu, a działko 102 mm zamieniono na 4 wyrzutnie torped

II seria

4 działka uniwersalne kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
8 wyrzutni torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu

III seria

5 dział uniwersalnych kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
* podczas wojny: zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu, a jedno działko 102 mm zamieniono na 4 wyrzutnie torped

I seria

Oribl — ukończony 5.7.41; 18.6.46 prze-

kazany Turcji w zamian za jednostkę zarekwirowaną na początku wojny, otrzymał nazwę „Gayret”.

Offa — 20.9.41; 3.11.49 przekazany Pakistanowi: „Tariq”; sprzedany na złom 10.59.

Onslow — 8.10.41; uszkodzony 31.12.42 na M. Barentsa przez 3 pociski kalibru 203 mm z niemieckiego krążownika ciężkiego „Admiral Hipper”; później naprawiony; od 30.9.49 pakistański „Tippu Sultan”.

Onslaught — 19.6.42; od 24.1.50 pakistański „Tughril”.

II aerla

Opportune — 14.8.42; wycofany 26.9.55; sprzedany na złom 25.11.55.
Obdurate — 3.9.42; wycofany 3.58; sprzedany na złom 30.11.64.

Orwell — 7.10.42; zmodernizowany w latach 52—53; wycofany 4.64; sprzedany na złom 28.6.65.

Obedient — 30.10.42; wycofany 10.58; sprzedany na złom 19.10.62.

III seria

Paladin* — 12.12.41; zmodernizowany w latach 56—57; sprzedany na złom 25.10.62.

Panther — 12.12.41; zatopiony 9.10.43 w rejonie wyspy Karpathos przez niemieckie samoloty.

Pakenham — 4.2.42; ciężko uszkodzony 16.4.43 na północ od Pantellerii przez włoskie torpedowce „Cassiopeia” i „Cigno” i zatopiony przez własną załogę.

Partridge — 22.2.42; zatopiony 18.12.42 na zachód od Oranu przez niemiecki okręt podwodny „U 565”.

Penn* — 23.2.42; sprzedany na złom 31.1.50.

Pathfinder* — 13.4.42; ciężko uszko-

dzony 11.2.45 w rejonie Akyab (Birma) przez japońskie samoloty; później okręt-cei; sprzedany na złom 11.48.

Petard* — 14.6.42; zmodernizowany w latach 56—57; sprzedany na złom 1967.

Porcupine — 31.8.42; rozerwany na dwie części 9.12.42 na północny-wschód od Oranu przez torpedę niemieckiego okrętu podwodnego „U 602”; obie części odholowane do W. Brytanii i przekształcone w hulki „Pork” i „Pine”; sprzedany na złom 1947.

Ważniejsze sukcesy bojowe

12.8.42 „Pathfinder” — zatopił włoski okręt podwodny „Cobalto”.

3.9.42 „Pathfinder” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 162”.

14.9.42 „Onslow” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 589”.

30.10.42 „Pakenham” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 559”.

15.12.42 „Petard” zatopił włoski okręt podwodny „Uarsciek”.

14.1.43 „Pakenham” zatopił włoski okręt podwodny „Narvalo”.

17.2.43 „Paladin” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 205”.

16.4.43 „Paladin” i „Pakenham” zatopili włoski torpedowiec „Cigno”.

25.4.43 „Pathfinder” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 203”.

4.5.43 „Paladin” i „Petard” zatopili włoski torpedowiec „Perseo”.

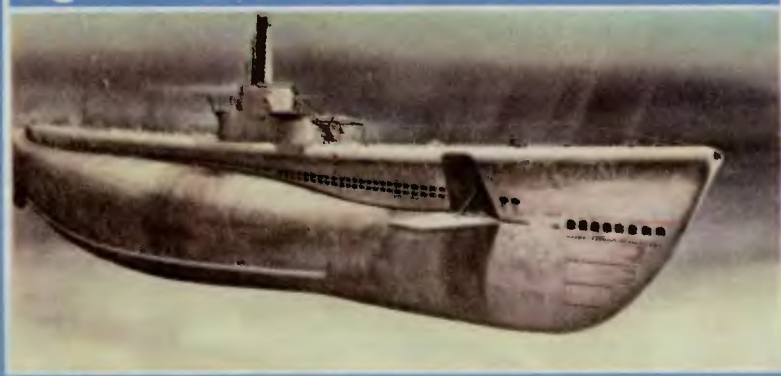
6.5.43 „Oribl” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 125”.

26.12.43 „Opportune” brał udział w zatopieniu niemieckiego pancernika „Scharnhorst”.

12.2.44 „Petard” i „Paladin” zatopili japoński okręt podwodny „I 27”.

4.3.44 „Onslaught” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 472”.

z czym się je OKRETY PODWODNE?



W bieżącym numerze opisuujemy kilka programów symulujących okręty podwodne. Okręt podwodny to wszakże nie kon („jaki jest, każdy widzi”) i nie wszyscy wiedzą, co to takiego i z czym się to je?

Zacznijmy od samej nazwy. Takie pływadlo nazywa się okrętem podwodnym, a nie jak to sugerują niektórzy specje łodzią podwodną. Proszę spojrzeć na dane techniczne zamieszczone obok opisu „Silent Service”. Czy ponad dwa tysiące ton żelazta i różnych mechanizmów można nazwać łodzią?

Należy jeszcze rozwiązać problem przechodzenia z jednego do drugiego stanu. Droga „w dół” jest prosta: górne otwory w kadłubie lekkim zamykamy pokrywami, które noszą nazwę odwiertników. Gdy odwiertniki są zamknięte, to do przestrzeni między kadłubem lekkim i sztywnym (a dokładniej do jej części zwanej zbiornikami balastowymi) dostanie się tylko trochę wody — tyle, ile zmieści się po niewielkim sprężeniu znajdującego się tam powietrza (rys. 1). Po otwarciu odwiertników, woda wypycha powietrze ze zbiorników balastowych i okręt zanurza się (rys. 3).

Więszym problemem jest powrót na powierzchnię. Aby to umożliwić okręt podwodny jest wyposażony w zbiorniki ze sprężonym powietrzem. Najpierw zamyka się odwiertniki, a następnie do zbiorników balastowych wpuszcza się sprężone powietrze (czynność ta jest nazywana szasowaniem balastów), które wypycha wodę i okręt się wynurza (rys. 4). Oczywiście jest to możliwe tylko wtedy, gdy ciśnienie wody będzie mniejsze niż ciśnienie powietrza w zbiornikach. Teoretycznie istnieje więc możliwość, że okręt zanurzy się tak głęboko, iż nie będzie mógł się wynurzyć o własnych siłach. Historia nie zanotowała jednak takich przypadków, ponieważ ciśnienie sprężonego powietrza jest zawsze większe od ciśnienia, które może wytrzymać kadłub sztywny. Tak głęboko zanurzony okręt, przypomina wyglądem rozdeptaną puszkę po „Coll”, czyli nie ma co się już wynurzać.

Jeżeli wezmiesz wspomniane na początku dwa stoiki i napełnisz wodą zewnętrzną, to cały ten zestaw po prostu utonie. Co w takim razie zrobić, aby okręt nie zanurzył się aż do dna, lecz zatrzymał się na wyznaczonej głębokości. Trzeba dokładnie wyważyć (wytrzymować) okręt przez napompowanie lub odpompowanie odpowiednio dobranej ilo-

ści. Pamiętając o tym można niekiedy uratować swój okręt od zatonięcia. Jeżeli został on uszkodzony i ma przeciek tak znaczny, że nawet po nakazaniu wynurzenia powoli opada, to zwiększenie prędkości może temu zapobiec i pozwoli zatrzymać tonięcia przynajmniej na czas niezbędny do zatamowania przecieku.

Napisałem wcześniej, że tylko część przestrzeni między kadłubami jest wykorzystywana na zbiorniki balastowe. Jest tak, ponieważ okręt jest wyważony w ten sposób, że niewielka część tej przestrzeni wystarcza do zmiany pływalności całego okrętu. A co z resztą? Chyba się nie marnuje? Oczywiście, że się nie marnuje. Każdy kawałek objętości okrętu jest cenny i nie można dopuścić do takiego marnotrawstwa. W pozostałych częściach, zbędnych z punktu widzenia statyki okrętu, umieszczone są zbiorniki paliwa. Aby jednak ciśnienie

skiu kuchnią i jadalnią. W następnym przedziale ulokowana jest kabina kapłana i kabina nasłuchowo-radarowa (stanowisko operatorów sonaru i radaru).

Mniej więcej w środku długości okrętu natrafiamy na jedno z ważniejszych pomieszczeń okrętu — przedział zwany centralą. W centrali znajdują się wszystkie urządzenia sterowania okrętem: stery kierunku i zanurzenia, tablice sterowania odwiertnikami i szasowaniem, tablice manewrowe silników, a ponadto stoł nawigacyjny i peryskopy. To właśnie miejsca jest przedstawiane na głównej planszy „Silent Service”. Centrala ma jeszcze dodatkowe pomieszczenie znajdujące się nad nią — ulokowane jest ono w kiosku, czyli nadbudówce na kadłubie okrętu podwodnego.

Między centralą i rufowym przedziałem torpedowym umieszczone są urząd-



Dwa stoiki

W bardzo dużym przybliżeniu okręt podwodny przypomina swoją budową mały stoik umieszczony w dużym. Ten mały stoik jest szczalnym, mocnym stalowym walcem, w którym umieszczone są wszystkie ważne urządzenia okrętu i — oczywiście — jego załoga. Fachowo zwany on jest kadłubem sztywnym lub żywym, gdyż musi on wytrzymać ogromne ciśnienie wody na dużych głębokościach i zapewnić żywotność całego okrętu. Ponieważ jednak walcem trudno się pływa (jeśli nie wierzysz, to przepłyń się przewróconą beczką), to jest on obudowany drugim kadłubem posiadającym kształt opływowy. Ma on znacznie słabszą konstrukcję, gdyż nie podlega ciśnieniu wody, a nazywany jest kadłubem lekkim.

Z pewnością zastanawiasz się, jak to jest możliwe, że zanurza się cały okręt, a ciśnienie wody działa tylko na kadłub mocny. Jest tak dlatego, że kadłub lekki jest otwarty i woda ciśnię na niego z obu stron — od zewnątrz i od wewnątrz, a więc działające siły się znoszą. Jest to związane z samą zasadą zanurzenia się okrętu (niestety, kłania się tu niejaki Archimedes). Aby okręt (każdy) utrzymał się na powierzchni, to siła wyporu musi równoważyć jego ciężar. Jeśli ciężar okrętu jest większy niż wypór (czyli ciężar wyparta przez wodę), to wtedy on tonie. Dla zanurzenia okrętu podwodnego wystarczy wleć tylko zwiększyć jego ciężar lub zmniejszyć wypór. Zwiększenie ciężaru jest kłopotliwe, bo skąd wziąć dodatkowa obciążenia. Znacznie prostsze jest zmniejszenie wyporu. W tym celu wystarczy tylko zrobić dziury w kadłubie lekkim, aby woda swobodnie mogła się dostać do jego wnętrza. Wypór samego kadłuba sztywnego jest znacznie mniejszy i okręt się zanurza. Przyjrzyj się rysunkom 1 i 2, która ilustrują te dwa stany pływania.



ści wody w zbiorniku trymowym. Czynność ta wymaga precyzji oraz czasu. Niestety, nie zawsze czas jest do dyspozycji. Do pomocy służą więc stery głębokości, którymi można regulować zanurzenie i wynurzenie okrętu oraz jego ustawienie na żądanej głębokości. Niestety działają one tylko podczas ruchu. Można to sprawdzić porównując w „Silent Service” czas zanurzenia się okrętu stojącego i płynącego z pewną prędko-



wody na dużej głębokości nie zgłotło tych zbiorników, są one w dolnej części otwarte. W miarę zanurzenia dostaje się tam woda i ciśnienie jest zawsze równe zewnętrznemu (paliwo nie wypływa, bo jest lżejsze od wody). Dodatkowym efektem takiej konstrukcji jest zapelnianie przez wodę zbiorników paliwa w miarę jego zużycia, co zapobiega zmianom wyważenia okrętu. Umieszczenie zbiorników paliwa na zewnątrz kadłuba sztywnego tłumaczy ich wrażliwość na wybuchy bomb głębinowych. Przejmują one bowiem znaczną część energii wybuchu i chronią kadłub sztywny, lecz jednocześnie uszkodzenie tych zbiorników powodują wyciek paliwa i pozostawianie na powierzchni śladów ropy.

Zamiast marmolady

Trzeba jeszcze wyjaśnić, co znajdują się w mniejszym z naszych przykładowych stoików — kadłubie sztywnym. Cały kadłub jest podzielony na wodoszczelne części (przedziały). Na obu końcach (na dziobie i rufie) znajdują się przedziały torpedowe. Umieszczone są w nich wyrzutnia torped oraz torpedy zapasowa (pod podłogą), a ponadto koje (tółka) dla załogi. Idąc od dziobu, za przedziałem torpedowym napotykamy na pomieszczenia podoficerów i oficerów oraz kambuz i mesę, czyli po-

dzenia napędowe. Zajmują one dwa przedziały: w jednym znajdują się silniki spalinowe, w drugim zaś elektryczne. Konieczność posiadania dwóch odrębnych zespołów napędowych stanie się oczywista, jeśli weźmie się pod uwagę taki drobiazg, że silnik spalinowy oprócz paliwa potrzebuje jeszcze dużo (bardzo dużo) powietrza. Pod wodą skazani więc jesteśmy na korzystanie z silników elektrycznych pobierających prąd z akumulatorów (są one umieszczone pod podłogami dziobowych przedziałów okrętu). Akumulatory można natomiast naładować tylko na powierzchni, przy użyciu silników spalinowych (silniki elektryczne działają wtedy jako prądnica). Tu kolejna uwaga dla graczy: w zanurzeniu należy stale kontrolować poziom naładowania akumulatorów, aby nie zostać bez prądu. Naładowania ich wymaga bowiem wynurzenia i — co gorsza — stosunkowo długiego pozostawania na powierzchni, co może mieć bardzo negatywny wpływ na wynik patrolu.

Mam nadzieję, że podane informacje przydadzą się zapalonym podwodnikom i zaowocują nowymi wpisami w tabeli „High Score”. O tym, że jest to ważne, świadczyć może znajdujący się tam również mój wynik.

Wojciech Zientara

Atari!



Silent Service jest jedną z najlepszych (jeśli nie najlepszą) symulacją okrętu podwodnego z okresu II Wojny Światowej. Masz możliwość uczestniczenia w walkach na Pacyfiku prowadzonych przez Marynarkę Wojenną Stanów Zjednoczonych w latach 1942 - 1944.

OPCJE

1. **TORPEDO GUN PRACTICE**, to krótkometrażowy sprawdzian na czterech nieuzbrojonych jednostkach.

2. **CONVOY SEARCH**, czyli zbiór jednorozowych scenariuszy przygotowanych do opcji **WAR PATROL**. Składają się na to:

— **USS „Plunger”**, styczeń 1942, wybrzeże Japonii, jeden statek handlowy,

— **USS „Wahoo”**, styczeń 1943, północne wybrzeże Nowej Gwinei, nieuzbrojony konwój,

— **USS „Hammerhead”**, październik 1944, północne wybrzeże Borneo, silnie uzbrojony konwój,

— **USS „Searaven”**, styczeń 1943, atol Tork, uciekający konwój,

— **USS „Tautog”**, marzec 1944, wschodnie wybrzeże Japonii, duży uzbrojony konwój,

— **USS „Grayback”**, październik 1944, Morze Żółte, konwój bardzo silnie strzeżony,

3. **WAR PATROL**, to kilkudziesięciodniowy, pełnomorski patrol, mocno osadzony w realiach historycznych i geograficznych.

Wybierać możesz spośród pięciu scenariuszy:

— **USS „Tang”**, czerwiec 1942, Midway — Morze Żółte,

— **USS „Bowen”**, listopad 1942, z Fremantla, między wyspami Jawa, Amor, Borneo i Celebes,



— **USS „Glowler”**, sierpień 1942, z Brisbane, wzdłuż południowej Gwinei, zachodnich Filipin, Tajwanu i z powrotem po linii prostej obok Gwinei do Brisbane,

— **USS „Seawolf”**, październik 1942, podobnie jak **USS „Bowen”**, tylko że do Mindanao i powrót do Midway,

— **USS „Spadefish”**, październik 1944, Midway — Morze Żółte.

WARUNKI

1. **LIMITED VISIBILITY** — widoczność może być ograniczona przez niesprzyjające warunki pogodowe. Będziesz musiał polegać głównie na radarze.

2. **CONVOY ZIG-ZAGS** — urzeczywistnienie gry poprzez włączenie opcji zygzakowania konwojów.

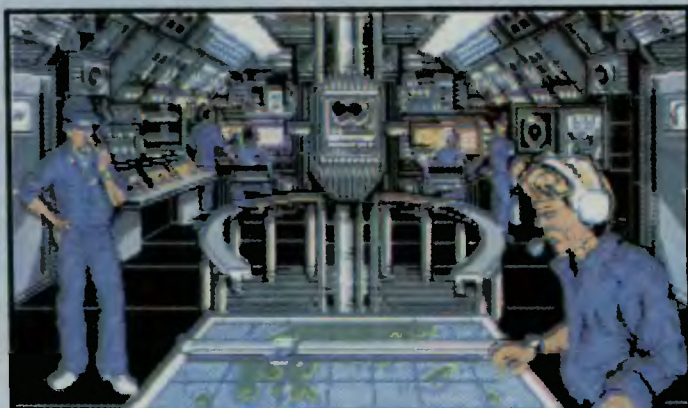
3. **DUD TORPEDOS** — torpeda od czasu do czasu nie wybuchnie po trafieniu w cel.

4. **PORT REPAIRS ONLY** — naprawy tylko w porcie. Po uszkodzeniu poszycia, mechanizmów lub uzbrojenia okrętu nie możesz liczyć na samonaprawienie. Pozostaje powrót do portu.

5. **EXPERT DESTROYERS** — kapitanowie niszczycieli i eskortowców mają

dokończenie na str. 10

688 ATTACK SUB



Stalowy cylinder długości 100 metrów, płynący z szybkością 70 kilometrów na godzinę 500 metrów pod powierzchnią morza, to nie pomysł z kluczowej powieści science fiction. Gdzieś w mrocznych głębinach Północnego Atlantyku, czy też w prześwietlonych tropikalnym słońcem wodach Oceanu Spokojnego te kolo- sy pełnią swą powinność w służbie najstarszej ze sztuk — sztuce wojny. Warte miliardy dolarów, wyposażone w skomplikowany sprzęt elektroniczny, gotowe do błyskawicznej akcji patrolują szlaki handlowe, lub czekają na rozkaz ataku na przeciwnika — atomowe okręty podwodne.

Dawno minęły czasy, gdy do służby u podwodniaków wybierano „kurdu- pill”. Dźlś nie liczą się rozmiar ciała, choć siła rąk i sprawność czasem są przydatne. Najważniejsze to refleks, inteligencja i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Jeśli nie wle- rzysz — możesz się o tym sam prze- konać. Pomoże Ci w tym 688 Attack Sub — nie pierwsza, nie ostatnia, ale na długi czas najlepsza symulacja okrętu podwodnego. Masz do swej dyspozycji jeden z najnowocześnie- szych amerykańskich lub radzieckich (co i tak na jedno prawie wychodzi) okrętów podwodnych, razem z całym wyposażeniem, czyli: raketami, tor- pedami, peryskopem, sonarem, i masą innych przyrządów, których nazw nawet nie będę wymieniał.

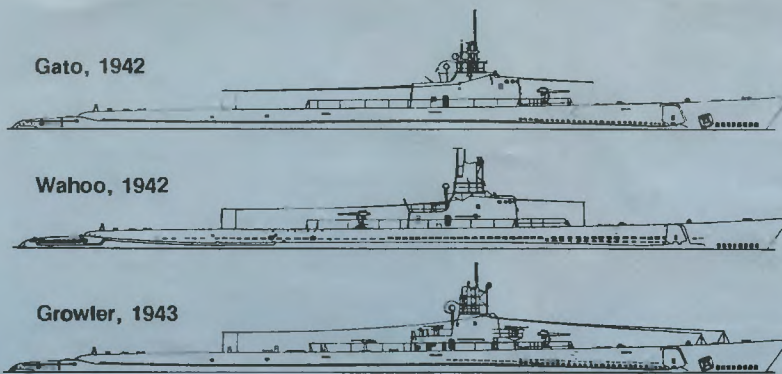
Do wyboru masz jedną z kilkunastu misji — możesz konwojować statki na Morzu Śródziemnym lub zatapiać je w Cieśninie Gibraltarskiej, możesz pro- wadzić wojnę na Bałtyku u wybrzeży Polski, lub szukać radzieckich nosi- cieli rakiet z głowicami nuklearnymi na Morzu Barentsa. Możesz...

Zanim jednak zatopisz tankowiec Kadafię lub krążownik „Kirov”, do- brze by było przejść krótkie szkole- nie. Pod ręką, czyli pod F1 znajdziesz **Help**, który przynajmniej w skrócie podpowie co znaczą rozmieszczone na ekranie wskaźniki. Sterowanie współczesnym okrętem wymaga kon- trolowania naraz kilkunastu urzą- dzeń, umieszczonych w śledniu po- mieszczeniach (szybko przemiesz- czanie się między nimi umożliwiają klawisze od F2 do F7). Zacznijmy od misji szkoleniowej **Torpex'89**.

Przed rozpoczęciem misji muszś odebrać rozkazy wysyłane drogą ra- diową przez dowództwo. Żeby móc to zrobić, powinieneś udowodnić, że masz do tego prawo. Haseł jest kilka- dziesiąt, dla clerplliwych podaję kilka: **EAR, DIF, CHO, GOI, CRE, BAF, UND, BLA, YOU, GAU**. Raz ma sied- dem powinno Ci się udać.

Kiedy już wyślesz kod i otrzymasz potwierdzenie, możesz przystąpić do wykonywania misji. Najpierw dobrze jest rozejrzeć się przez peryskop —

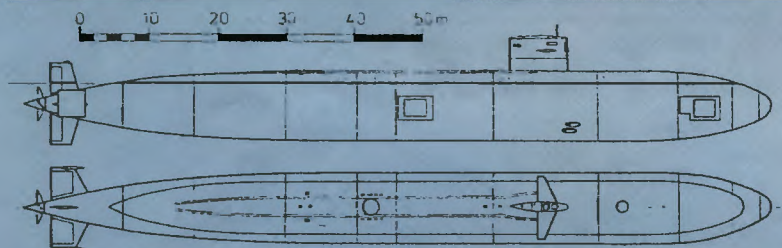
dokończenie na str. 10



Typ „Gato/Balao”

wyporność nawodna	1526 t
wyporność podwodna	2424 t
długość	95,0 m
szerokość	8,3 m
zanurzenie	4,6 m
urządzenia napędowe	4 silniki wysokoprężne o mocy 5400 KM; 2 silniki elektryczne o mocy 2740 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	9 węzłów
zasięg na powierzchni przy prędkości	12 000 mil morskich
maksymalna głębokość zanurzenia	10 węzłów.
typ „Gato”	90 m
typ „Balao”	120 m
załoga	60 ludzi
uzbrojenie torpedowe	10 wyrzutni kalibru 533 mm; (6 dziobowych i 4 rufowe); 24 torpedy
uzbrojenie artyleryjskie	1 działko kalibru 76, 102 lub 127 mm początkowo 2 przeciwlotnicze km kalibru 13 mm później 2-6 działek kalibru 20 i 40 mm w różnych kombinacjach

Okrety typu „Gato” nosiły sygnatury od SS 212 do SS 284, a typu „Balao” od SS 285 do SS 352, od SS 361 do SS 378 i od SS 381 do SS 416. Zamówienia na okręty o sygnaturach od SS 353 do SS 360, SS 379 i SS 380 zostały anulowane przed rozpoczęciem budowy. Jednostki typu „Gato” i „Balao” różniły się nieco konstrukcją, ale zewnętrznie były niemal identyczne. Ich rozwinięciem był typ „Tench” (1570/2428 t, 20,2/18,7 w, 14 000 Mm/10 w, uzbrojenie 10 w 533 mm, 1 x 127, 1 x 40 pl i 1 x 20 pl lub 2-3 x 20 pl). Okrety tego typu nosiły sygnatury SS 417 — SS 426, SS i 1 x 20 pl lub 2-3 x 20 pl). Okrety tego typu nosiły sygnatury SS 417 — SS 426, SS 435, SS 475 — SS 490 i SS 522 — SS 525. Ponadto rozpoczęto, lecz nie ukończono budowy okrętów o sygnaturach SS 427, SS 428, SS 436, SS 437, SS 491, SS 516 i SS 517. Zamówienia na jednostki o sygnaturach SS 429 — SS 434, SS 438 — SS 474, SS 492 — SS 515, SS 518 — SS 521 i SS 526 — SS 562 anulowano przed rozpoczęciem budowy.



Atomowe okręty podwodne typu „Los Angeles”

wyporność nawodna	6000 t
wyporność podwodna	6900 t
długość	109,7 m
szerokość	10,1 m
zanurzenie	9,8 m
urządzenia napędowe	1 reaktor General Electric, 2 turbiny parowe, 1 śruba napędowa
moc maszyn	35 000 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	35 węzłów
uzbrojenie	4 wyrzutnie kalibru 533 mm dla raketotorped Subroc, pocisków kierowanych Harpoon, pocisków kierowanych Tomahawk i torped Mk 48 przeciw op
załoga	127 ludzi

Okrety typu „Los Angeles” noszą sygnatury od SSN 688 do SSN 725 i od SSN 750 do SSN 757. Są one wprowadzane do służby od roku 1976. Dalsze jednostki znajdują się w budowie.

dokończenie ze str. 9

duże doświadczenie i mogą być wtedy na prawdę niebezpieczni.
6. **CONVOY SEARCH** — pomimo zasygnalizowania obecności konwoju, będziesz musiał go odszukać (w nieznanym kierunku).
7. **ANGLE-ON-BOW INPUT** — konieczność ręcznego (a nie automatycznie przez kalkulator torpedowy) ustalenia kąta biegu celu (kąt między linią łączącą atakującego z celem i kursem celu).

OKRĘT

Po dokonaniu wszystkich formalności powinienś zapoznać się z okrętem. Zabawę rozpoczynasz w centrali. W poruszaniu po nim pomoże Ci strzałka kierowana joystickiem.

Srodkową część centrali zajmuje peryskop. W nim kalkulator torpedowy informuje o odległości, kursie i prędkości celu, a także kursie Twoich torped. Poniżej widnieje prędkość Twojego okrętu, głębokość i kurs.

Na lewo od paryskopu znajduje się tablica kontrolna okrętu. Są tam (licząc od lewego górnego rogu) liczniki nładowania baterii akumulatorów, prędkościomierz, głębokościomierz oraz licznik torped. W drugim rzędzie od lewej umieszczono kontrolki stanu paliwa, odległości okrętu od dna i termometr (temperatury morza). Znajdziesz jeszcze kompas, zegar pokładowy i wakażnik pracy silników.

Z centrali możesz wyjść na mostek i podziwiać widoki, tylko wtedy jednak, gdy nie jesteś zanurzony. W prawym dolnym rogu centrali znajdziesz dziennik pokładowy, w którym odnotowywane są Twoje sukcesy. Po skierowaniu joysticka w dół, kapitan otrzymuje meldunki o stanie technicznym okrętu. W prawo w dół znajduje się Dziennik Zadań Bojowych, zawierający informacje o zatopionych jednostkach i zużyciu amunicji.

RADY PRAKTYCZNE

— wykorzystuj fakt zaakoczenia; lepiej jest długo śledzić konwój i zaatakować, niż walczyć z wynurzenia,
— maks. prędkość podwodna wynosi 10 węzłów a nawodna 20 węzłów (czyli mil

morskich na godzinę, 1w=1,852 km/h),
— jeżeli konwój płynie bez eskorty używaj dzłała,
— z działa strzelaj salwami, torpedami pojedynczo,
— nie prowadź walki z nłazczycielami, chyba, że te wykryły Cię i gotują się do staku bombami głębinowymi,
— w razie wykrycia zwiewaj na 150 lub niżej (sprawdź w instrukcji, czy Twój okręt może zanurzyć się na 300, czy 425 stóp),
— działające silniki okrętu ułatwiają namierzenie przez niszczyciele,
— peryskop przestaje być użyteczny poniżej 44 stóp, nie zdaje również egzaminu w nocy i przy małej widoczności,
— jedyną szansą zniszczenia niszczyciela jest odpalenie torpedy w chwili gdy ten płynie wprost na Ciebie i nie znajduje się w odległości większej niż 3000 jardów.

*1 USS — United States Ship.

R.O.K.

Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodora, Atari, Amstrad, Atari ST, Amiga, IBM PC
Konsultacja: Wojciech Zientara

Klawisze sterujące do Silent Service

Z/X — zwiększenie/zmniejszenie skali mapy
0-4 — moc silników
R — rewersa silników
D — zanurzenie
S — wynurzenie
CTRL+E — awaryjne wynurzenie
P — peryskop góra/dół
I — identyfikacja jednostki wroga (tylko na paryskopie)
T — wystrzelenie torpedy
G — salwa z działa (tylko na powierzchni morza)
← — poprawki w ustawieniu kąta działa
F — zwiększenie skali czauu
N — normalna skala czasu
7 — śmieci zmylające pogoń przeciwnika
W — chwilowa pauza
A — wprowadzenie kąta kursowego
RETURN — odwołanie wcześniejszego polecenia
JOYSTICK — ster okrętu

dokończenie ze str. 9

F5, Up. Usłużny członek załogi rozpoznaje dla Ciebie cele i oznacza je kolejnymi literami alfabetu. Wybierz jeden z nich — tarGet. Teraz szybko do przedziału amunicyjnego — F7. Naciśnij R — toRpedo i ENTER aby załadować torpedę do wyrzutni. Załaduj wszystkie wyrzutnie: noisemaker służy do robienia hałasu, a Missile to rakietka. Kiedy torpeda jest uzbrojona, a wybrany cel znajduje się w odległości mniejszej niż 10 mil to możesz ją odpalić — Launch. Do zatopienia większości statków potrzebne są co najmniej dwie torpedy. Teraz opuść peryskop, przenieś się do maszynowni — F4, daj nurka i płyn w stronę celów które widziałeś, ale nie za szybko, żeby nie robić za dużo hałasu. Kiedy będziesz odpowiednio blisko, możesz się wynurzyć i spróbować zatopić następny cel — uważaj, byś nie został wykryty. Jeżeli chcesz zwiększyć możliwość swojego sonarowca, rozwiń sieć podwodnych mikrofonów — DEPLOY TOWED ARRAY. Pamiętaj jednak, że nie wolno Ci będzie przekroczyć pewnej szybkości granicznej, przy której mogą się one urwać.

Pod mapą znajduje się mały panel, pozwalający na: I — zmniejszenie skali, O — zwiększenie skali, C — uruchomienie urządzenia pozwalającego obejrzeć okolicę pod wodą, P,F,S — zmianę kierunku patrzenia (po C), H — ukrycie widocznych na mapie oznaczeń. B — ukrycie kolorowego oznaczenia głębokości. T — ponowne włączenie mapy (po C). W różnych pomieszczeniach statku możesz sterować różnymi urządzeniami. Wystrzelone torpedy, po ich wybraniu — SELECT — można skierować w dowolne miejsce — DIRECT, kazać

im samodzielnie szukać celu — SE-ARCH, lub wysadzić w powietrze — DETONATE. TARGETING PULSE to sonar, który robi dużo hałasu, by pomóc Ci zidentyfikować otaczające obiekty (CTRL+N pozwala na wyłączenie dźwięku), WAYPOINT SET służy do ustawiania punktów do których autopilot będzie kierować okręt.

Uwaga! autopilot nie zwraca uwagi na głębokość!

Do obsługi programu wystarczy klawiatura, ale myśl jest mile widziana — znacznie zwiększa szybkość wydawania niektórych komend, co zwłaszcza w sytuacjach krytycznych jest bardzo ważne. Program może obsługiwać kartę Hercules, ale jeżeli z niej korzystasz, nie radzę oglądać 688 na VGA — umrzesz z tęsknoty. Widok trafionego torpedą okrętu przeciwnika z nawiązką rekompensuje nerwowe minuty poszukiwania. Po wydaniu niektórych komend na ekranie pojawi się meldujący jego wykonanie członek załogi — nie jesteś w końcu sam na okręcie!

Więc do dzieła! Morza i oceany są szerokie, a powinność w ich głębinach nie kończy się nigdy. Czy dziś, czy jutro, Twoje umiejętności mogą być potrzebne w służbie sztuki wojny! Stopy wody pod kilem, stopy wody nad kioskiem i torped z gumy. A jeśli nie umiesz uciec przed torpedą przeciwnika, to przeczytaj lub lepiej obejrzyj „Polowanie na Czerwony Paździelnik”!

Borek

Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1988
Komputer: Amiga, IBM PC

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LEADS



No i doigrateś się! Przez Twoje zachowanie wyrzucono Cię z pracy, opuściła Cię ukochana i zostałaś na ulicy, sam z 94 dolarami w kieszeni. Pozostał Ci jeszcze dezodorant do ust, zegarek na rękę i chusteczka do nosa. Ale nie przejmuj się, już wkrótce będziesz najszcześliwszym człowiekiem na Ziemi. Słuchaj tylko uważnie moich rad i uśmiechnij się. Tutaj nie lubimy ponuraków!

Znajdujesz się przed małym hotelem. Przy barze warto kupić Whisky. Za ten wspaniały trunek pijak odda Ci pilota od telewizora. Przed toaletą znajdziesz różę (każda dziewczyna oszaleje na Twoim punkcie po otrzymaniu takiego prezentu!). Na umywalce jest obrączka. Ho, ho! Szczęściarz z Ciebie! Nie zapomnij o kilkakrotnym przeczytaniu napisów ze ścian. Gdy znasz już hasło: „Ken sent me”, możesz skierować się do wielkich drzwi przy barze. Ciche „puk, puk”. Wprawdzie po podaniu hasła zostaniesz wpuszczony do środka, ale zmuszony będziesz wydać 100\$ na omińnięcie strażnika nazwijmy go strażnikiem). Ale może warto spróbować pobawić się telewizorem. Dobrze że masz **REMOTE CONTROL**. Kilka (czasem nawet kilkanaście) pstryknięć i oto pojawia się na ekranie ulubiony program strażnika. Teraz szybko na górę. Zabierz pudełko cukierków i... Nie ruszaj kobiety! Wyjdź przez okno. W kontenerze na śmieci znajdziesz młotek.

Przywołaj taksówkę i skieruj się do sklepu. Tam kup butelkę wina, daj ją pijakowi przed sklepem — otrzymasz nóż. Taksówka zawiezie Cię do kasyna, gdzie w koszu na śmieci znajdziesz kartę wstępu na dyskoteke. Potrzebujesz pieniędzy, więc pograj w Black Jacka. Metoda jest prosta — po każdym zwycięstwie **Save**, po przegranej — **Restore**. Przed kasynem nie żałuj dolara i kup jabłko.

Krótki okrzyk „TAXII!” i jedź do dyskoteki. Usiądź obok samotnej dziewczyny, popatrz na nią i poproś do tańca. Hej! Nie wiedziałem, że jesteś takim dobrym tancerzem! Dziewczyny lubią prezenty (nie tylko w grze!). Daj jej więc różę, czekoladki i obrączkę. Paniąka bez skrupułów zabiera Ci 100\$ i zaprasza na ślub! Szybko do taksówki i do kościoła. Tu odbywa się wielka ceremonia. Możesz pocałować żonę lecz... ta beczelnie ucieka do hotelu.

Szybko skieruj się do hotelu (tam gdzie kasyno) i wejdź na czwarte piętro. Zapukaj do **Honeymoon Room** i posłuchaj radia. Zapewne usłyszysz reklamę firmy zajmującej się zakupami na zamówienie (555-8039). Żona każe Ci kupić wino. Musisz wygrać trochę w Black Jacka i do sklepu. Nie można zamówić wina z hotelu, bo jakiś wandal zepsuł automat telefoniczny. Sprawunki w sklepie też odpadają (taksówkarz zawsze zabierze trunek). Jednak

jest rada! Zadzwoń do firmy handlowej używając telefonu stojącego przy sklepie. Zamów wino z dostarczeniem do **Honeymoon Suite** i szybko tam się skieruj. Gdy już będziesz przy żonie naley jej trochę wina i zaproponuj „małe co-nieco”. Pobudka będzie mało przyjemna — samotny i związany na szerokim małżeńskim łożu. Stracięś ukochaną (?) i pieniądze.

Jednak Larry Laffer nigdy się nie poddaje! Przetnij sznur używając noża. Sznur schowaj do kieszeni i jedź do baru. Po drodze wygraj trochę w kasynie. Gdy już będziesz na miejscu gdzie rozpoczęłaś grę, ponownie wejdź na górę i wyjdź oknem. Przywiąż linę do siebie i do **Fire Escape**. Spróbuj wziąć pigułki (są na sąsiednim oknie). Prawdopodobnie będziesz musiał użyć młotka. Szybko na dół i z powrotem do kasyna! Wejdź na ósme piętro i daj zdobyte pigułki smutnej dziewczynie. Gdy pójdziesz, naciśnij przycisk i wejdź do otwartych drzwi. Pójdź trochę do góry i w prawo. W małym pokoiku znajdziesz dmuchaną lalkę. Gdy wyjdiesz z pokoju, lalka poleci. Pójdź za nią, aż dojdiesz do basenu. Rozbierz się i daj dziewczynie jabłko. Dalej wypadki potoczą się same...

PS. Na początku gry, program pyta Cię o wiek — podaj 45, wtedy pytania są najłatwiejsze. Odpowiadać na nie należy wciskając **ALT+X**.

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1987
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST

LEISURE SUIT LARRY GOES

LOOKING FOR LOVE

(IN SEVERAL WRONG PLACES)



Ach, co to były za dni! Ewa dogadzała Ci jak tylko mogła. Byłeś w niej zakochany po uszy (a może nawet jeszcze bardziej). Całymi dniami myślałeś tylko o niej. Wreszcie postanowiłeś — trzeba coś zrobić dla domu. Hmmm! Strzyżenie trawnika wydawało się być dobrym pomysłem... Nie wiadomo do dziś, czy to niska trawa tak zdenerwowała Twoją (byłą) ukochaną, a może dowiedziała się o Twoich nocnych libacjach z jej przyjaciółkami? Faktem jest, że jedyne co Ci dała to pięć minut na zabranie swoich rzeczy z jej domu. I oto moja pierwsza rada — Larry, nie poddawaj się! Jeszcze w tej grze zostaniesz bohaterem! Dobra, a więc zaczynamy — palce na klawisze i start!

W garażu znajdziesz **banknot** z napisem „One Dollar”. Nie jest to dużo, ale wystarczy na zakup **losu loterii** w „Quickle Market”. Zapamiętaj numer losu i idź do stacji telewizyjnej. Właśnie tam odbywa się losowanie. Poinformuj sekretarkę, że to właśnie Ty masz zwycięski los. Usiądź w pocze-

LET'S SIERRA-s!

kalni, możesz się chwilę zrelaksować. Zostaniesz zabrany na nagrania do jakiegoś teleturnieju. Grunt, że po chwili otrzymujesz bilet na statek i niewiastę jako towarzyszkę podróży. Teraz otrzymasz obiecany banknot o nominale jednego miliona dolarów. Co się może jeszcze przydać podczas podróży? Może kąpielówki ze sklepu **Molto Lira**, a może olejek do opalania — jest w **Swab Drugs**, i coś do picia ze sklepu, gdzie kupiłeś los. Najlepiej kup wszystkie te trzy rzeczy. Obok domu Ewy na śmieciniku, znajdziesz **paszport**. Teraz daj zrobić fryzjerowi i... gdzie jeszcze nie byłeś? Właśnie otworzyli sklep muzyczny. Otrzymasz tam **dziwny instrument**. Hmmm. Po co wchodzisz do sklepu po raz drugi? Ależ to nie Ty! Otrzymałeś przesyłkę, która miała trafić do rąk kogoś bardzo podobnego do Ciebie! Od tej pory musisz kryć się przed KGB. Podejmij szybko decyzję: na statek.

W Twojej kajucie są **owoce** — mogą się przydać. Gdy w kajucie obok nie będzie babska zabierz jej **przybornik do szycia**. Ponowna wizyta u golibrody i możesz zabrać z knajpy **szpinak**. Przebrany w kąpielówki udaj się na basen. Nie zapomnij natrzeć się olejkami! Na dnie basenu leży **góra od bikini** (to też się przyda!). Kolejna porcja olejku i możesz się trochę poopalać. Chyba pora zrobić coś złego. Przebierz się w **garnitur** i przesuń dźwignię na mostku kapitańskim. Teraz wskocz do łodzi ratunkowej i koniecznie wyrzuć szpinak. Ostoż głowę od słońca i czekaj, aż fale wyrzucą Cię na ląd.

Na wyspie idź do restauracji — znajdziesz tam bardzo użyteczny **nóż**. Z hotelu weź **zapalki** i **mydło**. W czasie drogi przez dżunglę zabierz **kwiatek**. Hej! Dawno nie byłeś u fryzjera! Chyba już najwyższa pora! Na plaży znajdziesz **dół od bikini**. Masz teraz komplet, który możesz założyć w swoim pokoju. Jeszcze tylko musisz zrobić sobie sztuczny biust z banknotów. Gdzie teraz? Do mistrza koafiuery! Cała ta zabawa po to była, aby nie poznali Cię agenci KGB. (Swoją drogą fajny jest komentarz, gdy usiłujesz przejść obok nich w garniturze). Gdy już dotrzesz do lotniska uważaj na kolejnych agentów wywiadu. Najlepiej daj im kwiatek. Wiem, co chcesz teraz zrobić — i to właśnie należy uczynić (do fryzjera). Masz ochotę kupić bilet, ale nie tylko Ty! Zamiast czekać w kolejce idź w prawo. Strażnikowi pokaż paszport i przesuń bagaż, aż natrafisz na **bombę**. Teraz już chyba sam dasz sobie radę z kupnem biletu. W dworcowym żarcu jest **zawleczka**. Nie wiadomo co Ci może strzelić do głowy w czasie lotu — lepiej kup **spadochron**. **Broszurka dla turystów** też może się do czegoś przydać. Aha! Nie słuchaj się strażnika i zatrzymaj nóż dla siebie.

W samolocie uciszysz sąsiada dając mu broszurkę. Zabierz torebkę ogólnego przeznaczenia (ma ona, jak zapewne wiecie, cechę przybierania wyglądu zależną od samopoczucia właściciela). Idź w prawo, załóż spadochron, zawleczkę użyj do dźwigni i otwórz drzwi. Nie zapomnij o otwarciu spadochronu!

Wisisz sobie na gałęzi i myślisz — *jaki mądry jestem, że mam ze sobą nóż i mogę go użyć*. Z ziemi podnieś **kij** i przeczołgaj się pod powalonym drzewem. Atakującego węża załatwisz bez problemu (jak to dobrze, że masz kij). Ruchoże piaski są niczym innym jak labiryntem. Jest to moim zdaniem najtrudniejszy (bo zręcznościowy) etap gry. Z rzeką dasz sobie radę sam. No może mała podpowiedź — przeskakuj z liany na lianę. Takie **pnącze** jeszcze Ci się przyda, więc nie myśl za wiele tylko zabierz je i idź dalej.

Jeżeli jeszcze niedawno wspominałeś Ewę, to więcej tego już nie zrobisz. Oto stanie przed Tobą najpiękniejsza dziewczyna w Twoim życiu (o Ewie też tak myślałeś) a co najważniejsze chce wyjść za Ciebie! A co jeszcze ważniejsze jej ojcem jest bogaty wódz plemienia. Aby otrzymać rękę nowej ukochanej musisz przejść przez trzy próby. Jeżeli znasz assembler Twojego komputera powinieneś dać sobie radę z próbą pierwszą. Pora na drugą — weź z ogniska trochę **popiołu**. Przepaść miniesz używając liany i metody znad strumyka. Posyp lodowiec popiołem i wejdź na górę. Do butelki (tej od fryzjerki z lotniska) wsadź torbę, zapal tak skonstruowany pocisk i wrzuć go do przepaści. Możesz teraz wejść do windy i obejrzeć zakończenie.

Do zobaczenia w Leisure Suit Larry III: **Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals**. P.S. W wersji na IBM na początku programu należy podać numer telefonu 555-7448.

Andrzej G. Baciński, Jr

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1988
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST



Nia było żadnych wybuchów, spadających pociągów i rżnięcia szpadami. Nikogo nie zabito, nie zatopiono, nie skrócono mu członków. Całość odbyła się spokojnie przy stoliku. To był tylko Piraci.

Jak widać nadszedł wreszcie czas na długo oczekiwanych Pirates. Mamy nadzieję, że po tym opisie nie pozostanie już żadna biała (może czarna?) plama w głowach naszych czytelników. No, może z wyjątkiem czarnej przepaski na oku jednego z tytułowych piratów.

1. Cel gry

W Pirates chodzi o to, aby: po pierwsze nie zginąć za szybko, po drugie zdobyć jak najwięcej pieniędzy i po trzecie doprowadzić do panowania Twojego kraju na morzach. Dążysz do tego zdobywając miasta i wrogie statki, plądrując co się da, wcielając pod swoją banderę, sprzedając łupy.

I jeszcze jedno: życie jako pirat nie ma sensu. Atakują Cię wszyscy, nie przyjmują w żadnym porcie, nie rozmawiają z Tobą. Z reguły skazany jesteś na przegraną. Pilnuj więc interesów awojego mocarstwa, a jeżeli stałeś się przez przypadek piratem, to czekaj na amnestię i plac ile każą. Optaci się.

2. Początek

Bezpośrednio po załadowaniu gry mamy do dyspozycji dwie główne opcje.

START A NEW CAREER pozwala na rozpoczęcie gry właściwie od zera. Dostajesz tylko jeden statek, kilkunastu marynarzy i około 2000 Gold Pcs (waluta używana w grze). Zdobycie przy pomocy tej „floty” choć najmniejszego statku czy portu graniczy z cudem.

Druga z opcji to **COMMAND FAMOUS EXPEDITION**. Tu czeka Cię dużo łatwiejsze zadanie, gdyż rozpoczynasz z czterema-sześciami statkami i prawie trzystuosobową załogą. Pieniądzy, jedzenia i uzbrojenia też jakby więcej, więc najbliższe zmartwienia są dość odległe. Nie twierdź wcale, że osiągnięcie sukcesu jest dużo łatwiejsze niż w poprzednim przypadku — zbyt dużo jest zdarzeń losowych. Zaczyna się jednak na pewno łatwiej.

W grze możesz być: **English, Spanish, France** lub **Dutch** (to ostatnie oznacza Holendra a nie Duńczyka). Dostępne są cztery poziomy gry — od **Apprentice** do **Swashbuckler**. Podajesz też w czym jesteś ekspertem: **Fencing** — fechtunek, **Navigation** — nawigacja, **Gunnery** — strzelanie, **Medicine** — leczenie, **Wit & Charm** — wdzięk. Po wybraniu **Gunnery** wygrasz 90% potyczek, ale Twoi ludzie będą częściej ginąć, spotkają Cię także trudności w nawigacji. Jako pan pełen wdzięku poderwiesz nie jednego gubernatora wraz z całą rodziną — i cóż z tego, skoro dwa dni później zginiesz w pojedynku.

3. Jedno pytanie za jeden scenariusz

Niezależnie od tego, którą z dwóch opcji wybierzesz czekają Cię jeazcze odpowiedzi na pytania historyczne oraz wybór scenariusza — roku gry (1573—1880). Jak można się domyślać, pytania zostały pomyślane jako zabezpieczenie przed nielegalnymi kopiami. Ten, kto kupił oryginał dostał również plik odpowiedzi. A nasz szary użytkownik często dostał na dysku z programem plik, w którym znajdzie wszystko co potrzebne. Pamiętać należy, że po złej odpowiedzi nie wszystkie stracone. Wystarczy w pojedynku na szpady zadać dwa-dziesiąt ciosów i nie odnieść przy okazji żadnych ran.

4. Pierwszy raz w mieście

Skoro pomyślnie przebyłeś krwawe pułapki zawarte w opcjach konfiguracji programu, znajdziesz się albo w mieście, albo na morzu bardzo blisko niego. Cóż więc można robić w metropoli?

— **VISIT THE GOVERNOR**. U tego miłego pana zasięgniesz informacji o aktualnych sprzymierzeniach i wrogach (zmiany są bardzo częste). Czasem spotka Cię honor rozmowy z samą córką gubernatora, której nie ma eię co oświadczać przed otrzymaniem tytułu kapitana floty. Wyższe rangi otrzymuje się za dostarczenie do portu ujętych piratów lub też za wyjątkowo duże zasługi w walce z wrogiem.

— **VISIT A TAVERN**. Wśród krzyku pijanych, smrodu mieszaniny piwa z potem i trącania grubych cielsk, być może uda Ci się wyłowić garstkę dobrych marynarzy, czy szpiega z innego miasta. Raz na kilka lat kupisz mapę skarbu. Nie zapomnij, że tawerna jest praktycznie jedynym pewnym miejscem, gdzie można znaleźć chętnych do służby wilków morskich.

— **TRADE WITH A MERCHANT**. Okuimnik zaczyna zawsze od propozycji kupna i naprawy Twoich statków. Później dopiero przechodzi do handlu: jedzeniem — **Food**, dobrami — **Goods**, cukrem — **Sugar** oraz

działami — **Cannon**. Ograniczenie Twojej floty do maksymalnie osmiu jednostek sprawia, że od czasu do czasu trzeba zdobyte statki sprzedać, by móc łapać nowe. Najwartościowsze jednostki zostaną tu naprawione.

— **DIVIDE UP THE PLUNDER**. Chcesz już kończyć grę? Może zaszewuj najpierw — nie? No to użyj tej opcji.

— **CHECK INFORMATION**. Jeat to zbiór komend o charakterze informacyjnym. Na morzu włączasz ją przyciśnięciem Fire.

Continue Travels — to samo co **Exit**, **Party Statua** — ilość jedzenia, dóbr, dział; morale oraz liczba załogi; ewentualnie nazwiska więźniów.

Personal Status — Twoje notowania w czterech państwach, wiek, posiadane ziemie, reputacja wśród marynarzy, **Ship's Log** — wszystkie ważne światowe wydarzenia od początku rejsu, **Maps** — legendarne skarby piratów sąją się czasem prawdziwe (patrz punkt 9). Tu obejrzyj posiadane przez Ciebie kartogramy, **Cities** — średnio aktualne dane dotyczące wszystkich miast; liczba obywateli, zapasy złota, nacja posiadacza, stan fizyczny (upadek, wegetacja, rozwój itp).

Take Sun Sight — pozwala sprawdzić położenie geograficzne statku, **Search** — jeśli jesteś w miejscu zakopania skarbu wystarczy tego użyć, **Save Game** — dostępna tylko w porcie opcja nagrywania aktualnego stanu gry (wymagany oddzielny dysk).

5. Teraz coś o statkach

W Pirates natkniesz się na siedem różnych typów statków. Różnice między nimi widać po tonażu, maksymalnym uzbrojeniu, uzaiogowieniu oraz po cenie (patrz tabelka).

Największą rolę uderzeniową mają oczywiście **GALLEONY**. Takim potworem możesz wałczyć nawet z flotą posiadającym 60 dział i 400 ludzi załogi. Co smieszniejsze jednak, prawie nigdy przy jego pomocy nie uda Ci się ująć małułkiej i zwrotnej **PINNACE**, gdyż ta albo uciekająca, albo zatonię po zbyt potężnej salwie (patrz punkt 6).

	TONAŻ (ton)	CENA (Gold Pcs)	DZIAŁ (szt.)	ZALOGA
PINNACE	20	500	8	64
SLOOP	40	1000	12	96
BARQUE	60	1500	16	128
MERCHANT	100	2500	24	192
FRIGATE	120	3000	28	224
WAR GALLEON	140	3500	32	256
FAST GALLEON	160	4000	36	288

6. Przeciwko statkom

W chwili, gdy znajdziesz się w zasięgu obcego statku komputer informuje Cię: **Sail Ho!**. Na razie wszystko jeszcze zależy od Ciebie i jeżeli Twoje aity są zbyt maie, to odpłynij szybko — **CONTINUE WAY**. W innym wypadku daj **INVESTIGATE**.

Komputer wyrysuje Ci kształt spostrzeżonego statku i spyta się o dalsze postępowanie. Nie atakuj **FRIGATE** mając tylko dwa **SLOOP-y**, wycofaj się! Nie wyjeżdżaj **WAR GALLEON-em** na biedną **PINNACE**, chyba, że plynie nią pirat, na którym Ci zależy (a właściwie gubernatorowi). Aby wiedzieć się czy to on, należy ponownie użyć opcji **INVESTIGATE**.

Jeśli to korsarz lub pirat, z pewnością wywiesi czarną flagę. Każdy uczciwy admirał zamacha swoją banderą. Wiesz już wszystko i decyzja należy tylko od





PIRATES!

Clebia^{*)}. Możesz więc załadować działa — **CLOSE FOR BATTLE** i zbliżyć się do wroga. Z przyjacielem nie zaszkodzi wymienić nowinek — **HAIL FOR NEWS**. A gdy strach jest silniejszy od ręki, pozostaje odpłynąć — **SAIL AWAY**.

Zalóżmy, że jesteś w dobrej formie i postanowiła walczyć. Przed Tobą pojawi się fragment morza w znacznym przybliżeniu, oraz dwa ataki — awój rozpoznasz po wykonaniu pierwszego manewru. Na samym dole ekranu widnieją informacje, o których przydatności przekonasz się szybko.

W pierwszej linii komputer podaje dane o sile i kierunku wiatru. Reakcja informacji podawana jest niezależnie dla każdej jednostki; po lewej stronie o

kąt ustawienia względem wiatru, ciężar aaiwy, hałaowanie (zygzakowanie) okrętu wroga, rodzaj żagli itp. W momencie ustawienia się pod wiatr (prędkość 0) narażasz się na natychmiastowe trafienie przez nieprzyjaciela. Zagrożenie to możesz zmniejszyć stawiając pełne żagle i zygzakując, lecz wtedy ewentualne trafienie prawie na pewno skończy się informacją: **Sail Damage**.

Straty na jednostkach obliczane są w sposób bardzo prosty — im cięższa salwa tym większe straty w ludziach i działach. Losy bitwy między okrętami tej samej klasy rozstrzygają się więc właściwie przez pierwszą minutę. Jednostka, która dostanie pięć-sześć razy od przeciwnika nie ma już czego szukać.

Bitwa może się zakończyć na kilka sposobów:

— **ucieczka**. W chwili, gdy jeden z walczących orientuje się, że jego szanse na wygraną są żadne, może korzystając z przewagi prędkości uciec. Zdobycz diabli weźmą, ale za to wszyscy zdrowi.

— **biała flaga**. Jeśli uznasz, że czas zakończyć wymianę strzałów i podpłyniesz do wroga, często podda się on bez bicia. Tym lepiej dla Ciebie.

— **abordaż**. Często jednak załoga i kapitan są na tyle zdesperowani, by walczyć (patrz punkt 8).

— **zatopienie**. Są tacy, którzy nie boją się strzelać do nieprzyjaciela nawet po informacji **Hull Leaking**. Czym to się kończy nie trzeba chyba dokładniej wyjaśniać.

7. Przeciwko miastom

Gdy zobaczysz na lądzie zabudowania i zechcesz wpłynąć do portu zadowolony z sukcesów, nie cleaz się jeszcze przez sekundkę. Nie wszystkie miasta należą przecież do Twojego kraju. Może się na przykład okazać, że Hiszpanie nie zechcą przyjąć Anglika i przywitają go strzałami.

Do dyspozycji masz cztery opcje:

— **SAIL INTO HARBOUR**. Zeiożyłeś, że tu Cię lubią — masz rację, świat do odważnych wszak należy. Wpływaaz!

— **SNEAK INTO TOWN**. Nie twierdź wcale, że uda Ci się wślizgnąć po kryjomu do miasta, zawsze bowiem ktoś może rozpoznać tak znanego pirata. Spróbować jednak nie zaszkodzi — dowiedzieć i załatwić możesz dużo, a nie miała perspektywa to tylko jeden pojedynek na szpady.

— **LEAVE TOWN**. Do następnego razu!

— **ATTACK TOWN**. Jesteś pewny: nie lubią Cię a ponadto można im dużo ukraść. Dodatkową zachętą może stać się brak fortu obronnego, co zdobycie miasta ogranicza jedynie do pojedynku na szpady z komendantem.

Spotkanie z fortem zaczyna się podobnie jak walka ze statkami. Na ekranie zbliżenie, podobne opcje informacyjne i tylko fort nie może jakoś stracić żagli. Ma za to więcej dział, i jeżeli nie trafisz szybko kilkoma salwami zrobi to za Ciebie nieprzyjaciel. Gdy już wyeliminujesz w znacznym stopniu ogień wroglej forticy, podpłyn do niej. Teraz pora na fechtunek^{**)}.

8. Na szpady

Ten fragment gry jest na tyle częsty, że opanowanie go staje się z czasem niewymownie ważne. Liczy się nie tyle refleks, co doświadczenie, liczba żołnierzy^{***)} oraz łut szczęścia.

Wybór broni jest bez znaczenia. Ciekawie zaczyna się dopiero od momentu pierwszego trafienia.

Na dole ekranu widzisz liczbę swoich ludzi i żołnierzy przeciwnika^{****)}, a także morale dowódców. Los walki zależy więc nie tylko od precyzji Twoich uderzeń, ale także od skuteczności działań „orkiestry przybocznej”. Nie wolno Ci dopuścić, aby morale wroga wzrosło za bardzo (powyżej **Strong**), gdyż wtedy tylko spora przewaga liczebna da Ci jeszcze szansę sukcesu^{*****)}.



9. Wydarzenia zupełnie niespodziewane

— **pojedynek o przetrwanie**. Nie wiadomo dlaczego załoga jest nieusatisfakcjonowana (**Angry**) wynikami płażraży. Znaleźli na statku doskonałego szermierza i jeśli go nie pokonasz, to pooglądasz sobie sciany ponurej celi.

— **ucieczka załogi**. Po pokonaniu szermierza z poprzedniego akapitu wpadłeś w samouwielbienie. W tym czasie, mimo oatrzeżenia załogi nie złupiles żadnego nowego miasta. 70% ludzi wzięło nogi za pas i tyle ich widziales.

— **propozycja okupu**. Czasem, ale niezbyt często, gubernator informuje Cię o chęci wykupienia jednego z **Hunterów**. Wazystko w Twoich rękach,

przejęt atrychem złapanego koraarza. W zamian za uwolnienie oferuje Ci wiadomości o jednej z dwóch „złotych flot”: **Ask about Treasure Fleet** lub **Ask about Silver Train**. Możesz się nie zgodzić, jako że ciekawość to pierwszy stopień do plekta i zachować pirata dla gubernatora: **Hold Him for Ransom**, — **mapa skarbu**. Widok tego człowieka przyprawia Cię o mdłości, ale wierz mi — jego mapa jest bezcenna. Płać le każe.

— **szpleg**. Z pozoru dane o wszystkich miastach — **Cities** — są aktualne, ale od szpiega za jedyne 50-150 Gold Pcs można dowiedzieć się czegoś nowego. Często jednak tylko stracisz pieniądze.

— **Zn**. Miasto dostało cynk, że Twoja flota jeat już tuż tuż. Zanim dotarłeś do celu i zdobyłeś grod, 3/4 złota zatało ukryte.

^{*)}W wyjątkowych sytuacjach nie masz wyboru, ponieważ po zbliżeniu się zostajesz automatycznie zaatakowany.

^{**)}Wygranie fechtunku i zdobycie miasta tylko w około 1/3 wypadków zapewnia ustanowienie nowego gubernatora. Tym samym niektóre z grodów trzeba zdobyć cztery, pięć razy.

^{***)}Z wyjątkiem pojedynków typu **One on One**.

^{****)}Ewentualnie wybranie **Fencing** w początkowej konfiguracji gry.

Lukasz Czekajewski

Mapę opracował: Dominik Kita
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC



Twoim statku, po prawej o jednostce przeciwnika.

Najpierw typy jednostek i ich prędkości. Trochę niżej ilość dział oraz liczba załogi. Dalej w dół informacje o zniszczeniach: **Sail Damage** — uszkodzenie żagli, **Lost a Mast** — właśnie straciles maszt, **Hull Leaking** — przeciek. Po przecieku jest już właściwie tylko krzyk kapitana „toniemy” i pytanie załogi „a kto?”.

Na samym dole ekranu komputer podaje wiadomości co do stanu żagli (**Battle Sails** — żagle bojowe lub **Full Sails** — pełne żagle) oraz wykonywanych operacji (**Loading Guna** — ładowanie dział, **Raising Sails** — podnoszenie żagli i **Lowering Sails** — opuszczanie żagli).

Strategia walki nie jest prosta. Pod uwagę musisz brać takie czynniki jak:





To, że jestem tylko bohaterem komiksów strasznie mnie wkurza. Jak można kogoś tak ograniczyć? Zamknięto mnie w stu ramach tygodniowo i wszyscy myślą, że czuję się wspaniale. A co gorsza jestem ubezwłasnowolniony. Nikt nie liczy się z moim zdaniem i graficy słuchają jakiś durnych scenarzystów. Czasem mam wrażenie, jakbym był w kaftanie bezpieczeństwa.



Commodore

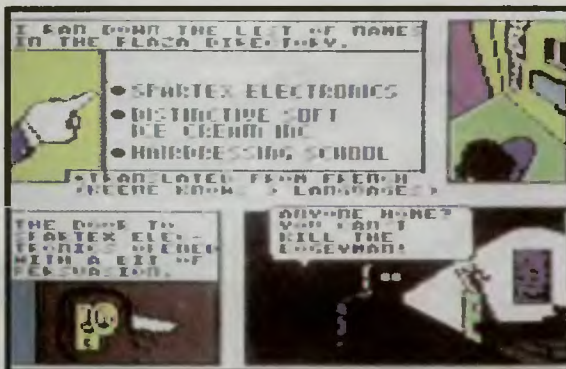
Koniec z tym! Dziś rano obudziłem się z myślą, że nareszcie przyjdzie odmiana. Fajnie — pomyślałem — i co z tego? Poszedłem zrobić sobie kilka grzanek. Nie dałem rady, bo w plecy wbiła mi się strzała z wiadomością od szefa: „Czekam na Ciebie o ósmej, Chief”. No cóż — zawsze był mało mówny.

W życiu bym do niego nie zdążył gdyby rysownicy nie zaopatrzyli mnie w helikopter. Dzięki niemu punktualnie znalazłem się przed sklepem części zapasowych dla zwierząt domowych i jednocześnie biurem szefa. Przywitał mnie jak zwykle, załatwił ostatniego klienta i bez bawelny przeszedł do rzeczy, pytając a propos ostatniego numeru Timesa: — **KEENE, HAVE YOU SEEN THIS WEEK'S TIMES?***

Spojrzałem na niego jak nieświeży. Pierwszy raz usłyszałem ten tytuł. Dlatego tylko intuicja pozwoliła mi poprawnie i zgodnie z oczekiwaniami odpowiedzieć na pytanie dotyczące tematu dnia — porwania słynnego Noblisty-profesora Farada: — **PROFESSOR ZORON FARAD, THE NOBEL PRIZE WINNER.**

Boss wydawał się usatysfakcjonowany, lecz moja przenikliwość rzuciła go na kolana: — **I BET HE WAS KIDNAPPED ON TUESDAY** — stwierdziłem pewnym głosem i dodałem po chwili: — **CAN I HELP CHIEF?**

Z lawiny wypowiedzi wyłowilem najważniejsze szczegóły. Profesor Farad wpadł najprawdopodobniej w ręce komunistów albo video dżokejów. Mam lecieć do Wiednia, do starego laboratorium profesora. Pomysł był tak szczerstwiaty, że stwierdziłem jedynie z politowaniem: — **THE OLD PROFESSOR'S LAB! GREAT IDEA CHIEF!**



To, że zrobił się czerwony nie przeraziło mnie tak bardzo jak to, że sięgnął ręką w kierunku uniestwiaczonego. Papierowego manekina zabić jest łatwo. Wykorzystałem więc *the last* szansę i rzuciłem: — **HEY, FORGET I MENTIONED IT!**

Udało się, dzięki czemu zamiast na makulaturze znalazłem się w Wiedniu, pod laboratorium poszukiwanego. Odrzuciłem pociągający pomysł włazienia oknem i skierowałem się na lewo, w kierunku drzwi. Zobaczyłem tam dziwnego robota, który gadał jak człowiek a w dodatku żądał identyfikacji odcisków palców oraz przedstawienia się. Po chwili namyślu rzuciłem mu kit: — **IT'S HANDY JACK WITH THREE QUARTS OF OIL THE PROF. ORDERED.**

Wewnątrz w uszy biła cisza a w oczy pustka. Skradając się przy ścianie doszedłem do zatomu muru, zza którego ujrzałem rewelacyjnego robota. To znaczy, ten robot-odkurzacz byłby całkiem normalny, gdyby nie czynność jaką wykonywał. Chciał on mianowicie zjeść człowieka. Nie mogłem na to pozwolić i zdecydowałem: — **I'VE GOT TO SAVE HIM!**

Tak też się stało. Używając kości goryla oraz osobistego noża zarabiałem odkurzacza na śmierć. Uratowany gościu jękał się dziękując. Widać nigdy tego nie robił. Na szczęście dla mnie dał mi bilet na spektakl do opery i dzięki temu nie musiałem się martwić o wypełnienie reszty dnia. — **WELL, MY HAND'S STUCK TO MY CHIN.**

Początkowo żałowałem, że tam poszedłem. Było nudno, śpiewaczka fałszowała a kobiety nie zwracały na mnie uwagi. Dopiero po trzecim akcie zauważyłem podejrzliwie wyglądającą damę, która z wielkim zainteresowaniem przyglądała mi się. Postanowiłem łapać się byle okazji i gdy nastąpił upragniony koniec, zaprosiłem ją na romantyczny spacer pod gwiazdami: — **LET'S GO FOR A RIDE IN MIDNIGHT.**

Zgodziła się bez oporów, co zrozumiałem dopiero wtedy, gdy zaprosiła mnie do pokoju. Nie rozebrała się. Po co miałyby to robić, skoro zaraz po wejściu dostałem pałką w głowę? Ocknąłem się na drążku, jednym z wielu połączonych ze sobą. Nie zdążyłem sprawdzić możli-

wości ucieczki, gdy moja wczorajsza towarzysza przyszła na konwersację. Głupia baba myśląc (?!?), iż moje godziny są policzone zdradziła mi, że profesor jest ukryty w Irlandzkim zamku.

Głupia baba. Nie wzięła pod uwagę mojej pomyślności. Jako dziecko bawiłem się w **Climbera**. Dlatego też bez kłopotów odnalazłem na rusztowaniu z belek pięć kluczy i zupełnie nie przejmując się Harrym — rekinem pływającym pode mną, wyszedłem sobie na wolność. Mając jeszcze w pamięci swoją wczorajszą pomyłkę postanowiłem: — **I THINK I WILL BOOK A FLIGHT TO IRELAND.**

Pierwszą rzeczą na lotnisku był oczywiście zwiad w informacji *about* zamków: — **DO YOU HAVE ANY INFO ABOUT CASTLES?**

Dalsze wydarzenia, łącznie z wesołym dziadkiem z Ameryki były nieistotne. W zamku odłączyłem się od wycieczki a mając do wyboru drzwi lub okno, ponownie zdecydowałem się na drzwi. Wylaźl szczerzący się i na dodatek duży pies, ale wiedziałem jak go załatwić: — **I SAW A CUTEST POODLE OUTSIDE.**

W korytarzu poszedłem w prawo. Czekal mnie sprawdzian: **Swimmer**. Trzymając się tylko przy powierzchni (od małego nie lubię żółwi), chowając za załomami przed elektrycznymi rybami, nabierając powietrza w matowych dziurach przepłynąłem całość nie nasiągając nawet wodę. Wreszcie dotarłem do celu podróży. Tak mi się przynajmniej zdawało.

Kierunek obratem przypadkowo, drabinka zdawała się po prostu najbezpieczniejszą. Zanim na nią wszedłem, dorwał mnie goryl ze służbówki. Oszustwo przyszło mi łatwo: — **A MAP AND SOME SKELETON KEYS. HERE IS MY COUPON.**

Gdy ten spojrział do wręczonej przeze mnie teczki, dostał ode mnie pięścią. Raz wystarczyło. Sprawdziłem na planie miejsce uwięzienia profesora i wmaszerowałem do jego celi ze słowami: — **PROF. FARAD I'M STEVE KEENE, I'M HERE TO RESCUE YOU.**

Farad to kopalnia informacji. Powiedział mi, że rakietą ma być sztuczny satelita piratującym programy TV. Nie mogłem do tego dopuścić. — **PROF. WE'VE GOT TO FIND THE COMPLEX'S POWER SUPPLY** — zdecydowałem, a gdy byliśmy już na miejscu uznałem, że nie będę używał przełącznika: — **I THINK I WILL LEAVE IT ON.**

Po harcersku wyjąłem po prostu wtyczkę z kontaktu i poszedłem obejrzeć sąsiednie pomieszczenie. Czekala mnie teraz rozprawa z głównym Chamerem. Na początek zaserwował mi spacer po kręcących się belkach — **Conveyor Belt**. Nie było to trudne, jeśli pamiętać o sobie, że skakać można tylko „z prądem”. Na pojedyncze kółko dostałem się lekkim skokiem a mocnym odbiciem z niego znalazłem się prawie u mety.

Wężowi było mało — drugi sprawdzian o nazwie **Rail Car** był już trochę trudniejszy. Pozornie trzeba wjechać tylko trzy piętra do góry, ale zapadająca się podłoga nie była przyjemna. Na koniec gadzisko miało jeszcze coś — **Bomber**. Używając parasola musiałem tak kierować bomby, aby te zniszczyły murek, na którym stał Cham. Niebezpieczny był też psopodobny stwór atakujący mi nogi. Potem było już z górki. Cham spadł na ziemię, potłukł się sówicie i przestał być znaczący. Profesor



wprowadził mnie do sekretnego pomieszczenia, gdzie uruchomiłem mechanizm samozniszczenia całej jaskini. Potem pobiegliśmy do latającego samochodu i...

I znowu poczułem się jak w komiksie. To oczywiście jasne dla każdego. Ten małolat co mnie przegłądał znużył się widocznie i zamknął książkę. A teraz chrapie jak głupi i myśli, że mi to nie przeszkadza. Nic nie poradzę, ani na jego chrapanie, ani na urwany wążek. Jeśli chcecie dowiedzieć się co było dalej, to fajnie. Trzymajcie się!

* W trosce o graczy, wszystkie ważne stwierdzenia podałem w języku angielskim. Polskojęzycznych niniejszym przepraszamy.

Lukasz Czekaewski

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



Nareszcie coś drgnęło w spodniach młodych wojowników. Amiga atakuje na całym froncie. Niechętnie acz stanowczo zatrzymaliśmy bardzo dużo amigowskich Tipsów do następnego numeru. Może będzie to T&T tylko o Amidze? Zobaczymy.

Zdarzają się nadal fragmenty listów nieczytelne. Jedna litera potrafi zniweczyć całe hasło, dlatego mamy prośbę:

KONTROLUJCIE CZYTELNOŚĆ LISTÓW!!!

Zółw

A

AFTER THE WAR

Amiga
Kod do drugiej części gry: **101069**.
(Jarosław Warczyński)

AGENT USA

Atari
Chcąc pojechać pociągiem (normalnym) bez biletu, wystarczy do niego wsiąść w ostatniej chwili, gdy już gwizdże. Nie zdążą Cię z niego wyrzucić.
(Robert Moskwa)

AIRBORNE RANGER

Amiga
Klawisze na klawiaturze numerycznej: **9** — rakiety przeciwbunkrowe, **8** — granaty przeciw polom minowym, zasiekom, ludziom, budynkom, **7** — karabin na ludzi, **2** — bomba zegarowa. Na klawiaturze alfanumerycznej: **CTRL** — mapa terenu misji, **ESC** — przywołanie helikoptera przed końcem czasu. Na mapie miejsce startu zaznaczone jest dużym krzyżem.
(Sebastian Michewicz)

ALIEN B.D.T.

Commodore
Kilka kodów do leveli:
5 — MAYONNAISE, **10** — DEBUTANTE, **13** — TRIPTYCH, **15** — WHIMSICAL, **20** — SEPULCHRE.
(Martin)

ARKANOID

Spectrum
W tabeli **High Score** wpisz się jako **PBRANIN**, naciśnij **SPACE** a wrócisz do planszy, na której ostatnio byłeś.
(Radek Socha)

ARMY MOVES II

Spectrum
Kod do gry: **27351**
(Iron)

AZTEC

Atari
Po wgraniu gry naciśnij **FIRE** i z dodatkowego menu wybierz opcję **S** — nieśmiertelność, oraz **D**.
(Żaba zmienia pseudo na Max)

B

BATMAN THE MOVIE

Spectrum
Naciśnięcie klawiszy **ED209** przenosi do następnego levelu.
(Radek Socha)

BATMAN THE MOVIE

Amiga
Przy obrazku tytułowym (Batman z Jokerem) wpisujemy **JAMMMM** (M wciskamy tak długo aż ekran obróci się do góry nogami). Masz nieskończoną liczbę żyć, a **F10** przenosi do następnego etapu.
(AJT)

BATTLE SHIPS

Atari
Naciśnięcie w czasie salwy **FIRE** powoduje pokazanie tylko celnych strzałów, zaoszczędza czas.
(Sławek Sedlak)

BATTLE SQUADRON

Amiga
Na stronie tytułowej wpisujemy **ELECTRONIC**. Wpisanie podczas gry **CASTOR** daje nieśmiertelność, możliwość zmiany siły strzału **F1** — **F6**, rodzaj broni **F7** — **F10**.
(AJT, Grzegorz Jarzembowski)

BC'S QUEST FOR TIRES

Atari
Drugie jezioro pokonujemy uczepiając się ptaka. Przed trzecim jeziorem należy przyspieszyć przy pomocy kombinacji **FIRE** + prawo, następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej.
(Marcin Ostrowski, Paweł Potera)

BEACH VOLLEY

Amiga
Napisz **DADDY BRACEY**. Ekran z Amiga, a **F1** pozwala skakać po levelach.
(AJT, Grzegorz Jarzembowski)

BLUE MAX

Atari
Jeżeli pojawi się litera **R** naciśnij **FIRE**. Zmniejszy się Twoja prędkość i będziesz mógł lądować bez obaw.
(Jan Kozuchowski)

BMX FREESTYLE SIMULATOR

Spectrum
Gdy komputer zapyta Cię o imię, wpisz **TA-EHC**. Zawsze się zakwalifikujesz.
(Radek Socha)

BOMBUZAL

Commodore
Hasła do kolejnych etapów: **1** — RATT, **2** — LISA, **3** — DAVE, **4** — IRON, **5** — LEAD, **6** — WEED, **7** — RING, **8** — GIRL, **9** — GOLD, **10** — OPAL, **11** — SONG, **12** — FIRE.
(Daniel Rózynek)

BREAKTHRU

Commodore
Na początku każdego levelu zjedź na dolne poboczne drogi, wykonaj skok, samochód skoczny na sam dół ekranu.
(Martin)

BRUCE LEE

CPC 6128
Idź do prawego dolnego rogu trzeciej planszy, teraz kierunek w dół i jesteś poza planszą.
(Jacek Borys)

BUBBLE BOBBLE

Amstrad
1 — do pierwszego „upa”, **2** — do drugiego „upa”, gdy stracisz ostatnie życie naciśnij **1** lub **2**.
(Pascal)

BUBBLE BOBBLE

Commodore
Mając ostatniego ludzika trzymaj **FIRE** cały czas. Gdy go stracisz, to masz jeszcze 9 kredytów. Dla dwóch graczy jest 8 kredytów.
(Grzegorz Gulbiński)

C

CABAL

Commodore
W wersji „złamanej” naciśnięcie **RUN STOP** przenosi do kolejnego etapu.
(Adam Grzesiński)

CHIMERA

Atari
Toster należy zniszczyć chlebem... przed spożyciem.
(Deathlike Kuba)

CRYSTAL CASTLES

Atari
Jeżeli staniesz w lewym dolnym rogu i podskoczysz, to otrzymujesz 10000 punktów i promocję do następnego levelu.
(Marcin Ostrowski)

CYBERNOID I

Commodore
Zdefiniuj klawisze jako **YXES** — nieśmiertelność.
(Mariusz Rewkowski, Marcin Rek)

CYBERNOID II

Spectrum, Commodore
Zdefiniuj klawisze jako **ORGY** lub **YGRO**. Uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha, Mariusz Rewkowski)

D

DECATHLON I

Spectrum
Aby uzyskać powyżej 50m w skoku w dal wystarczy skoczyć na linię wybiecia.
(Maciej Wilangowski)

DELIVERANCE

Commodore
Do następnego etapu przenosi naciśnięcie **SPACE**.
(Mr. Pizza)

DETECTIVE

Commodore
W kuchni znajduje się tajne przejście do piwnicy.
(Martin)

DIZZY IV — TREASURE ISLAND

Spectrum
Na planszy tytułowej wystukaj **POA** i naciśnij **ENTER**. Wystartuj grę, gdy Dizzy zacznie machać rączkami wciśnij **C**. Dizzy zniknie. Jednocześnie wciśnij **ZX** (wybór screenów). W wybranym screenie Dizzy pojawi się znów.
(Tomasz Gonzo Domzalski)

DRAGONS LAIR

Amiga
Jeśli chcesz obejrzeć cały film (20 min.) to po załadowaniu i wyświetleniu „listy płac” wciśnij jednocześnie **ESC, R, I, L, N, 7**. Teraz już tylko zmieniaj dyski.
(Sylwester Przelicki)

DUMMY RUN

Spectrum
Kiedy będziesz na linii wystukaj **CHEAT**. Uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

DYNASTY WARS

Amiga
Na tytułowym obrazku wciśnij **F2** i można zmieniać poziomy.
(Pirat M.M.)

E

ENDURO RACE

Atari ST
Klawisz **Inv Video** przyspiesza jazdę, użyteczny po każdej wywrotce. Klawisz **True Video** wyłącza przyspieszenie.
(Paweł Parys)

EXPLODING FIST III

Commodore
Jeśli nie chcesz mieć kłopotów z wrogami to naciśnij **RESTORE**. Twój zawodnik podniesie jedną nogę i będzie poruszał się jak na wrotkach w danym kierunku. Zatrzymać go można przez **FIRE**.
(Martin)

F

FIGHTER BOMBER

Amiga
W czasie lotu naciśnięcie **D** daje samonaprowadzanie na cel.
(Majonez)

FIGHTER BOMBER

???

Po wystartowaniu z lotniska i skierowaniu się na kurs bezpośredni do celu można wylądować (jak na lotnisku) nie obawiając się przeszkód, dojechać do celu, zmniejszyć szybkość i ze 100% pewnością strzelić. Manewry na ziemi ograniczają sporadyczne

17 października w warszawskiej „Stodole” odbędzie się wystawa „Computer Games Show” promująca legalne gry i programy. Wśród uczestników m.in. Electronic Arts, Domark, Mirrorsoft, Baltona, TAL i oczywiście Top Secret.

drzewa. Manewr tej jest możliwy w każdym miejscu i czasie. Do bazy można powrócić ziemią. Jeśli szybko nacisnąć **FIRE** to udaje się odpalić dwie rakiety, gdy licznik pokazuje jedną. **CTRL Q** kończy misję, klawisze + i - zbliżają lub oddalają wizerunek samolotu widziany np. z wieży.
(Marek, WarFox)

FLIGHT SIMULATOR II

Commodore
W edytorze zmień przyspieszenie **ACCELERATION** samolotu na **85535**. Silniki zaczętną zwiększać obroty do 4000 nie zużywając paliwa.
(Michał Szyk)

FLOOD

Amiga
Kody teleportacji:
1 — Frog, 2 — Year, 3 — Quid, 4 — Long, 5 — Word, 6 — Fred, 7 — Wine, 8 — Grip, 9 — Trap, 10 — Thund, 11 — Frak, 12 — Vine, 13 — Jump, 14 — Nill, 15 — Four, 16 — Grit, 17 — Zing, 18 — Jing, 19 — Lido, 20 — Pool, 21 — Hate, 22 — Reed, 23 — Lime, 24 — Quid, 25 — Wing, 26 — Flee, 27 — Giga, 28 — Head, 29 — Loop, 30 — Sing, 31 — Joux, 32 — Pink, 33 — Gogo, 34 — Lets, 35 — Quad, 36 — Bril, 37 — Eggs, 38 — Hens, 39 — Nail, 40 — Soap, 41 — Foam, 42 — Meek
(Pirat M.M.)

FRED

Atari
Wystukanie napisu **Limek** daje nieskończoną ilość kamieni. Klawisz: **1** zaopatruje w energię — czapeczki, **2** — w kalosze. Kombinację można powtarzać.
(Kędzior, Wojciech Nowicki, Kozik)

G

GAME OVER II

Spectrum
Kod do drugiego levelu: **18757**.
(Tomasz Gonzo Domżański)

GAUNTLET

Atari
W opcji na dwa joysticki zniszcz lub zabierz to, co pozostało po towarzyszu. Zostaniesz nieśmiertelny a kolega odżyje po naciśnięciu **FIRE**.
(Marcin Bednarz)

GIANNA SISTERS

Commodore
Poziomy można zmieniać naciskając jednocześnie: **strzałka w tył, CTRL, M, N, SPACE**. Inna kombinacja to **WAZX** i jedziemy do następnej planszy.
(Martin, Krystian Mardausz)

GHOSTBUSTERS

Atari
Numery kont bankowych: **PETER** — **50338**, **HL** — **70204700**, czasami można podawać numery bez imienia.
(Rambo's, Mirek, Tomek Żyłkowski)

GHOSTBUSTERS

Commodore
Po wciśnięciu **RETURN** podać numer konta: **458** lub **485** — bonus 1 mln dolarów.
(Sebastian Sczyrba, Waldi)

GUNFRIGHT

Atari
Naciśnięcie **SPACE** po wczytaniu gry daje nieskończoną ilość żyć i naboju.
(Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

H

HIGHWAY PATROL

Amiga
Należy zestrzelić auto tego samego koloru co wyciągnie się kartoteka. **S** — syrena, **T** — wyciągnięcie pistoletu.
(Grzegorz Jarzembowski)

I

INDIANA JONES AND LAST CRUSADE (action)

Amiga
Nieśmiertelność uzyskuje się po wpisaniu do listy rekordów słowa **SILLYNAM**.
(Pirat M.M., Marek Woda)

INDIANA JONES AND LAST THE CRUSADE

Spectrum
Na screenie tytułowym naciśnij: **O, T, D, SHIFT** i **A** uratowanie się z pułapki ze stratą jednego ludzika, **SHIFT** i **R** zakończenie gry. Zamiast **SHIFT** można użyć **CTRL**.
(Michał Górecki, Murfi)

INT. KARATE +

Atari
Zwolnienie tempa walki: klawisz **X** i po kolei od **1** do **9**. Naciśnięcie **T** uaktywnia miłą muzykę.
(Lykol, Jan Kozuchowski)

IVANHOE

Amiga
Zatrzymaj grę (**P**), wpisz **YOBINETTE** lub **ZOBINETTE** (zależnie od typu posiadanej klawiatury) i wystartuj ponownie. Wtedy **M** — dodatkowe życie, **N** — następny poziom
(Paweł Prejss, Grzegorz Jarzembowski, Marek Woda)

J

JUMPING JACKSON

Amiga
Hasła do poziomów:
A — ROCK'N'ROLL, NOISES, TENEBRE
???
B — SYNTHIE, FUNK, ELVIS.
(Pirat M.M.)

K

KIK START

Atari
Aby motocykl wystartował jak z procy wystarczy w momencie usłyszenia sygnału poruszać joystickiem jak w Decathlonie.
(Lykol)

KINGS OF THE BEACH

Commodore
Kilukrotnie, energicznie naciśnięcie **FIRE** z kierunkiem generuje atak nie do odebrania.
(Michał Janik)

L

LASER HAWK

Atari
Naciśnięcie **B** przed grą lub wpisanie nazwiska autora **BRADFIELD** daje nieśmiertelność.
(Max, Marcin Notecki, Przemysław Motyliński)

LASERMANIA

Atari
Naciśnięcie **K** powoduje jak w Robbo przejście do następnej sceny.
(Deathlike Kuba)

LIVING DAYLIGHTS, THE (007)

Atari
Gdy rozpocznie się gra zastrzel bandytów za ok. 3200 pkt. Pobiegnij do końca przeskakując kamienie do miejsca gdzie postać zatrzyma się. Zjedź celownikiem na sam dół ekranu i strzel. Pojawi się opcja **WALTHER PPK**. Zestrzel ostatniego bandytę a przejdiesz do następnego etapu.
(Łukasz Banach)

LODE RUNNER

???
Naciśnięcie **SHIFT** i **F** zwiększa liczbę żyć, **SHIFT** i **U** przenosi do następnego poziomu, **SHIFT** i **A** uratowanie się z pułapki ze stratą jednego ludzika, **SHIFT** i **R** zakończenie gry. Zamiast **SHIFT** można użyć **CTRL**.
(Michał Górecki, Murfi)

M

MERCENARY I

Atari
Po zniszczeniu reklamy Commodore na powierzchni planety pojawi się napis **GOOD SHOW**. Spróbuj strzelić w reklamę Atari. Hangary są w sektorach: 09-06, 09-05, 11-13, 03-00, 03-15 (nie udało się tam wejść), 81-35 oraz ** — **, to nie żart, to tylko drugi biegun planety **TARG. ENERGY CRYSTAL** należy zanieść do **MECHANOID POWER ROOM**, **LARGE BOX** do **MECHANOID STORES**, **COFFIN** do **MECHANOID LABOLATORY**, **USEFUL ARMAMENT** do **MECHANOID ARMOURY**, a antenę — **ANTENNA** do **COMMUNICATION ROOM**. Co dalej sam nie wiem.
(Deathlike Kuba)

MICROPROSE SOCCER

Commodore
Aby wygrać mistrzostwa trzeba grać dwoma graczami, przed meczem **EXIT** i wybór opcji **RE-SELECT TEAM**. Po odpowiednim ustawieniu drużyny powracamy do gry. Tym sposobem możesz grać „swoimi” i dowolnie ustawić wynik.
(Terror)

MIDNIGHT RESISTANCE

Spectrum
Aby wgrać dowolny level: wgraj sam nagłówek o który prosi komputer, następnie przewin taśmę za nagłówek dowolnego levelu i wgraj go.
(Piotr Lebiest)

MINER 2049er

Atari
Po wgraniu gry ruch joysticka do siebie powoduje zmianę poziomu (raz — stacja 10, dwa razy — stacja 9 itd.). Jeżeli na poziomie pierwszym wpisać kod **2137826881** lub **9078185914092137826861** to kombinacją **SHIFT 2** do **9** pozwoli rozpocząć grę od poziomu 2, 3, ..., 10.
(Max, Rafał Basiewicz)

MISJA

Atari
Nieskończona ilość naboju i bomb — na początku gry wystukać napis **JASIEK**. Idąc do wyłącznika strefy 4 warto użyć półki z minami. Nie należy zbierać wszystkich **ENERGII**.
(Kędzior, Lykol, Master & Simulation, Rafał Basiewicz, Kozik, Tomek Żyłkowski, Kapral, Dominik i Łukasz Stacherscy)

MONTY ON THE RUN

Commodore
Na wstępie wystukać **I WANT TO CHEAT**. Zmieni się kolor ramki. Zaczynij grać i na drugim ekranie zabierz przedmiot leżący na wodzie. Po chwili staniesz się cudotwórcą.
(Terror)

NARCO POLICE

Amiga
Jeżeli Cię zabija to nie kasuj gry, tylko wpisz kod **ABORT**, bez zmiany dysku grasz od początku. Zmiana broni — **FUNKCYJNY + RETURN**.
(Grzegorz Jarzembowski)

NEPTUNE'S DAUGHTERS

Atari
Z komnaty z węzłem wyjść można przez lewą ścianę.
(Arkadiusz Szczebiot)

NINJA

Atari
Aby przechodzić przez ściany należy tuż przed nią kucnąć i swobodnie przejść. W danej komnacie można tak tylko raz.
(Master & Simulation)

NINJA COMMANDO

Atari
Gra wyczuje się etapami. Za trzecim razem gdy taśma się zatrzyma przed naciśnięciem **START** naciśnij **OPTION** a zostaniesz nieśmiertelnym.
(Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

NITRO

Amiga
Podczas wpisu wystukaj **MAJ**. Dostaniesz **50 MONEY, 5000 GAS**.
(Majonez)

NUCLEAR NICK

Atari
Przejdźcie do następnych leveli — **START** i po chwili **SELECT**.
(Master & Simulation)

P

P-47

Spectrum
W **High Score** wpisz się jako **ZEBEDEE**, uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

PHARAON'S CURSE

Atari
Hasła do leveli: **1** — **SYN**, **2** — **SYNIST**, **3** — **SYNISTOPS**. Inne hasła to: **1** — **SYNISTOPS**, **2** (poziom 2) — **SPHINX**, **3** (poziom 3) — **RAIDER**
(Piotr Rogula, Master & Simulation, Tomek Żyłkowski)
Hasła do uzyskania trudniejszych leveli: **1** — **HOS**, **2** — **HOSEHE**, **3** — **HOSEHEAD** (plus **SPACE**)
(Piotr Rozenfeld)

PIROMANIA

Spectrum
Kiedy strażak wpadnie w dziurę wypaloną przez ogień i zacznie spadać to naciśnij **FIRE**, wtedy cało wylądjuje.
(Piotr Lebiest)

PITFALL I

Atari
Wciśnięcie **OPTION** unieśmiertelnia bohatera.
(Deathlike Kuba).

PLATOON

Amiga
Po uruchomieniu wpisz **HAMBURGERHILL** używając znaku „-” z klawiatury numerycznej. Teraz **F1** — **F4** przenosi Cię po całej grze.
(Sylwester Przelicki)

PREDATOR

Amiga
F10 podnosi poziom energii.
(Paweł Prejss, The Blod Gremings)

ERRATA

W czwartym numerze Top Secret zniknęła w tajemniczych okolicznościach jedna linijka adresu firmy Masterplay. Oto ten adres w całości:
8417 Sun State Street,
Tampa, FL 33614
Czytelników i firmę Masterplay serdecznie przepraszamy i obiecujemy poprawę.

Redakcja

R

RAID OVER MOSCOW

Atari
W trakcie DEMO można włączyć się do gry w dowolnej chwili, która nam odpowiada.
(Lykol)

RAMBO II

???
Po wczyciu gry lub RESECIE wciskamy FIRE, idziemy szybko w lewo, do góry i w prawo. W ten sposób zdobędziemy 3 dodatkowe życia. Jeżeli nam się nie uda to wciskamy RESET i próbujemy jeszcze raz.
(Marcin Kądziołka)

RAMPAGE

Atari
Gdy zdecydujemy, że zrobiliśmy wystarczająco dużo i nasi dwaj przyjaciele dokończą za nas robotę wystarczy zejść z ekranu (do końca w lewo i stanąć tak by nie było nic wiadać).
(Lykol)

REBOUND

Atari
Sposób na wygranie: musisz zdobyć serw, następnie ustawiasz się nieco w lewo od środka kortu, tak by przeciwnik przesunął się w prawo. Po dokładnym ustawieniu się FIRE-LEWO-GÓRA, komputer nie dobiega na czas w 90% przypadków.
(Adam Lewandowski)

RICK DANGEROUS

Amiga
Naciśnięcie w czasie gry HELP powoduje pojawienie się na górze ekranu migającej kreski. Rick staje się nietykalny, tzn. może przechodzić przez duszki i kolce.
(Jarosław Warczyński, Gizmo)

ROAD BLASTERS

Commodore
Gdy wjeżdżamy w teren zaminowany wystarczy zjechać z drogi na pobocze.
(Adam Grzesiński)

ROAD RACE

Atari
Możesz zmniejszyć zużycie paliwa, jeżeli będziesz unikał gwałtownych przyspieszeń. Ustaw stałą prędkość i nie dodawaj gazu.
(Jan Kozuchowski)

ROBBO

Atari
Po naciśnięciu RESET napisz JANUSZ PELC i naciśnij SHIFT. Znajdziesz się na tej samej planszy, lub trzy do tyłu z 80 zyciami.
(Marcin Bednarz, Rafał Basiewicz, Murfi)

ROBOCOP

Commodore
Na poziomie 5 wjeżdż do połowy schodów i zestrzel Thugs'a.
(Michał Szyk)

ROBOCOP II

Amiga
W czasie dema wpisz SERIALINTERFACE. W czasie gry F-9 podnosi energię, F-10 następny etap gry.
(Paweł Prejss)

SHINOBI

Commodore
Naciskając F3 możesz przenosić się z jednego levelu do drugiego. Jeżeli masz problemy z ukończeniem gry to naciśnij SPACE, coś się stanie — jednorazowo, bonus, przejście do kolejnego etapu i odnowienie życia po trwającym chwilę naciśnięciu H i J.
(Martin, Piotr Szmagliński)

SILENT SERVICE

Atari
Klawiszem? (znak zapytania) można raz w grze wypuścić plamę oleju, która zdezorientuje ochronę konwoju.
(Deathlike Kuba)

SIMCITY

Amiga
Trzymając SHIFT lub CTRL (różnie to bywa) napisz FOUND. Zyskasz 10000\$ i możesz budować dalej.
(Adam TAK Lewandowski)

SPELLBOUND

Amiga
Kody do etapów: 2 — HEYY, 3 — OUDI, 4 — DYOV, 5 — CALL, 8 — HYPI, 7 — NTAW, 8 — OMAN.
(Paweł Prejss)

SPINDIZZY

Atari
Może nie każdy wie, że w tej grze można uzyskać klawiszami kursora obraz komnaty ze wszystkich kamer, zmieniać postać bączka klawiszem I, kolor planszy klawiszem C, pauzować klawiszem P, uzyskiwać mapę przez M, i „abortować” się przez Q.
(Deathlike Kuba)

STARQUAKE

Atari
Gdy bohater zacznie migać naciśnij SHIFT i SPACE, po chwili FIRE, a dostaniesz 100 życia.
(Max)

STARQUAKE

Atari
Poprawka kodu teleportacyjnego z TS-5: zamiast UERNX jest KERNX.
(Rafał Muszer-Muha)

STORMLORD

Amiga
W czasie ładowania programu wcisnąć FIRE i lewy przycisk myszki, tak trzymać do końca ładowania. Po uruchomieniu SPACE, wystukać MNBVC. W nagrodę otrzymasz nieśmiertelność oraz max. czasu. L — zmienia strefy.
(Sylwester Przelicki)

STREET HASSLE

Spectrum
Na drugim levelu, kiedy zabierzesz ptaszka naciśnij kolejno L i N, idź w prawo i ponownie zabierając ptaszka naciśnij L i N itd. Cały ten manewr daje nam nowych ludzików.
(Piotr Lebiest)

SUBMARINE COMMANDER

Atari
Zaden niszczyciel nie zauważy Cię na głębokości 35 m, a Twoje wyrzutnie będą miały pełną swobodę strzału.
(Arkadiusz Szczebiot)

SUPER CARS II

Amiga
Kody RICK, ODIE dają kupę pieniędzy.
(Grzegorz Jarzembowski)

TARGET RENEGADE

Spectrum
Gdy po śmierci pojawia się High Score i masz się wpisać, to zacznij naciskać bardzo szybko wszystkie klawisze. Litery wyjdą wtedy poza limit miejsca. Ty jesteś nieśmiertelny a pierwsza plansza zniekształcona.
(Jarosław Warczyński)

TASK FORCE

Spectrum
Nieśmiertelność otrzymasz po zdefiniowaniu klawiszy jako CRASH.
(Radek Socha)

TECNO NINJA

Atari
Po wczyciu planszy tytułowej (wersja dyskowa) należy przycisnąć dwa razy Z. Inne klawisze aktywizują wirusa.
(Piotr Babiarz)

TEST DRIVE

Atari ST, ???
Wszystkie samochody mają ANTY-RADAR ostrzegający przed policją. Można wtedy zwolnić nim zostaniemy namierzeni lub przyspieszyć do ponad 120 mph — to Cię nie złapią. Kiedy jednak goni Cię policja — daj się wyprzedzić. Jedź jak najszybciej, ale nie tak szybko by im uciec. Nie będą mogli Cię zatrzymać. Odtąd oni będą prowadzili Twój samochód robiąc zakręty z tą samą prędkością.
(Paweł Parys, Anonim z Awionetki)

THEATRE EUROPE

Atari
Kod dla broni jądrowej MIDNIGHT SUN, dla chemicznej CAPITAL CITY.
(Max, Tomek Żytkowski)

THUNDERHAWK +

Commodore
Hasła do leveli:
2 — BACKROOM, 3 — CANARY,
4 — FUNPOLE, 5 — OO_ERR,
6 — NOT_ARF, 7 — OBVIOUS, 8 — STEVE,
9 — CHANNEL, 10 — BANANA,
11 — RELIEF
Levele: 4, 9, 11 — nic nie zestrzelisz, lepiej uciekać. W 5 i 6 spacja w haśle.
(Paweł Koch)

TIGER MISSION

Commodore
Podczas wyświetlania ekranu początkowego jednocześnie naciśnięcie: CTRL, C=, Z, Q, L, I, K ułatwia grę.
(Martin)

TIME MACHINE

Amiga
Do listy rekordów wpisać DIZZY. Można przenosić się do różnych stref naciskając 1 lub 2. F1 i F2 też są przydatne w poruszaniu się.
(The Blood Gremlins, Marek Woda)

TOLTEKA

Commodore
Naciśnięcie CTRL + C= przenosi o jeden poziom wyżej.
(Grochalec Lamijoy)

TRANTOR

Commodore
Po znalezieniu bomby zegarowej biegnij do najbliższego terminalu, w ten sposób masz 90s zamiast 25s na odnalezienie śrubokręta.
(Adam Grzesiński)

TRASH MAN

Commodore
Na pierwszej ulicy wcisnij RESTORE i zaczynij grę od nowa. Przeszaną przeszkadza ci samochody.
(Daniel Rózynek)

TURBO OUTRUN

Commodore
Jeśli chcesz przejść z etapu 1 do 5 to włącz pauzę, i naciśnij klawisz ; (średnik). Inna metoda to naciśnięcie RUN/STOP i : (dwukropek).
(Michał Szyk, Robert Kosteki)

TWILIGHT WORLDS

Atari
Klawiszem SELECT można ustawić układ, na którym skończy się grę.
(Marcin Ostrowski)

TWIN TURBO V8

Spectrum
Na screenie z obrazkiem samochodu napisz UNIVERSAL PEACE, otrzymasz nieśmiertelność życia i czasu.
(Radek Socha)

ULTIMA III

???
Jeśli ukradłeś skrzynkę w mieście lub zrobiłeś coś niezgodnego z prawem to krzyknij (klawisz Y) do strażnika LETME (bez spacji), wtedy strażnik zniknie wraz ze 100 szt. złota.
(Paweł Lamik)

UNTOUCHABLES, THE

Amiga
Wpisz SOUTHAMPTON-GAZETTE. Od tej chwili F10 przenosi do kolejnych poziomów, a na poziomie 2, 3, 6 HELP przenosi w głąb gry.
(Sylwester Przelicki)

V

VENOM STRIKES BACK

Commodore
Po wpisaniu hasła MAYHEM przenosimy się w głąb gry. Wejdz teraz na podest z narysowanym radarem, joy w dół i już jesteś kawatek dalej. Inne hasło to TRANSMOGRIFY.
Nieograniczoną energię daje PETALS OF DOOM. Inny chwyt to po RESECIE dajemy POKE 3439, 165 (nieśmiertelność), program uruchamiamy przez SYS 3294.
(Mariusz Rewkowski)

VIKING CHILD, THE

Amiga
Kilka haseł: IMAGITEC, GUSTAVUS, NINJA SDL, JOJO SDL.
(Grzegorz Jarzembowski)

W

WARHAWK

Atari
Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów można na początku levelu 4 można uzyskać SUPER BONUS za 6 kolejnych leveli. Pod koniec 4 levelu można uzyskać na pewien czas ogień ciągły.
(Marcin Ostrowski)

WINGS OF FURY

Commodore
Ładowanie jest łatwiejsze gdy naciśniesz klawisz I lub 1 (trudno zgadnąć co autor miał na myśli).
(Adam Grzesiński)

X

XYBOTS

Amiga
Nieśmiertelność uzyskuje się po wpisaniu do listy rekordów ALF.
(Marek Woda)

Y

YIE AR KUNG-FU

Commodore
Nunche pokonuje się trzymając od początku do końca walki joystick FIRE+GÓRA.
(Piotr)

Z

ZYBEX

Atari
Nazwy plansz po skończeniu pierwszych dwunastu. 13 — ZUREK, 14 — ZELAX, 15 — CYROX, 16 — ZYBEX. W środku planszy 13 jest gąsiennica z planszy 8. Na końcu planszy 15 też wyskakuje gąsiennica. Po jej zniszczeniu natychmiast pokazuje się księżyc, podobnie na początku planszy 16.
(Konrad Piachecki)

S

SABOTEUR 1

Ametrad
Aby ukończyć misję pierwszą należy pójść do helikoptera, po wejściu do niego ruszać ręką aż osłona zniknie (ok. 1 min.). Potem możesz odlecieć.
(Master & Simulation)

SANXION THE SPECTRUM REMIX

Spectrum
Zdefiniuj klawisze jako CHEAT, następnie wpisz LYNN, uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

SAVAGE

Commodore
Kody identyczne jak dla Atari ST: SABATTA, PORSCH.
(Adam Grzesiński, Terrory)

T

U

SNOOPY



Z pozoru, który nie myli, tylko dzieci z satysfakcją będą „bawić się w Snoopy lego”. To nie Sierra On-Line. Zadania jakie stawia gra są proste, prawie banalne, a wszystko razem sprawia wrażenie dzieciadyny, w której pytanie: „co zrobić by wygrać?” jest wręcz nieistotne. Wydaje się nam jednak że poważniejsi gracze odzależą ten kawałek miejsca dla swych młodszych kolegów.

A oto gotowa recepta:
0. Weź miskę, idź w prawo, daj ją napotkanemu chłopcu, on przyniesie Ci jedzenia, spożyj je.

1. Weź maszynę do plaenia (leży za palą budą) i użyj jej. Podnieś list, idź w prawo, daj list Charliemu.

2. Weź stołek, zjedz ciastka.

3. Idź w prawo nad jezioro, złap do stołka żabę i postaw stołek.

4. Pójdź w lewo, weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją, weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę.

5. Zaniesz piłkę nad jezioro, przeskocz z beczki na stół, kopnij piłkę.

6. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę.
7. Wrzuć monetę do studni.

8. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmucha jej basenik, używając dwukrotnie węża nalej wodę. Teraz Lucy może uczyć się pływać.

9. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu.

10. Weź gumowe kółko, zgubione przez przestraszoną Lucy i zaniesz pod drzewo z latawcem.

11. Wróć po pompkę, nadmucha kółko.

12. Skacząc na kółko strąć latawiec, weź go.

13. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegnij za nim, aż zgubi kluczyk, weź go.

14. Otwórz szafę w azkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).



Nobody

Firma: The Edge
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Pomoc: Sebastian Michewicz, Max.

Sterowanie na IBM-ie:

F1 — pauza

F2 — dzwęk (wi/wył)

F10 — powrót do głównego menu, start

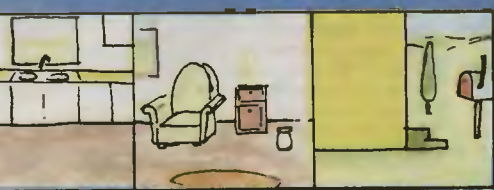
Lewo/prawo — sterowanie

Góra — skok

Dół — podnieś, upuść, daj

FIRE lub 5 — użyj, obejrzyj

SPACE — wejście do budynku



F-19

SYMULATORY

STEALTH FIGHTER



Zgodnie z obietnicą z piątego numeru Top Secret, postaramy się przedstawić w miarę wyczerpujący opis uzbrojenia naszego „niewidzialnego” pupilka. W tabeli pierwszej zestawiliśmy całe ofensywne wyposażenie F-19 wraz ze wszystkimi rodzajami celów, na jakie można natknąć się w grze. Każda para otrzymała ocenę, określającą skuteczność danej broni w konfrontacji z celem. I tak:

- 1 — wyjątkowo efektywna w starciu z tym obiektem,
 - 2 — poniżej perfekcji, ale w zupełności wystarczająca,
 - 3 — bez przesady, przy odrobinie szczęścia i umiejętności można spowodować średnie zniszczenia,
 - 4 — efekty jedynie marginalne,
 - 5 — kompletnie bezużyteczna, na ten cel spróbuj czegoś innego.
- A oto skróty używane w tabelce pierwszej: **LS** — lecący samolot, **H** — hangar, **P** — pas startowy, **S** — samolot na pasie, **W** — wieża kontrolna, **M** — most, **B** — budynek, **Bu** — bункier, **Ma** — magazyn, **WR** — wyrzutnia raket, **S** — SAM, **SR** — stacja radarowa, **PW** — platforma wiertnicza, **R** — rafineria, **T** — tankowiec, **Z** — zbiornik z ropą, **OP** — okręt podwodny, **St** — statek.

W tabeli drugiej umieściliśmy dane taktyczne sprzętu z tabeli nr 1, czyli: zasięg maksymalny, prędkość maksymalna, rodzaj systemu naprowadzania oraz pułap skutecznego ataku (w stopach). Zarówno w tabeli 1 jak i w tabeli 2 podane są informacje czysto wojskowe, które z uwagi na dużą wierność symulacji są bardzo zbliżone do rzeczywistości.

Na koniec garść informacji i uproszczony rysunek każdego elementu wyposażenia ofensywnego.

1. **M61A1 20 mm „Vulcan”**. Jeden z bardziej rozpowszechnionych typów działka pokładowego, zainstalowane m.in. na F-4, F-14, F-15, F-16, F-18.

Jego skuteczność mieści się w przedziale 3-6 km. W ciągu minuty może wystrzelić do 6000 pocisków. Działko sterowane jest kamerą i celownikiem laserowym.

2. **AIM-9M „Sidewinder”**. Pocisk powietrzny o samych prawie zaletach: spory zasięg (17 km), świetna manewrowość, niezła prędkość lotu (3Ma), system naprowadzania drugiej generacji. Typ „M” jest największy, posiada ulepszony silnik raketowy i nową głowicę bojową.

3. **AIM-120A AMRAAM***. Rakietę posiada system aktywnego radarowego naprowadzania (ma w nosie własny radar oraz komputerowy system wyboru celów). Jej prędkość przelotowa wynosi 4Ma a zasięg 32 km. Manewrowością tylko trochę ustępuje pociskom „Sidewinder”. Była pierwszą rakieta systemu „Fire & Forget”.

4. **Penguin-3 ASM**. Rakietę może zostać uzbrojona i wystrzelona w powietrze, gdzie włączy swój własny system naprowadzania, i rozpocznie szukanie celów. Pocisk ten jest bardzo skuteczny przeciwko statkom, gdyż jej wykrywacz podczerwieni łatwo odnajduje takie źródło ciepła jakim jest okręt na chłodnym morzu. Po odpaleniu na maksymalnej wysokości (40 000 stóp) może przelecieć 80 km.

5. **AGM-84A „Harpoon”**. Lepsza od „Penguin”, zarówno pod względem zasięgu, jak i siły ładunku umieszczonego w głowicy. Inne parametry raket są zbliżone. „Harpoon” jest trudniejszy do wykrycia, dzięki niskiemu pułapowi lotu. Porusza się napędzany wysoce wybuchowym paliwem, co ma duże znaczenie w chwili trafienia celu.

6. **AGM-88A HARM**. Rakietę głównie przeciwko wrogim stacjom radarowym. Zainstalowany antyradar odnajduje cele nawet, gdy te zmieniają częstotliwość lub wyłączają się. Zasięg

efektywnego działania wynosi 20 km, przy prędkości ponad 2Ma.

7. **AGM-65D „Maverick”**. Specjalna głowica bojowa umieszczona w pocisku, jest w stanie niszczyć nawet wzmacniane bunkry. Termiczno-laserowo-kamerowe systemy naprowadzania, należą do jednych z najnowszych stosowanych w USA. Dzięki nim rakietę może „widzieć” cel w nocy, przez chmury i dym.

8. **GBU-12 Paveway**. Pierwsze wersje tej bomby należały do 1000 lub 2000 funtów, lecz dla potrzeb F-19 stworzono mniejsze odmiany. Prawie całe wnętrze wypchane są ładunkiem wybuchowym, dzięki czemu jest skuteczna przeciwko wszystkim prawie obiektom naziemnym.

9. **CBU-72 FAE**. Bomba zawiera trzy cięższe od powietrza gazy. Po uderzeniu w cel, zawartość bomby ulatnia się w powietrze. Następuje samozapalenie a chmura ognia momentalnie rozprzestrzenia się, zapalając wszystko, co napotka na drodze.

10. **Mk 20 „Rockeye”**. Bomba „otwiera” się nad celem, na zaprogramowanej wcześniej wysokości (ok. 100 stóp) i wyrzuca w powietrze 250 małych bomb, które spadając na ziemię mogą zmieścić z niej wszystkie nieosłonięte cele.

11. **Mk 20 II „Rockeye”**. Sposób niszczenia podobny jak u poprzedniczki, ta wersja jednak, posiada laserowy system obserwacji celów. Pozwala jej to na dokładniejsze „otwarcie się” a co za tym idzie na większą skuteczność.

12. **Durandal**. Po zwolnieniu bomby nad celem, wypuszczony zostaje spadochron dzięki czemu bomba ustawia się prostopadle do powierzchni ziemi. Dopiero na małej wysokości nad pasem startowym włącza się jej silnik raketowy, który nadaje bombie duże przyśpieszenie. Potęgą wybuchu ni-

szczy część pasa startowego wraz ze wszystkimi samolotami.

13. **ISC B-1 Minelets**. Po opadnięciu na spadochronie, bomba zamienia się w „oczekującą” minę. Daje to efekty głównie na pasach startowych, mogąc np. uniemożliwić start samolotów.

14. **Mk 82-1 „Snackeye”**. Bomba zapatrzona jest w spadochron, który skutecznie spowalnia opadanie bomby. Dzięki temu samolot może zrzucać ją na małych wysokościach, mając więcej czasu na opuszczenie zagrożonej strefy.

15. **Mk 35 IN Cluster**. Zasada działania podobna jak w „Rockeye”. Bomba zawiera 57 małych, zapalających bomb, które na odpowiedniej wysokości rozsieją się po niebie. W efekcie, cel wraz z otoczeniem ginie w ogniu.

16. **Mk 82-0 „Slick”**. Tradycyjna 500 funtówka, zawierająca bardzo efektywny ładunek wybuchowy. Odpalenie jej z pułapu mniejszego niż 2000 stóp nie daje efektu — bomba nie ma dość czasu, by się samoczynnie uzbroić.

17. **Mk 122 „Fireye”**. Zawartość bomby (łatwopalna ciecz) zostaje w przestrzeni ponad celem rozprzestrzeniona. Fala ognia, która opada na zaatakowane obiekty, wciska się wszędzie.

* **AMRAAM (Advanced Medium Range Air to Air Missile)** — ulepszona rakietą średniego zasięgu, typu powietrze-powietrze.

Lukasz Czekański

1	Bazy pow.							Morsk.								
	LS	H	P	S	W	M	B									
M61A1	2	5	5	2	2	5	2	2	3	3	2	2	2	2	5	3
AIM-9M	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
AIM-120A AMRAAM	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Penguin-3 ASM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2
AGM-84A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1
AGM-88A HARM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	2
AGM-65D	5	3	5	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
GBU-12 Paveway	5	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
CBU-72 FAE	5	2	5	5	1	5	1	2	5	5	5	2	5	5	2	3
Mk 20	5	5	5	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
Mk 20 II	5	5	5	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Durandal	5	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ISC B-1 Minelets	5	5	1	5	3	5	3	3	5	5	5	3	3	3	5	5
Mk 82-1	5	5	4	2	2	5	2	5	3	3	5	2	2	2	5	5
Mk 35 IN Cluster	5	4	5	1	2	5	1	1	3	3	1	1	1	1	5	3
Mk 82-0	5	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	5	3
Mk 122	5	3	5	2	2	5	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3

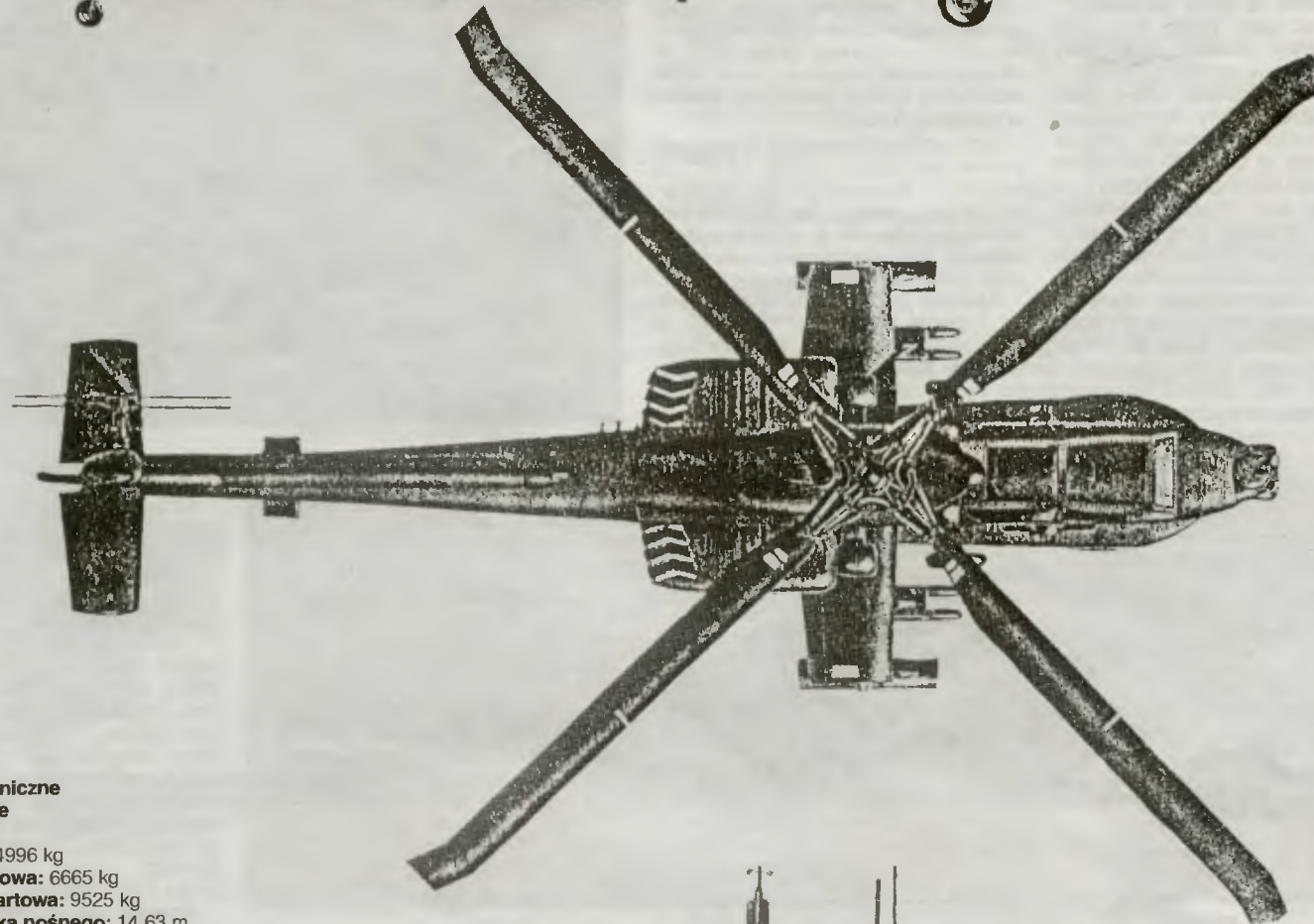
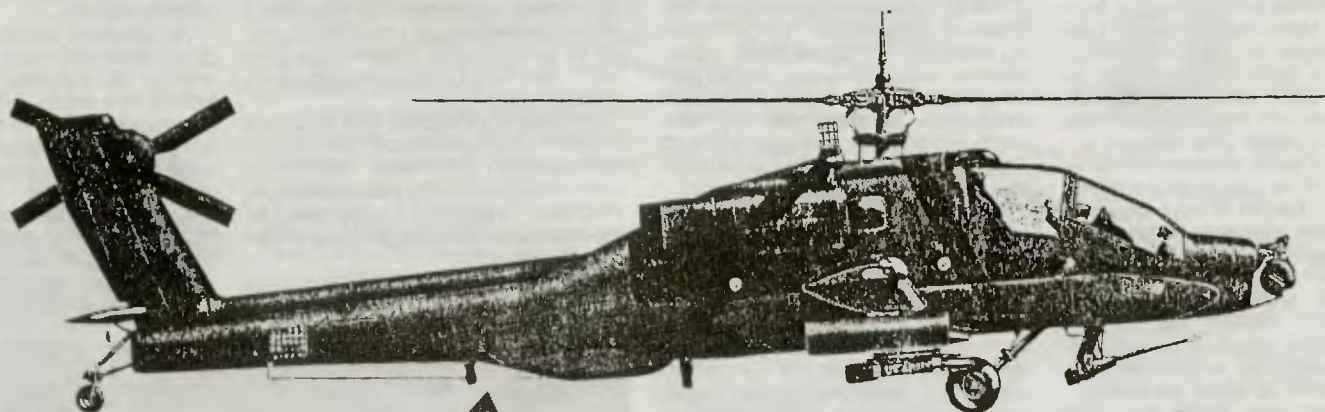
2	Zasięg max.	Prędkość max.	System Naprowadzania	Pułap Ataku
M61A1	6 km	Mach 8	celownik	0 i więcej
AIM-9M	17 km	Mach 3+	podczerwień	500 i więcej
AIM-120A AMRAAM	32 km	Mach 4	radarowy	500 i więcej
Penguin-3 ASM	32 km	Mach 0.8	podczerwień	500 i więcej
AGM-84A	60 km	Mach 0.8	radarowy	500 i więcej
AGM-88A HARM	20 km	Mach 2+	antyradar	500 i więcej
AGM-65D	32 km	Mach 1+	termiczny	500 i więcej ³⁾
GBU-12 Paveway	1+ km	lot ślizgowy ¹⁾	laserowy	500 i zwrot
CBU-72 FAE	1+ km	lot ślizgowy ²⁾	laserowy	500 i zwrot
Mk 20	0 km	spadochron	brak	pow. 500
Mk 20 II	1+ km	lot ślizgowy	laserowy	500 i zwrot
Durandal	0 km	spadochron	brak	pow. 500
ISC B-1 Minelets	0 km	spadochron	brak	pow. 500
Mk 82-1	0 km	spadochron	brak	pow. 500
Mk 35 IN Cluster	0 km	spadochron	brak	pow. 500
Mk 82-0	0 km	opadania	brak	pow. 3000
Mk 122	0 km	opadania	brak	pow. 3000

1) Rakietę po odnalezieniu celu przechodzi do lotu ślizgowego.

2) Na zaprogramowanej wysokości pocisk wypuszcza spadochron, na którym spada aż do osiągnięcia powierzchni ziemi.

3) „Zwrot” oznacza konieczność ucieczki (najlepiej do góry) przed odłamkami i falą uderzeniową powstałą po wybuchu.

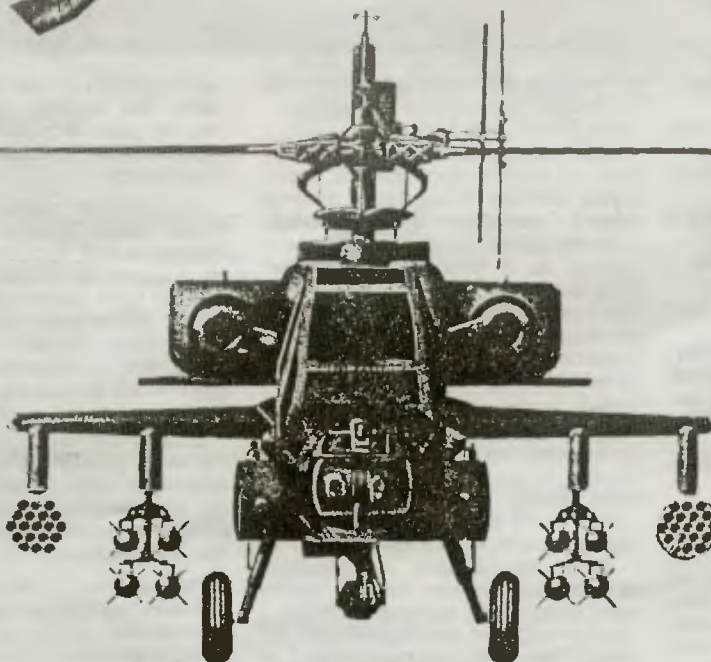
APACHE AH-64



Dane taktyczno-techniczne AH-64A Apache

Masa własna: 4996 kg
 Masa standardowa: 6665 kg
 Maks. masa startowa: 9525 kg
 Średnica wirnika nośnego: 14.63 m
 Średnica śmigła ogonowego: 2.79 m

Długość kadłuba: 14.68 m
 Szerokość przy gondolach: 2.76 m
 Szerokość przy kabynie: 1.21 m
 Szerokość ze skrzydłami: 5.23 m
 Wysokość całkowita: 4.65 m
 Napęd: 2 silniki GE T700-701 o mocy 1265 kW każdy
 Pułap: 6400 m
 Prędkość maks. w locie poziomym: 300 km/h
 w locie w bok i do tyłu: 85 km/h
 wznoszenia: 16.2 m/s
 Zasięg: 680 km
 Zasięg z dodatkowymi zbiornikami: 1804 km



MISJA	SKRZYDŁO	DZIAŁKO	SKRZYDŁO	PRĘDK. PION. [st/min]	MAX. PR. POZ. [węzły]	CZAS LOTU [godz.]
Przeciwpancerna, Bliski Wschód	4 HellFire	320 obrotów	4 HellFire	1450	154	1.83
Misja główna 4000 stóp / 95°F		luf działka				
Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	450	151	2.67
Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	8 HellFire	320 obrotów	8 HellFire	450	147	1.9
Przeciwpancerna, Europa, 2000 st / 70°F	8 HellFire	1200 obrotów	8 HellFire	990	148	2.5
Oslonowa (kawaleria), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	960	153	1.83
Oslonowa (kawaleria), Europa, 2000 st / 70°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	860	150	2.5
	19 rakiet		19 rakiet			
Eskortowa (eskorta powietrzna), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	19 rakiet	1200 obrotów	19 rakiet	860	155	1.83
Eskortowa (eskorta powietrzna), Europa, 2000 st / 70°F	38 rakiet	1200 obrotów	38 rakiet	780	153	2.5

Zalety śmigłowca na polu walki łatwo sobie wyobrazić. Nie wymaga on lotniska, a jedynie kawałka w miarę płaskiego terenu jako lądowiska: krótki jest czas startu i lądowania, co pozwala na szybkie wysadzenie desantu lub zabranie rannych. Śmigłowiec łączy więc w sobie cechy odpowiadające warunkom pola walki — ograniczeniu miejsca i czasu. Jest statkiem powietrznym o dużej manewrowości — wykonuje zwroty praktycznie w miejscu, przez co bardzo efektywnie śledzi i atakuje cele, samemu unikając trafień dzięki swojej „zrywności”.

Helikopter szczególnie skuteczny jest w walce z wolno poruszającym się przeciwnikiem. Dlatego właśnie śmigłowce służą w zasadzie do wspierania działań własnych wojsk i atakowania przeciwnika na lądzie lub morzu.

Śmigłowiec jako nowy typ broni przeszedł swój pierwszy prawdziwy bojowy chrzest w czasie wojny wietnamskiej. Amerykańskie **UH-1 (Bell 204) IROQUOIS** były śmigłowcami wielozadaniowymi i bardzo dobrze sprawdziły się w tamtych warunkach (są zresztą używane do dzisiaj).

Europejski teatr działań wojennych charakteryzują jednak inne parametry. Przede wszystkim przewidywane jest w razie konfliktu masowe użycie broni pancerniej, zwłaszcza przez stronę radziecką. Dlatego dowództwo sił lądowych (a nie lotnictwo) dąży do posiadania skutecznego środka walki ogłosilo w 1972 roku konkurs na projekt nowoczesnego śmigłowca przeciw-

do niszczenia broni pancerniej. **Apache** może również atakować inne cele naziemne, zwalczając siłę żywą. Jest też w stanie podjąć skuteczną walkę ze śmigłowcami przeciwnika. Po wykorzystaniu własnego uzbrojenia może uczestniczyć w walce oświetlając wiązką laserową cel dla rakiet odpalanych z innych śmigłowców lub samolotów. Przygotowanie **AH-64** do ponownego lotu bojowego przez dwuosobową załogę naziemną trwa tylko 15 minut.

Apache wyróżnia się wysoką zdolnością przetrwania na polu walki. Wykorzystanie tworzyw pochtaniających promieniowanie elektromagnetyczne utrudnia wykrycie go za pomocą radaru. Układ obniżający temperaturę spalin niweluje ślad termiczny. Napęd został specjalnie wyciszony. Za pomocą odbiornika radiolokacyjnego załoga zostaje uprzedzona o opromieniowaniu wiązką radarową. Urządzenie zakłócające analizuje te sygnały, ustala kierunek z którego pochodzą i zakłóca wysyłając je stacją.

Inny odbiornik analizuje oświetlenie promieniem lasera. Obroną przeciwko pociskom naprowadzanym podczerwienią jest odpalenie flar (fałszywe cele termiczne). Pociski z radiolokacyjnym układem naprowadzania zostają oszukane przez wyrzucenie wiązek dipoli.

Apache jest odporny na wielokrotne trafienia pociskami 12.7 mm. W przypadku zestrzelenia załoga nie kapułtuje się jak w przypadku samolotu; załoga jest bezpieczna przy prędkości zderzenia z ziemią do 50 km/h

zapewnia dużą swobodę manewru w czasie oświetlenia celu. Kamera termowizyjna **FLIR** o zasięgu 6 km jest elementem systemu **PNVIS (Pilots Night Vision Sensor)** umożliwiającego lot na bardzo małej wysokości w każdych warunkach atmosferycznych a także w nocy.

Apache wyposażony jest w szereg urządzeń nawigacyjnych, precyzyjnie określających położenie śmigłowca, umożliwiających utrzymanie ustalonej prędkości, wysokości i kursu oraz lotu po zaplanowanej trasie według naziemnych radiolatarni.

Wszystkie informacje pilot ogląda na monitorach i okularach celowników



pancernego. Określono następujące podstawowe wymagania:

- zdolność wykonywania zadań przy silnej obronie przeciwlotniczej,
- skuteczność w każdych warunkach atmosferycznych,
- możliwość lotów tuż nad ziemią z dużą prędkością,
- wielowariantowość uzbrojenia i jego odpowiadająca siła,
- szybkość obsługi w warunkach polowych.

Pięć firm, **Sikorsky, Boeing-Vertol, Bell, Hughes** a także **Lockheed**, z których cztery pierwsze były już doświadczone w konstruowaniu śmigłowców, przedstawiło swoje projekty. Wybrano propozycje firm **Bell i Hughesa**. Zbudowano prototypy, których próby wykazały przewagę prototypu **Hughesa**. Przez pięć lat poprawiano i udoskonalano wybraną konstrukcję (w tej fazie spotykało się także nazwę **UH-64 Tomahawk**). W 1981 roku śmigłowiec otrzymał oficjalne oznaczenie **AH-64 Apache**. W 1982 roku zamówiono pierwszych 11 egzemplarzy, następnie corocznie aż do 1988 roku zwiększano zamówienia, w sumie do 675 sztuk. Ostatni dotychczas zamówiony egzemplarz wyprodukowano w 1990 roku. Możliwe jest jednak wznowienie kontraktu o następne 400 sztuk dla wojsk lądowych i 120 dla piechoty morskiej. Opracowywana jest również wersja szturmowo-rozpoznawcza dla **US Navy**.

Będąca dzisiaj na wyposażeniu brygad kawalerii (w **US ARMY** pozostawiono tradycyjne nazewnictwo **Cavalry Brigade**) podstawowa wersja **AH-64A** przeznaczona jest przede wszystkim

— energia absorbowana jest przez podwozie, wylamujące się działko i samą konstrukcję kadłuba.

Konstrukcja nośna wykonana jest w 90% ze stopów aluminiowych, a pokrycie kadłuba stanowią w głównej mierze kompozyty. Kabina załogi, zbiorniki paliwa, gondole silników wykonane są z Kevlaru. Kuloodporne płyty Kevlarowe wzmocnione luminatorem borowym osłaniają kabinę załogi, chroniąc nawet przed pociskami przeciwpancernymi 23 mm. Szyby kabiny są oczywiście pancerne.

Dwa fotele, ustawione są jeden za drugim na różnych wysokościach. Dzięki temu zmniejszono powierzchnię czołową a obydwa członkowie załogi mają dobrą widoczność. Dowódca umieszczony jest z tyłu, ok. 0.5 m wyżej od strzelca — drugiego pilota.

Silniki umieszczone są w gondolach po obu stronach kadłuba. Głównym celem było ostudzenie spalin i niedopuszczenie do nagrzewania się dysz. Cały silnik można wymienić w ciągu 20 minut.

Cztery łopaty wirnika zapewniają odpowiednią siłę nośną już przy niskich obrotach, a więc przy niskim poziomie hałasu. W przypadku zniszczenia jednej z łopat można ustawić ją na zerowy kąt natarcia, co zabezpiecza przed jej urwaniem.

Charakterystyczny nos śmigłowca to urządzenie celownicze firmy **Hartin-Harietta** — zespół czujników optycznych i elektrooptycznych, laserowy dalmierz — oświetlacz oraz aparatura elektroniczna. Zainstalowanie tych urządzeń w obrotowej wieżyczce

nahelmowych. Dzięki takiemu rozwiązaniu, bez względu na punkt patrzenia, w pole widzenia prawego oka wprowadzone są dane o parametrach lotu i celach.

Uzbrojeniem stałym jest działko **M 230** kalibru 30 mm. Jest ono zainstalowane pod kadłubem na przegubie umożliwiający ostrzał w zakresie kąta $\pm 110^\circ$ w płaszczyźnie poziomej i $+11^\circ$, -60° w płaszczyźnie pionowej. Sterowanie działkiem może być sprzężone z celownikiem nahlmowym — lufa podąża za wzrokiem pilota.

Działko jest skuteczne do zwalczania celów powietrznych i lekko opancerzonych celów naziemnych. Amunicja kumulacyjno burząca przebija z odległości trzech kilometrów 25-cio mm płytę stalową.

Podstawowe uzbrojenie przeciwpancerne to pociski raketowe **AGM 114 Hellfire**. Ich zasięg wynosi 8 km i przebijają pancerz do 700 mm. Programowanie układów naprowadzania na cel pozwala na odpalenie sześciu pocisków na różne cele. Po zniszczeniu pierwszego obiektu oświetlacz au-

tomatycznie przesuwa się na następny i zmienia kod wiązki lasera, na którego odbity promień naprowadza się później rakietą.

Na czterech podskrzydłowych węzłach **Apache** może wynieść w powietrze 16 pocisków **Hellfire**. Często jednak dwa węzły wykorzystywane są do mocowania 19-to przewodnicowych wyrzutni rakiet niekierowanych **FFAR**, skutecznych w działaniach szturmowych. Dodatkowo, na podwójnych wyrzutniach na końcach skrzydeł mogą być umieszczone pociski rakietowe **STINGER**. Jest to broń defensywna, samonaprowadzająca się podczerwienią, służy do obrony przed sa-

molotami i śmigłowcami na bliskich dystansach.

W czasie wojny w Zatoce Perskiej użyto 200 **AH-64A**. Czynnikiem wpływającym na awaryjność maszyn okazała się wysoka temperatura, piasek i pył, które przy wysokim stopniu nasycenia elektroniką powodowały częste jej niedomagania. Równie niszczący wpływ miały te czynniki na pracujące łopaty wirnika, zużywając ich krawędzie natarcia. Mimo to, dzięki specjalnym zabiegom i intensywnym naprawom osiągnięto współczynnik gotowości operacyjnej w granicach 80%. Jednak zdolności bojowe zostały ograniczone wskutek skrócenia zasięgu uzbrojenia kierowanego laserem, którego wiązka była pochłaniana przez dym z podpalonych szybów.

Apache nie stał się standardowym śmigłowcem przeciwpancernym **NATO**, gdyż państwa europejskie opracowały i nawet wdrożyły już do produkcji własne projekty, oparte jednak głównie na koncepcji **AH-64**. Okazują się one tańsze i lepsze, lecz o mniejszym udźwigu i uboższym wyposażeniu elektronicznym. Są to włoski **A 129 Mangusta** i jego szturmowa wersja **Tonal** oraz francusko-niemiecki **PAH-2 Tiger**.

Z drugiej strony na Międzynarodowym Salonie Lotniczo-Kosmicznym w Paryżu w 1989 zademonstrowano radziecki **MI-28**, który jest większy i silniejszy od **AH-64**. W tym przypadku również bardzo wyraźny jest wpływ amerykańskiej konstrukcji, która dała początek śmigłowcom tzw. drugiej generacji.

Natomiast od paru lat w USA realizowany jest program opracowania śmigłowca przyszłości **LHX**, który w swej koncepcji niewidzialności byłby odpowiednikiem **F-117**. Jednak opóźnienia w tych pracach powodują, że przed **AH-64** jest jeszcze piękna przyszłość i przewidywane są kolejne jego modernizacje i adaptacje, pozwalające na szersze użycie także w **US Marines** i **US Navy**.

Andreas Kissel



TOMAHAWK

A więc stało się. Mimo Twojego podeszłego wieku, zostałeś przydzielony do bazy, o której trudno powiedzieć cokolwiek dobrego. Jest w niej sympatyczny w razie bombardowania magazyn amunicji, kilku emerytowanych mechaników — rezerwistów i nie ma kantyny. Chlubę tego najdeniejszego za...pia na Ziemi stanowi pokryty już nieco rdzą **Hughes AH-64 Apache**, na którym przyszło Ci latać.

Sam więc widzisz, że jest raczej cienko. Wpadłeś w niezłe *shit*, z którego niałatwo będzie Cię wyciągnąć. Ale dość lamentów. To przystoi jedynie *squaw* warzącym strawę dla prawdziwych mężczyzn. My pokażemy Ci jak przetrwać.

KONFIGURACJA MISJI

Jak na rok 1986 program posiada zaskakujące możliwości doboru warunków lotu. Pomijając możliwość zaangażowania aż czterech helikopterów — **Mission Number 1-4**, rodem z Ace odnajdujemy opcję lotu w dzień — **Day** lub w nocy — **Night**. Poza tym wytrawni piloci uraczą Cię pogodnym — **Clear**, lub zachmurzonym — **Cloudy** niebem, porywczymi zawirowaniami atmosferycznymi znakomicie utrudniającymi lot — **Crosswinds & Turbuience**, a także odpowiednią podstawą chmur, od **50** do **5000** stóp — **Cloud Base**. Jak zwykle też autorzy udostępniłi nam różne poziomy gry, od **Squadron Leader** do **Ace**.

KOKPIT

Kokpit to to, co widzisz przed sobą. W górnej części znajduje się ekran odwzorowujący sytuację „na zewnątrz” maszyny. Jeśli nie zaznajomiłeś się jeszcze z kokpitem, skorzystaj z rysunku.

WYPOSAŻENIE OFENSYWNE

Działko automatyczne 30 mm. Po ustawieniu broni i wciśnięciu Fire na joysticku, działko będzie strzelać ogniem ciągłym, skutecznym na dystansie do 1 mili. Amunicja to 32 magazynki, każdy na kilkusekundową serię. Skuteczne przeciwko obcym helikopterom.

Pociski raketowe 70 mm. 38 rakiet do brych na każdy cel odległy 0.1 — 3 mili. Przed odpaleniem należy wyrównać lot helikoptera i ustawić wroga jednostkę w samym środku celownika video.

AGM-114A „Hellfire”. 8 najskuteczniejszych rakiet kierowanych radarowo. Po przełączeniu celownika, zbliżeniu na co najmniej 3 mile i choć chwilowym uchwytceniu wrogiego stanowiska masz stuprocentową szansę trafienia. Amerykanie nazywają to „Fire & Forget”.

LOT

Apache jest wprawdzie przystosowany do lotów na małych wysokościach, ale nie próbuj tego na razie. Daj raczej pełną parę i unieś się na jakieś 500 stóp. Pochyl dziób do przodu — zaczniesz przyspieszać. Staraj się nie przekroczyć granicy 190 węzłów.

Bacznie obserwuj ukształtowanie powierzchni. W naturalnych kryjówkach czają się czołgi oraz bardzo groźne stanowiska przeciwlotnicze. Jeśli dasz się zaskoczyć, możesz nie wyjść z tego cało. Nie zawsze wystarczy Ci radar — i on czasem zawodzi, a Ty niekoniecznie musisz poprawnie używać tego urządzenia.

Przy zerowej prędkości Apache masz prawo używać klawiszy **Z** i **X**, które szybko i kulturalnie zakręca Tobą wokół własnej osi. Manewr ten znacznie skraca wykręcanie w powietrzu podczas zbliżania się do celu. A gdy znajdziesz się już przy nim, przyjdzie pora na...



KLAWISZE KONTROLNE DO TOMAHAWK

Q/A	— zwiększenie/zmniejszenie ciągu pionowego
W/S	— zwiększenie/zmniejszenie obrotów silnika
Z/X	— obrót lewo/prawo
5/8	— zakręt lewo/prawo
6/7	— dziób góra/dół
M	— mapa
C	— aktywizacja celownika
P	— przełączanie celowników (działko, rakiet 70 mm, AGM-114 A „Hellfire”)
H	— pauza
J	— powrót do gry
N	— informacje o nieprzyjacielu

ATAK

Jako znawca możliwości Apache i zarazem dobry pilot nie miałeś kłopotów ze zlokalizowaniem, odszukaniem i rozpoznaniem celu. Powinieneś więc także znać sposoby ataku. Mnie imponują skutecznością trzy spośród znanych szesnastu.

1. **Fire & Forget.** Tak potrafi każdy głupi. Cały problem polega na utrzymaniu celu przez co najmniej dwie sekundy — w tym czasie komputer zdąży „uchwycić” obiekt i odpalona **MUSI** dojść do celu. Atakować możesz przy dowolnej prędkości, wysokości i ograniczonym kącie (obiekt musi być widoczny na ekranie). Przysłowie mówi jednak: do ośmiu razy sztuka. I co dalej?

2. **Rakiety 70 mm „na płask”.** Po pozbyciu się ośmiu „Diabelskich Ognie” wpadłeś na pomysł kolejnego rajdu na gniazdo nieprzyjacielskich formacji. Ustaw helikopter na 50 stóp, a przed samym celem zwolnij do 30 węzłów. Nawet nie zorientujesz się, gdy wiązka trzech kolejnych rakiet znajdzie się z hukiem w celu.

3. **Rakiety 70 mm „z góry”.** Tym razem coś trudniejszego, ale pozwalającego pozostać Ci na bezpieczniejszym pułapie. Z 500 stóp, przy prędkości do 50 węzłów uda Ci się oddać skuteczne salwy dzięki następującym manewrom: pochyleniu dziobu, utrzymaniu wroga w celowniku i przytomnemu odpaleniu rakiet.

POWRÓT

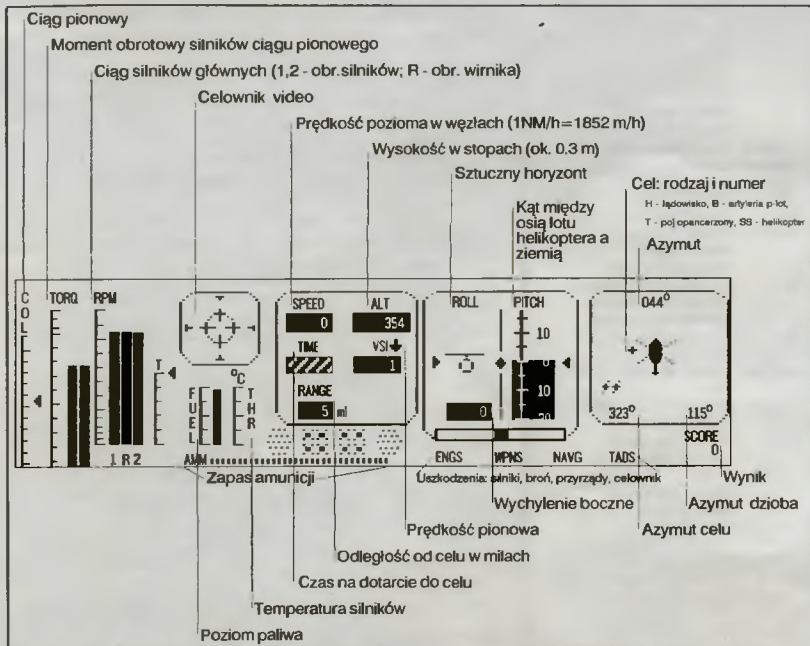
Kończy się paliwo, „diabelskie ognie” palą się razem z kilkoma celami a walka samym działkiem wydaje się nieporozumieniem. Wracasz. Z dotarciem na lądowisko nie masz kłopotów, prędkość redukujesz do zera. Delikatnie zmniejszasz ciąg silników, obniżasz się. Wreszcie dotykasz powierzchni ziemi. Nieważne, że lądowisko jest 50 stóp na lewo. Bez kłopotu dokołujesz do niego i uzupełnisz to, czego Ci mało.

*Łukasz Czekajewski
Piotr Kos*

Firma: Digital Intagrion
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Atari, Amstrad, Commodore



Spectrum



Nasze prośby, by nie rzec żądania:

- podawajcie pełne nazwy gier
- zaznaczajcie w przypadku gier gdzie wynik nie jest naliczany rosnąco, że np. liczy się liczba pozostałych minut lub punktów
- nie piszcie, że przekreśliście licznik tylko podawajcie ostatni widziany wynik
- jeżeli gra toczy się dalej to sami dodawajcie wynik do tego sprzed przekreślu
- nie sumujcie wyników z różnych rozgrywek, których komputer normalnie nie dodaje
- podając wyniki gier już publikowanych zachowujcie te same miana tzn. %, punkty, minuty

Zrobiliśmy w trakcie wakacyjnych wyjazdów parę nalołów kontrolnych na naszych wspaniałych graczy i w kilku przypadkach okazało się, że nie potrafia się oni utrzymać przy życiu nawet kilka minut. Nawet mając nieśmiertelność nie wiedzieli o co chodzi. Na razie ich wyniki wycofaliśmy zachowując anonimowość, następnym razem będzie gorąco. Dlatego jeżeli jeszcze ktoś ma coś na sumieniu to lepiej niech da znać. Numerki które widać oznaczają levele, i symbole komputerów.

Jak widać, zachowujemy układ podziału wyników na dwie grupy. Grupa pierwsza dotyczy gier normalnie punktowanych, a druga gier o nietypowym zapisie wyników. Pewną innowacją jest konkurowanie w głębszych partiach **HS** tzn. że wprawdzie nie publikujemy wyników gorszych od ostatniego najlepszego ale odnotowujemy ich istnienie. Dzięki temu w rocznych podsumowaniach mogą się pojawić nowe wyniki i nazwiska.

Zółw

Ace	4550	c64	Lukasz Kocjan
Ace II	8890	c64	Marek Knap
Action Fighter	39000	sp	Jacek Szlachta
Adv. Pinball Simul.	35855	sp	Jacek Szlachta
Adv. Pinball Simul.	45050	zx	Krzysztof Jakubik
Agent USA	18	godzin	Adrian Chyckol
Agent USA	2	53:39	xI Dariusz Galazka
Aquaplane	5750	sp, (5)	Jacek Szlachta
Arkandil III	72900	32	Marcin Jakiel
Barbarian I	0	przekret	Jaromir Krol
Barbarian II	105211	c64	Glory
Black Haw ???	45496		Wojtek Tkaczynski
Black Lamp	73000	xl	Six Ann
Block Out	7766	c64	Marcin Wojtycka
Blue Max	20050		Gauntlet
Blue Max	18680	xl	Mirosław Szewczyk
Blue Max	21600		Michał Lyczek
Bop'n Rumble	71970	level 11	Jaromir Krol
Boulder Dash V	113000	xl	Krzysztof Kisieliński
Bruce Lee	253800	sp	Dawid Bonk
Bruce Lee	136100		Michał Lyczek
Bruce Lee	640775		TWH
Bubble Bobble	0	Przekret	Sebastian Lipinski
Buck Rogers	117500		Jaromir Ciszowski
Buggy Boy	79690	Offroad	Paweł Parys
Burgel Chase	35100	5 plansza	Sebastian Lipinski
Call Me Psycho	8710		Jakub Ciesielski
Cauldron	14150	c64	Glory
Chase H.Q.	2874983	zx, (3)	Krzysztof Jakubik
Chop Suey	180450	xl	Mariusz Ostapczuk
Chop Suey	310000	xl	Paweł Kurzaj
Chronos	194400	sp	Dawid Bonk
Chronos	185050	zx	M.C. Hofmantronic
Chuckie Egg	310220	xl, (24)	Maciej Walter
Chuckie Egg	309840	level 24	A.D.A.S.
Chuckie Egg	342830	level 26	Tomasz Bak
Chuckie Egg II	141100	c64, (63)	Michał Cajsels
Cobra	74400	c64	Krzysztof Herdzik
Commando I	1088500	c64	Michał Cajsels
Crime Wave	2876581	ibm	Andrzej Bednarczyk
Crystal Castle	126587		Bartłomiej Fys
Crystal Hammer	4955		Michał Nowakowski
Death Race	560000	xl	Mariusz Ostapczuk
Death Race	430000	xl	Paweł Kurzaj
Death Star	11600	sp	Jacek Szlachta
Death Track	70570	ibm	Andrzej Bednarczyk
Defenger	128100		Dariusz Wacnik
Divested Bell	1135000		Przemysław Broniarczyk
Dizzy II	21500		Jakub Ciesielski
Draconus	41400		Kuba Sarbinski
Duck Tales	92600		Michał Nowakowski
Duotris	250795	c64	Misiaczek
Dynasty Wars	78080		Michał Nowakowski
Earth Defence	26420	sp	Jacek Szlachta
Empire Strikes Back	3590		Bartłomiej Fys
Enduro Racer	1811482	level 5	Marin Klerm
Exploding Fist III	1000000	c64,przek.	Misiaczek
Extirpator	45650	xl	Sauron
F-14 Tomcat	42600		Sebastian Lipinski
F-16 Falcon	496		Paweł Parys
F-16 Fighting Falcon	2850	sp, (4)All	Jacek Szlachta
F-29 Retaliator	53290		Paweł Parys
Falcon Patrol	1550	sp, (21)	Marcin Pawłowski
Fast Food	1935	sp, (21)	Jacek Szlachta
Feud	100	%	Sauron
Fist +	230250		Robert Tarnawski
Fruit Frank	7000		Joanna Warsza
Fruit Frank	9250		Janek Krzyzanowski
Fruit Frank	6580		Piotr Warsza
Galactic Chase	10560	8 plansza	Bartłomiej Fys
Game Over II	431710		Tomson S.
Green Beret	205660	cpc	Paweł Stolarczyk
Gyruss	522850		Zizi
Havoc	14320	c64	Power
Hell Hode	259000		Maciej Klobukowski
Hero	573420	xl, (PFO)	Sauron
Home Runner	1250		Piotr Warsza
Hol Shot	95514	zx, (4)	Krzysztof Jakubik
Hyper Sports	90411	zx	Krzysztof Jakubik

Hyperblast	64700		Michał Lyczek
Impact	45740	sp, (4)	Jacek Szlachta
Into the Eagles Nest	135000		Lukasz Klobukowski
Joe Blade II	20300	c64	\$om\$
Jungle Hunt	101800	xl	Artur Woznicki
Jungle Hunt	36370	xl	Przemek Nowicki
Jungle Hunt	21750	c64	Rafal Gibas
Karate	37200		Sebastian Lipinski
Krakout	291890	c64	Adrian Bartosinski
Krakout III	1072030	83 level	Marcin Słupski
Kung-Fu	17600		Sebastian Lipinski
Kung-Fu Master	80300		Sebastian Lipinski
Kwik Snax	8800	sp	Jacek Szlachta
Laser Force	17308	c64	Krzysztof Herdzik
Laser Force	8522	c64	Fysiek
Laser Force	8226	c64	Paweł Herdzik
Lasermania		9 poziom	Przemysław Pietraszczyk
Le Mans	297420		Piotr Lebiest
Licence to Kill	127731		Slaine
Light Force	2498000	c64	Kuba Sruba
Live & Let Die	54830		Lukasz Klobukowski
Living Daylights	22100		Bartłomiej Fys
Mario Boss	170010	xl	Mariusz Gruszczyka
Metro Cross	71950		Tomasz Binkiewicz
Metrocross	64100		Jaromir Ciszowski
Micro Ball	531600	sp	Dawid Bonk
Montezuma's Revenge	47050		Bartłomiej Fys
Monty Free	4435	zx	Krzysztof Jakubik
Moonwalker	59650		Michał Nowakowski
Mouse Trap	5000	xl	Przemek Nowicki
Mouse Trap	5360	xl	Tomek Wozniak
Mr. Robot	512450		Dariusz Wacnik
Mr. Robot	800970	xl	Przemek Nowicki
Mule	8452	\$	Przemysław Pietraszczyk
Munsters, The	258250		Tomson S.
Nadral	187320	xl	A.D.A.S.
Neptune's Daughter	253691		Bartłomiej Fys
Nibbler	4882930	xl, (95)	Przemek Nowicki
Ninja	36976		TWH
Ninja	36000		Michał Lyczek
Ninja Master	498980	c64	Marek Knap
Ninja Rabbit's	1206	level 3	Marcin Marianski
Ninja Scooter Simul.	210350	sp	Dawid Bonk
Ninja Scooter Simul.	352000	zx, (86)	Krzysztof Jakubik
Ninja Warriors, The	21950		Michał Nowakowski
Nitro	73006		Slaine
Nites Follies	3900		Bartłomiej Fys
Outlaw	39340	c64, (4)	Michał Cajsels
P-47	201700		Robert Tarnawski
P-47	115950	c64	Alf
Pacmania	420000		Sebastian Lipinski
Pacmania	184320		Wojciech Stach
Paper Boy	11250	niedziela	Abbas
Paper Boy	22000		Maciej Klobukowski
Pengo	148660	xl	Mariusz Ostapczuk
Pengo	184940		Dariusz Wacnik
Pengo	135070	xl	Paweł Kurzaj
Phanter	37740		Bartek Molenda
Pharoon's Curse	2615		Bartłomiej Fys
Pinball	5185	sp	Jacek Szlachta
Pinball Wizard	234850		Michał Nowakowski
Plotting	24100	sp, (5)	Jacek Szlachta
Pole Position	110650	xl	Paweł Kurzaj
Pole Position II	171370	c64	\$om\$
Pooyan	525850		Bartłomiej Fys
Pooyan	1015000	c64, 28pl.	Dariusz Lagowski
Popcom	11243	4 level	Jan Paszkiewicz
Preliminary Monty	1015800	xl	Szymon Leski
Preliminary Monty	1020000	xl	Krzysztof Kisieliński
Preppie	11950		Bartłomiej Fys
Psycho Pigs	214850		Jaromir Ciszowski
Psycho Pigs	1249828		Pryla
Pulsoid	11371	zx, (72)	Krzysztof Jakubik
Puzznic	110000	zx, (4-1-2)	Jacek Szlachta
Pyamarama	1561		Piotr Warsza
Quasimodo	12520		Przemek Obuchowski
Rampage	300325	c64	Michał Cajsels
Renegade	290000	c64	Michał Cajsels
River Raid	345820	xl	Seal
Robocop II	50075		Michał Nowakowski
Rygar	128600	c64	Adrian Bartosinski
Saboteur	98200	c64	Power
Saboteur II	21320	c64	Glory
Satan's Hollow	323000	xl	Mirosław Szewczyk
Scorpius	254700	c64	Krzysztof Herdzik
Scramble	21770		Jaromir Ciszowski
Screaming Wings	421570	60 plansza	Tomasz Kurzydym
Sigma Seven	86980	zx	Krzysztof Jakubik
Skull Castle	73055	22 level	Jan Paszkiewicz
Slap Flight	100000	c64	Lukasz Kocjan
Snokie	7700		Bartłomiej Fys
Softaire MS-Windows	3618	ibm	Ewa Flodzien
Softaire MS-Windows	4155	ibm	Jego Wysokosc Naczelny
Softaire MS-Windows	3721	ibm	Pegaz Ass
Solomon's Key	138260	c64	Bartek Ostrowski
Space Pilot I	72400	level 3	Jaromir Ciszowski
Star Riders II	133000	xl	Artur Woznicki
Startrek	208400	xl	Maciej Podlesny
Stealth	47500	3 levele	Bartłomiej Fys
Stellar Shuttle	10430		Bartłomiej Fys
Storm Warrior	89300	c64	Michał Cajsels
Stormlord	48350	c64	Alf
Swiv	312080		Marcin Marianski
Tanium	5910	zx	Krzysztof Jakubik
Tarzan	1000000	przekret	Paweł Zakrzewski
Test Drive II	396887	Callifrom	Luk'91
Test Drive III	75540		Andrzej Bednarczyk
Tetris	110332	am	Mefiu
Theatre Europe	96	%	Bartek Molenda
Thrusta	7410	zx, (9)	Jacek Szlachta
Thunder Blade	53290		Paweł Parys
Thundercats	137600	c64	Krzysztof Herdzik
Tigris	1492	xl	Krzysztof Kisieliński
Tom Cat	26690		Maciej Klobukowski
Total Recall	108800		Michał Nowakowski
Train, the	11670	ibm	Andrzej Bednarczyk
Turbo Out Run	3963000		Piotr Jozwiak
Twilight World	0	przekret	Michał Waniak
Twilight World	185800		Rob
Urydium	113525	4 level	Mariusz Gruszczyka
Warsaw Tetris	10147		Bartosz Ratajczyk
West Bank	343950		Robert Tarnawski
Whistler's Brothers	83770	xl	Mariusz Gruszczyka
Who Dares Wins II	90730		TWH
Wings Death	117835		Marcin Marianski
Womper Stomper	53350		Bartłomiej Fys
Wonder Boy	213210	c64	Kuba Sruba
Wonder Boy	259710		Marcin Mazurek
World Karate	490500		Michał Bednarek
Xagon	25091	xl, (21)	Mariusz Gruszczyka
Xenon	40580		Paweł Parys
Xonox	25880		Pryla
Yie Ar Kung-Fu	400800	cpc	Paweł Stolarczyk

Dla fanów komputerowych rozsmakowanych w animacji gratka nie lada — przedstawiamy przebój roku 1990, głośną i wysoko cenioną grę Cadaver

Program posiada trzy wersje językowe: angielską, niemiecką i francuską, ale dzięki bardzo czytelnym ikonom znajomość nawet jednego z tych języków nie będzie niezbędna.

W mroczny, ponury klimat akcji wprowadza już czołówka, przenosząca nas do rozległego, posępnego zamczyska wybudowanego w głębi baśniowej krainy Mismal. Było ono niegdyś domem i bazą wypadową potężnej dynastii Wulfów. Ostatni posiadacz zamku, Lord Corolus i otaczający go rezydenci zostali zamordowani przez obłąkanego nekromana kanclerza Dainosa. Wielu rycerzy daremnie usiłowało przeciwstawić się temu magowi. Pozostały z nich jedynie białe kości odpoczywające pod murami zamczyska.

Czy Dainos ujdzie kary za swoje zbrodnie?

Pytanie to pozostanie retoryczne dopóki nie siądziesz przed komputerem, i nie staniesz się rycerzem **Karadociem** (mało znanym nawet po ostatniej walce z olbrzymem Bedwigiem). Wkraczasz do wymarłych, oświetlonych migotliwymi zniczami komnat zamku gotów stawić czoła Dainosowi.

Panowanie nad ruchami i poczynaniami Karadoca jest łatwe. Składają się na nie: ruchy joysticka i odpowiednie ikony (podnoszenie, wyrzucanie, używanie, walka, picie, jedzenie, czytanie, oglądanie, otwieranie, zamykanie, dawanie i rzucanie czar). Rysunki nie pozostawiają zresztą wątpliwości.

Karadoc może nieść jednocześnie dwadzieścia przedmiotów. Obraz sakwy rycerza wywołujesz **ENTER**-em. Zabieranie wszystkich znalezionych przedmiotów nie ma większego sensu, kto jednak może wiedzieć co się przyda, a co nie?

Po naciśnięciu **F1** zobaczysz mapę przebytych przez Ciebie pomieszczeń. Całą mapę pierwszego poziomu i połowę gotowego rozwiązania prezentujemy obok. W pomieszczeniu **CAVERN** z którego startujesz znajdziesz pamiętnik. Sprawdź w nim swój stan zdrowia, ilość złota, zasoby siły magicznej i procent zdobytych pomieszczeń.

Trudy przedzierania się przez grę łagodni opcja **SAVE** (zapis aktualnego stanu gry) na zewnętrznej dyskietkę (uprzednio sformatowaną) — jak coś złego przytrafi Ci się to zawsze możesz wrócić do momentu ostatniego „sejwowania”.

Ukończenie pierwszego poziomu Cadavera nagradzane jest awansem. Spotkał się z opinią, że istnieją dwa sposoby na dotarcie do zięjącego ogniem smoka. Sprawdzenie tego pozostawiamy czytelnikom.

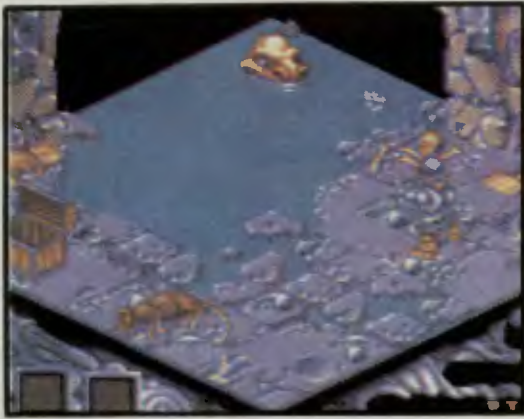
Zyczę Ci powodzenia w walce Karadocu!

PS. Z przykrością zawiadamiamy, że dostępne na rynku kopie pirackie są uszkodzone i uniemożliwiają ukończenie gry. Dlatego też przedstawiamy niepełne rozwiązanie wszystkich zagadek, z pełną wersją mapy aby pozostawić coś niecoś dla szczęśliwych posiadaczy „ORYGINAŁÓW”.

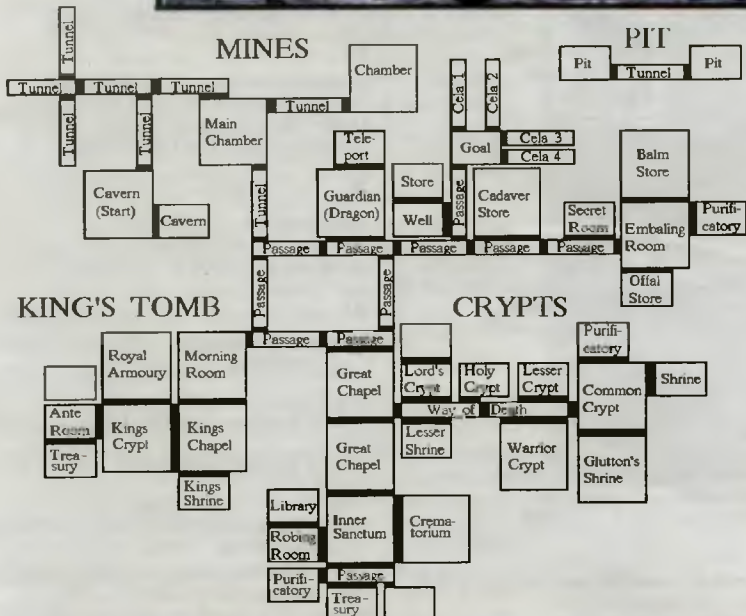
RESET

Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga

Spectrum



Atari ST



Lp.	Nazwa pomieszczenia	Czynność	Przedmiot	Uwagi
1.	Cavern	weź	pamiętnik monetę kiloł	dźwignia koryt.
2.	Tunnel	weź	worek	
3.	Chamber	weź	klucz	
4.	pom. obok Cavern	otwórz przeczytaj pociągnij	bochenek skrzynię pergamin	pozostaw go
5.	Tunnel	rozbij ścianę	dźwignię	
6.	Passage	przeczytaj	pamiętnik	zbadaj szkieł.
7.	naprzeciwko Passage	zabij kamieniami	skoczek	
8.	Cavern	weź	drugi worek	
9.	Well	weź	klucz czaszkę	
10.	Store	weź	all ze skrzyni	
11.	Goal	weź otwórz kluczem	zamek	
12.	cela nr. 2	otwórz kluczem	nakarm więźnia	
13.	cela nr. 4	weź	kurczakiem	
14.	pom. przy Cavern	weź	chlebem	
15.	Tunnel	traf czaszką w podstaw beczkę	ukryty kiejnot kolczatkę	dojście Tunnel
16.	pom. przy Passage	weź przeczytaj naciśnij dwa razy	Charm kiejnot pergamin	nastąpi dźwięk pozostaw go
17.	Cadaver Store	wejdź	przycisk	
18.	Pit	przeczytaj odszukaj	pergamin dwa klucze	pozostaw go zbadaj szczura
19.	Pit II	otwórz weź	skrzynię urnę	
20.	Lords Crypt	wrzuć do sadzawki nie dotykaj	cztery kiejnoty sześć kiejnotów	teleport

Cadaver™

Spis map i opisów

Jeśli ktoś ma sklerozę, to się musi nachodzić (a czasem napisać). Ponieważ sami cierpimy także na tę przypadłość, przygotowaliśmy dla własnych potrzeb PEŁNY spis map i opisów, które ukazały się w: **Bajtek 1/85 — 6/91, Moje Atari 1-5, Top Secret 1-5.** Zainteresowanych odsyłamy do odpowiednich materiałów.

Używane przez nas skróty: **i** — informacja, **z** — zdjęcie, **m** — mapa, **o** — opis. Między „i” a „o” nie ma zasadniczej różnicy, litery „o” używaliśmy dla opisów z mapami.

UWAGA!!! Żadne prośby o przysyłanie archiwaliów nie będą brane pod uwagę. **Z żalem zawiadamiamy, że nasze zapasy Top Secret 1-3 zostały całkowicie wyczerpane.**

5th Gear — i, z — (II)7-8/90
720° — m, o, z — 11/89

A

Ace — i, z — 6/88
Ace of Aces — i, z — 9/89
Agent USA — i — TS 2
Airborne Ranger — i, z — 12/89
Airwolf — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Alien 8 — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Alien (The 8th Passenger of Nostromo) — m, o — 1-2/90
Aliens — m, o, z — 10/87
Aliens — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Alley Cat — i, z — Tylko o Atari I
Altered Beast — i, z — TS 2
Ant Attack — m, o — 4/85
Antics — m, o, z — 3/88
Antirad — m, o — 11/87
Arkanoid — i, z — Tylko o Atari I
Army Moves — i, z — 1/89
Atic-Atac — m, o — 1/85

B

Back to Skool — i, z — 2/87
Baker Street 221-B — i, z — Moje Atari 2
Balance of Power — i, z — Moje Atari 3
Ballblazer — i, z — 8/86
Barbarian — i, z — 2/88
Barbarian — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Barbarian II — i, z — 10/89
Basil — i, z — Moje Atari 3
Batman — i, z — 10/87
Batman — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Batman (A Fete Worse Than Death) — m, o, z — TS 1
Batman the Movie — m, o — TS 5
Battle Chess — i, z — TS 1
Battle Chopper — i, z — Tylko o Commodore
Battle Master — i, z — TS 5
Battle of Britain — i, z — 1/87
Battle Ships — i, z — Tylko o Commodore
Beach Head — i, z — 3/87
Bismarck — i, z — TS 2
Blinky's Scary School — m, o, z — TS 4
Blood — i, z — 3-4/90
Blue Team Bridge — i, z — Tylko o Atari II
BMX Simulator+ — i, z — 11/89
Bobby Bearing — m, o, z — 5/87
Bob'n' Rumble — i, z — 9/89
Bomb Jack — i, z — 5/87
Bombuzal — i, z — TS 2
Boulder Dash — i, z — 3/87
BroadSides — i, z — 8/87, o — Moje Atari 4
Bruce Lee — i, z — TS 1

C

Captain Blood — i, z — 8/89
Card Sharks — i, z — TS 1
Cauldron — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Ceasar the Cat — i, z — 5-6/86
Chessmaster 2000 — i, z — Tylko o Atari I
Chequered Flag — i, z — 12/87
Chimera — i, z — 12/86
— m, o, z — 6/88
ChipWar — m, o — 2/89
Chuckie Egg — i, z — 10/86
Cobra Stallone — i, z — 11/87

Colony — i, z — Moje Atari 4
Combat School — i, z — (II)7-8/90
Colossus Chess 4.0 — i, z — TS 3
Cosmic Wartoad — i, z — 5-6/86
Critical Mass — i, z — 7/87
Crumble's Crisis — i, z — Moje Atari 1
Crusade in Europe — i, z — Moje Atari 1
Cybernoid — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)

D

Dallas Quest — i, z — TS 5
Dambusters — i, z — 1/88
Dan Dare (Pilot of the Future) — m, o, z — 7/87
Dan Dare II — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Defender of the Crown — i, z — TS 2
— m, o — TS 4
Destroyer — i, z — 11/89
Detective — i, z — 8/88
Dizzy — m, o — 2/91
Dizzy II (Treasure Island) — m, o — 5/91
Donald Duck — i, z — 9/88
Draconus — m, o, z — 7/89
Druid — i, z — Moje Atari 4
Dun Darach — m, o — 2/85
Dynamite Dan — m, o — 12/86

E

Eden Blues — m, o, z — 2/87
Eidolon, the — m, o, z — TS 1
Empire — i, z — TS 3
Enigma Force — m, o — 11/86
Equinox — m, o, z — 1/88
Everyone's a Wally — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Exolon — m, o — 3/88

F

F-14 Tomcat — i, z — TS 2
F-18 Hornet — i, z — TS 1
F-19 Stealth Fighter — i, z — TS 5
Fairlight — m, o — 5-6/86
Falcon (Mission Disk Vol. 2) — i, z — TS 5
Fantastic Voyage — m, o, z — 3/87 (bis Naczelnego)
Fast Break — i, z — TS 2
Feud — i, z — Moje Atari 2
— m, o, z — TS 3
Fight Night — i, z — TS 4
Fighter Bomber — i, z — TS 3
Fighter Pilot — i, z — 5-6/86
Fight Night — i, z — 6/91
Flight Deck — i, z — 5/89
Flight Simulator — o, z — 9/86
Flight Simulator II — o, z — Tylko o Commodore
Forgotten Worlds — (III)9-10/90
Frankie Goes to Hollywood — i, z — 1/87
Fred — i, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5

G

Game Over II — m, o, z — 9/89
Gauntlet — i, z — Moje Atari 1
Geoff Capes Strong Man — i, z — 1/89
Ghettoblaster — i, z — 6/89
Ghost'n'Goblins — m, o — 9/87
Ghost Chaser — m, o, z — 7/88
Gladiator — i, z — 10/87
Globrotter — i, z — 11/86
Goonies, the — i, z — 8/87
Grand Prix Circuit — i, z — 11/89
Great Escape — m, o — 9/87
Green Beret — i, z — Tylko o Atari II
Gryzor — i, z — TS 3
Gun Fright — m, o, z — 4/88
Gyron Atrium — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Gyron Necropolis — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

H

Hacker — m, o, z — 12/88
Hat Trick — i, z — TS 3
Hawkquest — i, z — Moje Atari 4
Hobbit — m, o — 2/86
Hostages — i, z — 1-2/90
Hot Rod — i, z — TS 1
Hot Shot — i, z — 6/89
Hyperborea — i, z — TS 3

I

Imperium Galactum — i, z — Moje Atari 3
Impossible Mission — i, z — 9/86
Indiana Jones and the Last Crusade — m, o, z — 11-12/90
— m, o, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5
Infiltrator — i, z — Moje Atari 3
— m, o, z — TS 2
International Karate+ — i, z — (I)5-6/90
Iron Lord — m, o, z — TS 3

J

Jack the Nipper — m, o, z — 4/87
Jet Set Willy — m, o — 3-4/86 (debiut Naczelnego)

Joe Blade — m, o — 6/91
Jumping Jack — i, z — 2/86

K

Karnov — m, o, z — TS 1
Kennedy Approach — i, z — 10/86
Kick Off II — i, z — 11-12/90
Killed Until Dead — (I)5-6/90
Kings of the Beach — i, z — TS 4
King's Quest — m, o, z — 3/89
Kung-Fu Master — i, z — 2/88

L

Last Ninja, the — i, z — Tylko o Commodore
— m, o, z — TS 1
Last Ninja II, the — m, o, z — TS 3,
— m, o, z — TS 4
Last Starfighter, the — i, z — 2/87
Last V8, the — i, z — 12/86
Leaderboard Golf — i, z — TS 2
Loco — i, z — Moje Atari 1
Loom — i, z — TS 5
Lords of Midnight — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

M

Maniac Mansion — m, o, z — TS 5
Match Point — i, z — 8/86
Mean Streets — i, z — TS 5
Mercenary (Escape From Targ) — i, z — Moje Atari 1 — m — Moje Atari 2
Mercenary (The Second City) — m — Moje Atari 4
Mermaid Madness — m, o, z — TS 2
Misja — m, o, z — TS 4
MicroProse Soccer — i, z — TS 3
Miejska Eskapada — patrz Urban Upstart
Mikie — i, z — 3/88
Monty on the Run — m, o, z — 6/89
Mouse Trap — i, z — 2/89
Movie (New York City) — m, o — 10/86
Mózgprocesor — m, o — TS 5
Mugsy's Revenge — i, z — 12/89

N

Nadral — m, o, z — TS 3
Navy Moves — m, o, z — TS 4
Night Shade City — m, o — 12/87
Nodes of Yesod — m, o — 4/87
Nonterraqueous — i, z — 10/86
North & South — i, z — TS 4
— i, z — TS 5
Nosferatu — m, o, z — 10/88

O

Oil Imperium — i, z — 5/91
One Man and His Droid — i, z — 3-4/86
Operation Gunship — m, o — 4/91
Operation Stealth — i, z — TS 3
Operation Wolf — i, z — TS 2

P

P-47 — i, z — 2/91
Panama Joe — m, o, z — 9/86
Panzadrome — m, o — 8/87
Paper Boy — i, z — 8/87
Passing Shot — i, z — (II)7-8/90
Pentagram — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
PHM Pegasus — i, z — 7/89
Ping Pong — i, z — 1/87
Pitfall II — m, o, z — TS 2
Pirates of the Barbary Coast — Tylko o Atari II
Pitstop — i, z — 3/91
Platoon — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Police Quest — m, o, z — 5/89
Police Quest II (The Vengeance) — i, z — TS 5
Pop Eye — m, o, z — 1/88
Populous — i — TS 5
Power at Sea — i, z — TS 1
Psytron — i, z — 9/86
Purple Saturn Day — i, z — TS 4
Puszka Pandory — m, o — 4/89
Pyjamarama — i, z — 11/87
Pyramania — m, o, z — 9/88

R

Rambo III — i — Numer Specjalny (TS 0)
— m, o — TS 5
Rampage — i, z — TS 3
Rebel Star — i, z — 11/88
Rebound — i, z — Moje Atari 2
Renegade — i, z — 9/88
Rescue on Fractalus — i, z — 7/86
Rings of Medusa — i, z — Moje Atari 5
Road Race — i, z — 7/86
Robbo — i, z — (I)5-6/90
RoboCop — m, o — 3-4/90
Rocket Ranger — i, z — 7/89
Rocky Picture Horror Show, the — i, z — 12/88
Roland on the Ropes — i, z — 7/86
Roland's Rat Race — m, o — 8/86
R-Type — m, o — (I)5-6/90
Run For It — m, o, z — TS 1

S

Saboteur II — m, o — 2/88
Sabre Wulf — m, o — 3/85
Sceptre of Bagdad — i, z — (II)7-8/90
Secret Diary of Adrian Mole, the — i, z — 8/88
Serve & Volley — i, z — 2/91
Shadow of the Beast — i — TS 4
Shadow of the Beast II — i, z — TS 5
Show Jumping — i, z — 4/88
Silent Service — i, z — 5/87
Sir Fred — m, o, z — TS 2
Skate Crazy — i, z — 2/89
Skool Daze — i, z — 3-4/86
SkyFox — i, z — 10/88
Solo Flight — i, z — 7/88
Sorcery — m, o — 1/87
Space Ace — i, z — TS 4
Space Lobsters — i, z — Moje Atari 1
Space Quest — i — TS 5
Spiky Harold — m, o, z — 11/88
Splitting Images — i, z — 5/88
Spy vs Spy — i, z — Tylko o Atari II
Spy vs Spy II (The Island Caper) — Tylko o Atari II
Spy vs Spy III (Arctic Antics) — i, z — Moje Atari 2 — i, z — TS 2

Starquake — m, o, z — 5/88
Star Wars — i, z — Tylko o Commodore
Stealth — i, z — 7/88
Steel Thunder — i, z — 8/89
Strike Fleet — i, z — 3-4/90
Strike Force Cobra — i, z — 10/89
Street Fighter — i, z — 4/89
Strip Poker — i, z — TS 3
Submarine Commander — i, d — 2/89
Super Huey — i, z — 5/89

T

Tank Commander — m, o — 3/91
Tapper — i, z — 2/86
Tau Ceti — i, z — 7/87
Team Yankee — i, z — TS 4
Technocop — i, z — TS 1
Terramex — m, o, z — 8/89
Test Drive — i, z — TS 2
Three Musketeers, the — i, z — TS 1
Three Weeks in Paradise — m, o — 7/86
Through the Trap Door — m, o — 1/91
Thunderbirds — m, o — TS 4
— m, o — TS 5
Tigers in the Snow — i, z — 3/87
Tir Na Nog — m, o — 1/86
Total Eclipse — m, o, z — 10/89
— i — TS 2
Tour de France — i, z — 9/86
Tracon (Air Traffic Control Simulator) — i, z — TS 5
Trailblazer — i, z — Moje Atari 4
Train, the — i, z — 4/89
Trains — i, z — Moje Atari 2
Trantor — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Trap Door — i, z — 6/76
Trash Man — i, z — 4/88
Turbo Esprit — i, z — 5/88

U

Underwulde — m, o, z — (II)7-8/90
Universal Hero — m, o — 1/89
Urban Upstart — m, o — 8/88
Uridium — m, o, z — (III)9-10/90

V

Vectron — i, z — TS 3
Vermeer — i, z — TS 3
Virus — i, z — 3/89

W

Wargame Construction Set — i — Tylko o Atari II — i — Moje Atari 3
Warship — i, z — Tylko o Atari I
Way of the Exploding Fist, the — i, z — 2/86
Way of the Exploding Fist III, the — i, z — 11/88
West Bank — i, z — 10/88
Where Time Stood Still — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Who Dares Wins II — i, z — Tylko o Atari I
Win Lose or Draw (Junior) — i, z — TS 3
Winnie „The Pooh” — m, o — 12/89
Winter Games — i, z — 4/87
Winter Olimpiad 1988 — i, z — Moje Atari 3
Wizard's Lair — m, o — 6/87
World Cup'90 — i — (IV)11-12/90
World Karate Championship — i, z — 3/91
World Series Basketball — i, z — 12/88
Wiggler (Romantic Robot) — i, z — 3-4/86

Y

Yabba Dabba Doo — i, z — 6/87
— m — 6/88
Yacht Race — i, z — 6/88

Z

Zorro — i, z — 11/86



Ta wojna nigdy *de facto* nie została wypowiedziana. Historyczna lekcja udzielona całemu światu, do dziś powraca do nas, nie pozwalając zapomnieć wydarzeń przelomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Dlatego właśnie autorzy poświęcili grę pamięci Michaela Johna Patricka Callahana, poległego w akcji 8 listopada 1967 roku w Wietnamie.

Gra **Conflict in Vietnam** jest precyzyjnym, wysoce realistycznym ujęciem strony militarnej wojny w Wietnamie. Obarcza Cię ogromną odpowiedzialnością, umieszczając na pozycji głównodowodzącego sił jednej z walczących stron i każąc **ZA WSZELKĄ CENĘ WYGRAĆ**.

DOSTĘPNE SCENARIUSZE

1. Preludium: **Dien Bien Phu 1954**. Ostatnie dni panowania Francji w Indochinach, zakończone zwycięstwem powstańców pod dowództwem Ho Chi Minha nad armią kolonialną, które po przeszło wieku dominacji Francji na tym terytorium otworzyło sferę wpływów dla Stanów Zjednoczonych. Wietnam został podzielony na komunistyczną część północną i proamerykańską południową.
2. W dolinie: **la Drang 1965**. Pierwsze bezpośrednie starcie pomiędzy armią USA i siłami północnego Wietnamu. Rzucona w dolinę la Drang 1 Dywizja Kawalerii Powietrznej całkowicie rozgromiła partyzantów.
3. Eskalacja: **Khe Sanh 1968**. Seria rozstrzygających w kampanii wietnamskiej bitew, stoczonych podczas oblężenia przez Armię Północnego Wietnamu twierdzy Marines, położonej w górskim mieście Khe Sanh niedaleko linii demarkacyjnej Równoległe z odcięciem bazy oddziały

Viet Congu rozpoczęły ataki na wioski pograniczne, zmierzające do wywołania ludowego powstania na tyłach wroga. Powstanie nie wybuchło, ataki partyzantów zostały odparte a oddziały amerykańskie, po 77 dniach walk przerwały oblężenie, likwidując kociot. Tego samego dnia prezydent Johnson zdecydował o wszczęciu negocjacji z rządem w Hanoi i zrezygnował z ponownego kandydowania w wyborach.

4. Pusty Fishhook: **Kambodża 1970**. Operacja oczyszczania rejonu zwanego Fishhook — wietnamskich baz wojskowych na terenie neutralnej Kambodży. Operacja miała pewne cechy zwycięstwa, mimo iż wiele zagrożonych oddziałów zdołano pośpiesznie ewakuować do dżungli. *Notabene* jej efektem ubocznym był przewrót, interwencja Wietnamu i wieloletnia wojna domowa w Kambodży.

5. Pierwsze porażki: **Quang Tri 1972**. Po ograniczeniu stanu osobowego amerykańskich kontyngentów na Półwyspie Indochińskim komunisti rozpoczęli ofensywę przeciwko Armii południowego Wietnamu, uwieńczoną przełamaniem frontu i zajęciem dużego miasta Quang Tri.

ODDZIAŁY AMERYKAŃSKIE

1. **Airmobile Infantry Battalions** (Kawaleria Powietrzna) — oddziały śmigłowców: szybkie i efektywne. Bezbłędne do zadań lokalizacji i wiązania sił przeciwnika.
2. **Marine Battalions** — piechota morska, elita Armii USA. Niezwykle twarde i skuteczne jednostki, wykorzystywana podobnie jak Kawaleria powietrzna.
3. **Mechanized Infantry Battalions** — piechota zmotoryzowana, niezastąpiona w bezpośrednich atakach na nieprzyjaciela.
4. **Armored Battalions** — wojska pancerne, uzbrojone w szrapnele, bezlitosne dla nieosłoniętej piechoty.
5. **Armored Cavalry Squadrons** — oddziały szybkiego ataku, wyposażone w czołgi i haubice 155 mm. Jednostki najskuteczniej zaadaptowane do walki na tych szerokościach geograficznych. Są w stanie zniszczyć każdego przeciwnika.
6. **Reconnaissance Troops** — śmigłowcowe oddziały rozpoznawcze, niewskazane do użycia w starciu większym od potyczki.
7. **Medium Artillery Battalions** — transportowane śmigłowcami bataliony artylerii 105 mm lub 155 mm o zasięgu ok. 8 mil.
8. **Heavy Artillery Battalions** — ciężkie działa 175mm dalekiego zasięgu, skuteczne do 28 mil. Dobrze ufortyfikowane i co za tym idzie trudne do przemieszczenia.
9. **Aerial Artillery Batteries** — oddziały wsparcia artyleryjskiego, złożone z uzbrojonych w działka i rakiety śmigłowców. Elastyczne, szybkie i skuteczne w nocy.
10. **Tactical Fighter Squadrons** — dywizjon myśliwców bombardujących F-4 Phantom. Praktycznie niewrażliwe na środki posiadane przez przeciwnika choć... zdarzył się przypadek zestrzelenia nisko lecącego myśliwca z kałasznikowa.
11. **Strategic Air Command Wings** — skrzydła strategicznych bombowców B-52. Niesamowita siła niszcząca tych bombowców nie wymaga słowa komentarza. Podczas nalotów dywanowych nad dżunglą mogły niszczyć nawet podziemne tunele Wietnamczyków.

ODDZIAŁY POŁUDNIOWEGO WIETNAMU

1. **ARVN Marine Battalions** — coś na kształt amerykańskiej piechoty morskiej. Absolutna elita.
2. **ARVN Infantry Battalions** — oddziały piechoty, formowane na wzór amerykański. Relatywnie słabsze choć niezłe w obronie.
3. **Civilian Irregular Defence Groups** —

ochotnicza obrona cywilna i jak na cywili wcale nie najgorsza.

4. **ARVN Airborne & Ranger Battalions** — samowystarczalne oddziały, mogące spojrzeć w oczy każdemu przeciwnikowi.

5. **ARVN Armored Cavalry Regiments** — wojska pancerne, najsilniejsze w całej armii południowowietnamskiej.

6. **VNAF Fighter Squadrons** — lotnictwo szturmowe, w przeważającej części przestarzałe.

ODDZIAŁY KOMUNISTÓW

1. **Viet Minh Regiments** — fanatyczne, dobrze wyszkolone oddziały Ludowej Armii Wyzwoleńczej, zaskakująco niebezpieczne.

2. **NVA Infantry Battalions** — nieregularne oddziały wojska Viet Congu i partyzantów, niekiedy rewelacyjnie uzbrojone.

3. **Tank Companies & Regiments** — utworzone dopiero pod koniec wojny siły pancerne, równie groźne jak amerykańskie.

4. **Mortar Companies & Battalions** — małe baterie moździerzy i dział bezdrzutowych o niewielkim zasięgu.

5. **Artillery Battalions** — oddziały artylerii, wyposażone w najnowsze radzieckie działa i wyrzutnie rakiet.

ODDZIAŁY FRANCUSKIE *)

1. **Garrison** — Legia Cudzoziemska i spadochroniarze; najlepsze wojska francuskie, skupione w potężnym forcie Claudine.

2. **Relief Force Battalions** — oddziały nieco mniejsze, lecz nie mniej solidne od obrońców Dien Bien Phu.

3. **Recoilles Rifle Battery** — modne w tym okresie działka bezdrzutowe, łatwe do przemieszczania.

4. **Light Tank Squadrons** — lekkie czołgi najsukuteczniejsze na twardej nawierzchni (np. wala w mieście).

5. **Fighter Squadrons** — dywizjon myśliwców bombardujących.

6. **USAF Bomber Wing** — superfortece B-29; w latach pięćdziesiątych były to najlepsze bombowce świata.

OZNACZENIA BOJOWE I SZYKI

ODDZIAŁÓW

- **Raw** — surowy, niedoświadczony oddział,
 - **Green** — to samo mięso armatnie po przeszkoleniu,
 - **Veteran** — jednostka posiadająca doświadczenie bojowe...
 - **Crack** — ...i do tego specjalistyczne przeszkolenie,
 - **Elite** — artyści rzemiosła wojennego.
- **Mobile** — typowo manewrowy,
 - **Deployed** — szyk ataku na nieprzyjaciela,
 - **Defense** — kiedy przeciwnik naciera,
 - **Entrenched & Fortified** — oddział okopany i umocniony,
 - **Garrison** — ufortyfikowani obrońcy strategicznie ważnego punktu.

ZAKOŃCZENIE

Ta skromna garść najbardziej przydatnych informacji była konieczna by wprowadzić Cię, czytelniku w świat twardej, nieznaną kompromisów dowódców wojskowych. Nie ukrywam, że z początku możesz czuć się w nim trochę obco, lecz to tylko stan przejściowy. Nauczyś się liczyć się ze stratami. Zdobyte doświadczenie z pewnością przyda Ci się w kolejnej kampanii, tym razem nad Zatoką Perską, gdyż producenci obiecują w kolejnej grze strategicznej przybliżyć właśnie tę arenę działań.

* Tylko dla scenariusza preludium.

Master

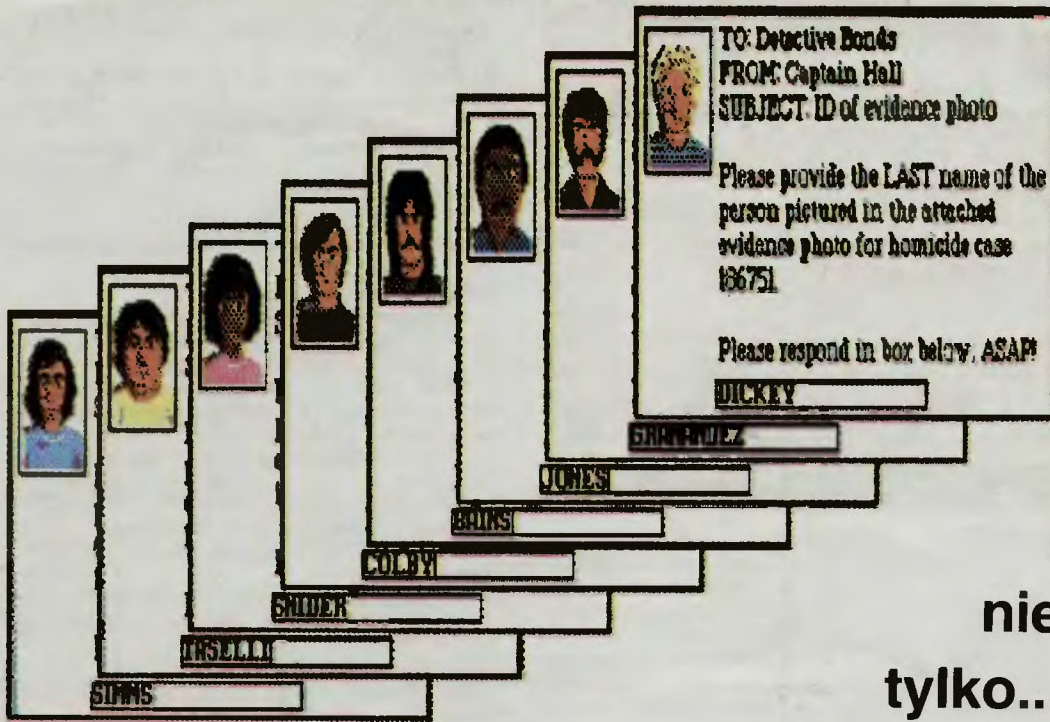
Firma: MicroProse
Rok Produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, IBM PC

Klawisze sterujące do Conflict in Vietnam

- SPACE** — dane jednostki
G — dane osobowe dowódcy jednostki
C — informacje o mieście
A — rozkaz ataku dla jednostki
D — rozkaz obrony
M — rozkaz przemarszu
R — rozkaz przejścia do drugiej linii
H — wskazanie celu
F — pauza
T — topografia terenu
U — jednostki z ikon na symbole i odwrotnie
? — stan gry
B — historia gry
Q — zamiana dowódców miejscami
> — przyspiesza upływ czasu
< — przeciwnie do >
S — zapisy gry na dysku (nazwa bez rozszerzenia)
L — ładowanie z dysku (obowiązkowo te same parametry!)



Dzień	Kod
1	JEB STUART
2	LELOI
3	WHITE WING
4	SILVER BAYONET
5	PEGASUS
6	MUSCATINE
7	LAMSON
8	MAMELUKE THRUST
9	ATTLERBORO
10	NEVADA EAGLE
11	MACON
12	HENDERSON HILL
13	MASHER
14	CEDAR FALLS
15	STARLIGHT
16	JUNCTION CITY



POLICE QUEST II

nie tylko...

Dla ludzi bez wyobraźni oraz niepiśmiennych wszystkie mordki z PQII — bez nich nie rozpocznesz gry. Wprawdzie p. Piotr Lukaszuk z firmy Dynamix (part of the Sierra Family), który odwiedził nas wczoraj nie był najszczęśliwszy, że pomagamy omijać zabezpieczenia przed kopiarami, ale dało się wytłumaczyć. Dostaliśmy za to najnowsze gry Sierra/Dynamix: Red Baron, A-10 Tank Killer, King's Quest V, Stellar 7 i Heart of China.



RECENZJE

Cena: \$ 1.30
Stron: 80
Adres:
IDG Communications
/Peterborough inc.,
80 Elm Street,
Peterborough
NH 03458

PC Games

Czy istnieje komputer, na który nie zrobiono dotychczas żadnej gry? Nawet jeśli tak, to nic nam o tym nie wiadomo. Zdajemy sobie natomiast sprawę, i chyba nie tylko my, że IBM przeszedł reinkarnację. Sześć, siedem lat temu egzystował wyłącznie w zakładach pracy, gdzie nikt nie wyobrażał sobie innego wykorzystania go niż do programów użytkowych. Bo do tego został stworzony.

Przyszedł jednak czas i na niego. Coraz lepsze karty graficzne takie jak VGA, nieporównywalnie lepsze od Amigi możliwości muzyczne po założeniu Sound Blastera zdają się potwierdzać ten trend. IBM już wkrótce, (w niektórych krajach już od kilku lat), będzie katowany przez dzieci w rytmie muzyki Renegade czy Ace II.

Jak jednak twierdzą producenci PC Games, nie jest to cała prawda. IBM z racji na swoje możliwości może obsługiwać znacznie bardziej skomplikowane gry. Dlatego właśnie w każdym numerze pisma widać opisy nowych dzieł Sierry czy Lucasfilm Games. To już nie są gry, to są arcydzieła. Hero Quest nie skończycie bez instrukcji. Chyba, że macie wujka w Sierra On-Line. Kings Quest IV uruchomicie z nielegalnej kopii raz na 10 000 000 000 milionów razy. Najlepiej zacząć próbować już teraz. Grając w Loom zapominacie o Bozym Świecie a Crime Wave wykreuje na zaciśniętych wargach krwiożerczy uśmiech.

Te osiemdziesiąt stron papieru kredowego sprawia przyjemne wrażenie doskonałości. Znajdziecie tam prawie każdy interesujący was tytuł i jeszcze dziesiątki innych. W oczy rzucają się Wam solutiony do gier starszych i reklamówki zachęcające do kupienia nowości. Za włosy chwyci

małpa ze zdjęcia King Konga lub zastrzeli SS-man z fotografii Indiana Jones III. Najpierw zbulwersuje reklama Penthouse'a, by stroną dalej wrazenie to zatarła nowość Elvira, po której naga pani nie wyda się już czymś nieprzyzwoitym.

Sztab grafików dowodzonych przez Rogera Goode'a i jego zastępcę Dianne K. Riston dba o każdą stronę, każdą reklamę, każdy prawie rysunek. Jak oceniają nasi fachowcy od angielskiego, teksty są dowcipne i na wysokim poziomie informacyjnym. Zdjęcia wydają się być na tyle dobre, że chyba nawet polska poligrafia nie byłaby w stanie za bardzo im zaszkodzić. I o to chodzi.

Falcon, Stunt Driver, Thunderstrike, Sim City, Star Trek. Rambo III, Duck Tales, Flight of the Intruder — to zawartość tylko jednej czwartej lutowego numeru PC Games. To dzięki nim wiemy jak zabrać się do Duck Tales, Falcona itd. Miejmy nadzieję, że już za kilka lat IBM stanie się dominantem na naszym rynku. Reinkarnacja jaką przeszedł dowodzi, że nie ma na razie równego sobie konkurenta na Świecie.

Lavender Blue

dokończenie ze str. 24

Zaxxon	65450	Bartłomiej Fys
Zeppelin	6720	Bartłomiej Fys
Zorro	115000	Artur Lesniowski
Zybox II	188100	Bartek Molenda
Zynaps	23290	Maciej Klobukowski

SPORT I TURYSTYKA

California Games	8340 zonglerka	Marcin Marianski
California Games	5.2 surfing	Marcin Marianski
California Games	290 wrotki	Marcin Marianski
California Games	21549 BMX	Marcin Marianski
California Games	430 dysk	Marcin Marianski
Decathlon I	11.29m w dal	Piotr Warszawa
Hyper Olympic	143541 punktów	Paweł Bojarski
Kick Off	6.0 z komputer.	Gauntlet
Kik Start	0.50.82 (1-1-1)	Paweł IVAN'S Iwanik
Kik Start	0:51.80 (5-1-5)	Paweł IVAN'S Iwanik
One on One	102:84 z komp.	Power
Prince of Persia	26:20	Tomek Kowalczyk
Prince of Persia	22:50	T. B. Mank
Road Race	16:54 LA-N.Y.	Mirosław Szewczyk
Road Race	19:23 San-Was.	Jan Moskal
Road Race	20:24 Seat.-Mi.	Mirosław Szewczyk
Road Race	74:33 U.S. Tour	Jan Moskal
Speed Ace	0:41 1 rundka	TWH
Summer Edition	51 luznicstwo	Marcin Marianski
Summer Edition	283 skok/wody	Marcin Marianski
Super Test II	25:38s jakaj	Martin Klemm
Winter Olimpiad III	10:25:84	Borys Musielak

Była to kraina mlekiem i miodem płynąca, położona na słonecznej wyspie okolonej modrymi wodami Morza Koralowego.

Na jej powierzchni rozpościerały się szmaragdowe łąki pełne stad dorodnego bydła i odwieczne knieje, bogate w płowego zwierza. Po kryształowo czystych rzekach płynęły statki o białych żaglach i lodzie rybackie.

Jednakże nad wyspę nadciągnęły od południowych wzgórz ciemne chmury. Przyniosły one gwałtowne wichry, ulewy i gradobicia. Przez trzy dni i dwie noce rozszalały żywioł niszczył przyrodę, stakował ludzkie siedziby. Trzeciego dnia o zmierzchu wszystkie raptownie ucichło. Jednocześnie ze wschodu pojawiła się srebrzysta pochodnią wielka kometa. Na jej widok wszelki zwierzę zasywał się w dzikie ostępy a lud trwożliwie zamykał się w swych domostwach.

Kiedy czwartego dnia nad umęczoną krainą wzeszło zamgione słońce, na traktach wyspy i pod murami jej grodów pojawiły się ciemne moce zła. Nadciągały od wzgórz niekończące się kolumny czarno przyodzianych milczących janczarów dowodzonych przez płomiennookich orków. Za nimi płynęły niskim lotem nad ziemią oddziały dragonii na uskrzydłonych rumakach, sformowane z poczwarnych karłów i kosmatych wilkotaków. Wśród nich przemycali się złociste rydwany czarowników, zaprzężone w skrzydlate chimery.

Były to wojska bogini Meduzy, władczyni podziemi tej planety. Uderzyły one z Impetem na wojska mądrego króla, w krótkim czasie rozbijając je i opanowując większość młast wyspy.

W zniewolonym królestwie nastąpiły okrutne rządy podziemnej władczyni. Uciśkana ludność poczęła burzyć się. W takiej chwili pojawia się na wyapie Ty. Występujesz w roli królewskiego syna, który w prze-

POSITION: 057°W/25°N DATE: 11.01.1432
Rings of Medusa



SOLDIERS: 00.000 SIGHTENER: 00.000
MID. CONTENT: 0.000 MON.: 000.001.000
WARES: 00.000 COACH: 001 SHIPS: 01

braniu wymknął się wszystkim zasadzkom i organizuje na wyspie opór. Cały Twój dobytek to koń i 1000 dukatów, które zdołałeś uratować z królewskiego skarbcza. Twoim zadaniem jest pokonanie w walce Meduzy i wyzwolenie królestwa.

Cel swojej misji możesz osiągnąć jedynie przez wyzwanie Meduzy i pokonanie jej w bezpośrednim starciu. Istnieje tylko jeden sposób, aby zmusić Meduzę do takiej rozprawy. W tym celu należy odebrać pięć magicznych pierścieni ukrytych na terytorium całego królestwa. Pierścienie te należy zanieść do świątyni i umieścić na znajdującym się tam ołtarzu w kształcie pięciopromiennej gwiazdy, kolejno naciskając nimi wierzchołki ramion gwiazdy. Pierścienie, schowane są w różnych miejscach wybranych losowo przez program. Można je znaleźć na terenie wyspy, ukryte wśród ekarów, na przybrzeżnych wysepkach, lub w posiadaniu oddziałów Meduzy. Te ostatnie można zdobyć jedynie w walce.

Sterowanie grą i jej opcje

W dolnej części ekranu znajdują się opcje gry oraz ikony sterowania, które wyrysowaliśmy obok.

Strategia gry

Rozstrzygającym czynnikiem w zmaganiach z Meduzą jest walka wspomagana lutem szczęścia. Aby zgromadzić siły zapewniające zwycięstwo musisz dysponować odpowiednią ilością pieniędzy. W tej grze sposobów na pomnożenie pieniędzy jest wiele, choć niektóre z nich są zwodnicze.

1. **Kredyt bankowy.** Kiedy znajdziesz się w mieście udaj się niezwłocznie do banku. W całej krainie obowiązuje jednolity system bankowy. Pamiętaj, że udziałowcami banku są kupcy, z którymi handlujesz. W banku możesz uzyskać jednorazowo kredyt w wysokości do 3000 dukatów na określonych warunkach (okres spłaty, oprocentowanie). Pożyczkę można spłacać ratami lub jednorazowo. Dotrzymanie terminu spłaty będzie najlepszą poręką na przyszłość. Nie otrzymasz nowego kredytu dopóki nie spłacisz starego.

2. **Handel.** Operacje handlowe przeprowadzasz w miastach w składnicach towarów — STORE. Te same towary mają różne ceny w różnych miastach. Cena zależy od liczebności mieszkańców miasta i od jego położenia. Na różnicach w wartości nie zarobisz wiele. Dobrze jest odnotować w notatniku — EDYTOR — ceny w poszczególnych miastach. Aby przewozić to-

Rings of Medusa

GODZINA ZERO



Atari ST C-64



wary musisz dysponować wozem z zaprzągłem po dwa konie na jeden wóz. Konie i wozy zakupisz w stajni — **STABLE**. Pamiętaj, że wóz ma ładowność do 80 jednostek. Wyboru towaru dokonujesz znacznikiem. W ten sam sposób regulujesz ilość sprzedawanego towaru na odpowiednich oznaczeniach w opcji **STORE**. Jeśli napotkasz w czasie transportu towarów między miastami na oddział wojsk Meduzy i przegrasz z nim bitwę — tracisz wóz, ładunek, konie i wszystkie posiadane pieniądze. Prawdziwie duże pieniądze można zdobyć handlując przy pomocy własnych statków z czterema wyspami. Tylko jedna z nich jest widoczna na ekranie, gdy stoisz na wyspie. Aby dotrzeć do reszty musisz posiadać własny statek.

3. **Rozbój**. Jeśli będziesz napadał napotkane karawany i rabował ich dobytek zostaniesz dotkliwie ukarany. Po trzech napadach banki odmówią Ci kredytu a kupcy przestaną z Tobą handlować. Nie popłaca również obrabowanie banku. Zysk tylko w okolicach 1000 dukatów.

4. **Dochody z kopalni**. Orientacyjne informacje o ich lokalizacji możesz uzyskać w świątyniach — są jednak bardzo niepewne. Tylko zgromadzenie informacji z kilku świątyń pozwoli Ci na zmniejszenie obszaru poszukiwań. Znacznie lepiej posłużyć się przy poszukiwaniach zwiadowcami. Znają oni zaledwie jedną, lecz dokładniejszą współrzędną. Reszta zależy będzie od Twojego szczęścia. Aby otworzyć kopalnię musisz posiadać 30 000 dukatów kapitału i przynajmniej jeden system transportowy — **MACHINE**. Jest on do nabycia w składnicy — **STORE**. Po jego zakupie udaj się na teren wskazany przez zwiadowców. Bądź dokładny przy lokalizacji miejsca i nie ezczędz prób oraz pieniędzy. Jeśli akcja zakończy się niepowodzeniem, wyładuj wozy ziemią i sprzedaj ten urobek. Program nie zauważy oszustwa. W kopalniach możesz natrafić również na kosztowności, pieniądze i pierścienie. Minerale lokuj w magazynach. W razie potrzeby załóż nowe a kosztowności sprzedaj u jubilersa — **JEWELER**. Pierścienie natychmiast odnieś do świątyni. Tam też zawsze możesz sprawdzić ile posiadasz pierścieni, kopalni, okrętów, wozów itd.

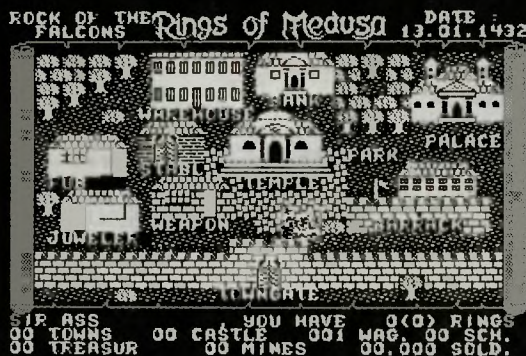
5. **Hazard**. Najczęściej jedynym efektem jest to, że tracisz wszystko. Grasz w tawernie — **PUB** — w grę podobną do oczka. Wysokość stawki określasz tupnięciem myszy na odpowiednim białym polu. Jeśli zdarzy Ci się wygrać, zapiez niezwłocznie stan gry na dysku.

Tworzenie armii

Zdobywanie kapitału w tej grze jest podporządkowane jednemu celowi. Tym celem jest utworzenie silnej armii. Armie są zaczęte, co oznacza, że przelewa-

ją krew w zamian za żółd. Werbunku dokonujesz w parku. Przebywa tam sporo ludzi i stworów chętnych do służby w armii.

Tworząc armię masz do wyboru siedem rodzajów formacji, których dobór i liczebność zależy od Ciebże. Są to: — plechota — **INFANTRY**, kawaleria — **CAVALARY**, artyleria — **ARTILLERY**, zwiad — **SCOUTS**, latająca dragonia posłigowa — **DRAGONRIDERS**, czarownicy — **WIZARDS** i łucznicy — **ARCHERS**. Rekru-



Walka

Armią możesz atakować wojska, miasta, zamki i okręty bogini Meduzy. Ekran walki podzielony jest na część graficzną (góra ekranu) i dwie części opisowe (dół ekranu). Po lewej stronie część graficznej znajduje się Twoja armia, po prawej armia Meduzy. Scl-

SIR, WE ARE UNDER ATTACK FROM THE DEINA HOSTILE ARMY. DO YOU WANNA DISCUSS ? NO

ślejze wiadomości o armii wroga uzyskasz od swoich zwiadowców. Po rozpoznaniu stosunku sił możesz zdecydować się na walkę lub na odwrót. Jednostki walczące wyróżnione są kolorem czerwonym. W przypadku zwycięstwa przejmiesz cały majątek przeciwnika. W razie przegranej tracisz wszystko.

Bitwa morska

Upprzedzam, że pokonanie okrętu przeciwnika jest niezwykle trudne. Na wynik bitwy ma wpływ posiadana przez Ciebie ilość dział. Przy użyciu myszy nabij armatę prochem z bączki, używając stempla — **STUFFER** — ubij proch, ustaw odpowiedni kąt i podpalając lont oddaj strzał. Jeśli nie widać lontu znaczy to, że źle wykonałeś lub opuściłeś jedną z czynności. Zatopienie wszystkich Twoich okrętów kończy grę, gdyż wraz z ostatnim Ty idziesz na dno. W zwycięskiej walce zdobędziesz niemale pieniądze a czasem, i pierścienie.

Zdobywanie pierścieni

- Zdobyte kolejnych pierścieni pozwala na:
- I. Wgiąd w siły wroga bez pomocy zwiadu.
 - II. W opcji **TOWN INFORMATION** porównywanie cen towarów w różnych miastach.
 - III. Zrezygnowanie z usług zwiadu aby zlokalizować wroga armię w terenie.
 - IV. Wzmocnienie sił Twojej armii o 50%.
 - V. Zmusza Meduzą do osobistego podjęcia walki.

RESET

Firma: Starbyte
Rok produkcji: 1989
Komputer: Commodore, Atari, Atari ST, Amiga

Optymalny przydział gatunkowy dla poszczególnych rodzajów jednostek

Gatunek	Rodzaj formacji						
	Infantry	Cavalry	Artillery	Scouts	Dragonriders	Wizards	Archers
Human	+	+	+	+	+	+	+
Elf				+		+	+
Dwarf	+	+			+		
Halfling				+		+	+
Orc	+	+	+		+		
Gnom				+			+
Giant	+		+				
Troll	+	+			+		
Ogre	+	+	+		+		+
Zwark				+		+	+

tów zaciągamy spośród: ludzi — **HUMAN**, elfów — **ELF**, karłów — **DWARF**, centaurów — **HALFING**, orków — **ORC**, gnomów — **GNOME**, oibryzmów — **GIANT**, trollów — **TROLL**, wilkołaków — **OGRE** i koboldów — **ZWARK** (patrz tabela).

W trakcie werbunku należy nieustannie obserwować stosunek kosztu miesięcznego zoldu zaciąganej armii do posiadanej kwoty kapitału. Na ekranie opcji **PARK** widać wysokość miesięcznego zoldu jednego rekruta i całej armii. Dobrze jest dysponować kapitałem zabezpieczającym wypłatę minimum dwumiesięcznego zoldu. Rekrutację załogi Twojego okrętu przeprowadzasz w mieście portowym. Zasady są te same co dla armii, jednak samodzielnie określasz wysokość zoldu.

Sprawność armii

Sprawność tę można powiększyć poprzez zakupy dodatkowego uzbrojenia i przeprowadzanie ćwiczeń. Dodatkową broń tarcze, pancerze itp. zakupisz w zbrojowni — **ARMOURY**. Czynność zakupu przeprowadzasz analogicznie jak w opcji handlu. W zamkach — **CASTLES** — można przeprowadzać ćwiczenia wojsk. Są one odpłatne, lecz mimo to opłacalne.

Garnizony

W opanowanych miastach należy pozostawiać w koszarach część swego wojska. Będą to garnizony broniące miasta przed atakiem nieprzyjaciół. Można ustalić strategiczny plan obrony miasta. W tym celu odwzorujemy na wykresach czasu w opcji koszar moment wejścia do akcji określonej jednostki garnizonu.



ADRESY

— (oto jak nie należy adresować listów do TS, a co się trafia na koperkach): *Do Redakcji Miesięcznego dodatku do „Sztandaru Młodych”, „Bajtek”.* (Nasz jedyny związek ze Sztandarem Młodych to kawałek wspólnej klatki schodowej)

ASS I RESZTA

— *chyba wiecie, że ASS w gwarze amerykańskiej jest uproszczonym ARSE i znaczy „dupa”?* (Oświadczenie — ja niżej podpisany Pegaz Ass oświadczam, że jestem świadom praw i obowiązków ciążących na mojej ywie, cóż... ale mnie jak temu biednemu Jasiowi wszystko się kojarzy... By the way to też skrót od assembler).

CIĘKAWOSTKI

— *cześć wapniacy, wy zaplute karty reakcji (to o nas!!!), czolem naiwniaci (nas od naiwniaków ??? wyzywać)*
 — *cześć wam ludzie światowego businessu (to też o nas!!!)*
 — *pamiętajcie, że magnetofon to też człowiek i żyć chce* (po self-test'cie okazało się, że naczelnemu puściło sprzęgło, a grafik wymaga regulacji głowicy, reszta wciąga taśmę).
 — *przesyłam wam kilka POKENÓW na życia do gier.*
 — *odpiszcie w SOS albo w jakiejś innej rubryce.*
 — *proszę przysłać mi wydruk dobrego programu kopiującego, kosztowności wydruku kopiera opłace.*
 — *mój komputer działa mi na nerwy.*
 — *przepraszam, że mapy nie są zbyt ładne — lecz nie jestem Leonardo Davinci (wystarczyłoby być Leonardem da Vinci).*

**CZASOPISMA KOMPUTEROWE
PO RAZ PIERWSZY W POLSCE!**
 PONAD 20 ŚWIATOWYCH TYTUŁÓW: ZERO, ST GAMES, AMIGA GAMES, ST ACTION, AMIGA ACTION, AMIGA POWER, ST FORMAT, AMIGA FORMAT, PC TODAY, ACE, ST USER itp.
HEGATAR COMPUTING
 HURT.DETAL.PRENUMERATA.WYSYŁKANACALYKRAJ!
 HALA WOLA, UL.CZŁUCHOWSKA 25, 01-360 WARSZAWA
 godz. 16-19 tel. 638-12-09 w godz. 10-13; 20-22
POZNAJ MOŻLIWOŚCI SWOJEGO KOMPUTERA!

— *czy moglibyście zrobić listę najlepszych gier graficznych, muzycznych itp.* (potem będą sły gry kopiujące, demojące i gry edytujące teksty)
 — *pozdrawiam wszystkich narkomanów komputerowych* (tylko nie ópać scalaków)
 — *przepraszam za tak denną papeterię, ale cóż, może się przydać na podpaškę.* D.K.
 — *przesyłam mój głos na listę bo międzymiastowa kosztuje jak cholera!!! hahaha...* (jasna — oczywiście)

FRASZKI

— Superowy pomysł jednego z czytelników — *kącik fraszki komputerowej.* Nigdy nie mogłem znaleźć właściwego określenia na różne dyrdymałki wypisywane przez „niekoniecznie

Św. Pamięci” komunę w stylu: *Aby Polska rosła w siłę a ludzie dostali Żytniej. Teraz wiem — to były fraszki. Uwaga! Należy czytać głosem podniosłym.*

„*Nawet mały Zózio — kajtek, Czyta czasopismo Bajtek.*”

„*Kto dziś kupuje liczydło, Musi mieć na oczach mydło. Bo komputer chociaż drogi, Zmieni w domu nastrój wrogi.*”

„*Atari komputery, Złagodzą himery.*”

„*Spectrum, Amiga, Atari, Przybyły z dalekich kraj. Z nich użytek, uciecha, zabawa. To niebyle jaka sprawa.*”

Jacek Niemczuk

KONFIGURACJE SPRZĘTOWE

— *mam komputer Commodore (sama klawiatura) + magnetofon + telewizor.* (i nic więcej naprawdę tam nie ma — to niemożliwe)

NASZE UCZUCIA

— *kochamy Deathlike Kubę za całokształt twórczości pisanej i nie tylko, oraz tych którzy piszą do nas na pocztówkach i kartkach pocztowych.*

NAZEWNICTWO

— *dostaliśmy nową ksywę TOP CHŁOP* — dzięki! Inne przekrety mimowolne, nie biorące udziału w konkursie: *HIGWAJ PATROL, TEST DRIWE, TIPS i TRACK, RIVER RAJD, FLEMINGS, joystick*

ORTOGRAFOLOGIA

— *napiszcie ktury komputer jest lepszy, Atari czy Commodore?* (w tym przypadku najlepszy jest słownik ortograficzny)
 — *TS 3 jest szludnie wydany* (dzięki za tak specyficzny komplement)
 — *bylbym bardzo wdzięczny i zadysfunkcjonowany gdyby...* (grunt to satysfakcja)
 — *żołunirz (to jakaś nowa formacja wojskowa)*

PROBLEMY KUPIECKIE

— *prubuję opchnąć dziada, tj. 65 XE z TURBO BLIZZARD, ale, cholera, nie ma komu. Tak więc jestem zmuszony ciupać w stare gry.* (A może by tak go odsprzedać dalej na wschód)

PROPOZYCJA

— *nie róbcie rubryki Super Ścisłe Tajne.* Czy naprawdę nie macie o czym pisać? *Proponuję abyście zamiasł tego utworzyli rubrykę Karate.* (O gustach trudno dyskutować, jedni

LISTA

hity

śmieci

dema

użytki

ATARI

1. Lasermania
2. Misja
3. Robbo
4. Zybox
5. Fred
6. Spy vs Spy III
7. Draconus
8. Ninja Commando
9. Warsaw Tetris
10. Road Race

1. Tarzan
2. Jet Set Willy
3. Pitfall II
4. Pitfall I
5. Sea Dragon

1. Music Demo 5
2. The Top #3
3. Big Atari 8-bit

1. Superdos 2.9
2. Syn File +
3. First XLent WordProcessor

COMMODORE

1. Giana Sisters
2. Int. Karate +
3. Iron Lord
4. Test Drive II
5. Last Ninja III
6. Great Escape
7. Fighter Bomber
8. Game Over II
9. Defender of the Crown
10. Tetris

1. Blue Max
2. Pole Position
3. Flying Shark
4. Speed King
5. Turbo Esprit

1. Merry Christmas
2. Batmania
3. The Music VII

1. GeoPaint
2. Voicetracker 4.0
3. Art Studio

SPECTRUM

1. Robocop
2. Rainbow Islands
3. Batman the Movie
4. Savage
5. Hard Drivin'
6. Midnight Resistance
7. Tetris II
8. West Bank
9. Rick Dangerous
10. Turbo Outrun

1. Bionic Commando
2. Full Throttle
3. Bomb Jack II
4. Spy vs Spy
5. Barbarian II

1. KAZ's Sixth
2. Turbo Pascal 4.0
3. Mix Demo 128

1. Sound Tracker
2. Art Studio
3. So-So Copy 4.0

AMIGA

1. Defender of the Crown
2. North & South
3. Secret of Monkey Island
4. Lemmings
5. Zak Mc Kraken
6. Drakhen
7. Centurion
8. Shadow of the Beast II
9. Lost Patrol
10. SpeedBall II

1. Barbarian II
2. Indiana Jones
3. Shadow of the Beast II (!)
4. Fimbo
5. Paperboy

1. Joker Team — Lucky Luke
2. Red Sector Mega Demo
3. H.O.T. Prezydemo II

1. Startrekker 1.2
2. X-Copy Pro
3. Deluxe Paint III

IBM

1. Block Out
2. Prince of Persia
3. Grand Prix Circuit
4. War in Middle Earth
5. Test Drive III
6. PopCorn
7. Secret of Monkey Island
8. Red Baron
9. F-15 Strike Eagle II
10. North & South

1. Indiana Jones II
2. Rambo III
3. Golf

lubią panienki a inni mordobicia. Alleluja)

TRZECIM OKIEM

— Cała ta niesamowita historia przytrafiła się jednemu z naszych czytelników w niedzielę wieczorem 30XII1990 r. Zagrywał sobie jak co wieczór w **ROSENS BRIGADE**, gdy ekran komputera przygasał, pojawił się wielki wykrzyknik. Po chwili wszystko wróciło do normy ale gra była już bardzo „utródniona” (czyt. utrudniona). Nigdy wcześniej „na rzadnej (czyt. żadnej) z gier” to się nie zdarzało. „Zdeenerwowałem się i zacząłem wyzywać komputer od głupków i przezozumiałej kupy złomu”. Tu nastąpiła rzecz niesamowita bowiem „on na to zareagował tak, że jakby lekki podmuch wiatru”. Dalej nasz czcigodny gracz pisze „wylonczyłem (czyt. wyłączyłem) komputer przyciskiem z tyłu i ponownie wlonczyłem (czyt. włączyłem), gra była nadal, dopiero gdy wyjąłem (czyt. wyjąłem) wtyczkę z gniastka (czyt. gniazdka) wylaczyła się”.

Nieprawdopodobność zjawiska była tak wielka, że nie poinformowano nawet rodziców bo „napewno (czyt. na pewno) też by nie uwieżyli (czyt. uwieżyli).

„Proszę uwieźcie mi to jest prawda. Redakcjo proszę powiedzcie (czyt. powiedzcie), co się stało i przślijcie mi odpowiedź lub przyjedźcie (czyt. odpowiedź, przyjedźcie)? Czekam.

P.S. „Nie sprawdzałem błędów bo chciałem wystać to jak naj szybciej (czyt. jak najszybciej).”

BYŁ TO SUPER DWUMIESIĄCA, a tak przy okazji to jak tu nie wierzyć w duchy w epoce komputerów.

TS 4

— jest całkiem nie wykluczone, że nagła fala upałów jaka nawiedziła Polskę w czasie przygotowania TS 4 spowodowała więcej niż lawinę drobnych błędów. Uważamy, że przeliczywalismy wszystkich.

W tym notowaniu obok Amstrada zabrakło również Atari ST. Nowe określenia: zapchajtaśmy, szity. Przypominamy o kuponach do głosowania.

Odpowiadamy na głos ludu: „co wy tam wypisujecie w tej Liście!”.

Wypisujemy to, co przysyłacie. I tyle.

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IMIĘ.....

OFERTA WYMIANY

NAZWISKO.....

MAM GIER

WIEK.....

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU:

ULICA NR.....

KOD

MAM OPISY

MIJSCOWOŚĆ.....

SZUKAM OPISÓW

TYP KOMPUTERA

OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ

TAŚMA, TURBO (jakie)

OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ

DYSK

PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

Lista JAKI KOMPUTER

Przebojów

HTY

1

2

3

ŚMIECI

1

2

DEMOSY

1

2

UŻYTKI

CO TO JEST

1

2

High Score

1

2

3

4

5

OLIMPIADY I WYŚCIGI

1

2

3

4

5

6

7

TOP SECRET

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

Spółdzielnia
"Bajtek"

ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

KUPON

PRENUMERATY

AKTUALNY DO 31.10.1991

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12	po lewej stronie egzempl.
Bajtek	X	60000	120000	
NOE Atari		24000	48000	X
TOP SECRET		27000	54000	X

WPLAĆ

DOKONYWAĆ

NA KONTO

Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wytnij lub zrób kserokopię i przyslij do nas.

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"

ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:

Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"

ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

IMIĘ.....
NAZWISKO.....
WIEK.....
ULICA, NR.....
KOD.....
MIEJSCOWOŚĆ.....

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:

Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

**TU
WKLEIĆ
ODCINEK
PRZEKAZU**
[potwierdzenie dla wpłacającego]

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmierność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niesłarannego wypelnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

imię nazwisko.....
ulica, nr.....
kod miejscowości.....
numer prenumeratora.....

Archiwalia — tak musiało być. Nawet, gdyby nasze początkowe zapasy wynosiły 10.000 sztuk Top Secretów, to pozostałyby z tego tylko puste opakowania. Nie mówiąc o tym, że z każdego numeru mamy jedynie około 500 sztuk nadwyżki. Tak więc TS1 i TS2 dostępne są tylko na czarnym rynku po 10000000000000 zł.

Czy jest (istnieje) gra ... na komputer... — a czy Rafał z drugiego piętra nosi białe slipy? Oszczędzajcie nas, bo jeszcze kilka takich pytań, a pozabijamy samych siebie.

Errata — przyznajemy ze skruchą, że znów zapomnieliśmy lub nie wiedzieliśmy, że są już dostępne na Amstrada:

— Test Drive, Infiltrator, Leaderboard Golf, Predator, Ghostbusters II (**TS 2**)

— Colossus Chess 4.0, Micro-Prose Soccer, Fighter Bomber, Last Ninja II, Feud, Iron Lord (**TS 3**).

Za sprostowanie dziękujemy Grzegorzowi Teresińskiemu z Lublina. Mamy nadzieję, że nas nie zawiedzie i w przyszłości.

Miesięcznik — czy chcielibyście aby Top Secret był miesięcznikiem?

— czy wolelibyście aby Top Secret był grubszy i pozostał dwumiesięcznikiem?

— a może zmienić format pisma na mniejszy (A4) i dużo grubszy? — czy może mniejszy, grubszy i co miesiąc?

Są to bardzo ważne pytania, prosimy was o dokładne przemyślenie odpowiedzi, bowiem chęci to nie wszystko, za pismo niestety trzeba płacić...

Ogłoszenia parafialne — po raz sto pięćdziesiąty drugi przypominamy, że **nie jesteśmy w stanie odpowiadać indywidualnie (korespondencyjnie) na pytania w stylu:** „Ratuj panie redaktorze — jak przejść przekłętą smoka w Last Ninja”. Najlepiej uśpij smoka bombą! Coś z innej parafii: „Jak uruchomić **MONKEY MAGIC?**”. Ukazuje się plansza tytułowa a potem nie wiem co zrobić”. Albo: „Jaki jest szyfr do **CONFLICT IN VIETNAM?**”.

— Odpowiedź jest jedna: należy kupować legalne oprogramowanie z instrukcjami, lub żądać instrukcji od handlarzy, którzy uważają się za software — **DEALERÓW**. Na grę zawsze składa się program na nośniku i instrukcja. Amen!

Sprzedaj — redakcja nie sprzedaje gier. Nie leży to w naszych gestiach — byłoby to zachowanie w stylu chłopaka, który z braku zajęcia handluje cudzą siostrą.

Spytaj kolegę — o tak! Od tego najlepiej zacząć. Dajcie nam złapać trochę tchu, bo wśród tego

morza listów niedługo się zgubimy i wszystko naprawdę zacznie być Top Secret.

Wymiana — redakcja nie wymienia się grami z czytelnikami. Od tego macie kolegów (koleżanki), handlarzy, giełdy itp.

Wypożyczanie — redakcja nie wypożycza gier (patrz wymiana).

Chciałbym się dowiedzieć jak mogę kupić AMIGA ACTION, i nie ma znaczenia czy jest po angielsku.

Anonim z ulicy Awionetki — Warszawa

Z tym nie jest łatwo. W Polsce ciężko kupić zachodnią gazetę, chyba, że jest to Playboy lub Penthouse. Należy próbować w księgarniach technicznych, budkach z prasą lub próbować zaprenumerować u samych wydawców.

Gdzie można kupić komputer TIMEX?

Jarosław Chyła — Gdańsk
To niebywałe ale list ten został wysłany 21-XI-1989 r.

Jestem posiadaczem komputera Atari 65 XL. W TS przeczytałem o grach, które bardzo mnie zainteresowały. Proszę o przesłanie mi następujących gier: BISMARCK, LEADERBOARD GOLF, FAST BREAK.

Łukasz Wa??? — Śrem
To miło, ale prosimy spojrzeć pod hasło „Sprzedaż”.

Jeśli wyślę 10.000 tys. zł na prenumeratę TS 1 i 2, to czy zostanie ona mi przysłana?

Rafał Kruszewski — Płock
Również nam miło, tym razem zapraszamy pod „Archiwalia”.

...Myślę, że Wasza redakcja mogłaby się stać dealerem gier. My musimy dążyć do tego, aby normalny rynek dał szansę każdemu do kupna lub zamiany gry z dopłatą w ten sam

dzień. Takim jak ja pozostaje jedynie pooglądać Waszą gazetę i mieć nadzieję, że za dwa, cztery lata ukaże się dana gra.

Camel — Itowo
Nie możemy handlować produktami, do których nie posiadamy praw. Rozumiemy Twoją sytuację, ale jedyną nadzieją jest siedzieć i czekać, aż gra do Ciebie dotrze, oczywiście drogą nielegalną. W przyszłości — być może — będziemy mogli napisać, gdzie jest do kupienia dana gra.

Myślę, że trochę nietrafnie oceniliście joysticki z firmy TAL, bo SV — 128 ma bardzo dobre przyssawki, lecz nie do wieszania na szybie...

Mateusz Migdał — ???
Może i tak, ale my sprawdzaliśmy je na szybie i daje to możliwość porównania zachowania w tych samych warunkach.

Mam ZX Spectrum +3 128k. Proszę o podanie adresu firmy, która nagrywa programy na ten komputer.

Marcin Wcisło — Kłodzko
Spectrum +3 jest w Polsce prawie nieznanym. Upowszechnił się bowiem ZX ze stacją FDD 3000. Poza tym, w Polsce nikt nie nagrywa nic legalnie, szczególnie na małe komputery.

Mam Commodore 64 z cartridge. Kupiłem grę FIGHTER BOMBER i nie mogę jej wczytać. Pojawia się napis „The Will Of God”, potem napis READY i pulsujący kursor.

Adam Ryczko — Brzeg Dolny
Po angielsku — wola Boska. Tak chciał Bosek. Masz dwa wyjścia: zabić hackera, albo udać się do źródła i żądać wymiany.

Do czego służy klawisz MACRO w komputerze HYUNDAI z klawiaturą XT?

Michał Lewczuk — Ciechanów
Na niektórych klawiaturach XT/AT rzeczywiście jest klawisz MACRO, ale nie widzieliśmy, by bajt-

kowy spec od pecetów (Borek) kiedykolwiek go wciskał...

Pod opisami gier często widnieje napis: IBM PC. Nie wiem skąd czerpicie te dane? Wiele z tych gier bezskutecznie szukam od dawna.

Tomasz Wiśniewski — Gdynia
To są dane łączone, wyciągane z naszych pojemnych głów, od znajomych, z zachodnich pism. Jeśli piszemy, to gra na taki komputer jest z całą pewnością.

1. Co to znaczy, że na LP zabrakło sędziwego Amstrada?

2. Czy w Polsce nie ma już na prawdę tylu gier, by można było z nich coś wybrać?

3. Często piszecie, że jakaś gra jest na Amstrada, jednak nie wiem gdzie jej szukać jeśli nie posiada jej BETA B? Skąd czerpicie takie informacje?

4. Dlaczego piszecie np. FEUD ... komputer ... i nie wymieniacie Amstrada? Ja mam tę grę na Amstrada CPC 464.

5. Jeżeli możecie, a wiem że możecie to proszę podać nieśmiertelność do JET SET WILLY, wraz z dokładnym opisem wczytania nieśmiertelności (jestem w tym drętwy). Brakuje mi kodu do ARMY MOVES II.

Jacek Nawara — Konin
1. Po prostu nie przyszła wystarczająca ilość propozycji.

2. Gier jest dużo, ale czy naprawdę chcesz, abyśmy pisali o nędzy z 1983 roku, albo rozwodzili się nad Jumping Jackiem.

3. Z literatury (Amstrad Action)

4. Zdarzają nam się kwiatki

5. To skończ ARMY MOVES I.

Jak grać w grę 3-DEMON na IBM PC/jr? Mapę labiryntu uzyskuje się po naciśnięciu „szarego klawisza +”, a ten komputer go nie ma. Jak zdobyć i jak wpisać POKE'i na IBM?

Michał Balicki — Kraków
Przeczytaj dokładnie tekst przed odpowiedziami.

Co jest lepsze pod względem grafiki, muzyki i łatwości programowania w Basic: Amiga 500 czy Atari ST 1040? Kiedy wejdzie ochrona oprogramowania i ile będzie kosztować gra naj... i naj...

Hubert — Kęty
Tak się nieszczęśliwie złożyło, że nasza redakcyjna wróżka jest akurat na urlopie.

Do czego służy GAME CARD w IBM PC? Co to oznacza, że joystick jest analogowy?

Paweł Gorączko — Myślenice
GAME CARD, to karta pozwalająca podłączyć joystick. Analogowy to taki, który odczytuje położenie drążka — nie lewo/środek/prawo, tylko od 0 do 99. Pozwala to na płynne poruszanie np. kursorem w programach graficznych.

Bardzo podoba mi się wasze pismo, chociaż sądzę że nie jest jeszcze dopracowane bo za mało jest SOS i adresów innych kolegów oraz reklam.

Pascal — Chojnice
Będzie, będzie.

Czy można przystać do was opisy gier będące tłumaczeniami opisów z pism zachodnich? Paweł WARFOX

Reszkała — Poznań
Tak, byle nie dosłownymi i trochę z własną inwencją.

Jak na Atari kopiować gry z dysku na kasetę?

Bartek Wilk — Rzeszów
To nie do nas, ale do Mojego Atari.

Napisałiscie, że utrzymuje się wysoki poziom skażenia ośmiobitowcami, dlaczego więc większość opisów jest na nie? Jak można gry 1 MB udostępnić na Atari ST 520 KB? Jak można programowo sprawdzić położenie joysticka? Czy PHM PEGASUS jest na ST 0.5 MB? Proponuję stworzenie rubryki podającej same klawisze do gier.

Paweł Parys — Warszawa
Wysoki stopień skażenia oznacza, że ośmiobitowców jest po prostu dużo. Dlatego piszemy dla większości a nie dla mniejszości. Reszta pytań niecenzuralna.

Czy istnieje niemiecka wersja Amigi 500, chodzi o syntezytor mowy?

Maciej KILLER — Michałow
To, czy Amiga zaszargocze czy zaspika, zależy od programu a nie wersji językowej systemu operacyjnego. Może Niemcy mają syntezytor w ichniej mowie, dlaczego Polaków ma to interesować?

Gdzie w Polsce można kupić legalne oprogramowanie? Mam Atari.

Jan Kozuchowski — Ostrów Mazowiecki
Na razie tylko w Karenie, ale już za chwileczkę, już za momencik ulegnie to zmianie.

Czy w cenę joysticków firmy TAL wliczone są koszty przesyłki?

Sebastian Sczyrba — Racibórz
Tak.

KONKURS

Nowy konkurs pt. **KLAWISZOLOGIA** polegać będzie na przysłaniu jak największej ilości, najwyższej jakości (najwyżej punktowane symulatory) zestawów klawiszy z ich opisem. Jak zawsze, do wygrania dwadzieścia joysticków ufundowanych przez niezastąpioną firmę TAL — Warszawa, ul. Mikowa 45. Czekamy na zgłoszenia w formie tabelki i tylko do gier najwyższej jakości.

KUPON

W konkursie na opis gry.

Do wycięcia i wysłania.
Uwaga!

TOP SECRET

Z TECZKI

TAJNIAKA

**Najtańsze
w Polsce!**



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



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



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



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



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



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



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



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



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

**SV 140
Enterprice**

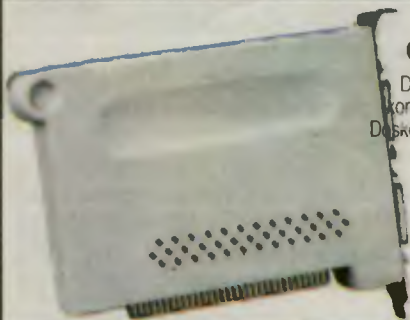
2 Fire
6 Mikrostryków
AutoFire
ACS — Regulator
szybkości AUTO
Drażek lotniczy
„kierownica”
Kabel 4 m



**SV 201
Quickjoy M 5**
Do IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card
lub I/O Card
2 Fire
2 AutoFire
6 Mikrostryków
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)
Dokładnie pracuje
z M5 i M6



**SV 127
Top Star**
2 Fire
6 Mikrostryków
AutoFire
Przezroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing
System
Platinowane 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



Beznogi kapitan

szos z zamurowaną twarzą sześćdziesięciolatka poruszył w myśli nogami. Brak efektu tego działania nasunął mu na myśl stare czasy, kiedy to mógł jeszcze kopnąć miączaka czy obciąć sobie paznokcie.

Dawniej nazywany był królem Stuntsów. Jego manewry na krancu Muru wzbudzały ekstazę wśród tłumu, szła podniecenia u kobiet. Każdy kolejny rajd przynosił mu nie tylko pieniądze, ale również samozadowolenie i popularność. To było jak narkotyk, wciągało. Aby żyć musiał jeździć, lecz kolejny wyścig zwiększał tylko prawdopodobieństwo śmierci.

To co miało się stać przyszło wreszcie. Publiczność zawyla głośniejsze niż zwykle a businessmani zatarli z radością ręce. Widowskowe tragedie zawsze przyciągają tłumy hołoty przez kilka następnych dni. Na wynoszone noszami ciało mało kto zwrócił uwagę. Odtąd losy kapitana toczyły się już tylko na zgrabnym wózku inwalidzkim.

Was proszę o jedno — nie bójcie się. Nie zwykliśmy reklamować gier niebezpiecznych dla życia (wyjątek: Bob'n'Rumble). Stunt Car Racer jest najlepszym i jedynym symulatorem w jeździe samochodem po murze.

Na początku prezentują Ci się dwie opcje: **Single** — jeden gracz, **Multiplayer** — od dwóch do ośmiu. Przechodzisz teraz do menu głównego, czyli do niczego nowego.

— **PRACTICE** — jazdy próbne w jednym z czterech poziomów — **Division 1—4**, gdzie 1 ma najwyższy stopień trudności.

— **START RACING SEASON** — wielomiesięczny wyścig w mistrzostwach świata.

— **SAVE/LOAD** — opcje współpracy z dyskiem lub taśmą.

— **HALL OF FAME** — najlepszy czas poszczególnych torów.

Przed każdym wyścigiem oglądasz swój tor — mur. Zmieniając punkt widzenia zorientujesz się w usytuowaniu wszystkich skoczni, zakrętów i wznórków. Dzięki temu nie zaskoczy Cię nagły skręt czy wzniesienie. Operując odpowiednio joystickiem „wyczujesz” jakie manewry należy wykonać na zakrętach o danych kątach.

Precyzja poruszania się po torze zależy tylko od dwóch rzeczy: prędkości i ustawienia. Aby zwyciężyć musisz jechać z prędkością co najmniej 170 mil/h, gdyż inaczej dopelzniesz na metę na szarym końcu. Podobnie mogą skończyć się nieprzemysłane manewry na zakrętach — opuszczenie powierzchni muru kończy się znacznym zniszczeniem pojazdu, zmniejszeniem jego prędkości maks. oraz stratą czasową w stosunku do innych rajdowców.

Deska rozdzielcza nie spełnia wymaganych od niej funkcji, jest zbyt uproszczona i niewygodna w odczytywaniu informacji. Do dyspozycji mamy tylko dane o prędkości pojazdu, liczbie przejechanych okrążeń, upływie czasu od startu, stracie lub przewadze nad przeciwnikiem oraz wydajności dopalaczy. Chciałoby się mieć jeszcze na przykład czas najbliższego okrążenia albo odległość od najbliższej przeszkody. No, ale może kiedyś. Kto wie?

Blood Reksiu
Tow. Lenin

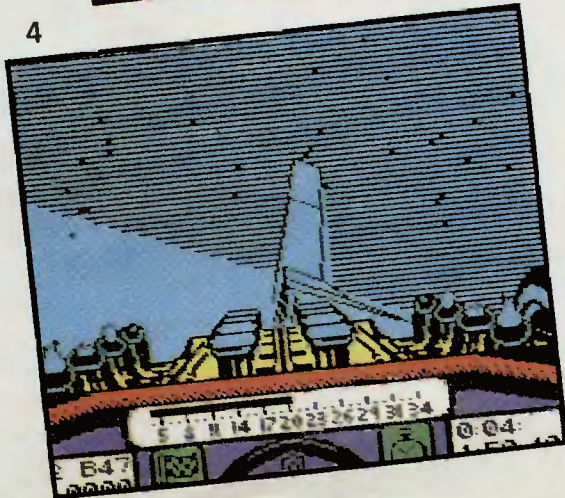
STUNT CAR RACER



1



2



4



3

1

Start! Jeszcze na łańcuchach, ale już można je odłączyć. Trochę się potłuczysz — to nic, na starcie będziesz miał sekundę przewagi. Nie zapomnij rozgrzać silników przed startem.

2

Aby nie wpaść w „rów” za skoczną, musisz mieć prędkość w granicach 200 mil/h. Nie przejmuj się tą szaleńczą liczbą — nikt od Ciebie nie wymaga, żebyś jeździł tak w rzeczywistości. Tu 50—80 mil to są jeszcze niewielkie prędkości.

3

Tym razem pułdo. Na kamieniach można przyjemnie posiedzieć, ale nie wtedy gdy rozgrzany silnik grozi wybuchem. Sprawność samochodu zmniejszyła się o 20%.

4

Po wyjściu z ostrego zakrętu lub lądowaniu po ostrym skoku, możesz znaleźć się na samym skraju muru. Nie trać zimnej krwi. Jesteś na skraju śmierci, ale jeden dobry ruch kierownicą może Cię uratować. Zredukuj dwukrotnie prędkość.

ALEŚMY POGRALI

Piszemy dużo i mało pochlebnie na temat ogólnej sytuacji w dziedzinie rozrywki w naszej części świata. Tymczasem coś się dzieje. Co prawda nie wiadomo jeszcze dokładnie co, ale dzieje się i to dużo. Na zaproszenie firmy **Centro-Tel** do Pałacu Kultury i Nauki przybyło z całego świata kilkadziesiąt firm, zajmujących się wszystkim, co związane z rozrywką.

Oprócz automatów typu Coin-Up, flipperów i innych ściśle komputerowych zabawek mieliśmy okazję oglądać całą gamę maszyn typowo mięśniowych, półmięśniowych oraz całkowite wyposażenia kasyn gry. Ogólnie rzecz biorąc, wystawa przeznaczona była dla krajowych odbiorców hurtowych, którzy staliby się pośrednikami-dostawcami w handlu z różnorodnymi salonami gier. Pojedynczy amatorzy rozrywki nie mieli więc z wizyty tutaj żadnych długofalowych korzyści oprócz zorientowania się co jest modne i co będą mogli niedługo spotkać niemal codziennie. Jedynym wyjątkiem była domowa maszyna do gier — Nintendo Entertainment System, o którym pisaliśmy już w TS nieraz.

Na wystawie można było zagrać we wszystko. Automaty ze słotem na monety miały zainstalowany drukik, który „nabijał” nieskończone liczby tzw. kredytów. Nie było żadnych ograniczeń co do czasu i zapalczowości grania. My, pojawiwszy się pierwszego dnia na wystawie przez sześć godzin zapomnieliśmy o bozym świecie i dopiero po dotknięciu **WSZYSTKIEGO** mogliśmy zająć się pracą.

Rozmawialiśmy ze wszystkimi firmami, których oferty miały cokolwiek wspólnego z komputerami i grami komputerowymi. Z oczywistych względów prawie pominęlibyśmy stoły do Black Jacka i ruletki, wystawione przez Casino Orbis, gdyby nie miłe panienki, obsługujące te narzędzia rozpusty. Jednym z większych potentatów była firma **SEGA**, która przywiozła m.in. wspaniały prawdziwy symulator Afterburner, potrójnego Michaela Jacksona i oczywiście NES. W Afterburnerze spędziliśmy ponad godzinę, wytrzeszwszy się za wszystkie czasy i podziwiając naturalną oryginalność tej gry. Wiemy już, dlaczego wersja komputerowa nie spotkała się w Polsce z entuzjazmem — po prostu brak było tego pierwowzoru.

Włoska firma **Vegas**, zajmująca się szeroko handlem komputerami, na wystawie prezentowała głównie kolorowe kineskopy do automatów, o przekątnej od kilku do kilkadziesiąciu cali. Wiele innych firm oferowało części zamienne, moduły programowe, obudowy itp. do automatów Coin-Op. Natomiast brytyjski koncern **Lordsvale Leisure Ltd.** prezentował całą gamę maszyn do zabawy, również **Kick Off** w wersji siedzącej dla dwóch graczy.

Ze sprzętu innego typu wyróżnić można dwie grupy — maszyn czysto tradycyjnych i maszyn elektroniczno-tradycyjnych. Te pierwsze to np. bilard stołowy (POOL), łódeczka połykająca monety i udająca, że wypływa więcej niż się wrzuca, kręgle, kulki do toczenia po drewnianym stole itp.

Najbardziej zadziwiły nas maszyny elektroniczno-tradycyjne. W pewnych przypadkach byliśmy pełni szacunku i podziwu dla wysublimowanej myśli ludzkiej. Czy pamiętacie najstarszą grę telewizyjną — pseudo tenis? Wyobraźcie sobie teraz stół z dziurkami tworzącymi poduszkę powietrzną, po którym ślizga się krążek oraz dwóch maniaków z odbijaczami w rękach, którymi suwają po powierzchni stołu odbijając krążek. Ponad stołem wznosi się tablica świetlna wyświetlająca wyniki rozgrywek.

Inna ekstrawagancja — „piłkarzyki” z firmy **Bally Wulff**, pod przezroczystą kopułą, poruszane konwencjonalnie, lecz również z tablicą wyników, odliczaniem czasu itp. za pośrednictwem wyświetlaczy segmentowych. Albo dwa kosze jak do koszykówki i dwaj panowie rzucający do nich na wyścigi różnokolorowe piłki.

Wszystko przy akompaniamencie przeraźliwej muzyki cyrkowej. Poza tym — sfinks odczytujący coś-tam z dłoni, łapacz jajec dla dzieci, „jednoręcy bandyci” w wersji mechanicznej i elektronicznej, poker, ruletka i Black Jack w wersji elektronicznej (tzw. PC Bord), automat do rzucania lotek z bajerami, świecidełkami i automatycznym zliczaniem dla czterech graczy, szafy z bąbelkami grające compact dyski i caaaaaa kupa dzieciaków okupująca to wszystko, kradnąca żetony, śmiejąca i hałasująca. Ale to oni przecież będą głównymi klientami w tym rodzajem się w Polsce świecie masowej rozrywki.

Jakie refleksje? Przede wszystkim zaduma, że nawet w zabijaniu ewentualnego wolnego czasu wciąż jesteśmy nieco w tyle. Również zadowolenie, że wreszcie coś dzieje się w tym kierunku, szkoda że tylko w płaszczyźnie hardware'u, ale to chyba jasne. Poza tym дума, że posiadamy nasze wesołe miasteczka, baśnie Andersena, pręt i fajerkę, i że też umiemy bawić się na swój sposób.

Marcin Przasnyski

Wystawa odbywała się w dn. 4—7 kwietnia 1991 w PKiN, zorganizowana przez firmę „Centro-Tel”, Warszawa ul. Tamka 38.

