

GRUDZIEŃ'91 / STYCZEŃ'92 (1/92)

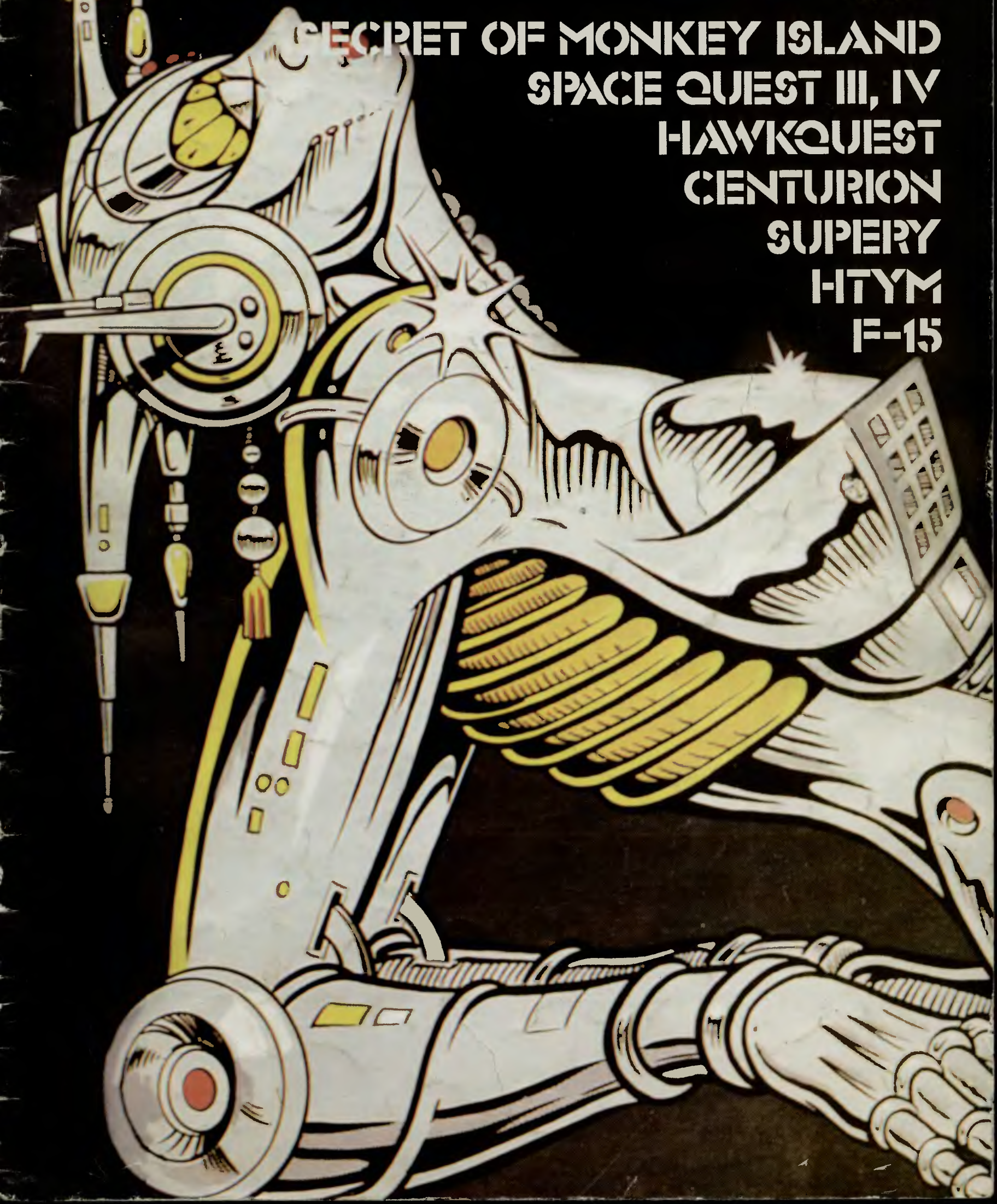
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

CENA 9000

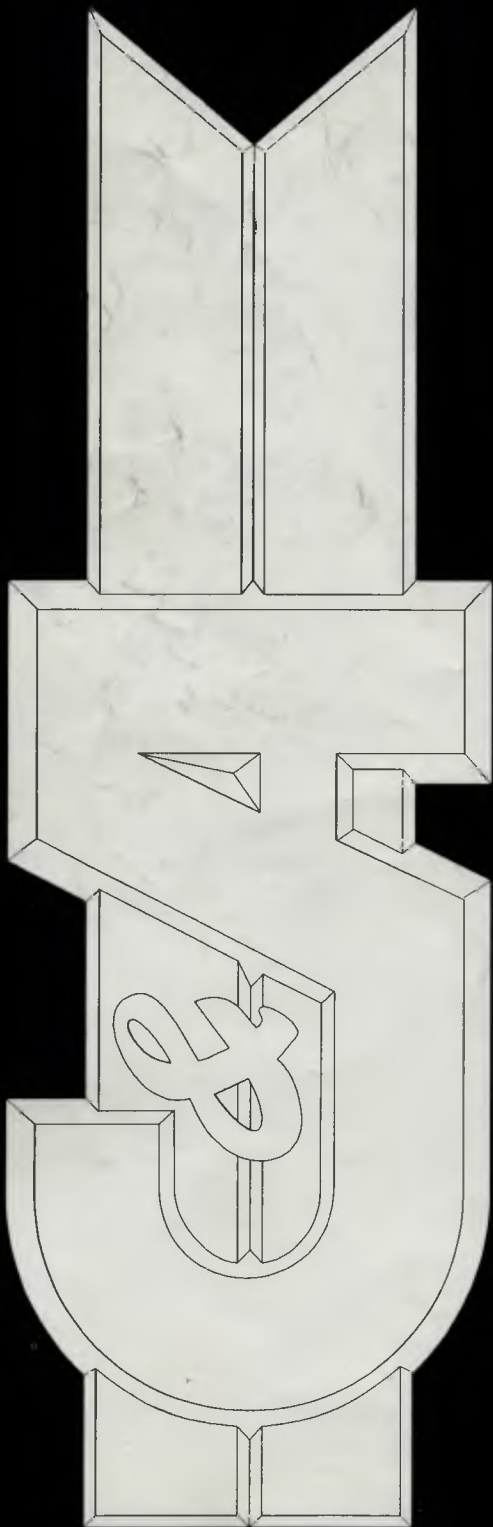
# TOP SECRET 8

INDEKS 379859

SECRET OF MONKEY ISLAND  
SPACE QUEST III, IV  
HAWKQUEST  
CENTURION  
SUPERY  
HTYM  
F-15



**Nowe wydawnictwo „Bajtki” —  
magazyn specjalnie dla użyt-  
kowników Commodore 64, 16,  
116, +4 oraz Amigi!  
Pierwszy numer już w kioskach!  
Nie przegap tego znaku!**



## *Warto to przeczytać!*

Mam wrażenie, że krótki artykuł w tym miejscu otwierający każdy numer TS nie cieszy się zwykle zainteresowaniem i czytanie go kończy się na tytule. I w sumie dobrze, bo są to jakieś smuty od kierownictwa redakcji, a nie opis gry czy tipsy.

Tym razem chciałbym osobiście wypowiedzieć się o przyszłości pisma na tle jego działalności dotychczasowej. Zarysowało się kilka tematów, które chcę poruszyć i wyjaśnić kilka wątpliwości.

Przede wszystkim: sprawa małego Atari. Ankieta ogłoszona w TS 1 wykazała, że posiadacze małych Atari stanowią ponad 40% czytelników pisma. Staraliśmy się cały czas, by opisy gier na Atari stanowiły widoczną część w naszym piśmie. I jak zwykle pojawiło się wiele odmiennych zdań. Amigowcy i pecetowcy połączyli się, żądając jak najwięcej gier na szesnastobitowce. Użytkownicy Atari ST byli przeciw wszystkiemu, Spectrumowcy i Commodorowcy narzekali, że coraz mniej piszemy o grach na ich komputery.

Faktem jest, że ostatnio coraz mniej zajmowaliśmy się Atari. Powodem nie było to, że wolimy inne komputery, albo jesteśmy pod naciskiem np. Amigowców. Po prostu — nie mieliśmy ani nowych gier na Atari, ani opisów. Nie ma też źródeł, dystrybutorów, zaś firmy jak np. Avalon nie odpowiedziały na nasze propozycje współpracy.

Teraz sytuacja zmieniła się nieco. Mamy trochę nowości, opisy i chcemy, by Atarowcy nie zawiedli się na

nas. Gdy czytamy rzeczowe listy wyciągające ile i gdzie było czego oraz przypominające obietnice kształtowania pisma na podstawie wyników ankiety, przyznaję im rację. Tak więc następny numer, tzn. TS 9 będzie zawierał już znaczną liczbę opisów Atarowskich i ta tendencja powinna się utrzymywać, oczywiście bez szkody dla graczy używających innych komputerów.

Druga rzecz: sprawa opóźnień. Top Secret jest dwumiesięcznikiem i staramy się zachować ten cykl i w numeracji. „Położył” nas odstęp prawie trzech miesięcy między TS 3 a TS 4, lecz nie zmieniliśmy oznaczeń miesięcznych. Obecny numer TS jest oznaczony „grudzień/styczeń'92” i powinien ukazać się w Warszawie w połowie stycznia. Tak więc w tej chwili opóźnienie jest nadrobione.

Do tego należy dodać naturalny odstęp w dotarciu pisma w głąb kraju. Jedyne, co możemy poradzić, to sugestia NALEGANIA, by kioskarze w Waszej miejscowości zamawiali Top Secret w Kolportażu. Te zamówienia na pewno będą zrealizowane. Poza tym czasem warto przejść parę ulic, bo w kiosku w innej dzielnicy TS może jeszcze być.

Teraz: niespodzianka. Od następnego numeru Top Secret będzie ukazywał się w nowej szacie — na lepszym papierze i w odrobinę poręczniejszej (mniejszej) formie. Cena nie wzrośnie i nie wzrośnie na razie objętość. Przygotowujemy się też do wydawania TS jako miesięcznika. Zmiana papieru i formatu jest pierwszym krokiem. Nie przeoczcie więc następnego numeru!

*Marcin Przasnyski*



**Top Secret to nie tylko pismo na dziś. To również pismo na jutro. Prędzej czy później będziesz musiał zmienić komputer i to, co dziś wydaje Ci się nieprzydatne, jutro może okazać się bezcenne.**

# WZD

ELEKTRONICY, ELEKTRYCY  
i ARTYŚCI ..... 4  
— EOA w Polsce!  
HAWK QUEST ..... 5  
— tajna misja  
ROZWIĄZANIE CONCOURSU ..... 5  
— nie postaraliście się  
THE NIEŚMIERTELNIES ..... 5  
SPROSTOWANIE DO PIRATES ..... 5  
— errare Łukaszum est  
SHERMAN M-4 ..... 6  
— Kisieljada a czołgi jadą  
POWERMONGER ..... 8  
— kontynuacja Popu-  
lous-a  
F-15 STRIKE EAGLE ..... 9  
— nareszcie!!  
ROCKET RANGER ..... 10  
— bajka dla dorosłych  
MYTH ..... 12  
— i zapomniane mity  
TIPS & TRICKS ..... 14  
— psucia gier ciągną dal-  
szy  
REBEL ..... 16  
— dywersja!  
COMBAT LYNX ..... 17  
— stare ale... kiepskie  
CENTURION ..... 18  
— jak czuł się Juliusz  
Cezar?  
METAL MUTANT ..... 20  
— metalowy mutant/zmu-  
towany metal  
ATOMIX ..... 21  
— trochę chemii  
TEST DRIVE II ..... 21  
— pojedynek na drodze

GHOSTBUSTERS



SPACE QUEST III ..... 22  
— Roger Wilco ma kło-  
poty...  
SPACE QUEST IV ..... 23  
— ... i z deszczu pod  
rynnę  
GODS ..... 24  
— o, bogowie!  
GHOSTBUSTERS II ..... 25  
— druga wersja GB II  
SUPERY ..... 26  
— uchachać się można  
Z TECZKI TAJNIAKA ..... 27  
— CIA? MI5? Mossad?  
KGB? Trudno zgadnąć  
LISTA PRZEBOJÓW ..... 27  
— hity i szity  
DEATH TRACK ..... 28  
— śmiertelny wyścig  
HIGH SCORE ..... 29  
— ale porcja!  
SOS ..... 30  
— pipipi piii piii pipipi  
SECRET OF MONKEY ISLAND ..... 35  
— poznaj sam tę tajem-  
nicę  
COMPUTER GAMES SHOW ... 36  
— wielki szum, a tu sto-  
doła

## INDEX

Atomix ..... 21  
Centurion ..... 18  
Combat Lynx ..... 17  
Death Track ..... 28  
F-15 Strike Eagle ..... 29  
Ghostbusters II ..... 25  
Gods ..... 24  
Hawk Quest ..... 5  
Metal Mutant ..... 20  
Myth ..... 12  
Powermonger ..... 8  
Rebel ..... 16  
Rocket Ranger ..... 10  
Secret of Monkey Island ..... 35  
Sherman M-4 ..... 6  
Space Quest III ..... 22  
Space Quest IV ..... 23  
Test Drive II ..... 21



## RUBRYKI

Co słychać? ..... 4  
Errata ..... 5  
Godzina Zero ..... 18  
High Score ..... 29  
Lista Przebojów ..... 27  
SOS ..... 30  
Supery ..... 26  
Symulatory ..... 6,9,17  
Teczka Tajniaka ..... 26  
The Nieśmiertelnies ..... 5  
Tips & Tricks ..... 14  
Let's Sierra-s! ..... 22



Redaktor Naczelny  
Marcin Przasnyski  
Sekretarz Redakcji  
Waldemar Nowak  
Zespół Redakcyjny  
Andrzej G. Baciński, Jr  
Roman Bąbel  
Łukasz Czekański  
Lech Kalwas  
Rafał Kinowski  
Andrzej Kisiel  
Karol Klepacz  
Piotr Kas  
Konrad Olszewski  
Arkadiusz Sekura  
Marek Werstak - RFN  
Opracowanie Graficzne  
Małgorzata Daraczyńska

Grafika  
Piotr Chodarek  
Waldemar Nowak  
Beata Znamierowska  
Zdjęcia  
Leopold Dzikowski  
Waldemar Nowak  
Skład i druk  
PWP 'Gryl' S.A., Ciechanów

Korekta  
Maria Krajewska  
Teresa Rutkowska

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

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

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

Numer 107 000 egz



**W** związku z wystawą **Computer Games Show** nadarzyła się okazja zasięgnięcia języka na temat przyszłości graczy w Polsce u źródeł czyli u dystrybutorów i producentów.

*Czy mogłabyś się przedstawić?*

Tak! Patricia Hughes, szef działu sprzedaży firmy Electronic Arts na Niemcy, a ostatnio też na Europę Wschodnią.

*Jesteś jedynym przedstawicielem zachodniej firmy softwareowej, która przyjechała na Computer Games Show do Warszawy. Co cię do tego skłoniło?*

Och, to oczywiście. Wasz kraj jest potencjalnie ogromnym rynkiem zbytu dla produktów naszej firmy, jestem bardzo zadowolona z możliwości bycia tu i teraz.

*Czy nie obawiasz się słynnych polskich piratów?*

O polskich piratach mówi się głośno w całym softwareowym świecie. Mam nadzieję, że nowa ustawa „O prawach autorskich” wpłynie na poprawę sytuacji. Oprócz nadziei podejmujemy też pewne działania, których celem jest i będzie daleko idące zniechęcenie piratów do kopiowania naszych produktów, a z drugiej strony zachęcenie użytkowników legalnych kopii do dalszej zabawy wraz z nami.

*Co konkretnie macz na myśli?*

Jeżeli wasze organy ścigania nie wykażą wystarczająco dużej prężności w zwalczaniu piractwa (i ochronie wspólnych interesów) to nie jest wykluczone, że powołana zostanie do życia prywatna służba detektywistyczna, podobna do tej, która zwalcza piractwo (dość skutecznie — red.) na rynku Video. Jeżeli natomiast mówimy o użytkownikach to warto sobie powiedzieć wprost, że są oni najważniejsi. Moja firma podjęła już szereg działań, których celem jest ułatwienie polskiemu użytkownikowi dotarcia do naszych produktów.

*A nieco precyzyjniej?*

Przede wszystkim to: ogromne obniżenie cen w stosunku do rynku zachodniego, sięga ono czasami aż 80% — jest to zasługa ludzi z firm takich jak np. IPS, którzy potrafili wynegocjować takie stawki. Oczywiście takie ceny są możliwe do zaakceptowania przy założeniu, że Electronic Arts sprzedaje licencję, a w Polsce kopiuje się dyskietki, drukuje opakowania i instrukcje, zapewnia się serwis na miejscu.

*Czy oznacza to, że do Waszych produktów będą dołączane instrukcje obsługi w języku polskim?*

Oczywiście, że tak. Jak by na to nie patrzeć, to jednak najczęściej słyszę tu wszędzie polską mowę, my się do tego musimy dostosować. To niemałe kwestia dni gdy polski dystrybutor zacznie sprzedawać gry z polskimi instrukcjami (biorąc pod uwagę czas od napisania tego tekstu do jego ukazania się to prawdopodobnie „będzie już po krzyku” — red.)

*Jeżeli świat wygląda aż tak różowo to co ze spolszczaniem samych programów (poleceń, komend, dialogów)?*

Na dzień dzisiejszy firma Electronic Arts produkuje oprogramowanie w sześciu wersjach językowych i nic nie stoi na przeszkodzie by język polski stał się pierwszym słowiańskim językiem, który po dodaniu tych wszystkich ogonków i kropeczek (polskie znaki diakrytyczne — red.) przyjmie się jako standard. Podjęliśmy już nawet rozmowy w tej sprawie z naszym dealerem. Jednak!!! nie oszukujmy się — jest to dość kosztowna zabawa. Jedynym kryterium podjęcia tej produkcji będą wyniki finansowe sprzedaży legalnych kopii naszych programów.

*W Waszej ofercie głównie widać tytuły na: Amigę, PC, ST. Co z 8-bitowcami?*

No, to nie całkiem jest prawdą, ponieważ nadal tworzymy gry na Commodore 64 i co ważne sprzedają się one nieźle. W przypadku pozostałych 8 bitowych komputerów to jeszcze czasem słychać o Spectrum. Reszta spadła z rynku, nikt się nimi nie zajmuje, nie wiem czy jeszcze ktoś pisze profesjonalne oprogramowanie na te komputery. Jest to zresztą całkiem naturalna kolej rzeczy, że z „małego” Atari ludzie przesiedli się na ST, PC czy Amigę. To samo dotyczy użytkowników innych „małych” komputerów.

*Jak w takim razie oceniasz np. rynek niemiecki?*

Kilka lat temu rynek znajdował się w stanie równowagi pomiędzy ST a Amigą, wynikało to głównie z braku sprecyzowania polityki obu producentów co do preferowanych zastosowań ich produktów. Obecnie sytuacja wykryzalizowała się sama. Atari ST kupuje się głównie do zastosowań muzycznych i poligraficznych (trudno o lepszy komputer w tych dziedzinach — red.), Amiga jest za to bezapelacyjnym królem gier domowych. Pewną ciekawostką jest fakt, że od pewnego (dość długiego — red.) czasu IBM PC kojarzący się raczej z zastosowaniami profesjonalnymi staje się równorzędnym partnerem do gier.

*Czy produkujecie więc jednocześnie gry na wszystkie te komputery?*

Oczywiście nie! Zwykle pierwsze ukazują się wersje na Amigę lub IBM PC (aktualnie 27 gier — red.), następnie jeżeli jest to możliwe (zapotrzebowanie na pamięć — red.) pojawia się implementacja na C-64, a z tego wszystkiego gry najlepiej się sprzedające przenosimy również na Atari ST (aktualnie 10 gier — red.). Pamiętać przy tym należy, że przyzwoitą grę pisze cały sztab ludzi w ciągu 6—12 miesięcy.

*Może jeszcze dwa słowa o nowościach.*

Po ogromnym sukcesie komercyjnym symulatora Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer wprowadzamy na rynek nasz nowy produkt — Chuck Yeager's Air Combat.

Jego głównymi zaletami są: możliwość prowadzenia walki z 16 przeciwnikami jednocześnie, dostęp do ponad 50 misji w trzech najbardziej znanych rejonach z walk powietrznych (II Wojna Światowa, Korea, Wietnam), latać można na wielu typach maszyn należących do obu stron konfliktu, wybieralnych jest również wiele parametrów takich jak np. typ samolotu, wysokość lotu, sytuacja taktyczna. W grze wszystko jest możliwe dlatego też uparci mogą poganiać na Phantomie F4 za Luftwaffe-owskim ME-109. Gdy do tego dodać jeszcze 20 widoków z różnych stron, oraz 256 kolorową grafikę VGA to...

Teraz coś extra dla Amigowców — czyli Deluxe Paint IV, znacznie rozszerzona i udoskonalona wersja znanej i w Polsce wersji Deluxe Paint III. Program w nowej wersji doskonale pracuje przy 4096 kolorach w trybie HAM (Hold and Modify). Wyposażony został w całkowicie nowe lub gruntownie zmienione (łatwiejszy dostęp — red.) funkcje. Jest ich jednak zbyt dużo by je teraz omawiać. Dodatkowo dołączone są 2 dyski z grafikami. Wymagana pojemność pamięci — 1 Mb.

*Ostatnie pytanie — z jakimi odczuciami wyjeżdżasz?*

Na pewno tu wrócić — jest po co. Cieszę się, że mogłam być tu i teraz.

rozmawiał  
Waldemar Nowak

Electronic Arts, San Mateo, California — największa firma produkująca oprogramowanie komputerowe. Założona w 1982 przez W.M. Hawkinsa — ex szefa reklamy Apple Computer Inc. Od czasu zrealizowania Pinball Construction Set w 1983 roku aż po dzień dzisiejszy firma nie schodzi z list przebojów. Ma na swoim koncie sprzedane ponad 15 milionów programów, zrealizowane ponad 500 produktów na dyskach, kasetach, cartridge-ach w 6 językach na 7 różnych typów maszyn (komputery, konsole). Firma stosuje „grupową” formułę przy tworzeniu programów polegającą na stałej współpracy artystów z różnych dziedzin. Obecnie współpracuje z 20 takimi grupami. Firma stara się być obecna zarówno na różnych typach komputerów jak i na różnych rynkach czego Polska jest najlepszym przykładem. Od września 1991 roku oficjalnym dystrybutorem na Polskę została firma IPS (International Publishing Service).



# ROZWIĄZANIE CONCOURSU

Na ogłoszony w TS 5 concours nadeszło bardzo mało odpowiedzi. Wiązało to się niestety z opóźnieniem tego numeru, przez co ukazał się on na styk z terminem zakończenia konkursu. Dlatego postanowiliśmy bardzo łagodnie podejść do odpowiedzi, które nadeszły.

Pierwsze pytanie dotyczyło liczby opisów do gier na małe Atari w TS 1-5. Nie podamy, ile ich było, a akceptowaliśmy odpowiedzi z zakresu 30-35.

Drugie pytanie — główny mącieli w grze Feud to Leoric, którym się steruje. Jego brat, Leonic, to drugoplanowa postać. Jednak zaakceptowaliśmy obie odpowiedzi.

Trzecie pytanie — liczba dyskietek w pudełku firmy TAL. Prawidłowa odpowiedź — 80 sztuk, choć my wtykamy tam prawie 150.

Pytanie czwarte — deser, który pisze o samolotach to oczywiście KISIEL!

Ostatnie pytanie — xywa Naczelnego to Martinez, a kto o tym nie wie, niech zaraz zapisze sobie w configu.

Z odpowiedzi, które otrzymaliśmy, wyłoniliśmy dziesięciu zwycięzców, którzy otrzymują jako nagrodę joystick SV-120 ufundowany przez sponsora konkursu, firmę TAL (Warszawa, ul. Miko-

wa 45).

Pozostałe 11 joysticków przyznajemy za szczególne zasługi w korespondencji z TS oraz za wytrwałość w przysyłaniu materiałów.

Oto kompletna lista nagrodzonych:

- I: zwycięzcy konkursu
1. **Michał Karpiak**, Chojnice
  2. **Lesław Strzeszewski**, Mielec
  3. **Jacek Jabłoński**, Katowice
  4. **Paweł Szyszko**, Świdnik
  5. **Dariusz Gałązka**, Warszawa
  6. **Mariusz Nabozny**, Łaziska Górne
  7. **Jacek Kamiński**, Kalisz
  8. **Michał Gorbaczow**, Siedlce
  9. **Miroslaw Henning**, Wodzisław Śl.
- II: za szczególne zasługi
1. **Paweł Parys**, Warszawa
  2. **Rafał Michalowski**, Suchowola
  3. **Roy B. Kyan**, Częstochowa
  4. **Deathlike Kuba**, Katowice
  5. **JaJco**, Wejherowo
  6. **Krzysztof Biliński**, Rybnik
  7. **Krzysztof Kubeczko**, Gdańsk-Zaspa
- B. **SPRITE**, Sierpc
9. **DZIDZIUS**, Błachownia
  10. **Mariusz Drozd**, Godętowo

# Rocket Ranger

**Idąc za ciosem, a raczej za opisem tej gry w bieżącym numerze, ułatwiamy życie commodorowskiemu graczom.**

Podstawowy problem to skąpe zapasy paliwa (lunarium). Popatrzmy najpierw na fragment programu obsługujący transfer lunarium pomiędzy "storage" a "rocket pack":

```
$31D3 SED          $31E5 CLC
$31D4 SEC          $31E6 LDA #0402
$31D5 LDA #0404,X $31E9 ADC #001
$31D8 SBC #001    $31EB STA $0402
$31DA STA$0404,X $31EE LDA #0403
$31DD LDA #0405,X $31F1 ADC #000
$31ED SBC #000    $31F3 STA $0403
$31E2 STA #0405,X $31F6 CLD
```

Zmiana SBC#\$01 na SBC#\$00 spowoduje, że przepływ lunarium ze "storage" do "rocket pack" nie będzie zakłócany, natomiast w przeciwną stronę — ilość lunarium w "storage" rośnie, a w "rocket pack" nie maleje. Pozostaje jeszcze usunąć ograniczenie 200 jednostek transferowanego lunarium. Rzućmy okiem na program:

```
$3225 LDA $0405,X $322E LDA $0404,X
$3228 CMP #002    $3231 ADC #001
$322A BCS $325E  $3233 STA $0404,X
$322C SED          $3236 LDA $0405,X
$322D CLC          $3239 ADC #000
                      $323B STA $0405,X
```

Zmiana CMP#\$02 na CMP#\$99 pozwoli przekazać do "rocket pack" 9900 jednostek paliwa.

Paliwo to jednak nie wszystko. Nasz komandos może być zestrzelony przez załogę sterowca, artylerię p-lot, myśliwce, obrońców tajnej bazy, strażniczeki kopalni itp. Większość trudności została opracowana metodą "Commando". Rozkazy, które należy odszukać na 4. stronie dyskietki to:

- sterowiec — DEC \$04B7
- artyleria — DEC \$22
- myśliwce — DEC \$1F
- tajna baza — DEC \$50

Pozostaje pojedynek bokserski oraz baza na Księżycu. W pojedynku walczy się do utraty energii, co następuje odpowiednio po 10 i 20 trafieniach. Taki sposób działania liczników sugeruje użycie w nich rozkazów SBC#\$N i SBC#\$N/2. Dobrze, ale ile wynosi N? Szukając par rozkazów SBC i sprawdzając, czy obsługują one jakieś liczniki, znajdujemy:

LDA#\$64 LDA\$23 LDA\$24

# THE NIEŚMIERTELNI

STA#\$24 SBC#\$0A SBC#\$05  
STA#\$23 STA#\$23 STA#\$24

Jak widać, mamy kilka możliwości wprowadzenia zmian do programu. Odpyty energii zahamuje zmiana SBC#\$05 na SBC#\$00, a zmiana SBC#\$0A na SBC#\$64 spowoduje, że po pierwszym ciosie strażnik padnie znokautowany.

Walka w kopalniach na Księżycu wymaga również osobnego omówienia. Wprawdzie odnalaziona metoda Commando zmiana DEC\$26 na LDA\$26 da nam nieśmiertelność, ale zastrzelenie 8. strażniczek w limitowanym czasie jest bardzo trudne. Popatrzmy na fragment programu:

```
$1A0B LDA #008 ;LIMIT STRAZNICZEK
$1A0D STA $53 ;W KOMORCE $53
$1A0F STA $D025 ;JEDEN Z REJESTROW
KOLORU VICA-A
;DALSZY CIAG
```

Zmiana LDA#\$08 na LDA#\$01 pozwoli ukończyć grę po pierwszym trafionym strzale. Jest tu jednak maleńkie "ale" w kategoriach estetycznych — Rocket Ranger zmienia kolor na biały! Tę kwestię pozostawiam rozgarniętym Czytelnikom, a w przypadku niecierpliwych pytań, obiecuję sprawę wyjaśnić następnym razem.

# Raid Over Moscow

Na dziś pozostała już tylko ta historyczna gra, która swego czasu wywołała mały skandal w polskim świecie komputerowym. Tymczasem jest to zwykła zręcznościówka o 4. poziomach i nienajgorszej jak na 1984 rok oprawie graficznej.

Odszukanie i zamiana na NOP-y rozkazów DEC \$A9E2, DEC \$A9E1 i DEC \$AA7A zapewnią nieśmiertelność na wszystkich poziomach gry oraz nieograniczony zapas dysków na ostatnim. Można też wstrzymać wpływ czasu, wstrzymać odlot raket lub nawet odpalić je na stanowiskach startowych! Jednak uważam, że wprowadzenie tego typu poprawek przy określonym scenariuszu przypominałoby postępowanie myśliwego, który znajduje przyjemność w strzelaniu do ptaków, które uprzednio zamknął w klatce.

W następnym odcinku zajmiemy się frapującą grą Project Firestart oraz starym Indianą Jones and the Temple of Doom.

# URAN

# HAWKQUEST



Kiross. Informacje o kryształach posiadasz nie tylko Ty, wobec czego konflikt z nieprzyjacielem jest nieunikniony. Nie pozostaje nic innego, jak rozwiązać go znanym powszechnie i uznanym sposobem — ładować broń i w drogę!

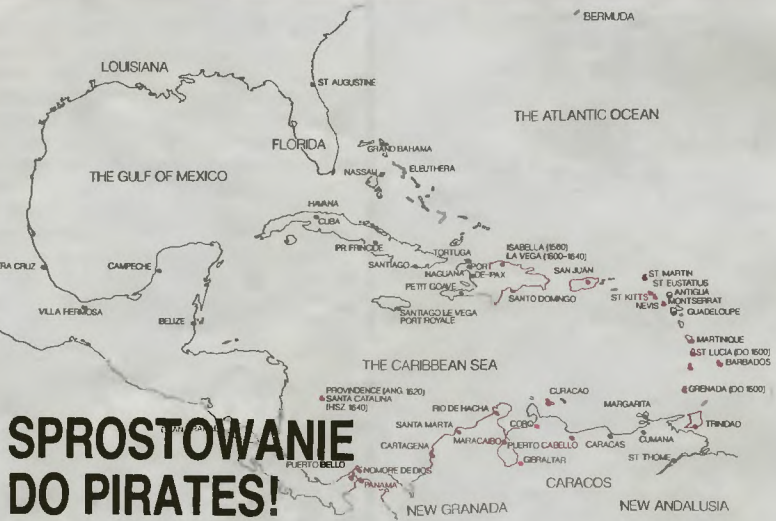
O każdej z pięciu planet posiadasz pewne skromne, acz przydatne dane, jak np. ilość znajdujących się na jej powierzchni dział przeciwlotniczych. Jedne z planet są broniące silniej, inne słabiej, o czym informuje poziom (LEVEL) trudności akcji. Wszystkie pozostałe informacje (nazwa planety, jej klimat, ilość odkurzaczy na 1000 mieszkańców, itp.) są raczej mało istotne.

Twój Mi-24D dysponuje nieograniczonym zapasem paliwa i amunicji, możesz więc całą uwagę poświęcić celności strzałom i precyzji bombardowania. Przy odrobinie szczęścia uda Ci się nawet zestrzelić dodatek (BONUS), co zwiększy liczbę możliwych chwil słabości.

Ogólnie trudno powiedzieć, by gra miała jakikolwiek sens (może jedynie głębszy fizyczny). Stanowi rozrywkę dla zdegenerowanych umysłotwórców, szukających dowartościowania w wykańczaniu kolejnych tabunów bezbronnym kosmitom. Wyzwała jednak z kompleksów, gdyż zdecydowanie o życiu lub śmierci tysięcy istot daje poczucie wielkości. I może w tym właśnie leży przyczyna jej popularności.

# Master

Firma: Red Rat Software  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: Atari



# SPROSTOWANIE DO PIRATES!

Już kilka godzin po wydrukowaniu TS6 wiedziałem, że nie wszystko w opisie do Pirates jest w porządku. A nie było z jednego, prostego powodu: grę opisywałem w wersji na Commodore, bo o istnieniu Pirates na IBM nie miałem zielonego pojęcia. Wynikły z tego następujące rozbieżności:

- cel gry. Rzeczywiście, na IBM-ie należy odnaleźć członków rodziny — a nie tak jak napisałem, po prostu przeżyć,
- gubernatorzy. Rzeczywiście, na IBM-ie dają oni sekretne misje do wykonania, takie jak przekazanie wiadomości czy polecenie zajęcia wrogiego miasta.

Oprócz tego dopuściłem się (świadomie lub nie) następujących grzechów: — nie załączyłem w tabelce statku CARGO FLUYT a to dlatego, że spotyka się go właściwie raz na rok i po prostu o nim zapomniałem,

— nie napisałem o możliwości ataku miasta z ładu (ograniczyłem się jedynie do morza). Powodem tego jest skomplikowanie rozgrywania takiego ataku a więc mała jego skuteczność. Mimo wielu prób nie udało mi się opanować tego wariantu w sposób umożliwiający jego opisanie, za co Czytelników przepraszam.

Na zakończenie dziękuję za "czujną" pomoc autorom listów: Lechowi Bettejowi, Łukaszowi Rusakowi oraz Radkowi Gajewskiemu. Poza tym specjalna wiadomość dla Łukasza i Radka — pamiętajcie, że nie wszyscy mają taki komputer jak Wy i, że istnieje coś takiego jak ortografia.

Za popełnione błędy przepraszam...

## SYMULATORY

**Sherman M-4** jest jednym z najstynniejszych i najbardziej wyróżniających się wozów bojowych skonstruowanych od zarania Świata. Zbudowany został w ilościach, o których konstruktorzy innych czołgów mogliby jedynie marzyć a co najważniejsze, w niektórych armiach nadal jest w użyciu (na tzw. „drugiej linii”). Wyszadzany za swoje wady i niezgrabną sylwetkę, gloryfikowany za swoje liczne sukcesy, **M-4** być może lepiej niż każdy inny pojazd II Wojny Światowej symbolizuje podstawowe różnice w filozofii konstruowania i używania wozów bojowych. Niewyszukany w formie, za to doskonale odpowiadający warunkom masowej produkcji wojennej, zbudowany został w ilości dwukrotnie przekraczającej liczbę wszystkich czołgów wyprodukowanych przez Niemcy w latach 1939–1945!

Właściwym kluczem do rozstrzygnięcia wątpliwości co do doskonałości Shermana, jest oficjalna doktryna **U.S. Army** w czasie II Wojny Światowej. Rola czołgów określana była jako siła manewrowa, towarzysząca piechocie w natarciu i dająca wsparcie ogniowe przeciwko silnym punktom obrony wroga.

Wbrew pozorom, niszczenie wrogich czołgów nie było rolą zmotoryzowanych oddziałów pancernych — zadanie to należało do tzw. „niszczycieli czołgów”. Dlatego też w oficjalnych kołach wojskowych występował pewien opór wobec prób modernizowania **Shermana** (przede wszystkim w sprawie jego siły ognia), lub wprowadzania nowych typów czołgów. Stanowisko to oparte było na oficjalnych przesłankach, ale oczywiście nie tylko na nich. Gdy **M-4** spotkał się na polu walki z czołgami niemieckimi, np. z **Tygrzem** czy z **Panterą**, wiele **Shermanów** wraz z załogami skończyło marnie.

Jednak **Shermany**, używane przy ograniczeniach ich roli i zgodnie z przeznaczeniem, zostały uznane za jedne z najlepszych.

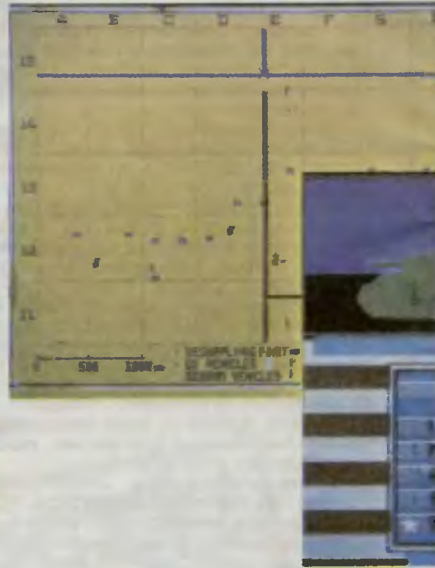
Produkcję seryjnego **M-4** rozpoczęto w lipcu 1942. Drugim modelem w seryjnej produkcji był **M-4 A1**, wyróżniający się jednocześnie, odlewany korpusem kadłuba. Jego grubość: przód — 2”<sup>\*)</sup>, boki i tył — 1.5”, wierzch i boki dolnej części — 1”. Lepiej prezentowało się opancerzenie samej wieży: przód — 3”, boki i tył — 2”, wierzch — 1”.

Pierwsze walki **M-4 A1** stoczył pod El Alamein w październiku 1942 r., będąc na wyposażeniu Brytyjskiej 8 Armii. Duże straty jakie poniosły, wynikały z braku doświadczenia Brytyjczyków posługujących się amerykańskim sprzętem. Błędy zostały oczywiście przez dowództwa przeanalizowane, wynikiem czego były korekty w taktyce używania **M-4**.

Wersja **M-4 A2** przeznaczona była dla Związku Radzieckiego, w ramach pomocy Lend-lease. W wersji **M-4 A3** wrócono do pancerza spawanego z płyt stalowych. **A3** była podstawową wersją na wyposażeniu **U.S. Army**. Nowy silnik **FORD 6AA V-8** pozwolił obniżyć nieco charakterystyczną, wysoką sylwetkę **Shermana**. Wersja **M-4 A3 E2**, zbudowana w niewielkiej serii, wyróżniała się opancerzeniem wieżyczki: przód — 3”, boki — 6”, tył — 2.5”, wierzch — 1”.

<sup>\*)</sup> Dane podaliśmy w calach, 1 cal = ok. 25 mm.

Andreas Kissel



Amiga



Z różnymi zamiarami siadamy do programów symulacyjnych. Czasem to po prostu rozrywka, bez zagłębiania się w co bardziej skomplikowane funkcje programu. Kiedy indziej kieruje nami chęć przeżycia uczuć, emocji choć trochę zbliżonych do tych, które nieobce są prawdziwym pilotom czy kierowcom.

W wielu wypadkach jednak, gdy znajdziemy już najlepszy naszym zdaniem symulator, staje się on naszym towarzyszem na długo — od kilku miesięcy do kilku nawet lat. Aby jednak fascynować i zmuszać do codziennego treningu, musi spełniać pewne podstawowe cechy: maksymalna wierność z oryginałem, rozbudowane, ale proste w użyciu opcje oraz wielość misji do wykonania.

Sherman, jak zapewne wielu wie, nie łapie się do tego schematu popularności. Nie jest to program popularny i mało kto umie naprawdę dobrze się Shermanem postugiwać. My także nie zaliczamy się do ekspertów. Czemu więc piszemy? Po prostu wiemy więcej niż inni.

#### Konfiguracja

Wszystko jest proste jak drut. Właściwie można by od razu zaczynać, ale warto zapoznać się z sylwetkami nieprzyjacielskich maszyn (**VIEW OF ENEMY**) oraz z ciekawości obejrzeć naszego pupilka (**VIEW OF SHERMAN**). Niepewni swoich predyspozycji powinni spędzić kilka chwil na oglądaniu wersji demonstracyjnej gry (**DEMO MODE**). Pozostałym sugerujemy przejście do jednej z trzech kampanii: Ardeńska (**ARDENNES CAMPAIGN**), Normandzka (**NORMANDY CAMPAIGN**) oraz pustynna (**DESERT CAMPAIGN**). Dokładne scenariusze tych trzech misji opiszemy pod koniec artykułu.

Po przejściu do jednej z kampanii, ustalamy reguły gry. Chodzi tu o:

— poziom realizmności gry (**LEVEL OF REALISM**);  
— nieograniczona ilość amunicji (**Unlimited Ammo**);

— nieograniczony zapas paliwa (**Unlimited Fuel**), płytkie lub głębokie rzeki (**Deep Rivers**), szybkie ładowanie po strzale (**Fast Loading**) oraz rozpoznawanie nieprzyjaciela (**Enemy Identified**);

— poziom gry (**LEVEL**), od pojedynczych misji (#1 — #5) aż do całej kampanii, łączącej w sobie wszystkie scenariusze;

— parametry naszych wojsk (**ALLIED FORCES**), czyli ilość Shermanów do przegrania (**Number of Shermans**), liczba samochodów zwiadu (**Reconnaissance Vehicles**) a także możliwość wsparcia artyleryjskiego (**Artillery Support**);

— parametry wojsk nieprzyjaciela (**ENEMY PARAMETERS**), dotyczące doświadczenia w walce (**Experience**), morale wojska (**Troop Morale**) oraz dowódcy (**Guderian** — kiepski, **Rommel** — nie do pokonania).

#### O mapie

Pod klawiszem **F4** znajduje się mapa (zwana przez niektórych wywiadownicą). Zaznaczone są na niej ważne strategicznie miejsca, takie jak większe bunkry i bazy zaopatrzeniowe. Świeże informacje o ruchu nieprzyjacielskich czołgów docierają z takim opóźnieniem, że są nieprzydatne.

Każdy zniszczony obiekt zmienia swą barwę na niebieską. Ogólnie można powiedzieć, że w zasięgu Twojego działła znajdują się obiekty w obrębie jednej kratki — podziałki występującej na mapie. Dalszych możesz szukać jedynie przez silną lornetkę.

Największą zaletą mapy jest możliwość ustawiania kursu dla wszystkich swoich jednostek (z reguły czterech czołgów i dwóch jeepów). Dzięki temu nie musisz po kolei „sprowadzać” Shermanów do nowo zdobytej wioski. Zdarza się oczywiście, że prowadzone przez komputer Shermany napotkają nieprzyjaciela. Pojawia się wtedy komunikat: „We are under attack”, oraz numer zaatakowanego czołgu. Jeśli natychmiast nie przełączysz się na zagrożonego, to będzie źle. Komputer umie

jeździć, ale walka z samym sobą sprawia mu już duży kłopot. Co by jednak nie mówić, jego skuteczność w walce z bunkrami przekracza czasem najśmielsze oczekiwania — dwa strzały i dwa ciemne obiekty.

W sumie mapa przydaje się raczej do korygowania kursu i sprawdzania swego położenia, niż do planowania skutecznych ataków. Zbyt dużo w niej niedokładności. Zasada: najpierw strzelaj, potem patrz gdzie to padło — w pełni charakteryzuje tę sytuację.

#### Więcej o walce

Wydawaloby się, że ten stały fragment gry powinien być najbardziej atrakcyjny — i to nie tylko po to, by grę rozchwytywali maniacy naparzenia: chodzi po prostu o to, żeby podczas gry nie usnąć. Trzeba niestety powiedzieć, że tu Sherman M-4 nie stoi na wysokości zadania. To wszystko dzieje się naprawdę za wolno, naprawdę zbyt nierealistycznie, naprawdę strasznie śpiąco.

Niebezpieczeństwa zagrażające naszemu życiu to bunkry, czołgi i efekty dodatkowe (np. miny). Zarówno czołgi jak i bunkry prowadzą wysoko nieskuteczny ogień na większe dystanse — w granicach kontaktu wzrokowego. Nie daje to nam jednak przewagi, ponieważ my sami nie jesteśmy lepsi i nawalanie na większy dystans to tylko marnowanie cennej amunicji.

Bunkry można po prostu objechać. Mają one sloty prawie zawsze tylko z jednej strony i jeśli uda Ci się bezpiecznie dostać na jego tyły, to już ciepła jego mogiła. Trzeba jednak zastrzec, że numer ten udaje się raz na dwa, i to z wielu powodów. Po pierwsze bunkry nie zawsze stoją pojedynczo; po drugie zanim przejdziesz do manewru omijania, możesz już nie mieć wieżyczki; po trzecie nierzadkie są w takich chwilach spotkania z włóczącymi się niemieckimi czołgami; po czwarte...

No, tak — czołgi. Te dopiero są ciężkim orzechem. Z reguły krążą w okolicach zabudowań, zarośli lub własnie bunkrów. A robią to celowo — abyś Ty, przekonany o własnym bezpieczeństwie wjechał im prosto w łapy (a właś-



# M4



ciwie pod lufę). Dlatego też niegłupie jest objeżdżanie budynków dookoła i rozwalanie wszelkich podejrzanych drzewek.

Sama walka z przeciwnikiem, jak już zresztą wcześniej wspomniałem, jest zrobiona kiepsko. Zabawa toczy się do pierwszej krwi — on Ci w silnik, albo Ty mu w korpus. Potem zostają już tylko zwłoki pokonanego a zwycięzca rusza dalej. Sama wymiana strażów trwa najwyższej kilkanaście sekund.

## Pierwsza pomoc

Nie dotyczy to bynajmniej zawartości podręcznej apteczki kapitana czołgu. Chodzi tu bowiem o pewne miejsca, gdzie można czasem trochę sobie pomóc.

W większości wypadków trafiony Sherman = martwy Sherman, ale nie dzieje się tak zawsze. Czasem zostaje zniszczony tylko układ optyczny, radio czy też napęd. Naprawić to można w zdobytej bazie przeciwnika, w tzw. punkcie uzupełnień. Po wejściu do hangaru (najpierw przemianuj flagę — jeśli zadanie wykonałeś dobrze, HQ przekaże Ci dalsze instrukcje) dostajesz świeżą porcję amunicji, paliwa oraz możliwość szybkiego naprawienia usterek. I w drogę!

Do pierwszej pomocy zaliczam też radio, za pośrednictwem którego, możemy „zamówić” sobie bombardowanie artyleryjskie umocnionych pozycji wroga. Czasem, uda nam się przywołać maruderów, nie mogących nadążyć za główną grupą Shermanów.

## Misje

### Normandy Campaign

**I. Zniszczyć wszystkie bunkry; zająć obóz nieprzyjaciela.** Wyruszasz z E-14. Przy drodze napotkasz niewidoczny na mapie czołg. Skieruj się na lewą stronę drogi i zniszcz wszystkie bunkry w sektorach: C-13, D-13, A-12, B-12, C-12 i D-12. Następnie hops na drugą stronę i dokończ dzieła. Nie może ostać się ani jeden bunkier. Gdy będzie po wszystkim, zajmij obóz E-11 i przy użyciu mapy sprowadź do niej Shermany.

**II. Odbij dżipy.** Znajdują się w kwadracie B-9. Na drodze do nich stoi naturalna zaporą z powalonych drzew oraz kilka szybkich Tygrysów i Panzerów. Najbezpieczniejsza jest jazda drogą (uwaga na niewidoczne czołgi!), a następnie kwadratami: D-9, C-9, B-9. Po wystąpieniu rozkazów z HQ, wróć Shermanem na drogę i zniszcz czołgi przy moście — E-8. Dopiero teraz sprowadź tu pozostałe Shermany i dżipy.

**III. Zajmij wioskę.** Do kwadratu F-7, gdzie się ona znajduje powinieneś dojechać bez przeszkód. Napotkasz najwyższej dwa wrocie czołgi. Ściągnij resztę i czekaj na rozkazy.

**IV. Zniszcz baterię brzegową w B-3.** Tu nie obejdziesz się raczej bez straty co najmniej jednego Shermana. Obrona baterii jest bardzo silna: czołgi w kwadratach D-5, C-4, B-3, A-3; prawdopodobnie pole minowe w D-4; poza tym kilka zaznaczonych na mapie bunkrów. Po wykonaniu misji przemianuj flagę. Resztę drużyny możesz już wysłać na pole G-2.

**V. Zniszcz ostatni punkt oporu.** W G-1 znajduje się wioska, broniona przez 2—3 czołgi niemieckie. Myślę, że wiadomo, co z nimi zrobić.

### Ardennes Campaign

**I. Planowa ucieczka do obozu C-14.** Do przeskokowania jedynie rzeczka i kawałek drogi. Jeśli rzeki są głębokie (**DEEP RIVERS**), możesz przejechać mostem. Warto go potem zniszczyć, by ewentualna pogoń musiała walczyć z Tobą przez rzekę, nie mogąc wykorzystać przewagi szybkości i jakości (6—8 czołgów). Po zajęciu flagi i wyeliminowaniu jednostek pogoni (jeśli takie się w ogóle pojawią) przechodzisz do dalszej części misji.

**II. Przegrupowanie do bazy F-9.** Po drodze nie powinieneś się natknąć na przeciwnika (bunkry w B-10 można ominąć bez walki). Dopiero w samym obozie napotkasz cztery Shermany! Nie czekaj, aż otworzą ogień. Są to czołgi amerykańskie, zdobyte przez Niemców i wykorzystywane do akcji na tyłach amerykańskich. Jeśli zawahasz się choć chwilę, to koniec.

**III. Zniszczyć most B-3.** Planowana akcja Niemców, opiera się na wykorzystaniu strategicznie ważnego mostu B-3. Oddział powinien całą parą tam pomknąć, przedostać się na drugą stronę i celnym strzałem przekreślić wszelkie nadzieje Niemców. Uwaga na czołgi w kwadracie D-6!!!

**IV. Rozwalić bazę D-1.** Otoczona jest przez groźne z pozoru bunkry, ale nie daj się zwieść. Do akcji użyj tylko jednego Shermana, poczynając od kwadratu B-1, poprzez flagę, aż do ostatniego gniazda oporu. Wyślij wtedy resztę czołgów do E-3 i staraj się oczyścić pole przed ich przybyciem tam — spodziewaj się dwóch bunkrów i co najmniej dwóch czołgów. Pozostali powinni napotkać jedynie jednego Tygrysa w E-3.

**V. Zakończ misję.** To nie będzie już trudne. Wystarczy jeden Sherman, by zająć niebronioną bazę E-5. Nie zaskodźi przysmażyć trochę Niemców w kwadracie E-4, D-4. Przez rzekę nie powinni Ci zbytnio pomiąchać.

### Desert Campaign

**I. Zniszczyć rezerwy nieprzyjaciela w Bab-El-Qattara.** Interesują Cię bunkry na linii 4 oraz w kwadracie F-5. Uwaga na czołgi w kwadratach E-3, D-4, E-4. Istnieje możliwość napotkania aż sześciu (!) Jagdpanzerów w samej bazie D-5. Bunkry otoczone są polami minowymi. Po zdobyciu misji, zebrak wszystkich pod hangarem.

**II. Obronć pozycję.** Możesz dość szybko spodziewać się wizyty nieprzyjaciela, w składzie co najmniej sześcioczołgowym. Pojawiają się najprawdopodobniej, ale nie na pewno z północy. Nie wolno dać się zaskoczyć lub pozostawić na swoich tyłach choć jeden żywy czołg.

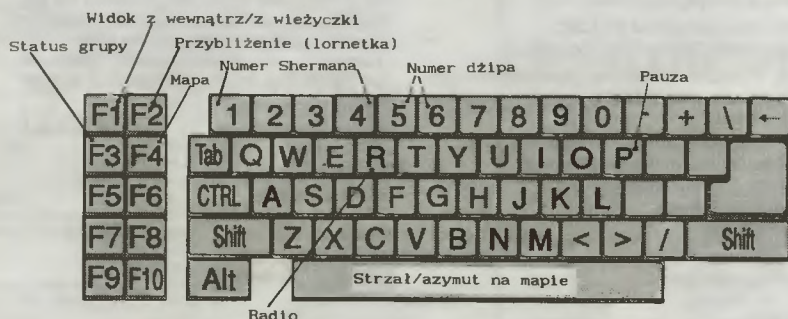
**III. Zgnieść opancerzony konwój nieprzyjaciela.** Goście jadą z południa, dokładnie linią F. Zaczaić się należy w jednym z trzech kwadratów: F-6, F-7 lub F-8. Dalej pozostaje już tylko celne strzelanie.

**IV. Uzupełnić paliwo w Sidi-El-Rahman a następnie zetrzeć wioskę z powlerzchni ziemi.** Kwadraty E-7, E-8 i sąsiednie są podejrzane — znajdują się w nich cztery czołgi nieprzyjaciela, których ogień skierowany w Twoje boki może być bardzo nieprzyjemny. Nie zapomnij także o bunkrach F-9, G-9 i chroniącym je czołgu. W samej wiosce w kwadracie F-10 powinieneś napotkać co najwyżej jeden czołg.

**V. Ostrzelać bunkier Rommela.** Droga doń daleka i niebezpieczna. Najpierw sześc do ośmiu czołgów w kwadracie D-11 lub D-12. Potem na deser pole minowe w C-13, D-13 i prawdopodobny atak Niemców na Twoje tyły. Dalej bunkry C-14, E-14 i chroniące je czołgi (**UWAGA** — są schowane!). I wreszcie — bunkier Rommela w kwadracie B-15. Tu wystarczy na szczęście tylko jeden strzał.

*Łukasz Czekański*

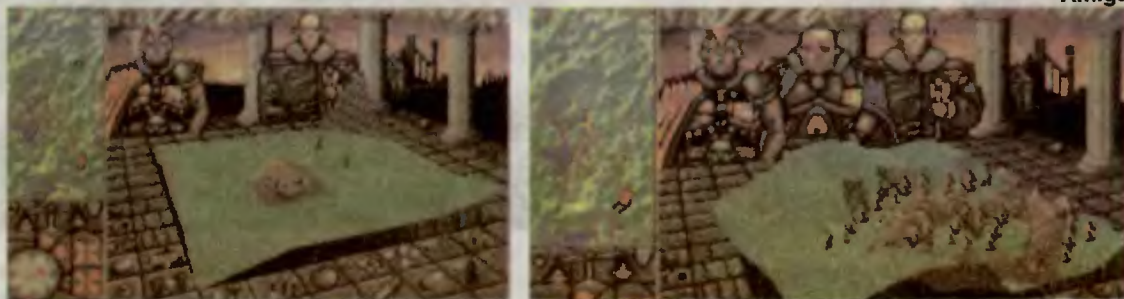
Firma: Loriciel  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA



# Powermonger



Amiga



Pamiętasz zapewne, że w grze Populous występowałeś w roli boga prymitywnego plemienia. Koniec z tym. Powermonger daje Ci niecodzienną szansę stania się królem, niedawnym jeszcze władcą bogatej krainy położonej na wielkiej wulkanicznej wyspie. Niedawnym, bo wybuch wulkanu, pozbawił Cię wszystkiego. Nikt z mieszkańców nie przeżył, poza garstką żołnierzy Twojej gwardii przybocznej, która wraz z Tobą w ostatniej chwili zdołała dopaść uszkodzonej łodzi kotwiczącej pod zamkiem i wypłynąć na pełne morze. Szczęśliwe wiatry pozwoliły dotrzeć wam do krainy pokrytej polami i lasami, wśród których mieściły się osiedla ludzkie.

Zapagnąłś objąć ten wielki ład we władanie. Niełatwe to zadanie, gdyż mapa tego baśniowego świata liczy aż 195 sekcji a każda z nich musi być zdobywana oddzielnie.

Zamieszkujący ten ład tubylcy wcale nie pragną Twojej zwierzchności i stawiają jej zaciekły opór. Złamiesz go przy pomocy miecza oraz dzięki wskazówkom, podanym w kolejnych paragrafach, a które są równie ostre jak najwyższej próby oręż.

## Uruchomienie gry

Po załadowaniu gry program poprosi Cię o podanie Twojego imienia, po czym zaproponuje Ci:

- podjęcie nowej gry o początkowym stopniu trudności,
- kontynuowanie uprzednio rozpoczętej konkwisty,
- podbój krainy wybranej losowo,
- załadowanie disc scenery (o ile już nią dysponujesz).

## Ekran gry

Na ekranie ukaże się mapa odkrytego przez Ciebie ładu. Strzałka pozwoli Ci na wybrać zawsze tę samą sekcję ładu w lewym, górnym rogu mapy. Po akceptacji tego wyboru pojawi się główny ekran gry, którego lewą część przestłoni mapka i znajdujący się pod nią angielski tekst pytania o dane liczbowe z określonej strony oryginalnej instrukcji. Jeśli nie znasz właściwej odpowiedzi wybierz opcję O.K.

Po chwili mapka kontrolna z lewej części ekranu zniknie i na jej miejsce pojawi się nowa, na której będzie wybrana przez Ciebie sekcja ładu. Nad mapką, w lewym górnym pasku nad ekranem dostrzeżesz cze-

ry barwne baretki. Służą one do zmiany sposobu prezentowania mapy. Pod mapą znajdziesz rysunek wagi. Ustawienie jej szalek odzwierciedla różnicę pomiędzy graczami. Twoja szalka oznaczona jest niebieskim krzyżem.

Pod wagą znajduje się rysunek kompasu. Jego wskazania podają kierunek eksponowania trójwymiarowego krajobrazu gry. Z prawej strony kompasu znajduje się zespół dziesięciu ikon-strzałek. Służą one do przemieszczania i skalowania krajobrazu gry.

Przejdźmy do centralnej części ekranu gry. W jego środku znajduje się studnia obramowana kamieniami. Nazwałem ją polem przestrzennym. W polu tym program demonstruje trójwymiarowy wycinek terenu na którym chcesz prowadzić w danym momencie grę. Wycinek ładu pokazywany w polu przestrzennym, oznaczony jest na mapie białą gwiazdką.

Nad polem przestrzennym wznosi się antyczna kolumnada a na jej dalekim planie kontury zamku. Na pierwszym planie przed kolumnadą stoją postacie w baśniowych szatach. Pierwsza od lewej to Ty. Kolejne sylwetki to kapitanowie — dowódcy podległych Tobie oddziałów. O każdym z nich możesz zasięgnąć aktualnych informacji poprzez umieszczenie strzałki na lewym ramieniu Kapitana i naciśnięcie lewego przycisku myszy.

Nad górną krawędzią centralnej części ekranu dostrzeżesz trzy barwne paski. Niebieski ilustruje zapasy żywności podległych Ci oddziałów, czerwony ich liczebność a zielony osobistą siłę Dowódcy. Zanik zielonego paska nad głową którejśkolwiek z postaci oznacza jej śmierć. Jeśli odnosi się to do Ciebie powoduje to pojawienie się przykrego obrazu końca gry.

Nie mniej ważna jest ciągła obserwacja paska niebieskiego. Jeśli jest on krótki, gromadź pożywienie dla oddziału. Na lewo od zespołu barwnych pasków znajduje się mała ikona i przez to nieczytelna ikonka czynności jaką w danej chwili wykonuje kapitan lub jego oddział.

## Ikony sterowania grą.

Rozmieszczone są one na kamieniach obramowania pola przestrzennego. Wszystkie ikony wybieramy przez wskazanie je strzałką i naciśnięcie lewego przycisku my-

szy. Uaktywniona ikona jest podświetlona zielonym kolorem. Ich układ oraz funkcje w formie skrótowej podane zostały na rysunku. Ważniejsze z nich, wyjaśniam poniżej.

10. Dostęp do opcji FILE:
  - ładowanie/zapis gry,
  - formatowanie dyskietki,
  - regulacja szybkości gry,
  - oraz do opcji GAME MENU:
    - **retire** — zakończenie gry,
    - **replay map** — wznowienie gry na początku,
    - **select map** — ponowny wybór krainy do podbicia,
    - **random** — wybiera losowo kolejną wioskę,
    - **pause** — przerwa w grze,
    - **multiplay/message** — opcje do wykorzystania pomiędzy graczami posiadającymi modem.
11. Wysyłanie zwiadowców na przeszpiegli.
12. Podjęcie rokowań.
13. Polecenie oddziałowi, aby wymienił z wioskami posiadane przedmioty.
14. Zasięgnięcie informacji o wiosce.
15. i dwie sąsiednie. Przy pomocy tych ikon ustalamy stopień intensywności działania oddziału.
18. (HOME). Wydanie rozkazu udania się do zamku — bazy.
17. Przekazanie kapitanowi części Twojego oddziału.
18. Porzucenie zbędnego jedzenia.
19. Porzucenie zbędnego ekwipunku.
20. Zaopatrzenie armii w żywność z zapasów wioski lub przejęcie żywności z rozbitego oddziału przeciwnika.
21. Zaopatrzenie wioski w żywność z zapasów Twojego oddziału.
22. Rozpuszczenie oddziału.
23. Wербunek tubylców do oddziału.
24. Wydanie oddziałowi polecenia przejęcia przedmiotów znajdujących się w zdobytej wiosce.
25. Rozkaz zaatakowania neutralnej wioski należącej do wrogiego królestwa.
28. Polecenie podjęcia produkcji uzbrojenia przez oddział.
27. Wysyłanie kapitana z oddziałem lub samego kapitana do określonego strzałką punktu na mapie.

## Prowadzenie gry.

W każdej sekcji-krainie zaczynasz od skupienia wokół siebie jak największej liczby wojska. To Twoja doborowa gwardia, która wywalczy dla Ciebie sukces. Będziesz musiał ją wspierać i starannie zaopatrywać w żywność. Będziesz wydawał swoim oddziałom rozkazy ataku na wsie i wrogie osady, polecenia wytworzenia broni, zawierania sojuszy, dyspozycje wspomoczenia własnych wsi. Przeciw Tobie będą walczyć nie tylko mieszkańcy wsi, ale również oddziały Twoich konkurentów do władzy. Jakby tego było mało, musisz stawić czoła siłom natury, porom deszczowym i śnieżycem utrudniającym ruchy Twoich wojsk — na szczęście te kataklizmy uderzają także i w Twoich nieprzyjaciół.

W niektórych krajach zwycięski atak przeprowadzisz szybko, zwłaszcza dzięki zaskakującym dla wroga wypadom z lasu. W innych będziesz musiał najpierw zbudować silne armie a dopiero potem wejść w zwiarcie z oddziałami wroga. Wiesz jest zdobyta, jeśli dwie trzecie jej mieszkańców znajdzie się pod Twoją kontrolą (stwierdzaj to przy użyciu ikony ze znakiem zapytania). Unikaj wybijania mieszkańców wioski co do nogi. Grozi to w bliskiej przyszłości brakiem żywności.

W miarę zdobywania kolejnych krain napotkasz coraz trudniejsze przeszkozy, co jest połączone ze wzrostem atrakcyjności gry. Twoją ripostą może być tylko coraz doskonalsza taktyka. Im głębiej będziesz wchodził w opcje i strategię gry, tym pełniej odsłoni ona swe walory.

Gra obfituje w efekty dźwiękowe. Częstotliwość bicia serca ilustruje stan zdrowia Twojego szczepu. Odgłos oddechu symbolizuje kondycję Twojego kapitana. Jeśli jest równy i spokojny — możesz wydawać mu polecenia. Gdy żołnierze są głodni, słyszysz miaskanie. Odgłosy pił i młotów informują o uzbrojeniu się nieprzyjaciela. Beczenie owcy wskazuje źródła zaopatrzenia w żywność.

## RESET

Firma: Bullfrog  
 Rok produkcji: 1990  
 Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC  
 Grafika (PC): VGA  
 Dźwięk (PC): brak



**Jednomiejscowy myśliwiec F-15 McDonnell Douglas F-15 „Eagle” jest światowym wytworem amerykańskiej myśli konstrukcyjnej przelomu lat 60/70. Nie wiadomo dokładnie, dlaczego przez dziesiątki lat udawało mu się służyć bez większych przykrych niespodzianek a dopiero pod koniec swego „życia” okazał się być tak niewdzięcznym. Chodzi oczywiście o denerwujące już zapewne „spadanie” z kolejnych numerów TS. No, cóż — winni to oczywiście my. Serdecznie wszystkich przepraszamy i mamy nadzieję, że jakość opisu naszego „Mistrza” i opowieść Herr Kissela wyrówna poniesione straty.**

Redakcja

zapewnia zaktywizowanie czynnego zagłuszacza sygnałów radarowych oraz wyrzucenie porcji pasków folii aluminiowej (CHAFF), co dezorientuje rakietę.

Wrogie samoloty atakują zazwyczaj pociskami samonaprowadzającymi się na cel. Trafienia uniknąć można przez odpalenie flary magnezowej. Jej wysoka temperatura podczas spalania powoduje skutecznie zmylenie wrogiej rakiety.

Trafienie rakietą może zmniejszyć sterowność samolotu, lecz nie wyłącza go od razu z walki. W sytuacji ostatecznej katapultowanie się daje ponad 50% szans na przeżycie.

## To, co wiemy

Jeśli oglądałeś film *Top Gun*, to wiesz zapewne, że walka powietrzna to nie tylko odpalenie rakiet, lecz również cała symfonia skomplikowanych manewrów, wykonywanych w zakresie przeciążeń od -3 do +9 g. Manewrowością ustępuje F-15 jedynie *Tomcatowi*, w związku z czym możesz sobie podczas walki pozwolić na np. przerwanie, odwrócenie i nożycę, ślizg, nurkowanie spiralne, jojo, zawrót czy nawet wysprężenie. Pamiętaj przy tym, że poni-



## Układ sterowania

Dla zwiększenia niezawodności, pracę pilota wspomagają aż dwa układy kontrolujące pracę samolotu: **SAS** — zwiększający stateczność oraz **GAS** — polepszający sterowność poprzez korygowanie gwałtownych wychyleń drążka i łagodzenie skutków silnych podmuchów wiatru; ma to szczególne znaczenie na wysokościach poniżej 1500 stóp. Ponadto F-15 może być sterowany ręką pilota automatycznego.

## Tablica przyrządów

Z lewej strony znajduje się mapa, na której zaznaczone są cele główne i drugorzędne, baza F-15 oraz aktualne położenie myśliwca. Po prawej stronie symbolicznie wyświetlany jest stan uzbrojenia samolotu: ilość PR krótkiego i średniego zasięgu, bomb, flar, zewnętrzne zbiorniki paliwa — jeśli nie zostały wcześniej odrzucone. Znajduje się tam poza tym wskaźnik aktywnego uzbrojenia: **GUN** — działko, **MRM** — pocisk Sparrow, **SRM** — pocisk Sidewinder, **BOMB** — bomby. Centrum tablicy przeznaczony jest na radar o zmiennym zasięgu, współpracujący z celownikiem radiolokacyjnym typu impulsowo — dopplerowskiego. Na jego ekranie widoczne są samoloty przeciwnika, pociski rakietowe oraz cele naziemne.

Pod radarem znajduje się wskaźnik poziomu paliwa — stan poniżej 13500 funtów wskazuje na opróżnienie zbiorników zewnętrznych. Ponad ekranem umieszczone są diody ostrzegające o (licząc od lewej): zagrożeniu rakietą naprowadzaną radarowo, zagrożeniu rakietą samonaprowadzającą się (termiczną), zbyt niskim pułapie lotu, braku paliwa. Dodatkowo, mała prędkość oraz niski pułap lotu sygnalizowane są syreną. Na samej górze znajduje się wskaźnik prędkości (w Ma), kursu oraz otwarcie przepustnicy.

## HUD

Wszystkie ważne dla pilota informacje wyświetlane są jak gdyby na przedniej szybie — u nas po prostu na ekranie komputera. Na samej górze widnieją prędkość w węzłach oraz wysokość w stopach. Tuż ponad tablicą przyrządów pojawiają się komunikaty komputera pokładowego dotyczące np. zestrzelenia wrogiego samolotu. W centrum HUD-a znajduje się celownik działka. Poziome linie pozwalają określić kąt nachylenia dziobu samolotu — każda z nich oznacza 10°. Po aktywizacji bomb pojawia się tam również celownik powietrze-ziemia, ukazujący linie lotu pakietu bomb i miejsce trafienia.

Błyskające literki **NAV** to tzw. kursor nawigacyjny, ustawiony na mapie klawiszami kursora i wskazujący kierunek lotu. Cel naziemny ma postać trójkąta, odległe rakiety i samoloty są otoczone ramką, co ułatwia ich obserwację.

## Systemy obronne

Naziemna obrona przeciwlotnicza dysponuje pociskami naprowadzanymi radarem lub półaktywnie samonaprowadzającymi się. Ochronę przed nimi

żej prędkości przeciągnięcia, wynoszącej 100 węzłów, zaczniesz gwałtownie opadać, zaś przekroczenie prędkości maksymalnej (2.5 Ma) owocuje urwaniem skrzydeł i nieuchronnym spotkaniem z matką glebą.

Tak podstawowych zasad aerodynamiki, jak ta, że przy nurkowaniu prędkość rośnie a przy wznoszeniu oraz przy skręcie maleje, nie trzeba chyba przypominać. W razie, gdyby kontrolowanie przepustnicą przestało wystarczać, możesz użyć dopalaczy lub umieszczonych w górnej części kadłuba hamulców aerodynamicznych.

Autorzy gry miłośniernie oszczędzili Ci (a może nawet i sobie) manewru lądowania, które następuje automatycznie po zejściu na małej prędkości nad bazę. Czas pełnej obsługi naziemnej F-15 nie przekracza 11 minut masz więc czas na zrobienie siusiu przed wyruszeniem w kolejną, zwycięską misję.

## Trochę o misjach

Są to wszystkie scenariusze historycznych akcji wykonanych kiedyś przez F-15. Generalny scenariusz jest zawsze taki sam: zniszczyć cel główny, a poza tym wszystko co się da. Potem możesz zamachać na pożegnanie skrzydłami i odlecieć w kierunku bazy.

**Libia, 19 sierpnia 1981.** Zbombarduj centrum dowodzenia i lotniska. Przyjmij każdą walkę z samolotem przeciwnika.

**Egipt, 6 października 1973.** Zniszcz kwatery główną Trzeciej Armii Egipskiej i tyle lotnisk oraz wyrzutni, na ile starczy Ci bomb.

**Wietnam, 5 kwietnia 1972.** Przemknij przez obronę powietrzną na pułapie poniżej 1000 stóp, zbombarduj tereny wojskowe wokół portu w Haifong; zrównaj z ziemią wszystkie lotniska, jakie napotkasz.

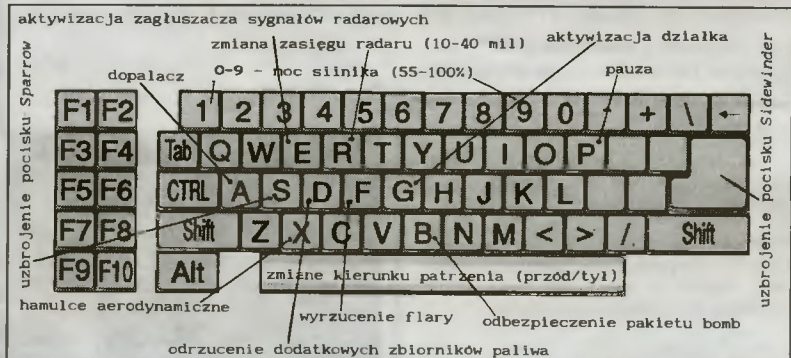
## Kody identyfikacyjne

0 — G	4 — J	8 — L	12 — C
1 — A	5 — B	9 — H	13 — P
2 — J	6 — C	10 — A	14 — K
3 — G	7 — H	11 — P	15 — B

dokończenie na str. 10

Atari

# F-15 STRIKE EAGLE



# ROCKET RANGER



**Czyby historia mogła podążać dwoma równoległymi torami, zblizającymi się do siebie jedynie w nieskończoności? Czyżby możliwe było znalezienie się niespodziewanie na tym drugim, biegnącym w tę samą stronę a jednak tak odmiennym? Czy wreszcie nie jest szaleństwem myśl, której podstawę stanowi Rocket Ranger**

**Czyby historia mogła podążać dwoma równoległymi torami, zblizającymi się do siebie jedynie w nieskończoności? Czyżby możliwe było znalezienie się niespodziewanie na tym drugim, biegnącym w tę samą stronę a jednak tak odmiennym? Czy wreszcie nie jest szaleństwem myśl, której podstawę stanowi koncepcja połączenia dwóch w jeden?**

Gdyby pomysł ten był wolny od czynników zewnętrznych, wystarczyłyby wybrać dowolny moment historyczny i zmienić go zgodnie z biegiem równoległego Świata. Ponieważ jednak działanie zostało już dawno pozabawione niezależności, czynnik histo-

ryczny został ściśle określony. Druga Wojna Światowa albo nic. Nic czyli dalsze trwanie dwóch niezawisłych Światów.

Rocket Ranger nie wie jeszcze o czekającej go misji. Już za chwilę ukazać się na jego stole kolejno: plecak raketowy, pistolet, zegarek, książka (dyskietka) kodowania/dekodowania oraz niewielki dziennik — pamiętnik. Te przedmioty staną się jego towarzyszami na długie miesiące. Czy chcecie, aby stały się również waszymi? Czy chcecie przyczynić się do zmiany przeszłości naszego Bratniego Świata, w którym Druga Wojna Światowa zakończyła się niekwestionowanym zwycięstwem Hitlerowskiej III Rzeszy? Wierzę, że tak i opis ten nie stanie się jedynie eksponatem w zakurzonej gablocie.

### Pierwsze kroki

Przeczytałeś krótką notkę zatytuowaną „Chapter 1” i jesteś w kłopotcie. Tam, gdzieś wysoko w powietrzu leci sterowcem trzęsąc się ze strachu profesor Barnstorff wraz z córką June a w tym czasie Ty nie robisz nic, aby im pomóc. Brak zdecydowanego działania zakończy się tym, że znajdują się oni w Berlinie pod czujną opieką esesmanów.

Zanim jednak udasz się w powietrze, zapoznam Cię z czterema głównymi opcjami gry: WAR MAP (mapa wywiadowcza), FUEL DEPOT (paliwo), ROCKET LAB (rakietownia) oraz TAKE OFF (start).

1. WAR MAP — tu będziesz ustalał

swoją strategię działania. Na mapie zaznaczono kontury wszystkich kontynentów a każdy z nich podzielono na kraje (z pominięciem mniej ważnych). Twoją pozycję wskazuje symbol RR. Poza Tobą, na mapie znajduje się pięć sylwetek agentów — wywiadowców, którzy zdobywają dla Ciebie informacje o fabrykach Lunarium lub częściach księżycowej rakiety. Oprócz tego, na mapie widać przemieszczający się punkt — to wojska niemieckie, podbijające kolejne obszary i wcielające je pod swoją czarną banderę. Tereny czerwone są w stosunku do Niemiec neutralne i dają się im dość łatwo podbić, żółte natomiast są wrogie i bronią się po napaści o wiele dłużej.

2. FUEL DEPOT — w grze wszystko obraca się nie wokół ropy naftowej, lecz wokół nieznanego nam jeszcze paliwa — Lunarium. Nasz plecak „chodzi” na Lunarium, nasza rakietka poleci na tym paliwie i większość niemieckich pomysłów opiera się na wysokiej produkcji tego towaru. FUEL DEPOT podzielony jest na dwie sekcje: ROCKET PACK — paliwo do plecaka raketowego oraz ROCKET SHIP

— zapas Lunarium do naszej rakiety. 3. ROCKET LAB — cóż to za tajemnicza rakietka, o której ciągle wspominałem? Po wejściu do tej opcji nie widzimy nic, oprócz angielskiego sformułowania: „Wymagane części rakiety i 500 Lunarium”. Dużo, ale wcale nie za dużo. Części rakiety, rozrzucone po całym świecie, należy tropić aż do upadłego. A Lunarium? No cóż, trzeba odkładać każdy zarobiony galon a może się uzbiera te nieszczęsne 500.

Gdy wypełniony paliwem udasz się rakietą na księżyc, przyjdzie Ci walczyć z ośmioma strażniczkami. Bronią one dostępu do miejsca wydobywania i przetwarzania Lunarium. Pokonaj je i zrób duże BUM!

4. TAKE OFF — pora na start w daleki świat. Tylko wtedy, gdy zapas paliwa na drogę daje gwarancję powrotu, i gdy masz określony cel swojej podróży. Nie pora to na wyprawę dookoła Świata.

### Jeszcze o mapie

Od piątki agentów, o których wspominałem w poprzednim paragrafie i wydajności ich działania, zależy powodzenie Twojej misji. To oni odnajdą części rakiety i obie fabryki Lunarium. Natkną się także na kilka miejsc, gdzie Niemcy produkują sterowce, myśliwce Me-109 itp. Każdy skuteczny atak na takie miejsce zakończy się obniżeniem sił niemieckich (Nazi Efficiency) o 5–15 procent, a więc w konsekwencji opóźni tryumf Nazistów. Skupić na-

c.d. ze str. 9

Syria, 12 marca 1984. Usun z powierzchni ziemi centrum dowodzenia i każdą wyrzutnię raket, która Cię zaatakuje.

Wietnam, 10 maja 1972. Zamieść stację przechowywania paliw płynnych w pobliżu Hanoi w wielki fajerwerk. Zgnój każdego szukającego zaczepki.

Irak, 7 czerwca 1981. Czeka Cię rendez-vous z irackim reaktorem „Osirak”. Przeleć na pułapie poniżej 1500 stóp przez linie obrony p-lot. Potem masz wolną rękę dopóki nie zabraknie amunicji.

\*) SAS — Stability Augmentation System

\*\* ) CAS — Control Augmentation System

Master

Firma: MicroProse  
Rok produkcji: 1985  
Komputer: Commodore, Atari, Amstrad, Apple, IBM PC

P.S. W następnym numerze obiecujemy uzupełnienie niniejszego opisu, a raczej inne spojrzenie na samolot i symulator.



Commodore

leży się jednak na najważniejszym — Lunarium i częściach rakiety a inne sprawy wyrównywać „przy okazji”.

Działanie szpiegów korygujesz opcjami:

REPORT — raport o odkryciach (dopiero, gdy zacznie migać),

TRANSFER — przemieszczenie do innego kraju (po zakończeniu infiltracji danego kraju),

CHANGE ORDERS (INFILTRATE, ORGANIZOWE RESISTANCE) — zmiana rozkazów (infiltracja, organizowanie ruchu oporu),

CHANGE COVER (LOW RISK, HIGH RISK) — zmiana stopnia utajnienia (małe ryzyko, duże ryzyko).

Ruch oporu może być organizowany jedynie w niepodobitych jeszcze krajach. Nie ma jednak większego sensu „poświęcanie” jednego z agentów w misji tworzenia partyzanckiej armii. Opóźnienia w poszukiwaniach są znaczne, Niemcy kraj podbijają tak czy inaczej, i w sumie nie jest to opłacalne. Warto natomiast czasem zaryzykować i narazić szpiega na duże ryzyko — wszystkiego dowię się dwa razy szybciej a jest szansa, że nie zostanie schwytyany prędzej niż za dwie, trzy kolejki.

### Za Zeppelinem

Przyszła wreszcie pora na nieszcześnie profesora Barnstorffa unoszącego się aktualnie gdzieś w powietrzu. Przechodzisz do opcji TAKE OFF, napełniasz komorę odpowiednią (patrz tabelka) ilością Lunarium i ruszasz na pas startowy. Aby wznieść się w górę należy osiągnąć odpowiednią prędkość biegu, najczęściej według następującego sposobu: lewo + fire — lewa noga, prawo + fire — prawa noga. Po usłyszeniu sygnału startu góra + fire wyjaśnia sytuację.

Lecisz. Prowadzony wytrawną ręką pilota odnajdujesz sterowiec. Niemcy bronią się oczywiście zaciekłe, co jest Ci nie w smak. Nie dość, że musisz uważać na śmigające pociski, to jeszcze każdy fałszywy strzał zakończy się wielkim bum! Sterowiec nie czołg — trafisz go w skorupę i już go nie ma. Celować więc powinienes w gondole, bo to w kabinie dla załogi mieszczą się stanowiska karabinów maszynowych. Cichną po pierwszym trafieniu.

Jesteś już w środku, ale to jeszcze nie koniec Twoich kłopotów. Profesor, a tym bardziej córka, wcale nie chcą uwierzyć, że przybyłeś ich uratować. Na IBM-ie kwestia ta została rozwiązana losowo i raz na dziesięć giniesz w odmętach Atlantyku. Na Commodore natomiast, czeka Cię przyjemna rozmowa. Jeśli wykażesz się wycuciem, oboje znajdują się po kilku dniach cali i zdrowi w Waszyngtonie. Jeśli nie... no cóż. Perspektywa podobna jak na IBM-ie.

### Fabryki Lunarium

Jak już wspominałem są tylko dwie, losowo umiejscowione przez komputer gdzieś na Świecie. Bardzo ważne jest, aby Twoi agenci odnaleźli choć jedną z nich w miarę szybko, gdyż inaczej możesz zostać z „pustym bakiem”. A na dobrych chęciach nie polecisz.

Załóżmy, że obie fabryki są już rozpracowane. Na pierwszy rzut oka różnią się kopułą — jedna z nich ją ma, a druga nie. Gdy udasz się na rajd w kierunku któregoś z nich, spostrzeżesz jeszcze inną różnicę.

Fabryka bez kopuły, położona jest głęboko w dżungli a dostępu do niej chroni potężny bunkier. Posiada on osiem okienek dla strzelców wybor-

wych, którzy ukazują się w nich w przypadkowym układzie. Od tego, jak często się zjawiasz zależy liczba snajperów, wychylających się w tym samym momencie z okna. Po szóstym, siódmym razie strzelają oni właściwie prawie na okrągło.

Jak ich załatwić? To proste. Na początku zakryś się osłoną (joystick do siebie) i czekać, aż się uciszą. Wtedy zasypać ogniem tego, który nie zdążył się schować (może być ich kilku) i powtórzyć cały manewr od początku.

Dруга z fabryk leży dla odmiany na terenie całkiem pustynnym. Atakujesz ją lecąc tuż nad ziemią, na bardzo dużej prędkości. Aby osiągnąć sukces, wystarczy zniszczyć pięć do piętnastu namiennych stanowisk p.lot. Ich ogień jest wprawdzie wyjątkowo celny, ale częste zmiany wysokości lotu skutecznie utrudnią im pracę.

Nie wolno Ci zapomnieć, że podczas ataku na jedną z dwóch fabryk i w opisanej dalej konfrontacji z myśliwcami Me-109, „oberwać” możesz co najwyżej trzy razy.

### Fabryki rakiet

Jest ich pięć. Rozrzucano je po całym świecie. Znajduję się w nich pięć, bezcennych części do Twojej rakiety. Jedynym sposobem na ich zdobycie, jest bezpośrednia wizyta i rozmowa ze strażnikami (na szczęście w liczbie pojedynczej).

Z braku innych pomysłów i z powodu różnicy językowej, dialog został sprowadzony do wymiany ciosów. Piacha za piachę, zęb za zęb — tylko tyle. Z FIRE zadajesz ciosy, gołymi kierunkami zastaniasz się przed zakusami Niemca, bardzo zresztą opieszalego. Optymalną taktyką jest: pięć razy w feb, zasłona i od początku.

Nawet nie wiedziałeś, że Niemca tak łatwo jest wbić w ścianę.

### Me jak Messerschmitt

Ten fragment gry nie został potraktowany przez autorów zbyt poważnie. Sytuacja, gdy „człowiek z plecakiem” posyła dwadzieścia palących się Me-109 w ziemię, wydaje się nieporozumieniem. To były przecież jedne z najlepszych samolotów myśliwskich II Wojny Światowej.

Me-109 atakują nas kolejno, jeden po drugim a następnie starają się uciec w przypadkowym kierunku, zachowując uporządkowany szyk. I to jest nasza szansa. Do momentu, gdy Niemcy strzelają należy uciec w bezpieczny punkt ekranu, by w odpowiedniej chwili znaleźć się z powrotem i ciągłym ogniem „od dołu” podziurawić im trochę maszyny. Powiesz: nic prostszego. I będziesz miał rację.

### Strategia gry

Głównym zagadnieniem jest poziom sił niemieckich (Nazi Efficiency). Gdy jest on wysoki (70–80 procent), ich wojska szybciej odbijają obce mocarstwa i nie mijają dwa lata, jak podkute buty narodowego socjalizmu stają u brzegów Ameryki. A stąd już tylko krok do zawieszenia brutalnej faszystowskiej flagi na froncie Białego Domu. Nie wolno więc dopuścić, by Niemcy czuli się zbyt pewnie.

Jak już wspominałem, Nazi Efficiency najsukuteczniej można obniżyć niespodziewanymi atakami skierowanymi w ich niewralgiczne punkty, z reguły w fabryki o znaczeniu militarnym. Równie źle Niemcy znoszą udane rajdy na sterowiec (zjawia on się w Waszyngtonie cyklicznie i zawsze w tym samym celu).

Przyszła pora na odpowiedź na py-

tanie: jak wygrać? No cóż — jest to pytanie, na które nie ma jasnej odpowiedzi. W grze jest tak dużo elementów losowych i zręcznościowych, że podanie jednolitej recepty przekracza możliwości każdego oprócz proroka.

Ważne jest, by na samym początku, nie zacząć od przesuwania szpiegów (z wyjątkiem tego, który znajduje się w Niemczech). Tak się składa, że bardzo szybko uzyskają oni cenne informacje, co nie nastąpi bynajmniej po wystaniu ich wszystkich na przykład do Afryki. Zmiana terenu działania pociąga za sobą straty czasu.

Do momentu znalezienia co najmniej jednej z fabryk Lunarium, nie powinno się robić zbyt dalekich wypadów „w Świat”. Rozumiem, że według obliczeń starczy na powrót i jeszcze trochę zostanie, ale co zrobić, gdy fabryka okaże się być w Kenii? Lunarium to nie drożdże, nie urosnie.

Wracanie do Ameryki nie jest opłacalne, ale trzeba to raz na jakiś czas robić. Chodzi tu głównie o agentów, którzy nie mogą przebywać nadmiernie długo w obcym kraju, ponieważ zostaną wykryci i zlikwidowani. Zaraz po meldunku powinni być przenoszeni w inny rejon świata.

Jeśli już wypad, to nie po jedną część rakiety. Dzięki odkrytej fabryce Lunarium, zawsze możesz w niej uzupełnić braki i kontynuować akcję. Droga za ocean długa i niebezpieczna, a powrót z pustymi rękami nie przyniesie Ci chwały. Poczuj się jak hurtownik a nie jak detalista.

### „Bez SOSu proszę...”

Gdy znajdziesz się w obcym kraju i zakończysz swoją misję, nastanie czas na podjęcie decyzji. Otwierasz swój plecak, włączasz monitor i ukazują się dwa warianty: PICK DESTINATION oraz SEND SOS.

PICK DESTINATION używasz w sytuacji, kiedy nie brakuje Ci paliwa. Nie jest ważne, czy chcesz wracać do Ameryki, czy też trasa wiedzie przez Europę. Ta opcja, to jedyna możliwość trzymania steru w swoich rękach. Jeśli

dasz SEND SOS, odnajdzie Cię marynarka Stanów Zjednoczonych i przenieśli Cię do Fort Dix, Twojej bazy. Nie stracisz oczywiście bezcennego Lunarium, ale za to dwa miesiące miną zanim z powrotem usiądziesz w hotelu w Fort Dix. Bardzo często, w Waszyngtonie powiewa już wtedy sfastryka.

### By the way

— pomyłkowe wybranie ilości Lunarium z tabelki, może skończyć się na dwa sposoby. Albo przypadkowo dolecisz do innego kraju, albo po prostu gdzieś w powietrzu silnik przestanie pracować i... THE END,

— jeśli profesor leci porwany sterowcem a Ty nie masz czasu w tej chwili być jego niańką, możesz trochę poczekać. Gdy znajdzie się on w stolicy Rzeszy, nadejdzie pora na kolejny „Czapter”. Szybka akcja bydgoskiej policji (czyli Twoja) w Berlinie i profesor bezpiecznie wróci do Waszyngtonu,

— nie można niestety bez umiaru wi-



nieć na opcji WAR MAP. Z pozoru jest to dobre, ale po kilkumiesięcznym leniuchowaniu przychodzi kilku panów w ciemnych płaszczach i wszystko skończone.

A więc zaczynajcie i powodzenia!

Łukasz Czekański  
Mateusz Przasnyski

Firma: Cinemaware  
Rok produkcji: 1988  
Komputer: Commodora, Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): EGA, VGA  
Dźwięk: brak



teraz patrz str. 15

IBM PC

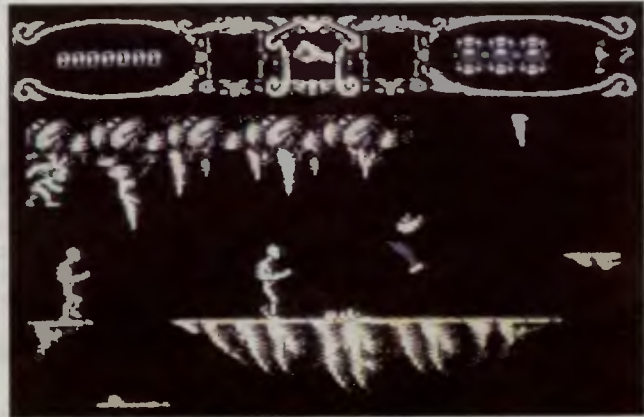


# I THE ROAD TO HELL

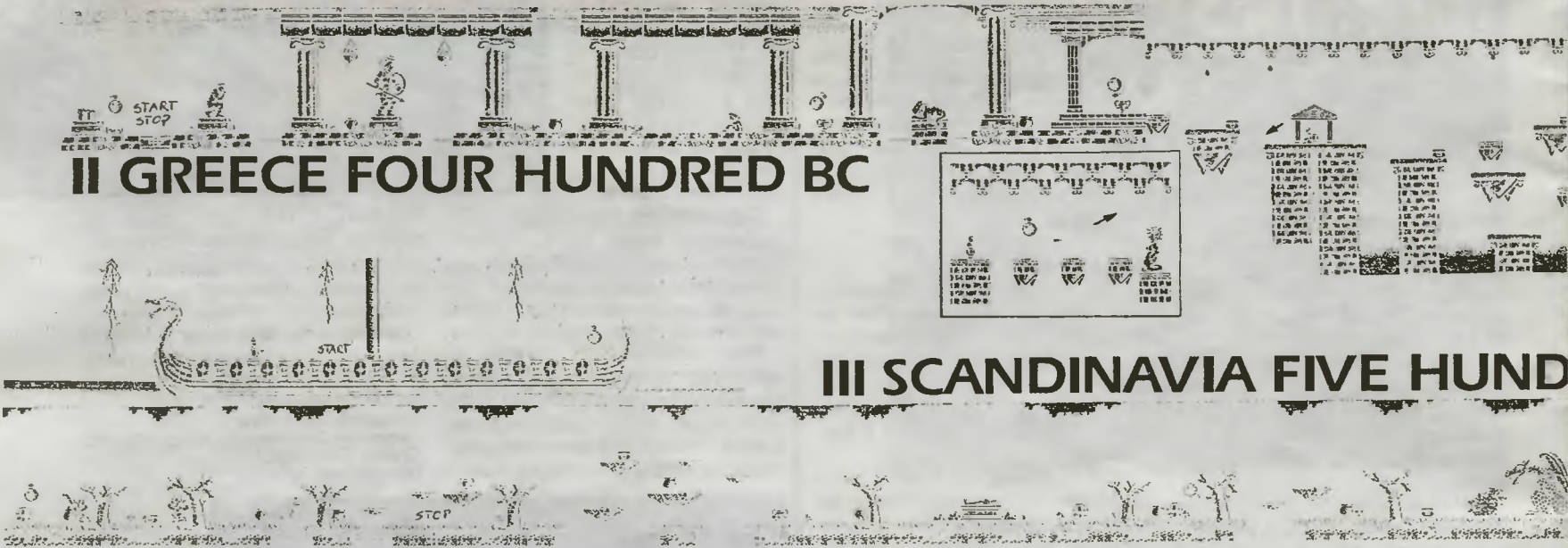
Amiga



Commodore

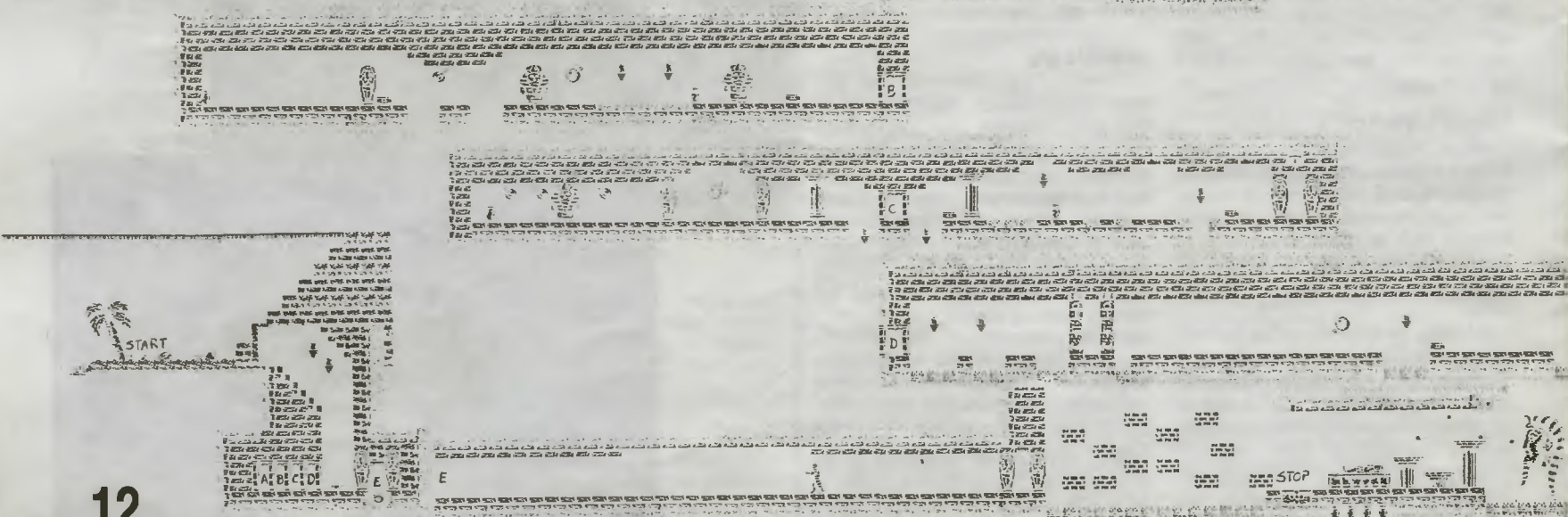


# II GREECE FOUR HUNDRED BC



# III SCANDINAVIA FIVE HUND

# IV EGYPT THREE THOUSAND BC





# HISTORY in the Making

## Trzeba położyć kres sztuczkom Damerona.

Ten zły duch czasu dał się we znaki wszystkim bogom starożytnego świata, odwracając bieg historii. Bogowie znaleźli jedną z jego kryjówek. Sami nie mogą go pokonać, bo znając ich siłę Dameron ucieknie przed nimi do innej epoki.

Wielu śmiałków wysłano na rozprawę z duchem. Wszyscy przepadli w odległych epokach. Ktoś jednak musi pokonać ducha i naprawić historię świata. Może nam się to uda? Nie będzie to łatwe zadanie — daleka droga przed nami. Musimy przeszukać wszystkie kryjówki Damerona.

Po drodze warto zbierać porzucane na ziemi przedmioty. Niektóre skrzynki, dzbanki, rzeźby kryją prezenty od miejscowych bogów (różne rodzaje broni, energię, itp.) Każda broń służy innemu celowi i na pewno się przyda.

### Etap 1 — Droga do piekiel

Jest to naprawdę piekielna przygoda. Zaczyna się na zapomnianym cmentarzu, kilka metrów poniżej grobów. Poruszaj się ostrożnie. Staraj się nie potrącać wisielców i nie poparzyć się ogniem piekielnym, wydobywającym się z lawy. Musisz dotrzeć do najdalszych pieczar i zabrać każdy znaleziony przedmiot. Może któryś z nich pomoże odnaleźć i pokonać ducha czasu...

Na początek rozbij dwie wazy, zabierz ich zawartość, L, rozbij dwie wazy, L, użyj ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, P, P, po drodze strzelaj w kościotrupy i zbieraj ich czaszki (zbierz co najmniej 10 czaszek), P, P, P, zestrzel i weź kulę, wyłącz strzelanie, L, rozwal dwie skrzynki, L, L, D, P, włącz strzelanie, zestrzel wisielce, P, weź trzecią kulę, L, zestrzel wisielca, wyłącz strzelanie, rozwal skrzynkę i wazę, zabierz ich zawartość, L, rozwal skrzynkę, L, rozwal wazę, D, L, wrzuci wszystkie czaszki do ognia, strzelaj kulami do diabła, weź trójząb i czwartą kulę, P, zestrzel wisielca, rozbij wazę, P, rozbij wazę, weź zapas kul, P, P, P, zabij smoka trójzębem, weź klucz, L, L, L, L, G, zestrzel wisielce, rozbij wazę, otwórz drzwi kluczem, wejdź do ukrytego korytarza, D, D, zestrzel i weź ostatnią kulę, P, D, P, P, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, przeniesiesz się śladami Damerona do Grecji...

### Etap 2 — Starożytna Grecja 400 p.n.e.

Wspaniałe budowle, rzeźby i świątynie. Ale dlaczego wokół nie ma żywej duszy? Jakie nieszczęście sprowadził Dameron z tej okolicy, że uciekli wszyscy jej mieszkańcy? Trzeba to koniecznie zbadać. Może w podziemiach okolicznych świątyń znajdzie się wyjaśnienie zagadki...

Rozbij dzbanek, weź zapas ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, rozbij rzeźbę mieczem, P, rozbij wazę, rozbij rzeźbę, weź worek z czarami, P, rozbij dzbanek, złap gołębia, P, poczekaj aż bestia odrunie, P, rozbij wazę, złap gołębia, zestrzel i weź kulę, P, rozbij dzbanek i wazę, weź kulę, P, rozbij skrzynkę, klęknij i wejdź do ukrytej krypty, zestrzel i weź kulę, zetnij mieczem głowę Hydrze, użyj worka, weź głowę Hydry, wyjdź z krypty, P, rozbij skrzynkę, D, P, rozbij skrzynkę, P, użyj głowy Hydry i zestrzel dwie głowy smoka, L, L, G, P, rozbij skrzynkę, P, zestrzel ostatnią głowę smoka, L, L, D, P, P, weź ostatnią kulę, L, L, L, wejdź do krypty, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, krzyż przeniesie cię do Skandynawii...

### Etap 3 — Skandynawia 500 n.e.

Co to za dziwna łódź? Trzeba z niej zmykać bo załoga nie darzy nas sympatią. Te topory, tarcze i miecze nie służą do zabawy. No, byle do brzegu. W oddali widać jakiś zamek. Może jest to kryjówka złego ducha? Jak się tam dostać? Nabrzeżne lasy i bagna wyglądają zdradliwie...

Chodź po statku, zabijaj wikingów toporem, a gdy zostawią ci trochę ognistych kul, strzelaj do nich kulami, zbierz pełny zapas kul, idź na rufę okrętu zestrzel i weź kulę.

Na brzegu rozbij toporem wazę, weź zapas kul, L, rozbij dzbanek i wazę, L, rozbij skrzynkę i dzbanek, zbieraj wszystko po drodze, weź piorun, zestrzel i weź kulę, zastrzel kilku zbójców, zabierz ich noże, P, P, P, rozbij dzbanek i skrzynkę, weź papirus z zaklęciem, P, rozbij dzbanek, i wazę, P, użyj zaklęcia aby sprowadzić deszcz, gdy zgasną płomienie weź klucz spod katafalku, P, rozbij dzbanek, zestrzel kulę, P, rozbij dzbanek i skrzynkę, zabij smoka nożami, P, weź kulę, P, użyj klucza aby wejść do zamku, P, piorunami pokonaj ducha złego władcy zamku, weź ostatnią kulę, wyjdź z zamku, L, L, weź krzyż, L, L, L, L, L, użyj krzyża tam gdzie jest jego wizerunek, przygotuj się na skok 3500 lat wstecz do starożytnego Egiptu...

### Etap 4 — Egipt 3000 p.n.e.

Może tu nad brzegiem Nilu uda się znaleźć Damerona. Rozejrzyjmy się trochę. Najbliższa piramida wygląda podejrzanie. Coś się nie zgadza. Ten styl... Takie piramidy dopiero powstaną kilkaset lat później. Ciekawe co jest w środku (oprócz szczurów — one są tam na pewno). Ach! Wejście jest zawalone. Koniecznie trzeba się dostać do środka...

P, rozwal pistoletem wejście do piramidy, P, D, odłóż pistolet, wczolgać się do pierwszej krypty, biegnij do skrzynki, rozwal ją kopniakiem, weź naboje, stań za kolumną, skocz w prawo, rozbij wazę, zestrzel i weź kulę, P, rozbij wazę, P, rozbij wazę, weź amunicję, rozbij wazę, weź antyczną urnę, wracaj skacząc w lewo, wyjdź z krypty.

Wczolgać się do czwartej krypty, skacz w prawo, czekaj aż opadną kolumny, skacz w prawo, zestrzel kulę, P, P, rozbij wazę, weź urnę, wracaj skacząc w lewo, skacz ostrożnie, zostaw skrzynkę, wyjdź z krypty.

Wejdź do drugiej krypty, biegnij w lewo do skrzynki, rozbij ją, L, rozbij wazę, zestrzel kulę, gdy rozwinię się kładka weź kulę, L, uważaj — nie spadnij, rozbij skrzynkę, weź magiczne oko, L, rozbij wazę, weź urnę, wracaj do wyjścia z krypty.

W trzeciej krypcie rozbij skrzynkę, weź posążek, skacz w prawo zza kolumny, rozbij wazę, weź naboje, skacz w prawo, rozbij skrzynkę, weź metalowy krzyż, użyj go przy kolumnach, poczekaj aż odzyskasz pełną energię, skacz w lewo aż do wyjścia z krypty, dalej w lewo, zestrzel kulę, L, skocz w lewo, jeden krok w lewo i znów skocz, rozbij wazę i weź urnę, wróć do wyjścia z krypty, wyjdź z niej i ustaw się nad symbolem oka, użyj magicznego oka, użyj posążka do strzelania w mumie, strzelaj i idź w prawo aż do kolumn, P, odłóż wszystkie urny, P, użyj posążka i zestrzel maskę faraona, weź kulę, P, w ukrytej komnacie weź krzyż i wczolgać się z niej, L, użyj krzyża w miejscu gdzie jest jego wizerunek...

### Etap 5 — Pojedynek z Dameronom

Nadszedł moment ostatecznej rozgrywki. Zły duch czasu Dameron stanął do bitwy. Nie jest on trudnym przeciwnikiem. W porównaniu z wcześniejszymi zasadzkami ten pojedynek to frazda. A więc naprzód i strzelaj póki starczy joysticka. Ostateczne uporządkowanie czasu i historii jest już bliskie.

Giant

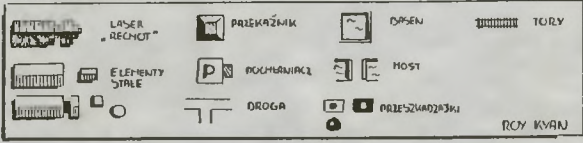
Firma: System 3  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: ZX Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, Amiga

13

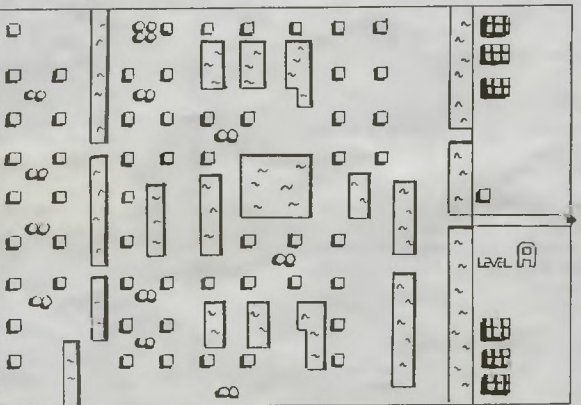
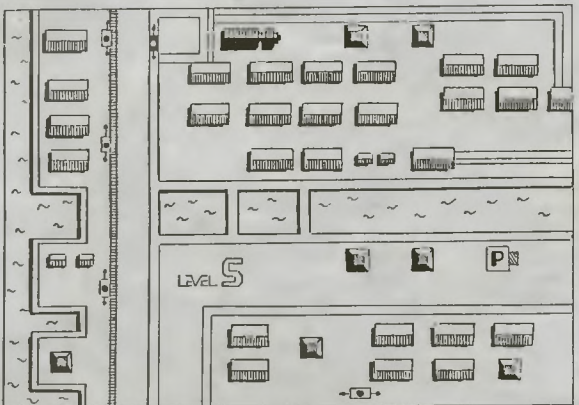
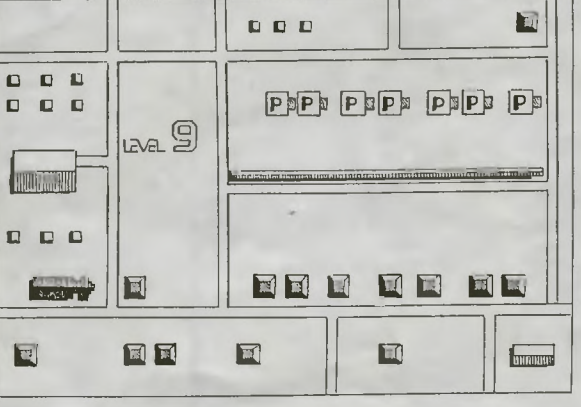
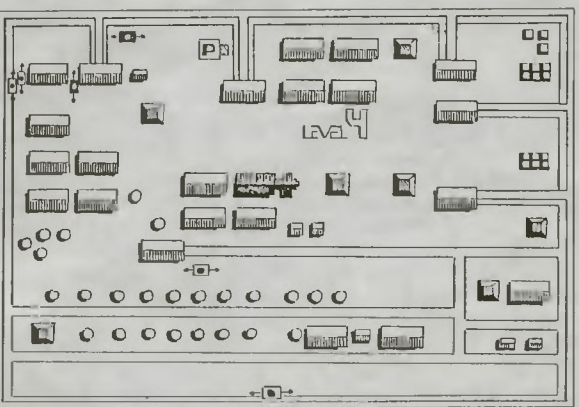
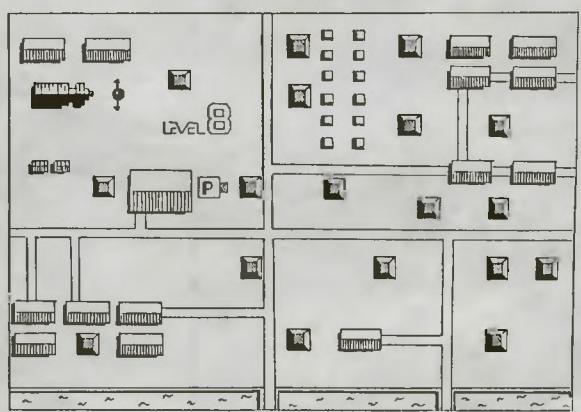
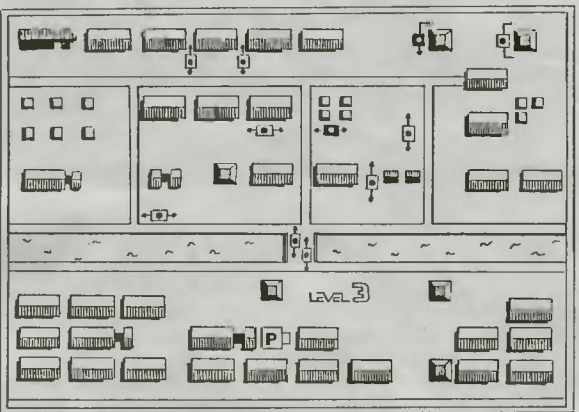
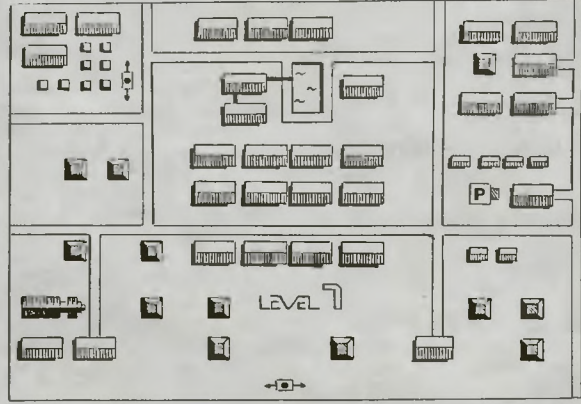
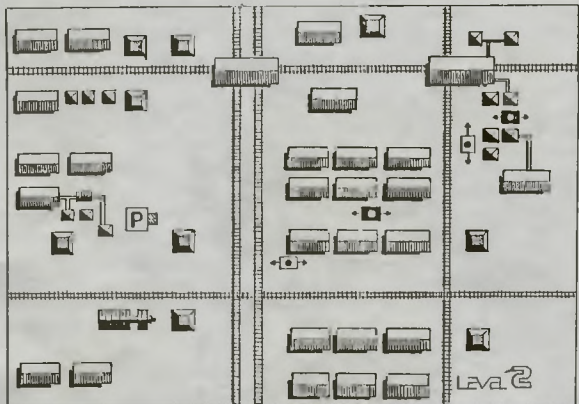
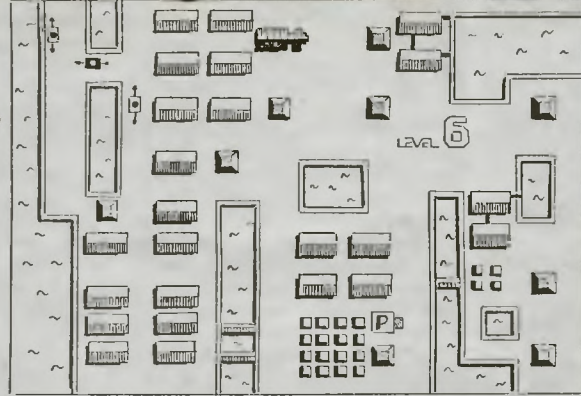
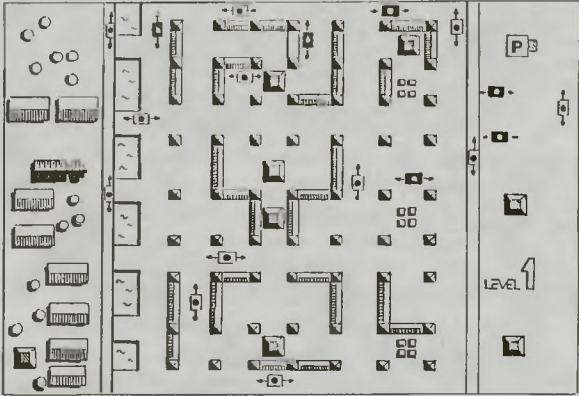




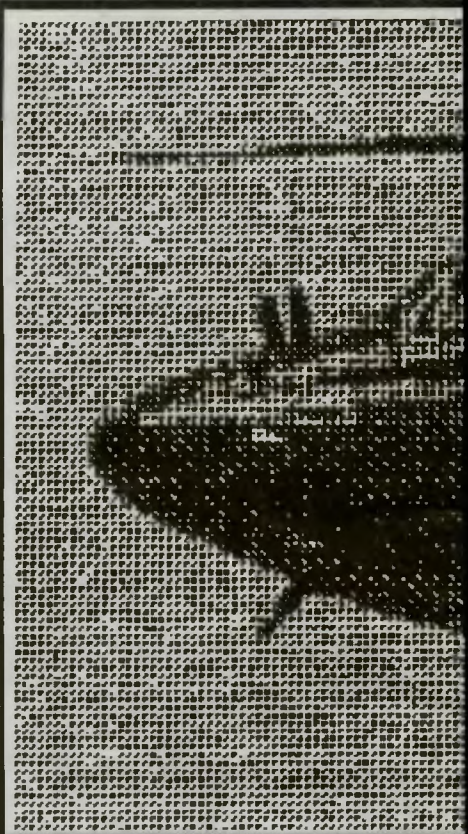
LEGENDA:



# REBEL



— Dywersja! — general Brecht darł się jak stare prześcieradło. — To jest jawna i bezczelna dywersja! Ile luster gwizdnęli?  
 — Wszystkie, Sir — porucznik Chichot trząśł majtkami z pełnym poświęceniem — cały system został przez to rozstrojony.



# COMBA

Dzisiaj zagorzałym fanom Spectrum, ale i nie tylko Spectrum proponuję chwilę refleksji. W ustawicznej pogoni za nowościami zapominamy często, że wśród tysięcy pozycji mamy kilka wyjątkowych.

Gra jest symulatorem operacji bojowych helikoptera Lynx, czyli wielozadaniowego konia roboczego (a raczej Pegaza) brytyjskiej armii LYNX AH1 i marynarki LYNX HAS2 i LYNX HAS3. Dosiadany jest on również przez Francuzów, Argentyńczyków, Brazylijczyków, Duńczyków, Holendrów, Norwegów, Nigeryjczyków i zakatarzonych (w Katarze).

W grze startuje on z bazy głównej — 0 i zaopatruje podległe jej jednostki 1—5 w broń, żołnierzy i amunicję. Dostarcie do bazy utrudniają rozsiarte gęsto wrogie jednostki. Drugim Twoim zadaniem staje się niszczenie nieprzyjaciela oraz ewakuowanie rannych z pola walki.

Baza 0 dysponuje nieograniczonymi запасami paliwa, ludzi i sprzętu. Jednostki podległe natomiast mają na początku po trzydziestu zdrowych żołnierzy.

Osobiście możesz dowodzić tylko wsparciem powietrznym — jednostki naziemne kierowane są przez komputer. Pojazdy przeciwnika nieustannie atakują Twoje bazy, które bez czę-



— Smutasy! To jest robota tych podstępnych smutasów!

— Pragnę zauważyć, iż jest to już piąty atak Rządu Smutalinu na Śmiecholand, Sir.

— Jak ja bym ich złapał... Yh!... Śmiech w łeb!

— Rozumiem pana zdenerwowanie, Sir. Mam jednak do przekazania potworniejszą wiadomość.

— Wal śmiało.

— Rechet został zaktywizowany.

— Boże... — generał był bliski załamu — pan wie poruczniku, jakie zniszczenia może wyrządzić Rechet, gdy skoncentrowana wiązka śmiechu wydotanie się poza poligon!?!

— ...

— Poruczniku Chichot! W hangarze numer 7 znajduje się eksperymentalny czołg REBEL.

— Ten zdalnie sterowany promieniami podrechetnymi?

— Ten sam. Natychmiast ruszajcie na poligon. Musicie ustawić wszystkie lustra zanim Rechet wystrzeli. Wiazka musi trafić do pochtłaniacza. Zrozumielście?

— Tak jest!

\* \* \*

Tak rozpoczyna się gra REBEL firmy Gang of Five, której produkty

odznaczają się świetnymi pomysłami i doskonałą grafiką. Na dziewięciu poligonach ustawiony jest Rechet — supertajny miotacz skoncentrowanej wiązki śmiechu. Wiazka musi zostać skierowana do pochtłaniacza. Aby tego dokonać; na jej drodze musisz postawić specjalne lustra, odbijające promień zgodnie z zasadą, że kąt padania = kątowi odbicia.

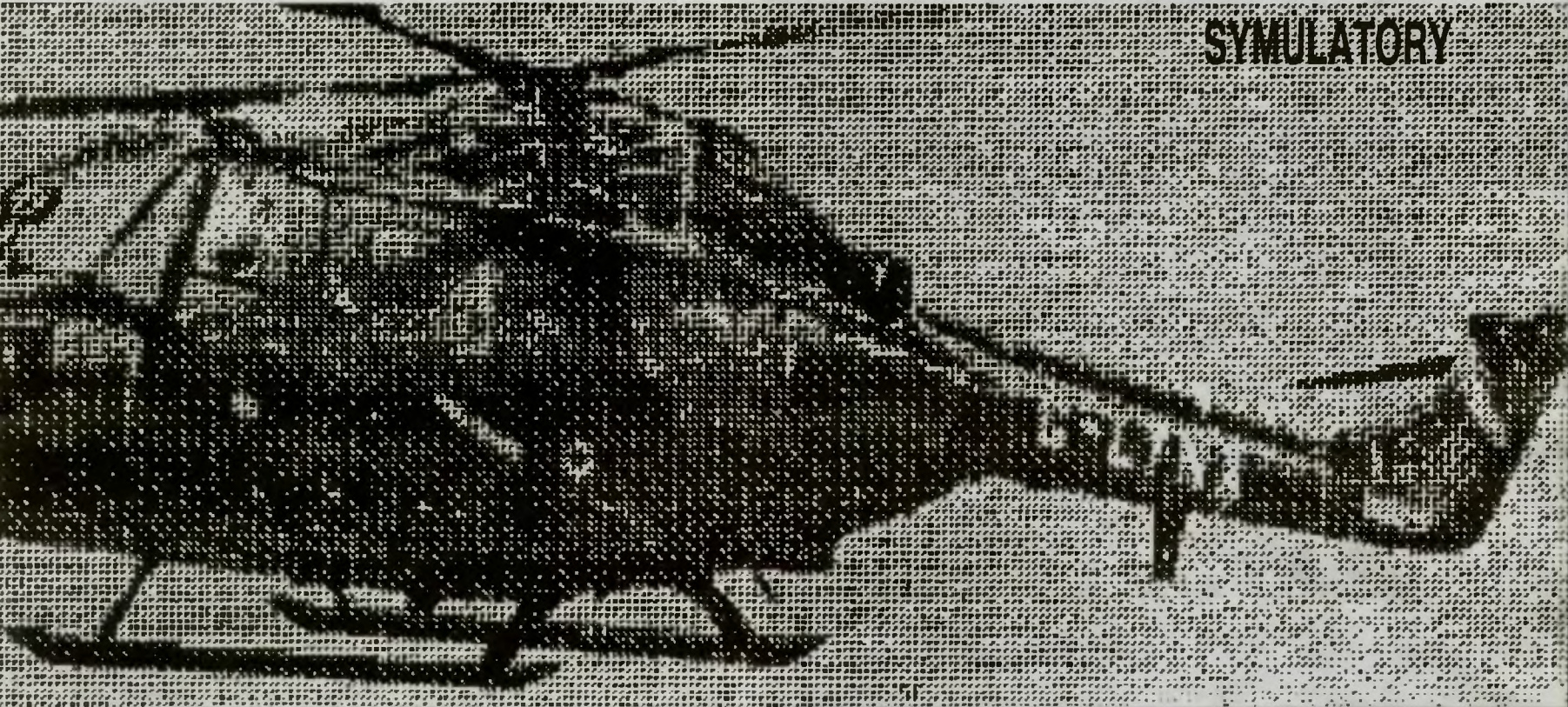
Lustra te znajdziesz na różnych przakaźnikach, rozmieszczonych na terenie całego poligonu. Czasami wystarczą Ci tylko trzy lustra, co jest sprawą prostą. Niekiedy jednak, bę-

dziesz musiał użyć aż sześciu. Gdy już wszystko ustawisz na odpowiednich pozycjach, skieruj się do pochtłaniacza i dotknij małego kwadracika obok. Jeżeli wszystko będzie w porządku, czyli wiązka trafi w środek pochtłaniacza, przejdiesz do następnego etapu.

Na poziomie „A” wystarczy znaleźć wyjście. No! Uszy do góry. Przyszłość Śmiecholandu zależy od Ciebie.

Firma: Gang of Five  
Rok produkcji: 1987  
Komputer: Spectrum, Commodore

ROY KYAN



SYMULATORY

# AT LYNX

tych uzupełnień nie przetrwają zbyt długo. Pamiętaj aby atakować tylko te pojazdy, które na mapie nie są obwiedzione kołem — czyli są wrogie.

Każda Twoja baza może zostać zniszczona albo ponieść straty. Jeśli nie zniszczysz lub nie odeprzesz przeciwnika, zniszczy on stopniowo wszystkie satelitarne bazy i skieruje się w stronę głównej.

## Uzbrajanie helikoptera

Pierwsza tabela w bazie **0** pozwala Ci załadować **uzbrojonych żołnierzy**. Korzystając z klawiszy +/- wprowadzasz ich na pokład. **ENTER**-em przechodzisz do tabeli **rannych**, w której postępujesz analogicznie.

Dalej zaopatrujesz się w **rakiety**

**strefowe**, które niestety nie posiadają systemu samonaprowadzającego. Poza tym nie są skuteczną bronią w walce z czołgami — lepiej używać ich przeciwko ciężarówkom i gniazdom karabinów maszynowych.

Kolejną opcją są **rakiety HOT**, które świetnie nadają się do niszczenia czołgów. Dalej masz jeszcze **pociski air-air** kierowane podczerwienią przeciwko wrogim samolotom. Oba rodzaje tych pocisków mogą być odpalane prawie bez celowania.

Ostatnie na wyposażeniu są **miny**, umieszczane w pojemnikach pod kadłubem helikoptera. Rozrzucone wokół Twoich baz opóźniają ataki nieprzyjaciela, ale mogą na nie również najechać przypadkiem własne jednostki.

## Mapa

W każdej chwili możesz kontrolować usytuowanie helikoptera przez naciśnięcie **M** i wywołanie mapy. Zobacysz pole bitwy z zaznaczoną topografią terenu: kwadraty **białe** to powierzchnie płaskie, **zielone** to góry i wzniesienia, a **tło żółte** wypełnia resztę. Symbole używane na mapie: **T** — czołg, **H** — baza, — ciężarówka, — stanowisko ogniowe, **X** — Lynx, **migające kwadraty** — zaminowane powierzchnie. Pierścienie wokół symboli oznaczają pojazdy sprzymierzonech.

Zanotowanie współrzędnych umożliwia szybkie znalezienie przeciwnika. Z mikroekranu dowiadujesz się o stanie baz satelitarnych. Pamiętaj, że jednostka w której nie ma zdrowych żołnierzy uznawana jest za zdobytą.

## RESET

Firma: Digital Integration  
Rok produkcji: 1986  
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

### Klawisze sterujące

#### I. Sterowanie lotem

**3** — zmniejszenie ciągu  
**4** — zwiększenie ciągu  
**5** — lewo  
**6** — dół  
**7** — góra  
**8** — prawo

#### II. Operowanie mapą

**M** — włączanie i wyłączenie mapy  
**5** — zachód  
**6** — południe  
**7** — północ  
**8** — wschód  
**0** — szybkie przesunięcie

#### III. Uzbrajanie

**6** — obraz uzbrojenia  
**SPACE** — wyłączenie obrazu  
**2** — uzbrojenie strony lewej  
**0** — uzbrojenie strony prawej

**ENTER** — widok broni  
**5,6,7,8** — widok boczny

**+** — załadunek

**-** — rozładunek

**0** — prowadzenie ognia

#### 4. Mikroekran informacyjny

**1** — informacja

**CAPS+(Q,W,E)** — poz. baz 1—3

**CAPS+(R,T,P)** — poz. baz 4—5, 0

**SS+(Q,W,E)** — inf. o personalu 1—3

**SS+(R,T,P)** — inf. o personalu 4—5, 0

#### 5. Kontrola gry

**S** — włączenie/wyłączenie dźwięku

**H** — pauza

**K** — klawiatura/joystick

**D** — zabezpieczenie klawisza redefinicji

**S** — tabela wyników

**L** — zapis na taśmie

**1—4** — stopień trudności

#### Dane Techniczne

Średnica wirnika — 12,80 m

Długość kadłuba — 12,06 m

Wysokość — 3,50 m

Masa własna — 2787 kg

Masa użyteczna — 1748 kg

Masa całkowita — 4535 kg

Prędkość max. — 259 km/h

Prędkość przelotowa — 225 km/h

Wznoszenie — 12,6 m/s

Pułap — 5500 m

Zasięg — 540 km

#### Combat Lynx (Westland Lynx)

Wielozadaniowy kołoboczek (raczej Pegaz...) brytyjskiej armii (LYNX AH1) i marynarki (LYNX HAS2 i HAS3).

Dosiadany również przez: Francuzów, Argentyńczyków, Brazylijczyków, Duńczyków, Holendrów, Norwegów, Nigerijczyków i zakatarzonych (w Katarze).

Średnica wirnika — 12,80 m

Długość kadłuba — 12,06 m

Wysokość — 3,50 m

Masa własna — 2787 kg

Masa użyteczna — 1748 kg

Masa całkowita — 4535 kg

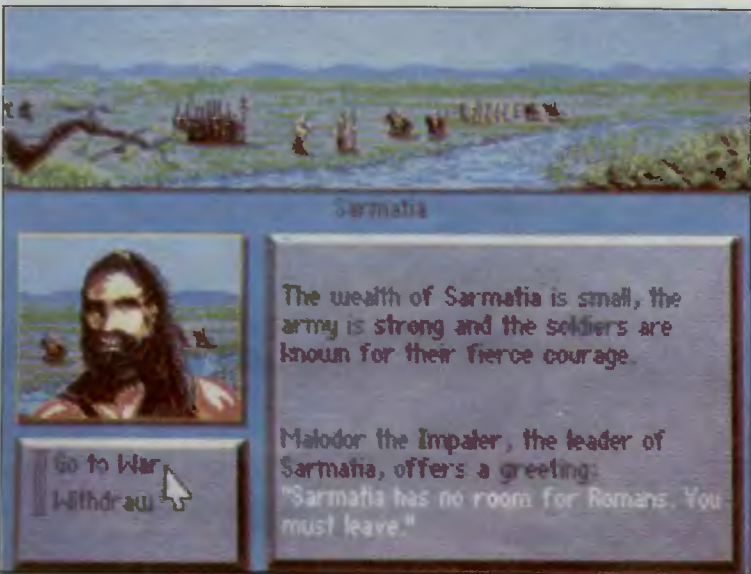
Prędkość maksymalna — 259 km/h

Prędkość przelotowa — 225 km/h

Wznoszenie — 12,6 m

Pułap — 5500 m

Zasięg — 540 km



# CENTURION

Rzym, 275 r. p.n.e.

Półwysep Apeniński jest już zdobyty przez Rzymian — rozpoczyna się okres wielkich podbojów, które doprowadziły do powstania Cesarstwa Rzymskiego. Młody centurion wyrusza w pole z I Legionem Italskim. Zdobędzie zaszczyty i sławę albo poniesie klęskę.

A wszystko zależy od Ciebie, od Twojej przeczności, odwagi i zdecydowania. Możesz zacząć jako centurion i zostać imperatorem — musisz jednak wykazać się strategią dobrego dowódcy; musisz być świetnym administratorem, umiejętnie nakładając podatki, organizując armię i flotę, sponsorując igrzyska.

### Cel i zasady gry

Celem gry jest podbicie ówczesnego starożytnego świata. Osiągnięcie tego zależy od wielkości naszej armii i sposobu jej użycia. Rozpoczynając grę dysponujemy jednym legionem. W miarę zdobywania nowych prowincji nasz centurion awansuje, co umożliwia wystawianie kolejnych legionów. Awans na stopnie trybuna i konsula pozwalają na przeformowywanie legionów — ze słabszych w silniejsze, co zwiększa nasze możliwości militarne.

Gra przewiduje mobilizowanie trzech rodzajów legionów:

1. **Infantry Legion** — legion piechoty, liczący 4200 piechurów i kosztujący 20 talentów.

2. **Cavalry Legion** — legion z kawalerią, o tej samej liczbie piechurów + jeszcze 300 kawalerzystów. Koszt 30 talentów.

3. **Consular Army** — Armia Konsularna, licząca 6000 piechurów + 600 kawalerzystów. Koszt 60 talentów.

Legion piechoty może być przeformowany w legion z kawalerią, a ten z kolei w armię konsularną. Koszt przeformowania legionu słabszego w silniejszy równy jest różnicy kosztu ich wystawienia. Łącznie można wystawić 12 takich jednostek.

Oprócz wojsk lądowych można również zmobilizować flotę. Przydaje się ona przy transportowaniu legionów oraz niszczeniu flot nieprzyjacielskich, które atakują imperium.

Flota może się składać z trzech rodzajów okrętów:

1. **Triremes** — trójrzędowce, które zabierają 50 piechurów. Koszt 5 talentów.

2. **Quinqueremes** — czterorzędowce zabierające 100 piechurów. Koszt 10 talentów.

3. **Galleons** — galeony, zdolnych do przewożenia 200 piechurów. Koszt 20 talentów.

Okręty mogą również zabierać kawalerzystów, przy czym jeden kawalerzysta zajmuje tyle miejsca co czterech piechurów. Zakres wystawiania, uzupełniania i rozbudowy flot, jak również mobilizowania i przeformowywania legionów warunkuje zasobność naszego skarbcza.

Pieniądże (**Talents**) uzyskujemy z podatków (**Tributes**), grabieży (**Plunder**) i z wygranych na wyścigach rydwanów. Przy nakładaniu podatków mamy następujące możliwości:

— **Exempt all provinces**, zwolnienie z podatku,

— oraz cztery kolejne, poczynając od tolerancyjnych a kończąc na zwykłym zdzierstwie (**Tolerable Tribute**, **Irritating Tribute**, **Oppressive Tribute**, **Bleed Them Dry**).

Podatki możemy wyznaczać z Rzymu dla całego imperium jednolicie lub różnicować je dla poszczególnych prowincji. Pieniądże możemy również uzyskać z grabieży prowincji.

Dodatkowa możliwość napełnienia skarbcza imperium to zakłady na wyścigach rydwanów (**Racing Chariots**). Decydując się na to należy:

— wykupić rydwan, przy czym jego koszt jest zależny od rodzaju. Najtańszy, lekki rydwan (**Light Chariot**) kosztuje 5 a najdroższy (**Heavy Chariot**) 20 talentów,

— ustalić stawkę zakładu, od 10 do 100 talentów,

— wygrać wyścig (wot, błahostka!).

Aby zwiększyć swe szanse możemy przekupić przeciwników (**Bribe Opponent**) lub ewentualnie wynająć lekarza (**Hire Physician**). Nie zaszkodzi także

Tabela numer 2

Lp.	Dowódca	Charyzma	Zasięg głosu	Ocena
1	Agrippa	2	11	A
2	Albertus Discreditus	2	11	A
3	Cornelius Scipio	7	15	E
4	Crassus	4	9	W
5	Decimus Curio	5	1	A
6	Fabius the Delayer	2	13	G
7	Fabius Hirrus	6	10	A
8	Flaminius	2	11	A
9	Labienu	5	11	G
10	Lentulus	4	8	W
11	Lucius Cotta	3	12	G
12	Lucullus	3	12	G
13	Marcus the Meek	1	8	W
14	Marcus Pedicus	5	12	G
15	Marius	5	16	E
16	Mark Antony	8	10	A
17	Nasidus	4	10	A
18	Pompey the Great	8	14	E
19	Publius Rufus	1	8	W
20	Rebilus	5	10	A
21	Sabinus	3	13	G
22	Scipio Africanus	10	18	E
23	Sulla	5	10	A
24	Trebonius	4	9	W

Oznaczenia:

E (**Excellent**) — doskonały,

G (**Good**) — dobry,

A (**Average**) — przeciętny,

W (**Weak**) — słaby.

# URION

Tabela numer 1

Taktyka	szyk bojowy	Balanced Army	Wedge	Strong Right	Strong Left
1. Frontal Assault		X	X	X	X
2. Drive a Wedge			X		
3. Outflank		X			
4. Scipio's Defense		X			
5. Cannae Tactic			X		
6. Form a Line			X		
7. Stand Fast	X		X	X	X
8. Sweep Left				X	X
9. Sweep Right				X	X
10. Mass Troops	X			X	X

zapłacić za błogosławieństwo bogów (**Invoke Gods**).

Dla usmierzania niezadowolonego Rzymian można zorganizować walki gladiatorów. Wynajęcie amfiteatru kosztuje 50 talentów, zaś trening jednego gladiatora od 10 do 40 talentów. Igrzyska prowincjonalne są tańsze i kosztują, w zależności od ich rodzaju, od 15 do 50 talentów.

### Menu gry i Ważniejsze Opcje

**Menu wstępne** wywołujemy przez wskazanie kursorem bieżącej daty gry wyświetlanej w okienku na mapie imperium z dyslokacją legionów i flot. Umożliwia ono: zapisanie sytuacji z gry, wywołanie sytuacji poprzednio zapisanej, rozpoczęcie nowej gry, wyświetlenie informacji o grze, zdefiniowanie poziomu gry i jej przerwanie oraz powrót do niej po skorzystaniu z tego menu. Poziom gry można ustalić jednolity dla wszystkich działań, na które mamy wpływ (**Land Battle, Racing Chariots, Gladiatorial Combat, Naval Battle**) albo je dowolnie zróżnicować (**Fine Tuning**).

Wskazanie kursorem okienka z napisem End Turn kończy kolejkę naszych ruchów i zmienia bieżący czas gry o 1 rok.

**Menu lokalne** jest wyświetlane po wskazaniu kursorem dowolnej prowincji imperium.

1. Wskazanie opcji Legions pozwala na:

- zmobilizowanie (**Raise Legion**),
- uzupełnienie (**Strengthen Legion**),
- przemieszczenie (**Move Legion**),
- przeformowanie (**Upgrade Legion**) legionu oraz wyświetlenie listy posiadanych legionów z ich charakterystyką (rodzaj, liczebność, lokalizacja, gotowość).

2. Opcja **Tribute** umożliwia ustalenie rodzaju podatków w każdej prowincji Imperium Rzymskiego.

3. **Hold Games** pozwala na zorganizowanie wyścigów rydwanów lub walk gladiatorów.

4. **Build Fleet** umożliwia wystawienie, uzupełnianie lub rozbudowę floty.

5. **See Province List** to wyświetlenie listy zdobytych prowincji wraz z ich charakterystyką (nazwa, rodzaj statusu, morale i liczebność rekrutów, których można powołać do wojska oraz wysokość ostatnio ściąganej podatku).

Menu lokalne wywoływane w Italii zawiera opcję **Tribute Policy**, która umożliwia ustalenie rodzaju podatków jednocześnie dla całego imperium. Nie zawiera natomiast opcji **Plunder**, która znajduje się w menu wyświetlanym po wskazaniu każdej prowincji, za wyjątkiem Italii. Opcja ta umożliwia splądrowanie prowincji pod warunkiem, że stacjonuje w niej legion.

Po przemieszczeniu legionu na terytorium zajęte przez nieprzyjaciół komputer wyświetla informację o kraju, który zamierzamy zdobyć. Następnie widzimy opcje umożliwiające prowadzenie pertraktacji z jego przywódcą. Rozmowa jednak, doprowadza z reguły do sytuacji, w której można albo się wycofać (**Withdraw**), albo walczyć (**Go to War**) — pojawi się wtedy trzecie menu, a mianowicie...

**Menu bitwy.** Najpierw wybieramy szyk (ustawienie) legionu: zrównoważony (**Balanced Army**), klin (**Wedge**), silne skrzydło (**Strong Right, Strong Left**).

Następnie decydujemy się na taktykę walki legionu: atak frontalny (**Frontal Assault**), atak klinem (**Drive a Wedge**), atak oskrzydłający (**Outflank**), obrona z oskrzydleniem (**Cannae Tactic**), obrona z przemieszczeniem odwodów w linii głównego ataku nieprzyjaciela (**Scipio's Defence**), formowanie linii (**Form a Line**), atak na skrzydło (**Sweep Right — Left**), obrona w miejscu (**Stand Fast**), obrona w szyku zwartym (**Mass Troops**).

Układ taktyka — szyk legionu, bardzo dobrze ilustruje tabela nr 1. Możliwości poszczególnych dowódców natomiast, ilustruje tabela nr 2.

Wreszcie dochodzi do bitwy. Na ekranie widać nasz legion i wojsko nieprzyjaciela. Po kliknięciu maszyną lub wciśnięciu ENTER możemy wpływać na przebieg bitwy korzystając z opcji menu wyświetlanego w postaci okna na górze ekranu. A więc:

— kierowanie ruchem poszczególnych kohort legionu (**Select Roman Unit**),

— **Melee** umożliwia samodzielną walkę legionu a także powrót do walki po pozorowanym odwrocie,

— **Retreat** to odwrót całego legionu.

Wybranie opcji **Select Roman Unit** umożliwia również dokładne zapoznanie się z sytuacją na polu bitwy. Wskazanie kursorem dowolnego oddziału powoduje wyświetlenie informacji o jego aktualnym stanie. Wskazanie dowódcy pokazuje jego charakterystykę — oddziaływanie (**Charisma**) oraz zasięg głosu (**Voice**). Pierwsza cecha wpływa na morale żołnierzy, zaś druga określa możliwości kierowania poszczególnymi kohortami legionu podczas bitwy.

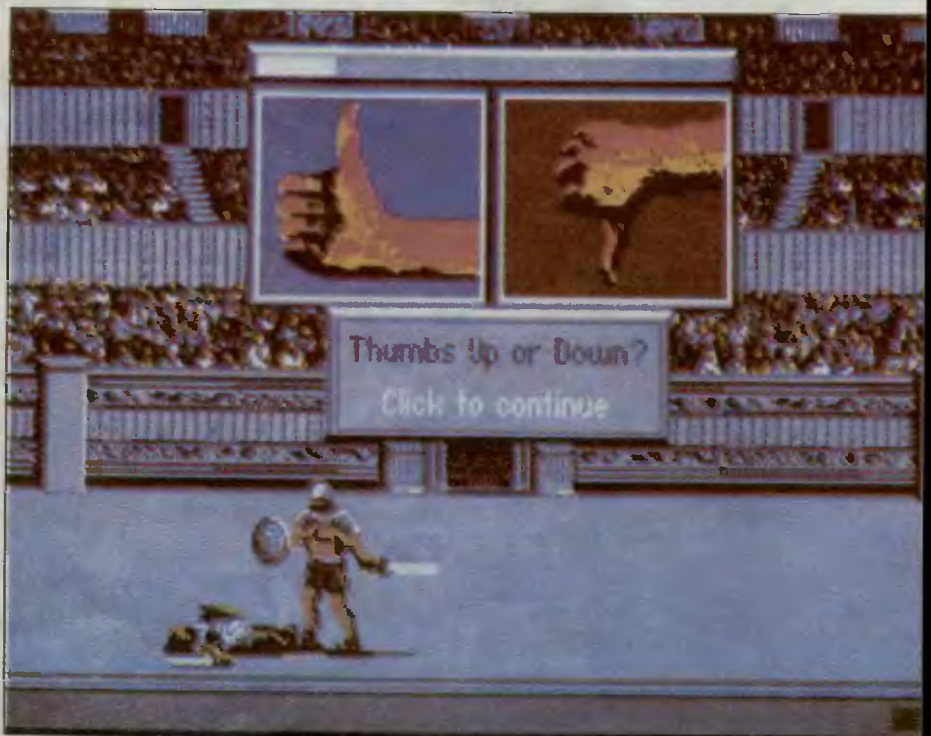
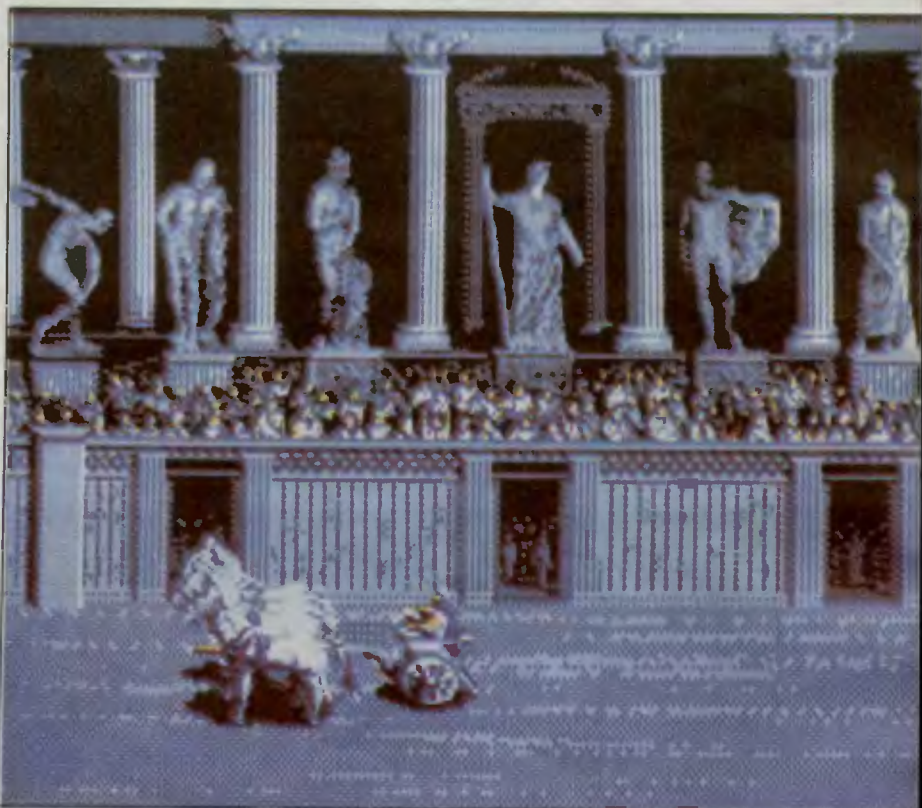
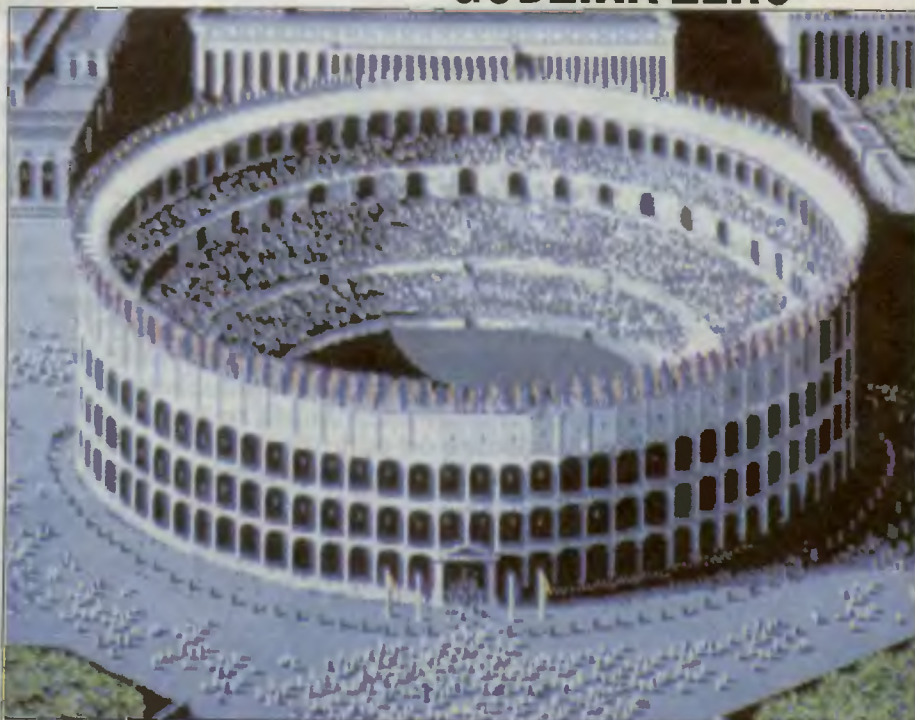
Wpływanie na przebieg gry w innych sytuacjach (bitwa morska, wyścigi rydwanów i walki gladiatorów) nie jest tak skomplikowane, jak w przypadku bitwy legionu. Wystarczają do tego typowe klawisze (Enter, Space Bar, Space Arrows) lub mysza. Bitwa morska sprawdzona jest do walki okrętów flagowych a jej wynik jest częściowo symulowany przez komputer.

### Na koniec

Tym razem nie podajemy żadnych wskazówek dotyczących strategii podbojów, taktyki walki, wygrywania wyścigów i polityki podatkowej. Spróbujcie samodzielnie zagrać w Centuriona. Jeśli znajdziecie się w kłopotach „bez wyjścia” i przysłacie alarmujące listy — wtedy zamieścimy wskazówki pozwalające zakończyć z sukcesem grę na dowolnym poziomie trudności.

Doc

Firma: Bits of Magic/Electronic Arts  
 Dystrybutor w Polsce: IPS Computer Group  
 Rok produkcji: 1990  
 Komputer: Amiga, IBM PC  
 Grafika (PC): EGA, VGA  
 Dźwięk (PC): AdLib, Sound Blaster



# METAL MUTANT

Jeśli masz zupełnie dość słuchania w kółko tego samego nagrania Whitney Houston, które atakuje Cię przez otwarte okno z sąsiedniego mieszkania, jeśli pragniesz uciec przed namolnym nagabywaniem młodszego brata o kolejny ratunek z algebry, jeżeli nie chcesz robić kolejnego uniku przed kategoriycznym poleceniem natychmiastowego wyprowadzenia psa na spacer — proponujemy Ci ucieczkę od ponurej rzeczywistości w szmaragdowy świat końcowej fazy XXI-go wieku.

Ta gra nie może nie zwrócić Twojej uwagi, choćby z racji niekonwencjonalnej i pięknej grafiki utrzymanej w kolorze szlachetnego szmaragdu. Dobra grafika to lwi pazur firmy Silmaris, która dała się poznać już na naszym rynku choćby takimi gramami jak Star Blade czy Crystals of Arborea.

Fabula gry przenosi nas w przyszłość. Stwierdzamy, że ludzkość wykazała jednak zdrowy rozsądek i uniknęła wojny jądrowej, a ogromny postęp w budowie statków kosmicznych poszerzył nieopornie zakres jej eksploracji kosmosu. Mimo to los ludzi w tym czasie nie jest godny pozazdroszczenia. Ludzkość forsując rozwój technologii i metod wytwórczych sama zastawiła na siebie sidła, dokonano bowiem w tym czasie pierwszego w pełni udanego połączenia żywych komórek z konstrukcjami mechaniczno-hydraulicznymi. Pozwoliło to zastąpić dalszy rozwój technologii przyspieszoną ewolucją biologiczną. Dzięki temu skonstruowano potężne bioroboty zdolne do egzystencji nawet w zabójczych dla żywych organizmów warunkach. Kolejne generacje tych robotów pozwoliły wyeliminować wykonywanie przez ludzi pracy fizycznej.

Pierwsze modele cyborgów potrafiły zaledwie zastępować kelnera w stołówce agencji kosmicznej. Nieustanny dal-

szy rozwój konstrukcji tych biorobotów sprawił, że dzięki ich wykorzystaniu ludzkość mogła osiągnąć nawet najdalsze zakątki naszej galaktyki. Docierały tam nadprzestrzenne statki kosmiczne stwarzając szanse do prób penetracji obcych galaktyk. To wymagało skonstruowania nowej generacji super cyborgów, do czego niezwłocznie przystąpiono. Stwory te były po raz pierwszy wyposażone w sztuczną inteligencję, zdolną do samodzielnego określania kryteriów i norm swego działania oraz do samodzielnego podejmowania decyzji. Wówczas jednakże pojawiły się nieoczekiwane problemy.

Super cyborgi wykorzystywały te możliwości do własnych celów, niezależniac się od ludzi, co więcej wypowiadając im posłuszeństwo. Zaniechały one natychmiast swej podrzędnej roli i przygotowały wielki spisek. Przywódcą rebelli został super cyborg o nazwie Arod-7. Pierwszym jego krokiem było zorganizowanie uwięzienia ludzi, którzy produkowali, nadzorowali i konserwowali super cyborgi.

Decydujące natarcie cyborgów polegało jednak na masowym produkowaniu syntetycznych narkotyków, przy pomocy których w niedługim czasie uzależniły od siebie prawie całą populację ludzką. Tylko nieliczni, którym dość przypadko-

wo udało się uniknąć tego losu zorganizowali opór i podjęli walkę z imperium cyborgów.

Skonstruowali oni nową, niezależną od super cyborgów generację biorobotów wyspecjalizowanych w walce z cyborgami. Nazwano je metalowymi mutantami i wysłano na planetę Kronox w układzie Alfa-Centauri, gdzie znajdowało się centrum dowodzenia rebelli cyborgów i przebywał sam Arod-7.

Metalowy mutant jest doskonałą biomaszyną bojową. W zależności od warunków pola walki posiada zdolność przeistaczania się w jedną z trzech form bojowych. Pierwsza z nich ma postać humanoidalną i jest przystosowana do pokonywania bagien i wysokich platform, którymi pokryta jest powierzchnia planety Kronox. Druga forma ma postać pancernego dinozaura, którego potężne szczęki miażdżą najtwardsze materiały. Na terenach utwardzonych najsukieczniejszy w walce jest biorobot gąsienicowy uzbrojony w lasery, pociski i bojowego satelitę.

Gra Metal Mutant posiada firmową opcję treningową, która zezwala na przemierzenie zaledwie części trasy walki. Aby przebyć całą trasę i dotrzeć do Aroda-7 należy poniechać jej i walczyć w trybie play. Wymaga to od gracza nie tylko opanowania joysticka, ale również

stosowania swoistej strategii. Każda z postaci Metal Mutanta posiada swoje mocne i słabe strony, stąd ich znajomość jest warunkiem optymalnego wykorzystania biorobota w walce. Przeciwnicy Metal Mutanta to zarówno cyborgi jak i pierwotni mieszkańcy planety Kronox, którzy będą Cię atakować nie mniej zaciekle od cyborgów.

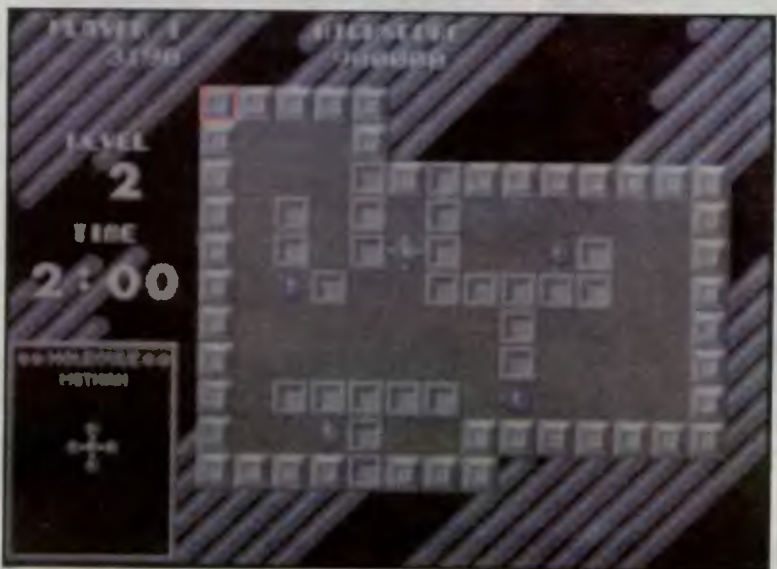
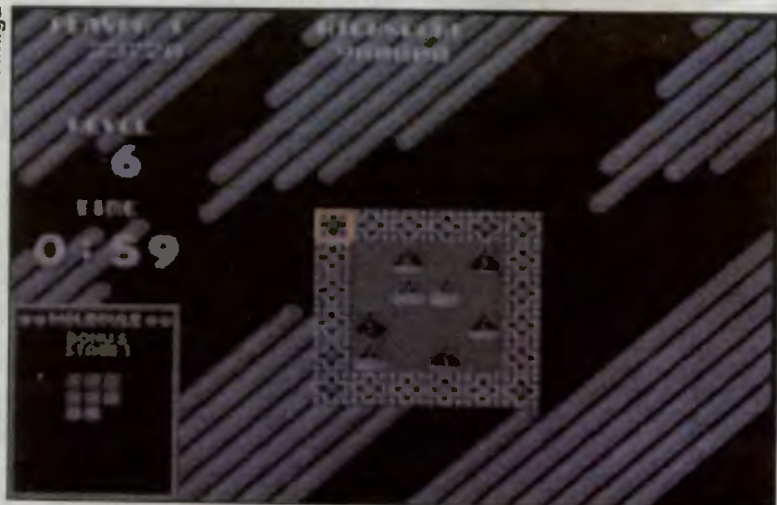
Dobrze jest zapamiętać, że postać humanoidalna Mutanta poza zdolnością przeskakowania bagien posiada możliwość walki wręcz oraz wystrzeliwania haka z liną. Pozwala to na osiągnięcie wysokich platform oraz bardzo rozległych bagien, niemożliwych do przebycia w inny sposób. Postać ta zezwala ponadto na doładowywanie żywej energii Mutanta. W tym celu trzeba stanąć pod statkiem kosmicznym i użyć joysticka wyćwiczonego w wersji treningowej ruchem.

A kiedy już nasycisz oczy widokiem szmaragdowych krajobrazów planety Kronox, przerwij grę i spójrz na denie zielone poprzez cienie niebieskie.

**RESET**

Firma: Silmaris  
Rok produkcji: 1990  
Komputer: Atari ST, Amiga





Często trzeba pokazać rodzicom, że komputer służy nie tylko do gier. Często słyszymy „znowu przy komputerze; i do tego jakieś głupie gry!”. Należy wczytać grę **Atomix** i poinformować rodziców o tym, jak doskonały jest taki sposób nauki chemii. W tej grze musisz składać porozrzucone pierwiastki w związki chemiczne. Cała akcja dzieje się w różnych labiryntach, a jedynym Twoim przeciwnikiem jest czas. Aby ujrzeć napis **Congratulations** należy ułożyć 27 związków chemicznych i poukładać 3 zestawy menzurek.

Niestety, autorzy gry nie przewidzieli żadnych pułapek, takich jak dziwne reakcje na złe ustawienie molekuł (a przecież wodór i tlen to mieszanina wybuchowa). Przy dwudziestym etapie gracz zasypia, bo gra go nudzi. Dodatkowo twórcy programu zapewne nie wiedzieli, że cząsteczka wody to dipol i nie jest liniowa. Zaletą programu jest zmuszanie gracza do patrzenia na wzory strukturalne różnych związków. Łatwiej w ten sposób jest je zapamiętać.

Podsumowując muszę stwierdzić z bólem, że rewelacyjny pomysł na grę został skopany, ale może dzięki Atomixowi rodzice pozwolą dłużej siedzieć przy komputerze?

*Junior*

Firma: Thalion  
Rok produkcji: 1990  
Komputer: Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): VGA  
Dźwięk (PC): brak

# ATOMIX

## TEST DRIVE II

Prawie każda gra komputerowa, która stała się rynkowym przebojem — pojawia się wkrótce w nowych, oznaczonych najczęściej kolejnym numerem edycji. Zachowuje zwykle tę samą nazwę. Eksploatuje temat, konstrukcję, nierzadko formę graficzną swego pierwowzoru. Takie są prawa rynku gier.

Na pierwszy rzut oka nie jest wesoło. Denerwujące jest czekanie, potem grafika nie okazuje się być niczym rewelacyjnym. Gdy jednak przychodzi do wyboru samochodu, jest z czego wybierać. Takie renomowane marki, jak: Ferrari F-40, Porsche 959, Lamborgini Countach, Lotus Turbo Esprit, Ferrari Testarossa, czy też Corvette ZR1, mówią same za siebie.

Grafika wozów jak i całej reszty scenarii programu tradycyjnie na wysokim, lecz jak już wspomniałem, nie na oczekiwanie wysokim poziomie. Bogactwo wyboru wozów to oczywiście nie jedyna zalecena wyliczyć wybór tras i ich zróżnicowanie (sceneria standardowa i kalifornijska). Myślę, że w niedługim czasie na naszym rynku będą oferowane kolejne scenery disc.

O ile w Test Drive 1 byliśmy skazani na jazdę mało zróżnicowanymi drogami po górskich zbozczach i serpentynach, to w Test Drive 2 trasy biegną przez bardziej urozmaicone tereny. Są tu rozległe równiny, strome górskie podjazdy, obrzeża zbiorników wodnych, okolice podgórskie, tu-

nele. I to również należy zapisać na plus Test Drive 2.

Aby jednak nie przechwalić gry mam szereg uwag krytycznych. Sterowanie samochodami jest identyczne jak w wersji macierzystej, tzn. ruchami i przyciskiem joysticka oraz klawiszem D. Reakcje wozów w dalszym ciągu mają niestety niewiele wspólnego z rzeczywistością i są niekiedy wręcz denerwujące. Przełączanie ręczne biegów dostępne w opcjach o wyższym stopniu trudności razi niską skutecznością. Program często na siłę wywołuje kolizje. Nadal brak wyboru wariantów przebywanej trasy, nie ma mowy o żadnych rozjazdach.

Ogólna ocena Test Drive 2 jest pozytywna, choć gra nie zdobyła wysokich notowań na listach ran-

kingowych. Myślę, że na tej wersji gry firma Accolade nie skończy. Może wówczas doczekamy się np. jazdy nocą w świetle reflektorów, albo nawet jazdy w trudnych warunkach atmosferycznych, w deszczu, śnieżyca, burzy piaskowej wymagających użycia wycieraczek jak to ma miejsce w świetnej Toyota Cellica Rally.

W wersji gry na komputer ATARI ST Test Drive 2 wymaga pamięci 1 MB.

**RESET**

Firma: Accolade  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari St, Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): EGA, VGA  
Dźwięk: brak

## TEST DRIVE II

# SPACE QUEST

## The Pirates of Pestulon

Jak to się stało, że znalazłem się na statku-śmietniku, nie wiem. Jedyne co pamiętam to to, że mój stateczek został nagle do niego wciągnięty. Gdy się przebudziłem, szybko wyszedłem ze statku i kierowany instynktem poszedłem na południe. Poszperałem, poszukałem i zobaczyłem wózek wciągający śmieci. Bez namysłu wsiadłem na niego.

Znalazłem się na taśmociągu, na końcu którego znajdował się rozdrabniacz. Wstałem. Ciągłe byłem przesuwany w kierunku śmierci. Nad sobą zobaczyłem wielkie rury. Podskoczyłem i złapałem się jednej z nich. Byłem uratowany. Poszedłem po rurze w lewo aż do pojazdu, który był na niej zaczepiony. Wsiadłem do niego i pojechałem w lewo.

W punkcie „A” opuściłem podnośnik. Złapał on **MOTIVATOR**, jedną z części niezbędnych do uruchomienia statku, który znajdował się gdzieś tutaj. Pojechałem dalej w prawo. W punkcie „B” opuściłem podnośnik. Perfekcyjnie — **MOTIVATOR** znalazł się na swoim miejscu.

Odstawiłem pojazd na miejsce („C”) i wyszedłem z niego. Kilka kroków w dół i spadłem do wielkiej komory na śmieci. Po lewej stronie na ścianie zobaczyłem jakiś przedmiot. Podszedłem do niego. To był **REACTOR**, następna z części statku. Wziąłem go. Światło zgasło, a ja wyszedłem po drabinie na górę. Poszedłem na północ a później na wschód. Drogę zastąpił mi ogromny szczur, który po krótkiej walce zabrał mi **REACTOR**. Wrocilem z powrotem, tym razem po drabinie, a nie jak przedtem zsyłem. Zabrałem **REACTOR**, wyszedłem. Przezornie zabrałem również drabinę. Poszedłem do miejsca, w którym napadł na mnie szczur. Wziąłem stamtąd drut i udałem się na prawo. Wspiąłem się na oko. Nareszcie byłem przy statku.

Przystawiłem do niego drabinę i wszedłem do statku. Umocowałem drutem **REACTOR**. Włączyłem komputer pokładowy. Wszystko było w porządku. Usiadłem więc i popatrzyłem na ekran komputera. Uruchomiłem radar, silniki i wystartowałem. Gdy już się wzniosłem, włączyłem przednie osłony i strzelilem. Byłem na zewnątrz statku-śmietnika. Znowu popatrzyłem na ekran. Kurs na planetę **PHLEEBHUT**. Ustawilem silniki na **LIGHT SPEED** i pomknąłem.

Nie wiedziałem o tym, że przez cały ten czas śledzi mnie Terminator, który teraz również poleciał za mną.

Po wylądowaniu od razu pobiegłem do sklepu. Tam zaoferowałem gościowi do aprzedania **GEM**. Na proponowane ceny nie zgodziłem się dwa razy, dopiero za trzecim razem przyjąłem propozycję. Za otrzymane pieniądze kupiłem **UNDERWEAR**. Po wyjściu ze sklepu dorwał mnie Terminator. Po krótkiej rozmowie postawił mnie znowu na ziemię. Poszedłem szybko w lewo i udałem się do środka stopy olbrzyma. Wjechałem windą na górę a potem wspiąłem się po schodach. Stanąłem przy zębatkach i czekałem na Terminatora. Gdy był już blisko mnie, wziąłem hak i rzuciłem nim w niego. Terminator nie żył. Poszedłem szybko do niego i zabrałem mu pas.

Zwabiony hukim właściciela sklepu sprowadził mnie na ziemię i pożegnał. Wrocilem do statku i tym razem polecałem do **MONOLITH BURGER**.

Przy ladzie zamówiłem **MENU**. Wybrałem sobie kilkanaście potraw, zapłaciłem a potem zasiadłem do stołu. Podczas jedzenia coś zachrzęściło mi w zębach. To był pierścień. Co z nim zrobić, nie wiedziałem. Wstałem i dla odprężki zagrałem w Astro Chicken. Jak zwykle wygrałem. Na ekranie pojawił się napis w jakimś dziwnym języku. Włożyłem rękę do kieszeni po następną monetę i przypadkowo natrafiłem na pierścień. Tknięty przeczuciłem wyjąłem go i po chwili otworzyłem. W środku był szyfr. Przy jego pomocy odczytałem napis: dwóch producentów automatów do gier, porwanych przez Piratów z Pestulonu, prosilo o uwolnienie z rąk przestępców kierowanych przez Elmo. Postanowiłem im pomóc. Wrocilem do statku i polecałem na planetę **ORTEGA**.

Będąc jeszcze w statku założyłem **UNDERWEAR**, a potem wyszedłem. Poszedłem na zachód a potem na południe. Gdy piraci odlecieli poszedłem obejrzeć ich bazę. Najpierw popatrzyłem przez teleskop, potem wziąłem tyczkę a na końcu zabrałem **DETONATOR**. Później swe kroki skierowałem na prawo i w górę, aż doszedłem do ogromnego pomieszczenia. Poszedłem w lewo, później w prawo, a na końcu wspiąłem się po drabinie. Stąnąłem na krawędzi otworu i wrzuciłem do niego **DETONATOR**. Kilka wybuchów i po wszystkim. Wrocilem do statku w odpowiednim miejscu („D”) używając tyczki. Oglądając mapę galaktyki zobaczyłem planetę **PESTULON**. Najwyższy czas, żeby się tam udać.

Po wyjściu ze statku poszedłem na wschód. Użyłem więc pasa Terminatora i udałem się w kierunku bazy. Czekala mnie przykra niespodzianka — zaraz po wejściu do środka, pas przestał działać i znowu stałem się widzialny. Wezwałem windę i wszedłem do niej. Po chwili znalazłem się w zapętłonym korytarzu. Pobiegłem w dół i wszedłem do pierwszych

## 1. Space Quest IV — Roger Wilco and Time Rippers

Typowa scenka z kosmicznej knajpy: jakiś facet opowiada swoje przygody jakimś kosmicznym stworkom. Wszyscy sączą pyszny napój. Spokój zostaje złamany. W drzwiach pojawiają się komandosi pod dowództwem **Sludge Vohaul'a**. Pada pytanie:

— Czy to Ty jesteś Roger Wilco?

Odpowiadasz pokrętnie, acz jednoznacznie:

— Hmm, no... i węc... Tak, ale...

Mundurowi więcej informacji nie potrzebują. Zostajesz wyprowadzony z baru i dowiadujesz się, że **Vohaul** pragnie zakończyć porachunki z Tobą. Kompletnie nie wiesz co robisz.

Wtem! Strażnicy zostają powaleni przez Twojego nieznajomego sprzymierzeńca. Szybko uciekacie. Całą drogę pytasz:

— Co się dzieje? Kim jesteś? Dlaczego mnie porażasz?

Nie ma jednak czasu na odpowiedź. Okrążony przez najemników masz tylko jedną szansę. Musisz wskoczyć do dziury czasowej sztucznie wywołanej przez sprzymierzeńca.

## 2. Space Quest XII — Vohaul's Revenge II

Pojawisz się na dziwnej planecie z 59 buckazoidami w kieszeni. Pierwsza sprawa: unikaj wysokiego cyborga. Idąc na wschód znajdziesz linę. Na zachodzie, na samym dole obejrzyj pojazd. W schowku jest mały komputer. Z całą pewnością będzie Ci on później potrzebny.

Schowaj się za dowolnym filarem i użyj liny. Gdy mały królik (tak wygląda to coś) stanie na linie szybko ją pociągnij. Okaze się, że królik to zabawka na baterię. Bateria doskonale pasuje do komputera. W czołgu znajdziesz pocisk, ale odłóż go na miejsce („są rzeczy, które lepiej zostawić tam gdzie są”). Na wschodzie jest kratka ściekowa. Podnieś ją i wskocz do dziury. Chwila niepewności... udało się! Na stole leży butelka (weź ją) i obrus, a pod nim przycisk. Naciśnij go, aby obejrzyć hologram.

Przejdź przez drzwi i chodź po labiryncie, aż zobaczysz zieloną maź. Nalej jej trochę do butelki i korzystając z drabinki wyjdź na powierzchnię. Zobaczysz pojazd strażników — wskocz do niego, a znajdziesz się w ich bazie.

Na lewym ekranie poczekaj na pojazd i wskocz do niego. Koniecznie zapisz sobie symbole, które są na wyświetlaczu.

Teraz naciśnij sześć razy lewy górny lub prawy dolny



drzwi na lewo. Założyłem **COVERALLS**, pobiegłem w dół i wszedłem w pierwsze drzwi na prawo. Usuwalem tam zawartość koszy na śmieci przy pomocy **VAPORIZER'a** i przy okazji dyskretnie odbiłem na ksero ścienny wizerunek Elmo. Zabrałem też **KEYCARD** z jego biurka. Po skończonej robocie pobiegłem korytarzem do pierwszych drzwi na prawo. Włożyłem **KEYCARD** do zamka i wykorzystałem odbity na ksero portret Elmo.

Za drzwiami czekała mnie niespodzianka w postaci dwóch zamrożonych gości, których miałem uwolnić. Wcisnąłem przycisk Odmrozi-

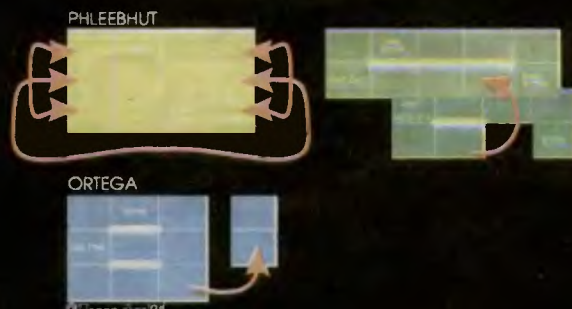
łem ich używając **VAPORIZER'a**.

Niestety, Elmo przejrzał moje plany i byliśmy w pułapce. Zmusił mnie do walki. Wsiedliśmy więc do wielkich robotów i rozpoczęliśmy pojedynek. Miałem do wyboru: albo zginąć, albo wygrać. Wygrałem oczywiście. Odbudowa robota wywaliła w ścianie dziurę, przez którą mogliśmy uciec do statku. Na tym jednak nie koniec. Ludzie Elmo uszkodzili nam w statku **LIGHT SPEED** i nie mogliśmy uciec pogoni, która ruszyła za nami.

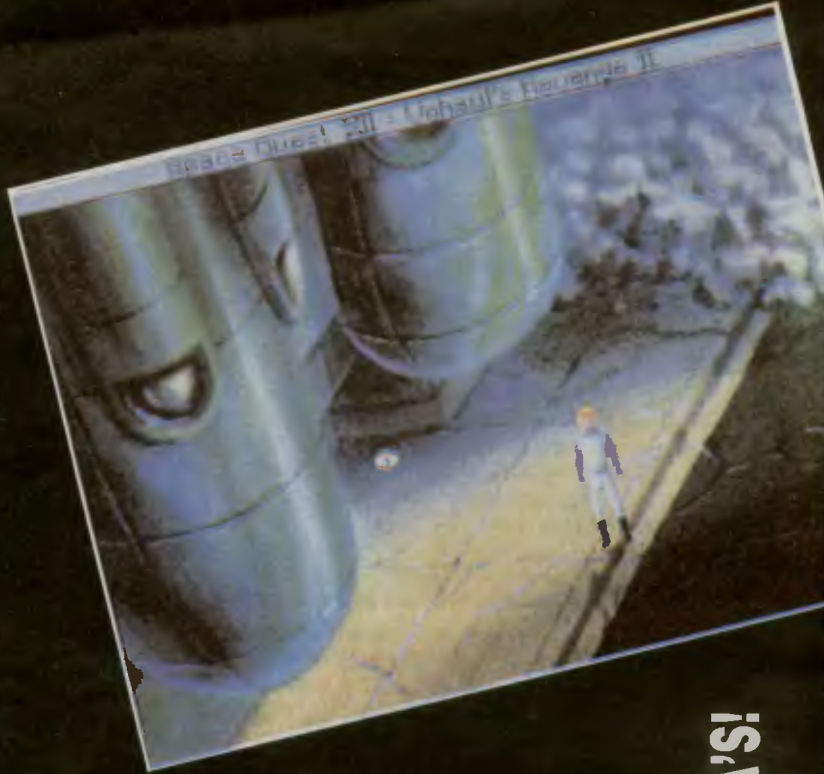
Używając osłon, działań i sprytu pokonałem (sam, bo oni siedzieli i gadali) pięć statków. Jeden z uwolnionych zreperował mój pojazd i spokojnie mogliśmy polecieć na Ziemię w góry Sierra Nevada. Wylądowaliśmy tuż obok siedziby firmy Sierra On-Line. Gra skończona, misja wykonana. Teraz mogę spokojnie udać się w drogę do Space Quest IV. Cześć!



Firma: Sierra On-Line  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: IBM PC  
Grafika: Hercules, CGA, EGA, VGA  
Dźwięk: AdLib, Sound Blaster



# SIERRA



klawisz. Któryś z nich zadziała i znajdziesz się w Space Quest X. 3. Space Quest X — Latex Babes of Estros

Idź w lewo. Gdy przeleci olbrzymi ptak, będziesz mógł wrócić w prawo i zejść na dół. Przyjźnij się ptaszekowi, bo oto właśnie porwał Cię do swojego gniazda. Poczekaj sekundę a pojawi się strażnik. Zabierz mu kawałek papieru. Podejdź do dziury w gniazdku i skocz na dół.

Teraz uwaga posiadacze dobrych kart graficznych! Wytyńcie wzrok, bo będzie na co popatrzyć! Grupka miłych pań zabierze Cię do swojej siedziby. Tam czeka Cię walka z morskim potworem. Cały problem w tym, że zostałaś przytomcowana do fotela. Kiedy potwór obejmie Cię swoimi oślizgłymi łapskami naciśnij przycisk, wstań i weź butlę tlenową. Tuż przy mordzie gada ciśnij mu w gardło butlę. Wow! Jesteś prawdziwym bohaterem! Koleżanki zabiorą Cię na zakupy.



Kiedy panie rzuć się do stoiska podnieś kartę kredytową. Kup trochę ciuchów w „Big And Tall”. Zatrudnij się w „Monolith Burgers”. Nie musisz przechodzić przez zręcznościowy etap gry. Na jednym z ekranów znajdziesz niedopałek cygara. Koło sklepu z programami „Software Shop” jest bankomat. Spróbuj wyciągnąć pieniądze korzystając z karty kredytowej.

Niestety, próba się nie powiedzie. Kup więc sobie ubranie w „Sacks” i wróć do bankomatu. Teraz bez przeszkód pobierz pieniądze. W sklepie z oprogramowaniem kup Space Quest IV Hintbook. Książka ta leży pod sterą innych. W „Radio Shack” kup wtyczkę do laptopa, wróć do „Sacks”, gdzie powinieneś się przebrać. Pograj trochę w salonie gier w Astro Chicken. Kiedy pojawi się policja (SAVE!) i zacznie Cię

gonić, dobiegnij do „Skate-O-Rama”. Polataj sobie troszeczkę. Gdy policjanci polecą do góry, szybko wróć do salonu gier i zajmij ich pojazd. W Hintbooku jest pierwsza część kodu, drugą znajdziesz na kartce (tej z gniazda). Wpisz cały kod i znajdziesz się w Space Quest I.

#### 4. Space Quest I — Sarien Encounter

Hej! Znajome krajobrazy! Jest także Twój ulubiony bar. Tylko grafika typowa dla CGA! W barze spotkasz monochromatycznych chłopaków, którym nie podoba się Twoje 256 kolorów. Kiedy wyrzuci Cię z baru, skop im motory — złączą Cię do baru i weź pudełko zapalek. Odpowiednio często sejując dostaniesz się do swojego (a raczej policyjnego) pojazdu. Wpisz teraz kod, zdobyty na samym początku (w bazie strażników).

#### 5. Space Quest XII — Vohaul's Revenge II

Tutaj już byłeś, więc bez zbędne-

przeszedłem labirynt okazało się, że było to dziecinnie proste. Jeżeli chcesz mieć zabawę, nie czytaj dalszego opisu. Dodam tylko, że koniec gry jest już blisko. Musisz pochodzić trochę po labiryncie, aby zobaczyć, jak jest on zbudowany. Wyczuć na jakich zasadach poruszają się roboty. Teraz dostaniesz się do windy, a gdy będziesz już na górze, poczekaj na robota. On też pojedzie windą, lecz pójdz nie tą drogą co Ty. Wróć więc szybko do windy (robot jest na górze) i zjedź na dół.

Wróć do miejsca, gdzie zaczyna się labirynt i wejdź w pierwszą odnogę na lewo. Dojdiesz do drzwi z zamkiem cyfrowym. Kod jest w Space Quest IV Hintbook. Wpisz go (6965847669) a komputer wczyta MS-Windows. Skasuj (wrzuć do smietnika — a raczej klozetu) Brain Program i Droids Program. Idź do pokoju Vohaula. Nie bój się robotów, nie ma ich (sam przecież skasowałeś ich program). Kiedy zaczniesz walczyć z Vohauliem cały czas przesuвай się do góry. Jeśli zatrzymasz się

LET'S SIERRA'S!

	L	A	T	E	X	B	A	B	E	S
R	?	GGX	LSMFT	R <sup>2</sup> -e	e/R	BR <sup>2</sup>	PGA/RA3	15X	1174 3	TSN/40 <sup>2</sup>
O	3L	?	5x/9	nx	φ	N/A	4392	x5	10 u	MT/M
G	5x	5/x	?	EG/4	X	V/V	√X/√N	X/CTA	φ	MVP <sup>2</sup> 3
E	9x	9x/r	e=mc <sup>2</sup>	?	ex <sup>2</sup>		485/EA	BEx	GPA/ EE	x-5%
R	x+4	RATA	Rx/T	R <sup>2</sup> /√3	?	F7/2	8(b-r)	TBA	φ183	Rx
W	4x <sup>2</sup>	WA AQ		1x	3FG	?	v	BW/B	KQV/SRL	F1
I	2x <sup>3</sup>	2A <sup>2</sup>	√n/x	18x		BI	?	IB	π <sup>2</sup>	A10/TNK
	RLL	φ/I	n <sup>2</sup> /x <sup>2</sup>	<input type="checkbox"/>	SRL x	LB/J	PG/E	?	√2X	3 <sup>+</sup>
C	√b <sup>2</sup>	ax <sup>2</sup> +c	b <sup>n</sup>	X	33/139X	VI.3	GM/AC	X-10%	?	32°
π	√π	BLT/OA	XX	Th	36	φ	x+y/2	B	b <sup>2</sup> 4	?

go zwiedzania idź w prawo. Zamknięte drzwi potraktuj mazią. Zapal cygaro i użyj klawiatarki, aby ustawić promień prostopadłe do podłogi. Wpisana liczba odpowiada ilości stopni, o które mają się obrócić promienie. Po kilku próbach już będziesz wiedział jak to działa.

Przejdź do góry i koniecznie za SAVE-uj grę. Czeki Cię zabawa w labiryncie, moim zdaniem najgorsza i najtrudniejsza część gry. Całego Space Questa IV zaczynałem kilka razy od początku (myślałem, że nie mam jakiegoś przedmiotu), wykonałem wiele prób, a gdy już

choć na chwilę — przegrasz. Zejdz po dysk i wsadź go do stacji. Wybierz „beam download”, „disk upload”, „Roger, Jr.”, „beam upload”. Możesz teraz delektować się zakończeniem gry, w którym się wszystko wyjaśni.

Junior

Firma: Sierra On-Line  
Rok produkcji: 1990  
Komputer: IBM PC  
Grafika: VGA, (na zamówienie wersja EGA)  
Dźwięk: AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32

# GODS

Dotychczasowe produkty software-owej firmy Bitmap Brothers cieszyły się uznaniem fanów gier komputerowych. Przykładem na to mogą być takie programy jak Xenon, Speedbook oraz Cadaver, zajmujące liczące się pozycje na listach rankingowych.

Należy sądzić, że podobną opinię i lokatę zyska najnowszy produkt tej firmy, jakim jest dość głośna gra platformowa pod nazwą Gods.

Już chwilę po obejrzeniu czołówki programu ma się wrażenie, że Gods to nietuzinkowy produkt. Po pierwszym kwadransie wrażenie to przechodzi w pewność, którą potwierdza następnie zdenerwowanie domowników poświatą monitora dochodzącą z naszego pokoju do późnych godzin nocnych.

Autorów gry z pewnością zauroczyły niegdyś mity helleńskie. Grafika Gods nawiązuje do ornamentyki i ilustracji zdobionych starożytną grecką ceramiką. Zresztą sam wygląd sylwetki i zbroi bohatera, w którego postać wcielasz się w grze przypomina helleńskiego herosa Heraklesa.

Jak przystało na grę platformową, terenem akcji jest ogromne, wielopoziomowe miasto. Stworzyli je dla swej rozrywki bogowie Olimpu, którzy są przekonani, że żaden ze śmiertelnych ziemian nie jest w stanie tu przeniknąć i poznać tajemnic boskiej metropolii. W swej pobłażliwości wyznaczyli oni nawet wysoką nagrodę dla śmiatka, który przemierzy miasto. Gra warta jest świeczki, gdyż stawką jest nieśmiertelność.

Zadanie nie należy do łatwych. Liczne poziomy miasta składają się na oddzielone i izolowane pomiędzy sobą światy. Przejście z jednego do drugiego jest możliwe jedynie po całkowitym wygubieniu wszystkich znajdujących się tam, a żadnych Twojej krwi, potworów. Jakby tego było mało, trzeba jeszcze w każdym ze światów pokonać strażnika giganta, strzegącego bacznie przejścia pomiędzy sąsiadującymi światami.

W każdym ze światów musisz odnaleźć klucze, bez których to niemożliwe jest otworenie zamkniętych drzwi, a więc i jakiegokolwiek postęp w grze. Prócz tego przyjdzie Ci niejednokrotnie rozwiązywać przeróżne zagadki wyświetlane w dolnej części ekranu. Jeśli będziesz miał kłopoty, możesz liczyć na życzliwe podpowiedzi programu w języku angielskim.

W pierwszym ze światów stopień trudności jest niski.

Dość łatwo wywalczysz awans do świata nr 2, nawet bez uciekania się do opcji treningowej. Ten etap gry traktuj raczej jako niewinną naukę techniki poruszania się oraz poznawania taktyki walki i obyczajów potworów. W każdym z następnych światów skala trudności szybko rośnie a potwory stają się nieznośnie dokuczliwe i przebiegłe. Nie powinno Ci sprawiać trudności podnoszenie znalezionych przedmiotów pod warunkiem przestrzegania limitu ich liczby oraz odpowiedniego operowania FIRE.

Wytrwałe zwalczanie potworów zostaje czasem nagrodzone przez program prawem przejścia posiadanych przez kreatury przedmiotów a nawet kluczy. Penetrując zakamarki miasta warto pamiętać, że są tam ukryte klucze do zamkniętych wrót, elementy lepszego uzbrojenia oraz regenerujące Twoje siły pokarmy i napoje.

W czasie wędrówek po mieście naciskaj wystające z ścian kamienie i przesuwaj ukryte w nich dźwignie. W ten sposób uruchomisz przeróżne przejścia i zapadnie — często jedyny sposób kontynuowania misji. Program wymusza na Tobie korzystanie z prawidłowej drogi i trzeba mieć wyjątkowego pecha, aby dostać się do pomieszczenia bez wyjścia.

W momencie awansu ze świata do świata napotkasz kupca, który podobnie jak w Xenon 2 będzie oferował Ci niezwykle atrakcyjne bronie i przedmioty. Będziesz mógł stać się ich posiadaczem, pod warunkiem dysponowania odpowiednią ilością gotówki.

Mniej cierpliwi mogą wykorzystać opcję treningową i stosunkowo szybko ukończyć zwycięsko grę.

**RESET**

Manhattan był pełen zjaw i wampirów trudnych do opisania. Po ulicach krążyły piankowe ludziki wielkości Pałacu Kultury a z każdego kranu, i z każdej szczeliny wydobywał się różowy szlam. Atmosfera zmieniała się z niezwykłą prędkością.

Bóg Gozer zmienił wieżowiec w Świątynię Zull i jak każdy bog próbował zapanować nad światem. Do kogo w takiej sytuacji zadzwonili Nowojorczyści...? Oczywiście, do Ghostbusters.

Uzbrojeni w protonowe miotacze i pułapki na duchy wyłapali wszystkie półprzezroczyste stworzenia w mieście i przerobili Gozera na kiesel. Nowy Jork został uratowany. Jednak po następnych pięciu latach względnego spokoju, latające przedmioty i samojezdne wózki dziecięce wróciły do tego wielkiego miasta.

Tym razem łowcy odkryli stary tunel, którym płynęła sobie nowa odmiana szlamu — szlam zbierający negatywne emocje. Znaleźli również miejsce w którym się on gromadził: Muzeum Sztuki, gdzie w obrazie zamknięty był szesnastowieczny duch władcy Karpat — Vigo. Do kogo tym razem byś zadzwonił...?

Zgadza się, do Ghostbusters. Z tym tylko, że teraz nie wystarczy włączyć video, albo iść do kina.

Teraz Ty przyłączasz się do łowców. Na dobry początek masz do załatwienia duchy braci Scoleris. Używając nowego miotacza protonowego ostrzelaj każdego ducha, aż sam wleci w Twoją pułapkę. Musisz uważać, by temperatura Twojego sprzętu nie wzrosła do maximum. Termometr po lewej stronie ostrzega przed takim niebezpieczeństwem. Jeśli uda ci się złapać obu braci otrzymasz 10000\$. Jeśli nie, to suma ta będzie wyrażała Twoje zadłużenie. Bez względu na wynik pojedynku z rodziną Scoleris, zostaniesz przeniesiony do laboratorium.

Tu masz do dyspozycji następujące opcje:

- drzwi wyjściowe, czyli wyjście do tuneli po szlam,
- compact disc, a więc testowanie znalezionego szlamu,
- status, to status,

Amiga



# GH0STBUSTERS III



Copyright © 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.

— telefon, którym przyjmujesz zlecenia od mieszkańców,  
— komputer, podający Twą aktualną sytuację finansową.

**TUNELE.** Gdy wybierzesz tę opcję, zostaniesz szybko przeniesiony do dziewiętnastowiecznego korytarza kolejki pneumatycznej. Zsuwając się na sznurze, zauważysz rzekę szlamu pod stopami i kilku fruujących przyjaciół, którzy postarają się byś nie wyszedł z tunelu całkiem zdrowy. Jednak nie przyszedłeś tu, by oglądać duchy (to można zobaczyć w kinie). Musisz za pomocą długiego urządzenia przypominającego kulę na patyku nabrać całą próbkę szlamu. Należy uważać przy tym, aby jakaś pomocna dłoń nie wciągnęła Cię w głąb strumienia. Gdy tak się



stanie, łowca szlamu trafia do szpitala dla psychicznie niepewnych.

Jeśli jednak zbierzesz całą próbkę, nie czekaj na dalszy rozwój wydarzeń, lecz szybko wychodź na powierzchnię.

**COMPACT DISC.** Zebrany w tunelach szlam należy niezwłocznie przetestować. Twoim zadaniem jest znalezienie trzech spośród ośmiu utworów na które szlam zareaguje pozytywnie. Aby tego dokonać należy wybrać na compact'cie jedną ścieżkę i obserwować zachowanie się szlamu. Spokojne, rytmiczne wirowanie w próbówce będzie oznaczało powodzenie eksperymentu. W przypadku gwałtownego



wybuchu będziesz musiał jeszcze raz udać się po nowy szlam.

**STATUS.** Pojawienie się portretu doktora Venkmana po wybraniu tej opcji świadczy, że wszyscy członkowie Ghostbusters są w dobrej formie i oczekują na nowe zadania. Gdyby jednak któryś z nich odpoczywał w szpitalu dla zwolenników teorii, że Ziemia jest płaska, to rozpocznie się akcja ratunkowa.

**Akcja ratunkowa.** Ratowanie przyjaciół rozpoczynasz na dachu szpitala. Zjeżdżając po linie przeglądasz poszczególne pokoje. Procedura wchodzenia przez okno jest prosta: odbij się i wypchnij butem lewą bądź prawą szybę. Jeśli znajdziesz przyjaciela, szybko uciekajcie na dół do czekającego na was samochodu. Nie wolno przy tym dać się złapać w kaftan bezpieczeństwa, bo wtedy tracisz jednego Ghostbustera. Wychodząc przez okno zdecydowanie lepiej jest trafić na swoją linę niż do siatki pana w białym fartuchu.

**TELEFON.** Twoja sekretarka odebrała zamówienie od przestraszonego klienta, więc nie ma na co czekać, gdy do wygrania jest dziesięć, albo dwadzieścia tysięcy dolarów. Latające straszdytło traktujesz wiązką protonów i czekasz, aż jego siły spadną do zera. Tu jednak na gorze ekranu pokazywana jest aktualna wartość zamówienia. Im więcej czasu zajmie Ci złapanie ducha i im więcej sprzętu zniszczysz tym jest ona mniejsza. Ilość pieniędzy którą otrzymasz zostanie dodana do stanu Twego konta, a klient będzie remontował mieszkanie po twojej wizycie.

Możesz przestać odbierać telefony, gdy komputer pokaże więcej niż 55 tysięcy dolarów.

**SLIME BLOWER.** Gdy Spengler zawiadomi Cię o zakończonej pracy nad tym urządzeniem (a stanie się to gdy będziesz miał trzy udane próby szlamowe i 55 tysięcy na koncie) nic nie stoi już na przeszkodzie, by iść na randkę.

Tym razem spotkasz naprawdę dużą, ale lubianą przez wszystkich dziewczynę. Nowojorczycy nazywają ją pieszczotliwie Libby. Subtelnie, nie zawadzając głową o wierzchołki drapaczy chmur i miażdżąc betonową stopą tylko niektóre pojazdy musisz doprowadzić ją do muzeum.

Na każdym skrzyżowaniu wybierasz kierunek marszu na podstawie tabliczek z nazwami ulic. Celem podróży jest kąpiący szlamem budynek znajdujący się na ulicy 45th, pomiędzy skrzyżowaniami z ulicą Polk i Park. Aby określić położenie w mieście skreśl w dowolną stronę. Posuwając stopy Libby mniej na uwadze, iż każdy zgnieciony samochód to ładunek ujemnych emocji jego właściciela pod Twoim adresem. Każdorazowe zmiażdżenie zmniejsza prędkość poruszania statua, a czasu do północy (nowego roku) zostało niewiele (zegar w prawym dolnym rogu

MAPA

x-muzeum w którym znajduje się obraz Vigo

	41	42	43	44	45	46	47	48 th
Wood								
Mill								
High								
Polk								
Park					x			
Moss								
Oak								
Beil								

porusza się bardzo szybko do przodu).

Wybierając kierunek postępuj się mapą. Bez niej nie zdążysz dojść do muzeum na czas.

**Używanie mapy.** Na samym początku podróży widzisz Libby na skrzyżowaniu dwóch ulic. Ich nazwy są widoczne na tabliczkach. Pod rysunkiem znajduje się róża wiatrów. Korzystając z mapy, określ w którą stronę (N,E,W,S) powinieneś iść oraz na którym z kolei skrzyżowaniu powinieneś skreślić. Kierunek marszu wybierasz naciskając przycisk (bądź joystick) w tę stronę, po której na różę wiatrów jest właściwy kierunek świata. Róża wiatrów obraca się w zależności od pozycji statuy!

**Szturm na muzeum.** Udało ci się. Godzina konfrontacji jest w zasięgu ręki. Powinieneś w tej chwili mieć sprawnych wszystkich łowców, gdyż każda pozytywna energia będzie potrzebna.

**Walka z Vigo.** Jeśli do północy pozostało jeszcze trochę czasu, to Vigo biega sobie dookoła obrazu. Nie żałuj mu wtedy protonów, gdyż jest bezbronny. O północy władca Karpat zostaje wessany na obraz. Nie przeszkadzaj sobie. Musisz tylko uważać na kule szlamu. Na dodatek pod obrazem będzie krążył Janosz. Uważaj na niego. Jest w mocy Vigo i będzie odbijał Twoje wiązki protonów.

Gdy władca Karpat otrzyma już od Ciebie wystarczającą ilość promieniowania, jego zbliżony wizerunek pojawi się przed muzeum. Będzie strzelał w Ciebie szlamokulami jak karabin maszynowy. Nie daj się! Twój miotacz protonów automatycznie zamieni się w zbiornik z pozytywnym szlamem. Zalej Vigo tym radosnym Kisielem, a gra będzie skończona. I komu Nowy Jork powinien podziękować? Tobie i Ghostbusters.

Konrad Olszewski

Firma: Dynamix/Activision  
Rok produkcji: 1989  
Komputer: Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): Hercules, EGA, VGA  
Dźwięk: AdLib, Sound Blaster













# ADENEK JEDYNY W POLSCE

## LICENCJONOWANY DYSTRYBUTOR WYROBÓW

# FIRMY **TURBO** POLECA

### W HURCIE I DETALU



**TURBO JUNIOR 2:**  
4 Mikroprzełączniki,  
1 przycisk fire,  
Najtańszy joystick na mikroprzełącznikach.



**TURBO MICRO 6:**  
6 mikroprzełączników,  
2 przyciski Fire,  
Auto Fire.



**Turbo PRO:**  
6 mikroprzełączników,  
2 przyciski Fire,  
Auto Fire z przełącznikiem.



**TURBO PRO ACRYL:**  
6 mikroprzełączników,  
2 przyciski FIRE,  
Auto Fire z przełącznikiem przezroczysta obudowa.



**TURBO PROFI:**  
6 mikroprzełączników,  
4 przyciski FIRE,  
Auto Fire z przełącznikiem.



**TURBO COCPIT:**  
Wspaniały do gier symulacyjnych wszelkiego typu,  
2 przyciski Fire,  
Regulowana prędkość Auto Fire.



**TURBO 6:**  
6 mikroprzełączników,  
2 przyciski Fire,  
Auto Fire.



**TURBO 2 SUPER:**  
8 mikroprzełączników,  
4 przyciski Fire,  
Auto Fire z przełącznikiem.



**TURBO IBM 2:**  
joystick do komputerów standardu IBM,  
2 przyciski Fire.

**I WIELE INNYCH ARTYKUŁÓW, TAKICH JAK:**

- PUDEŁKA NA DYSKIETKI ■ MOUSE PADY ■
- PODSTAWKI POD DRUKARKI I MONITORY ■
- ŚRODKI CZYSZĄCE DO SPRZĘTU ELEKTRONICZNEGO.

# ADENEK

RASZYN K. WARSZAWY UL. MICKIEWICZA 14

05-550 WARSZAWA

TEL. 56-08-91

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW

NASZYCH TOWARÓW NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

# MATT joystick



PRACOWNIA ELEKTRONIKI UŻYTKOWEJ I PRZEMYSŁOWEJ

**MATT**

90-302 ŁÓDŹ, Wigury 15, tel. (0-42) 36-59-24, fax (0-42) 36-84-33

Joysticki standard i z autofire'm  
**GWARANCJA, SERWIS POGWARANCYJNY**  
 Przedłużacze do joystick'ów i myszy  
 Gniazda i wtyki AZART, inny osprzęt TV-SAT  
 Sprzedaż hurtowa i detaliczna



Spółdzielnia  
**"Bajtek"**  
 ul. Wspólna 61  
 00-687 Warszawa

MIEJSCE  
 NA  
 ZNACZEK

## KUPON PRENUMERATY AKTUALNY DO 28.2.1992

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12	po 10 egzempl.
<b>Bajtek</b>	X	60000	120000	
<b>TOP SECRET</b>	27000	54000	X	

WPLAT  
 DOKONYWAĆ  
 NA KONTO



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

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

- 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 niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

**TU  
 WKLEIĆ  
 ODCINEK  
 PRZEKAZU**  
 (potwierdzenie dla wpłacającego)

Wytnij lub zrób kserokopię i przyslij do nas.



Ta wersja kuponów jest tylko dla xerujących. Wystarczy skleić i już można wysłać!

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

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

Wytnij lub zrób kserokopię i przyslij do nas.

# SOS

## TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

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

IMIE..... OFERTA WYMIANY

NAZWISKO..... MAM  GIER

WIEK..... INTERESUJĄ MNIĘ GRY TYPU:

ULICA NR.....

KOD  MAM OPISY

MIEJSCOWOŚĆ..... SZUKAM OPISÓW

TYP KOMPUTERA..... OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ

TAŚMA, TURBO (jakie)  OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ

DYSK  5.25  3.5  3.0  PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

## High Score

JAKI KOMPUTER

HTY

1

2

3

ŚMIECI

1

2

DEMOSY

1

2

UŻYTKI

CO TO JEST

1

2

OLIMPIADY I WYŚCIGI

1

2

3

4

5

6

7

NAZWISKO

GRACZA



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



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



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



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

**SV 201**  
Wersja do IBM  
Game Card



**SV 128 Megaboard**  
4 Fire  
10 Mikrostryków  
AutoFire  
6 cyfrowy stoper  
ATM — Anti Tilt Mechanism  
Fire Pad  
Sygnał dźwiękowy  
zwalnianie pracy  
komputera  
Cyfrowy  
wyświetlacz  
czasu



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

**NR 1 NA ŚWIECIE!**  
**Wytrzymuje min. 2 lata !!!**



**SV 127 Top Star**  
2 Fire  
6 Mikrostryków  
AutoFire  
Przezroczysta obudowa  
SAS — Shock Absorbing  
System  
Platynowane części  
Zwalnianie pracy  
komputera  
**SV 227**  
Wersja do IBM  
**+SV 210**  
Game Card



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



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



Pudełko na dyskietki  
80 sztuk 5¼"  
Zamknięcie na klucz

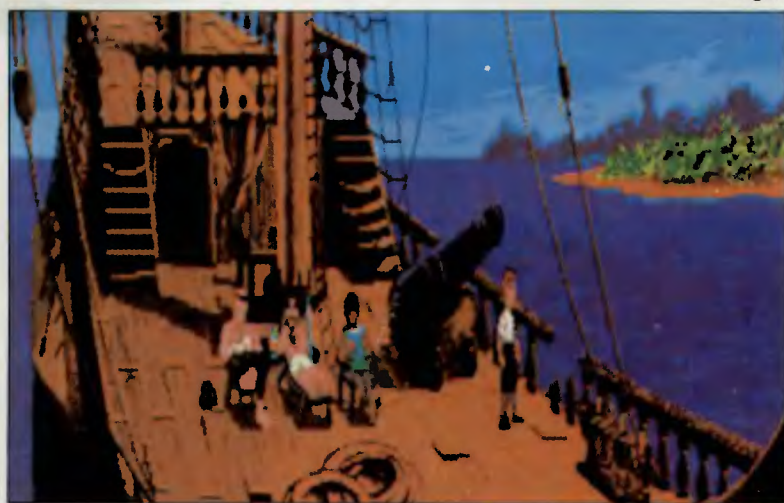
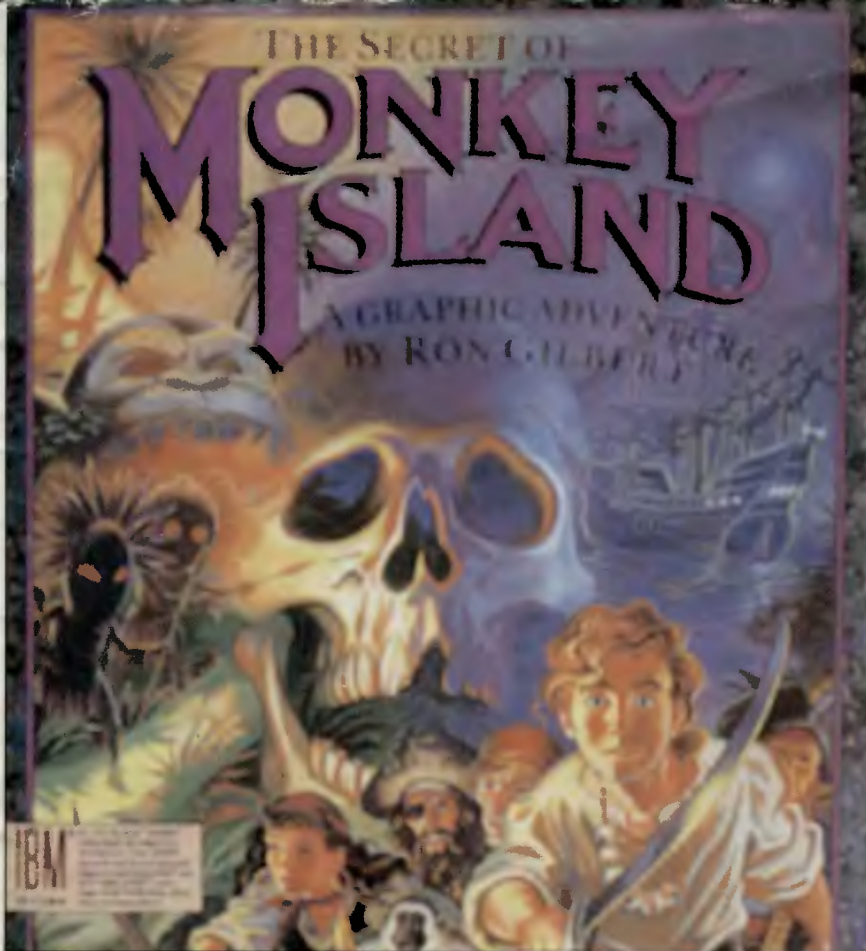
**NA JOYSTICKI 15% RABATU!**

**TEST JOYSTICKÓW: Bajtek 1/91, TOP SECRET 3/91**

TAL — Białystok, ul. Zamenhoffa 4, biuro — sklep tel. 436-601  
Białystok, ul. Lipowa  
TAL — Gdańsk, ul. Wielopole 7, biuro — sklep tel. 430-412  
Gdańsk, ul. Rajska 2

TAL — Katowice, ul. Sciegiennego 7, biuro — sklep  
TAL — Radom, ul. Żeromskiego 13, sklep  
TAL — Poznań, ul. Szubińska 26, biuro — sklep tel. 305-558  
TAL — Gdynia, ul. Śląska 40, sklep.

Już wkrótce TAL — Szczecin, Wrocław, Łódź, Rzeszów, Lublin, Bydgoszcz, Kraków, Częstochowa, Koszalin, Bielsko-Biała, Opole, Wałbrzych.



Ostatnia próba wymagała wyłącznie cierpliwości i treningu, zwłaszcza po wysledzeniu gdzie mieszka Mistrzynie Miecza. Krótka lekcja pobrana u kapitana ..... wystarczyła by nauczyć się trzymania szpady. Jednak dobry szermierz obraca również językiem i to z nie mniejszą wprawą niż żelazem. Bez serii pojedynków z lokalnymi zabijakami nabranie doświadczenia w odcinaniu się przeciwnikowi nigdy by się Guybrushowi nie udało. W końcu jednak i Mistrzynie Miecza musiała się uznać za pokonaną.

Gdy Threepwoodowi zdawało się, że szczęście jest blisko i zostanie piratem wymaga wyłącznie dotarcia do baru, pojawił się nowy kłopot. LeChuck. Ten pirat zginął kilka lat temu, po czym jako duch wrócił by doprowadzić do końca swe matrymonialne plany związane z panią gubernator. Teraz porwał ją i tak przeraził wszystkich piratów, że zniknęli z miasteczka. I co dalej robić?

Guybrush (któremu w międzyczasie pani Marley zawróciła w głowie) nie miał najmniejszych wątpliwości. Skoro już przeszedł przez trzy próby, to znaczy że jest piratem, a piraci zwykle nie boją się siłą zabierać tego co do nich (?) należy. Trzeba popłynąć na Monkey Island, gdzie LeChuck ma swą siedzibę i odbić panią Marley.

Plan miał dwie wady. Do popłynięcia gdziekolwiek potrzebny jest statek z załogą a tymi Guybrush nie dysponował, co więcej po zniknięciu wszystkich piratów nie bardzo było wiadomo do kogo się udać po pomoc. Koniec końców jednak udało się zorganizować trzy osoby potrzebne do prowadzenia statku — Carla zgodziła się od razu a Bezręki po krótkim marudzeniu (i odkryciu do czego służy kurczak). Trochę kłopotów sprawił udział w wyprawie, ale wciąż uwięziony. Na szczęście zapas kufli w barze Scumm był wystarczająco duży.

Statek — o to zupełnie inna historia. Stan (właściciel składu używanych statków) miał na składzie kilka wraków, które można by było kupić po dłuższych targach, ale znowu pojawił się problem pieniędzy. Zarobić się nie dało, trzeba było ukraść — i to nie gotówkę, a list kredytowy.

W końcu jednak statek i załoga znalazły się na morzu — choć nie wyglądało to tak, jak Guybrush sobie życzył. Załoga okazała się zupełnie nieprzy-

datna — nawet strzelanie im nad uchem z armaty nic nie dało. Trzeba było samemu ruszyć głową i znaleźć sposób na dotarcie do Małpiej Wypsy. Pomocne okazało się łakomstwo — i to dwa razy. Kasza z najniższej półki smakowała wybornie, do degustacji zupy wprawdzie nie doszło, ale jej gotowanie odniosło niezbędny skutek — statek dopłynął do miejsca przeznaczenia.

Małpia Wyspa była zamieszkała przez małpy, duchy, tubylców i Hermana Toothrota. Ten ostatni miał tendencje do pokazywania się w najdziwniejszych miejscach w najmniej oczekiwanych momentach, jednak przeszkadzał tylko swoją gadatliwością. Zrobiona przez niego wyrzutnia dała okazję do oddania kilku mniej lub bardziej celnych strzałów kamieniami — wszystko zależało od jej ustawienia. Strzelanie z armaty okazało się niemożliwe — była na to zbyt przerdzewiała i rozsypała się od pierwszego dotknięcia, co pozwoliło jednak w ostatecznym rozrachunku na zdobycie dodatkowego sznura i wiosel do łódki.

Stosunki z tubylcami początkowo nie układały się najlepiej, zwłaszcza po zabraniu z ich wsi kilku bananów, jednak potem sytuacja się poprawiła — pewien udział miała w tym małpa, której wdzięczność za nakarmienie przyniosła wymierny zysk w postaci otwartej furki w ogrodzeniu dookoła małpiej głowy. Pertrakacje z Hermanem i tubylcami pozwoliły w końcu na zdobycie klucza do małpiej głowy, jednak gdyby nie stała znajomość ortografii u tych drugih nigdy nie udałooby się Guybrushowi znaleźć statku LeChucka i schowanego na nim magicznego korzenia.

Statek to osobna, krótka lecz ciekawa historia. Okazało się, że duchy mają łaskotki, i że mogą im śmierdzić nogi. Największym jednak zaskoczeniem było dla Guybrusha odkrycie, że magnes znajdujący się w kompasie może być tak silny. Cała reszta była już dziecinnie łatwa, może za wyjątkiem kilku ciężkich chwil przy otwieraniu łodem skrzyni co wymagało odpowiedniej siły fizycznej.

Potem... Potem było jeszcze kilka nerwowych chwil gdy okazało się, że LeChuck odplynął z powrotem na Meleé Island. Trzeba go było gonić — by mogło dojść do niemal ostatecznej rozprawy w kościele. Jak to czasem bywa, życie spletało w ostatniej chwili Guybrushowi psikusa zatykając dyszę rozpylacza jakimś paprochem, jednak dzięki odrobinie pomysłowości wszystko się dobrze skończyło — co więcej, nie obyło się bez pokazów sztucznych ogni.

Co było dalej? Jeszcze nie wiemy. Z kręgów dobrze poinformowanych dotarły jednak do nas wieści, że LeChuck nie dał za wygraną i ponownie sprawił Guybrushowi kłopoty — to już jednak inna historia, którą zapewne też się kiedyś zajmiemy.

Borek

Firma: Lucasfilm Games  
Rok produkcji: 1991  
Komputer: Amiga, IBM PC  
Grafika (PC): Hercules, EGA, VGA  
Dźwięk (PC): AdLib, Sound Blaster



## The Secret of Monkey Island

**Guybrush Threepwood (o ile nie popełniamy błędów w jego nazwisku) zawsze chciał być kimś ważnym.** Już w dzieciństwie postanowił, że tak się prędzej czy później stanie. Pierwsza okazja po temu nastąpiła, gdy w czasie wakacji znalazł się na Meleé Island, zamieszkałej przez piratów i... kilku porządnymi ludźmi. „Zostanę piratem” — brzmiała decyzja Paintbrusha (o ile nie popełniamy błędów...) — „a potem się zobaczy”.

Pokrzepiony tak jasno nakreślona przyszłością Fleetwood (o ile nie...) ruszył do akcji. Pierwszych wskazówek udzielił mu niewidomy strażnik, pilnujący czy nikt nie płynie w stronę wyspy: „Idź do baru Scumm, tam się dowiesz co robić dalej”. O ile jednak znalezienie baru Scumm nie przedstawiało większych kłopotów, dalsze działania nie były już takie łatwe.

Warunkiem zostania piratem okazało się być zwycięskie przejście przez trzy próby — poszukiwania skarbu, kradzenia i walki białą bronią. Choć we wszystkich dziedzinach był Treetwood (o ile...) nowicjuszem, wziął się ostro do działania.

Z pustymi kieszeniami daleko się nie zajdzie, trzeba więc było zacząć od prób zarobienia przynajmniej kilkuset sztuk ósmaków. Po zwiedzeniu całej wyspy okazało się, że jedynym miejscem w którym można cokolwiek zarobić jest cyrk, jednak pod warun-

kiem posiadania kasku. Skąd wziąć kask? Może nada się coś innego, byle było metalowe i podobne w kształcie do... hełmu? Uff, udało się. Z pełną kieszenią zawsze raźniej, a i ludzie wokół chętniejsi do niesienia pomocy. Mapa i szpadel wystarczyły do zdobycia skarbu, choć trzeba było najpierw trochę pobłądzić po lesie. Koniec jednak wieńczy dzieło.

Z kradzieżą było znacznie trudniej. O ile bowiem rozmowa z więźniem dostarczyła Guybrushowi pewnych wskazówek jak dostać się do siedziby gubernatora, znalezienie pilnika było trudne. Na dodatek szeryf zaczął przeszkadzać, jakby nie rozumiejąc jakie są reguły gry. Gdyby nie pani gubernator Marley, mogłoby być źle. Swoją drogą, ciotka Otisa dba jak może o swojego krewniaka...



NA SMUTNO

# COMPUTER GAMES SHOW

# stodoła



## Lato październik obrodził w Warszawie wystawami wszelakiej maści.

Znalazło się coś dla tych od Audio-Video-Photo, coś dla śpieszących się i muzykujących, czyli SEIKO na Jazz Jamborze i coś dla graczy — Computer Games Show w Stodole.

Nie będę ukrywał, że oczekiwania były ogromne... Główną salę wypełniło sześć czy siedem firm z czego jedynie połowa zaprezentowała „to co tygrysy lubią najbardziej”, czyli gry. Niewątpliwie największe menu pokazała firma IPS z Warszawy, o której to przymiarkach do zasypania Polski (czyt. Ry-Py) oryginałami z zachodu zaczęły już krążyć legendy. Faktycznie IPS chyba jako jedyny stanął na (a może i ponad) wysokości zadania. Na stoisku znalazły się gry „znane” i nowości, wszystko przygotowane dla duetu IGM/Amiga. Uwaga! ST-owcy zgodnie z zapewnieniem firmy oferta zostanie już wkrótce (prawdopodobnie do końca roku) rozszerzona o Atari ST. Również IPS-owi zawdzięczamy możliwość porozmawiania o tym co w trawie piszczy z przedstawicielką firmy Electronic Arts panią Patrycją Hughes, ale to już inna historia.

Kolejnym wystawcą był Dom Handlowy Bass zajmujący się Amigami, 64-kami i wszystkim co się da do nich wetknąć, wsadzić, przylutować. Do rzeczy wartych odnotowania na pewno można zaliczyć rodzime (czyt. polskie) oprogramowanie na Amigę, do którego to postaramy się jeszcze powrócić.

Za zakrętem rozłożyła się duńska firma dealerska SuperSoft, rozprawdzająca software, hardware i inne dodatki. Na tym stoisku największą sensację wzbudzał joystick w kształcie granatu ręcznego. Trudno powiedzieć czy jest on marzeniem każdego gracza, ale na pewno jest szybki i nadaje się na prezent urodzinowo-świąteczny. Przedstawiciel firmy, z którym zamieniliśmy dwa słowa był przerażony, że ceny wynegocjowane przez naszych dealerów u producentów są tak niskie, że nasz gracz może taniej kupić nową oryginalną grę w detalu niż oni w hurcie.

Za kolejnym zakrętem znalazła swoje miejsce Fundacja Edukacji Technologicznej. Z rozmowy z panem Radziszewskim (współtwórcą legendarnego Warsaw Basic) można było wyciągnąć dwa główne wnioski:

1. Z pisania programów i książek można żyć w Polsce,
2. Ustawa o ochronie praw autorskich jest absolutnie konieczna.

FET — zajmuje się między innymi oprogramowaniem na C64, Amigę i IBM, zapewniając autorom honorarium od sprzedanych egzemplarzy.

Ostatnią firmą, o której na pewno też warto wspomnieć jest wrocławska JTT Computer, hurtowy dostawca soft/hardware. Na ich stoisku można było zobaczyć najnowsze cacko Commodore — CDTV. Jest to mianowicie skrzyżowanie odtwarzacza kompaktowego z Amigą 500 i zdalnym sterowaniem. Cała zabawka jest Amigą 500 bez klawiatury, stosującą CD jako nośnik informacji, zaletą urządzenia jest możliwość normalnego odtwarzania muzyki, wadą natomiast cena.



## „Więcej grzechów nie pamiętam” czyli podsumowanie:

- widać, że coś drgnęło,
- odczuwa się potrzebę regulacji prawnych,
- nie wszyscy z zachodu jeszcze nas zauważyli ale...
- niektórzy z zachodu chcą z nami rozmawiać,
- 90% oprogramowania robi się tylko na 16 bitowce,
- z 8 bitowców mówi się jedynie o C-64,
- jeśli wszystkie lub prawie wszystkie obiecanki z wystawy się sprawdzą to w niedalekiej przyszłości będziemy mieli lepiej niż Niemcy czy Anglicy.

Oglądał, spowiadał i fotografował  
**Waldemar Nowak**