

# TOP SECRET

cena 15.000

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

SIERPIEŃ  
'93

18/

# 5

# 8\* ATARI FLASHBACK DUNE II X-WING

Index 379849



to start game



# Dawać Naczelnego!

Tera MY!

Tak dalej być nie może! Przebrała się miarka darmozjadów, wydrwigroszów i ciemniźcicieli! Korzystając z nadarzającej się okazji (urlop Naczelnego i reszty Zepsotu) postanowiliśmy przejąć stery.

Nasz przewrót, zorganizowany w rocznicę innego sławnego przewrotu (19 sierpnia) będzie przewrotem w przód (w tył nie umiemy, a poza tym precz ze wstecznictwem). Korzystając z dobrych rzymskich wzorów zawarliśmy triumwirat (Emilus - finanse, Gawron - policja, Sir Haszak - wojsko), aby wspólnie realizować jedynie słuszne założenia naszego programu.

Albowiem przewracając się nie tylko myśleliśmy o dorwaniu się do koryta, ale mieliśmy PROGRAM GŁĘBOKICH I SZEROKO ZAKROJONYCH REFORM streszczonych w dwóch hasłach: "Szybciej! Lepiej! Więcej!" i "Trawnik dla wszystkich".

Szybciej, bowiem obecny papier jest tylko NIEWIELE lepszy od tego w konkurencji, a my dążymy do ideału. Więcej, bo już naredakcyjny (od nadworny) poeta napisać raczył:

*Mamy materiałów tyle,  
Że możemy nawet w CHWILĘ,  
Złożyć dwa lub trzy numery.  
A jak dobrze pójdzie - CZTERY.*

Podajemy zatem kroki zaradcze w wyniku których:

- TS będzie regularnie ukazującym się miesięcznikiem dla kobiet i mężczyzn
  - TS będzie drukowany na papierze lepszym od obecnego (może już od następnego numeru)
  - TS będzie sukcesywnie powiększał swoją objętość w przedziale od 44 do nieskończoności
- Hasło "Trawnik dla wszystkich" oznacza zerwanie z dotychczasową nomenklaturą (Naczelnny, Kopalny i niejaki Dzemik, podający się za pracownika naukowego), połączoną z jej weryfikacją. W wyniku tego zostaje ona odesłana w ramach resocjalizacji do karnego strzyżenia żywoplotu przed kwaterą główną triumwiratu. Jednocześnie konfiskuje się trawnik Naczelnego wraz ze sprzętem koszącym i uwalacza się Kopalnego, jako pracownika najemnego, przyznając mu 20% aretału. Reszta zostaje sprywatyzowana i włączona do majątku przedsiębiorstwa Trawnik S. A., którego akcje już niedługo pojawią się na giełdzie papierów bezwartościowych.

Ave!

Podpisano:  
Triumwirat w składzie: Emilus, Gawron, Sir Haszak

Dnia 19 sierpnia roku pańskiego 1993



# WZEW

## GLOBAL EFFECT



DEMA, DEMA 4;  
 FLASHBACK 5; NOWOŚCI 6;  
 SHADOW OF THE BEAST III  
 12; CAR & DRIVER 14;  
 JEST TAKTYCZNIE 16; DRAGON'S LAIR 22;  
 CHAOS, ENGINE 23; MICROX 24; KAMPANIA  
 WRZEŚNIOWA 25; WŁADCY CIEMNOŚCI 26;  
 IMAGINE 27; TAMER 28; PATROL 28;  
 NEURONICS 29; ACID RUNNER 30; HYDRAULIK  
 30; ANDROID 31; SYN BOGA WIATRU 31;  
 NINTENDO 32; LISTA 34; LISTY 37; T'N'T 38;  
 WILLY BEAMISH 39; SAVEGAME'Y 40; KNIGHT  
 LORE 40; SCUMBALL 41; X-WING 42; KING'S  
 QUEST VI 44;

Ze względu na urlop, przewrót, sianokosy (właściwe podkreślić) konkursu nie ma. Ja tu jeszcze wrócę. Naczelnny.



## FLASHBACI

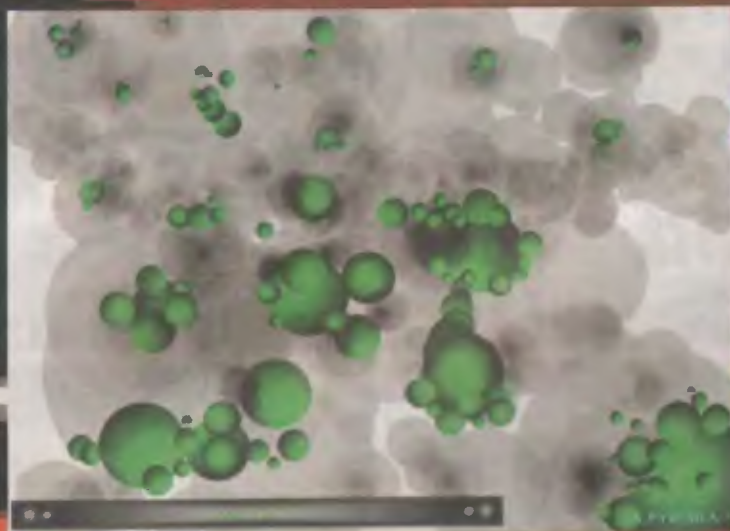
© 1992 DELPHINE SOFTWARE INTERN

| GRA                     | SCREEN   |    |
|-------------------------|----------|----|
| Acidrunner              | C-64     | 40 |
| Android                 | XL/XE    | 31 |
| Car & Driver            |          | 14 |
| Castles II              | PC       | 20 |
| Chaos Engine            | Amiga    | 23 |
| Dragon's Lair           | PC       | 22 |
| Dune II                 | PC       | 16 |
| Flashback               | Amiga    | 5  |
| Global Effect           | PC       | 21 |
| History Line            | PC       | 20 |
| Hydraulik               | XL/XE    | 30 |
| Imagine                 | XL/XE    | 27 |
| Kamp. Wrześniowa        | XL/XE    | 25 |
| Knight Lore             | Spectrum | 40 |
| King's Quest VI         | PC       | 44 |
| Microx                  | XL/XE    | 24 |
| Neuronics               | C-64     | 29 |
| Patrol                  | XL/XE    | 26 |
| Shadow of the Beast III | Amiga    | 12 |
| Syn Boga Wiatru         | XL/XE    | 31 |
| Tamer                   | C-64     | 26 |
| Willy Beamish           | PC       | 39 |
| Władcy Ciemności        | XL/XE    | 26 |
| X-Wing                  | PC       | 42 |

| Rubryki (nie stałe)  |    |
|----------------------|----|
| Dema, Dema           | 4  |
| Nowości              | 6  |
| Jest taktycznie      | 16 |
| Nintendo             | 32 |
| Lista przebojów      | 34 |
| Listy                | 37 |
| Tips'n'Tricks        | 38 |
| Czytelnicy nadesłali | 41 |

**Red. Nacz.**  
 Marcin Borkowski  
**Redaguje Zespół**  
**Stale współpracują:**  
 Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Emil Leszczyński (sekr. red.), Jacek Marczewski, Darek Michałek, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Urchanski, Maciej Wiewióński  
**Opr. graficzne**  
 Małgorzata Doraczynska  
**Zdjęcia**  
 Jerzy Stokowski  
 DTP Studio „3M” 24 95 43  
 Druk PWP „Gryf” S.A., Cichocinów  
**Wydawca: Spółdzielnia Bajtek**  
 ul. Poperswilska 12  
 03-956 Warszawa, tel. 17 50 70  
 Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA”  
 tel. (02) 625 48 18  
 Dział reklamy: 21 12 05  
 Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.  
 Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.  
 Zastrzegamy sobie prawo do skrótoz  
 Nakład 130 000 egz  
**Telefon redakcji 21-12-05.**  
 Dyżur redakcji czwartek 15-18





Witam was serdecznie w naszej rubryce, tym razem na nieco mniejszej powierzchni, ale w końcu TOP SECRET jest pismem o grach i właśnie ich opisy powinny zajmować większość numeru. W każdym razie części czytelników wprowadzenie rubryki dotyczącej dem spodobało się i będziemy ją nadal prowadzić.

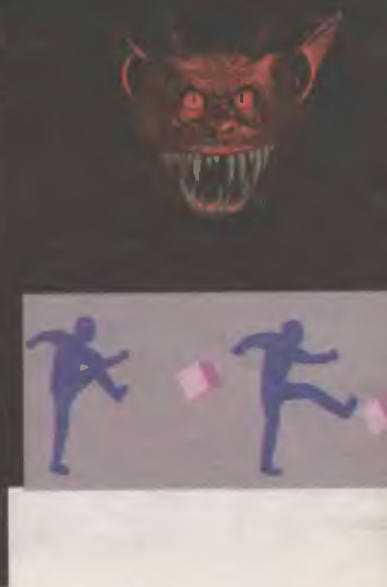
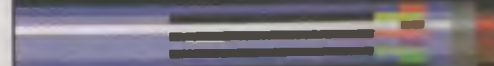
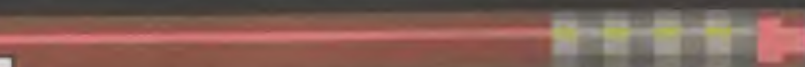
W poprzednim numerze pisaliśmy o Copy-Party, które odbyło się w Żywcu. Wśród wielu dem wyróżniły się szczególnie dwa: Technical Death (MAD ELKS) i Hallucinations & Dreams (UNION). Oba dema są na naprawdę dobrym poziomie, lecz reprezentują trochę odmienny styl. Pierwsze z nich, pomimo iż nie posiada żadnych rewelacyjnych procedur jest dobrze dopracowane, ma dobrze zsynchronizowany z muzyką obraz, a muzykę wspinał (jej autorem jest XTD). Demo zostało wykonane w coraz bardziej popularnej ostatnio konwencji teledysku. Dobrym pomysłem okazał się zegar odliczający czas do końca pierwszej części dema, jest on stałym elementem łączącym niektóre nie powiązane ze sobą elementy i sprawiającym, że wszystko łączy się w całość. Duże wrażenie wywołuje także oświetlony sześcian toczący się po szachownicy. Technical Death należy do produkcji mogących spodobać się zwyktemu człowiekowi, wcale nie związane mu z demo-sceną.

Drugie demo stanowi pewną przeciwwagę. Gdy ogląda je laik, sprawia przyjemne wrażenie, ale nie wyróżnia się niczym specjalnym. Jednak dla człowieka, który próbował kiedyś stworzyć coś samemu, H&D może podobać się bardziej niż produkcja Mad Elks'ów, zawarto w nim bowiem sporo trudnych do uzyskania efektów. Hallucinations & Dreams to stanowczo demo techniczne, które może zostać w pełni docenione tylko przez koderów. Demo to zajęło drugie miejsce na party w Żywcu, ale wcale nie oznacza to, że było gorsze niż Technical Death. Po prostu padło ofiarą przereklamowania. Halucynacje były zapowiadane już od roku i ludzie oczekiwali nie wiadomo czego. W takiej sytuacji wszystko co zrobiliby Tom i Python nie sprostałoby oczekiwaniom tłumy.

#### JETBOY/ELYSIUM

**Demo :** TECHNOLOGICAL DEATH  
**Grupa :** MAD ELKS  
**Komentarz :** pierwsze miejsce Żywiec'93  
**Odpowiedzialni :**  
**Kod :** MR. DAX, VALDI  
**Grafika :** FLY, FLI  
**Muzyka :** XTD/UNION

**Demo :** HALLUCINATIONS & DREAMS  
**Grupa :** UNION  
**Komentarz :** drugie miejsce Żywiec'93  
**Odpowiedzialni :**  
**Kod :** TOM  
**Grafika :** PYTHON, ANIMAL  
**Muzyka :** SNOOPY/UNION, XTD/UNION





Od paru lat studiowałeś na planecie skolonizowanej przez Ziemian - Titan. Po jakimś czasie zauważyłeś, że oprócz ludzi na planecie są również jakieś inne istoty - Obcy. Rozpoznawałeś ich po oczach, były szersze i znacznie lepsze od ludzkich. Obcy byli prawie wszędzie. Twoje odkrycia zwróciły ich uwagę. Dla bezpieczeństwa nagrałeś całą swoją pamięć na hologramie i opowiedziałeś o wszystkim przyjacielowi Ianowi. Pewnego dnia porwano cię. Obudziłeś się w ciemnym i dusznym pomieszczeniu. Usłyszałeś rozmowę: On już nie ma pamięci... Korzystając z chwili nieuwagi strażników wybiegłeś z pokoju i wsiadłeś na pierwszy z brzegu skuter. Uruchomiłeś go i ruszyłeś przed siebie. Porowacze szybko zauważyli twoje zniknięcie i już za chwilę dogonił cię ich ścigacz X-1. Tuz nad dżunglą został zestrzelony z działka prześladowców i spadł w gąszcz tropikalnych drzew. Wrogowie odlecieli. Po jakimś czasie odzyskałeś przytomność i odąd zaczyna się twoja rola. Jako student Conrad masz za zadanie odkryć tajemnicę Titanu w czym Ci teraz pomogę:

**Level 1 Kod: BACK/JAGUAR (AMI-GA/PC, wersja najłatwiejsza)**  
Hologram {Holocube} znajdziesz dwie platformy niżej. Na lewo od pierwszego Ogra znajdziesz kamień i 10 Kredytów {10 Credits}. Drugi Ogr jest za drzwiami niżej, gdzie znajdziesz baterię {Cell}. Po zejściu na dół znajdź urządzenie RECHARGE gdzie naładujesz swoją osłonę {Shield} i baterię. Idąc na lewo dotrzesz do rowu, koło którego uruchom most (włóż baterię). Windą wjedź na górę. Na lewo znajduje się winda na której leży teleport {Teleporter}. Rzuć kamieniem w czujnik, a zdobędziesz teleport. (Tak między nami mówiąc nie jest on Ci potrzebny). Zejdź na dół. Na lewo jest punkt zapisu stanu gry więc nie omieszkaj tego zrobić. Idąc w prawo znajdziesz po drodze w sumie 650 Kredytów i klucz {Key}. Wróć teraz do miejsca gdzie naładowałeś baterię. Wejdz na górną półkę i uważaj na Ogra. Na samą górę dostaniesz się używając czujników do ruszania windy i przeskakując je by się nie ruszała. Na

prawo leży pod drzewem facet, który za teleport da Ci kartę identyfikacyjną {I. D. Card}. Można go okantować proponując mu pieniądze - nic nie weźmie a efekt ten sam. Pamiętajsz z pewnością to miejsce gdzie było dwoje drzwi (za mostem). Te na dole otwórz przy pomocy karty. Teraz już droga otwarta do gościa, u którego za kochane pieniążki nabędziesz pas antygravitacyjny (swoją drogą - tyle forsę za pasek?). Teraz już tylko pozostało ci zeskoczyć w przepaść i podziwiać praktyczność niedawno zakupionego nabytku.

**Level 2 Kod: LOUP/COMBEL**

Na początek musisz odnaleźć Iana. Musisz uważać gdyż jest strzeżony przez dwóch groźnych policmajstrów. Aby wskoczyć na platformę wyżej musisz pobiec kilka kroków, czyli SHIFT z kierunkiem a następnie sam SHIFT i już jesteś na górze. Pogadaj z Ianem, po czym podejdz do fotela i obejrzyj sobie film. Potem znowu zagadaj do Iana, który da ci {Forcefield} i otworzy drzwi. Za drzwiami, tam gdzie wkrótce będzie leżał trup Ogra, z n a j -

dziesz {Fuse}. Będzie Ci on potrzebny do uaktywnienia konsoli, która obsługuje windę. Teraz już bez problemów dotrzesz do stacji. Metrem dostaniesz się do Ameryki gdzie z pewnością znajdziesz bar. Tu zagadaj z barmanem po czym idź w prawo i pogadaj z Jackiem. Wróć do metra i pojedź do biura {Council} w Afryce. Tutaj porozmawiaj trochę z paniami z okienka a drzwi się otworzą i będziesz mógł pogadać z gubernatorem. Ten po obejrzeniu twojej karty I. D. wyda Ci pozwolenie na pracę.

Pojedź pociągiem do Centrum Pracy {Job Center} w Europie. Pomów z urzędasem i naciśnij Fire przy komputerze z włączonym monitorem. Następnie włóż do niego swoje papiery ("Return"). Pomocne będą 2 urządzenia na dole: punkt zapisu gry, oraz {Recharge}. Pokróćce co musisz zrobić: misja 1 - dostarczyć przesyłkę z Azji do Afryki; misja 2 - eskortować VIP-a {Restricted Area 2} w Afryce; misja 3 - unicestwić cyborga, który wymknął się spod kontroli (najpierw pogadaj z gościem w barze, potem z gliniarzem piętro niżej, potem znowu idź do

cd na str. 10





## KONSTRUKTOR



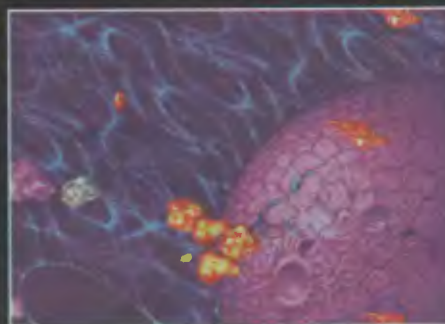
Może wynika to z mojego ukrytego patriotyzmu, a może z czegoś innego, ale cieszy mnie każda gra wyprodukowana przez Polaków. Oto jeden z wielu programów wydanych przez firmę ASF s. c. na Amigę. Gra nosi nazwę KONSTRUKTOR i należy do gatunku gier logicznych. Naszym bohaterem jest robocik, którym mu-

simy tak sterować, aby wszystkie części znalazły się w miejscach oznaczonych kwadratami. Oprócz tego że należy trochę pogłówkować przy przemieszczaniu danych elementów to jeszcze trzeba zrobić to jak najmniejszą ilością ruchów. Z początku gra wydała mi się nudna i głupia, ale w miarę przechodzenia na coraz trudniejsze poziomy zaczęła wciągać. Dla tych co lubią gry logiczne zabawa jest przednia, ale dopiero na wyższych poziomach, gdzie należy angażować swoją mózgowicę w stu procentach.

**EMILUS**

Pierwsze wrażenie: \* \* \*  
Komputer: Amiga

## STARDUST



Jeden z pierwszych hitów gier na automatach ASTEROIDS. Sam pamiętam jak naciągałem moich mitych rodziców na żetony. Dzisiaj ten sam pomysł jakże inaczej, doskonalej wykorzystany przez nową szwedzką firmę BLOODHOUSE w grze STARDUST. Gra polega na tym

aby sterując super-hiper wspaniałym statkiem oczyścić orbity różnych planet z wszelkiego rodzaju asteroidów. Do tego celu posłużą nam aż trzy rodzaje broni (przełączane spacją). Grafika po prostu oszalamiająca, do tego na okrągło wspaniała muzyka techno i już mamy wspaniałą strzelankę. Więcej takich, a my szarzy pozeracze joystick'ów odnajdziemy swoje powołanie na tym smutnym, ale przezbawnym świecie.

**EMILUS**

Pierwsze wrażenie: \* \* \* \*  
Komputer: Amiga

## GUNSHIP 2000



Któż jak nie MICROPROSE mógłby wydać kolejny doskonały symulator na Amigę. GUNSHIP 2000 to gra na którą amigowcy czekali już zbyt długo czasu, ale w końcu jest. Widziałem już wcześniej GUNSHIP'a na PeCecie, ale nie spodziewałem się że na Amidze będzie ta gierka tak doskonała. Tak, tak mi-

cro prosiaki wycisnęły z tej maszynki chyba wszystko co tylko można. Grafika 3D, można powiedzieć, jest perfekcyjna. W grze możemy wybrać, aż siedem różnych maszyn do oblatań. Wśród nich są oczywiście: APACHE, SUPER COBRA oraz COMANCHE. Możemy od razu rozpo-

znając profesjonalną karierę pilota śmigłowca, ale dla tych co lubią sobie ot tak postrzelać polecam misje treningowe. Gra ta jest kolejnym dowodem na to, że Amiga nadaje się do symulatorów.

**EMILUS**

Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*  
Komputer: Amiga

## LOTUS III



Świst wiatru w uszach, ryk silników, smród palonej gumy i pełne majtki na zakrętach były do niedawna udziałem jedynie Amigowców. Od niedawna tych emocji mogą doświadczyć właściciele pocetów.

Program niewiele różni się od wersji amigowej; spore możliwości kon-

figuracyjne i niewielka, jak na symulator samochodu, wierność prowadzenia pojazdu to dwie podstawowe rzeczy, które trzeba o nim powiedzieć. Do tego należy dodać niezgorszą grafikę i muzykę, i już mamy obraz gry jak na talerzu.

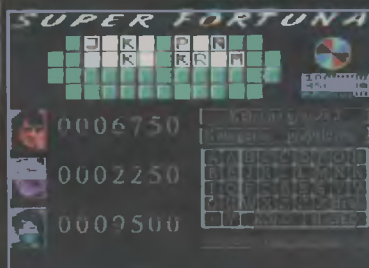
Nie jest to hit, lecz dzięki swej niezaprzeczalnej prostocie z pewnością zadowolili zagorzałych zwolenników gier barowych.

**Palcusz**

Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*  
Komputer: IBM



## SUPER FORTUNA



-Na kole mamy pięć milionów, ha-sło należy do kategorii tytuł. - Powiedział pan Wojciech P. i rozpoczęła się zabawa.

Teraz także każdy szanujący się posiadacz ataraka może z czystym sumieniem odłożyć joystick, umyć rękę z krwi (i kości), zapomnieć o komnatach i czarach po to, aby pokusić się o zwycięstwo w jakże ostatnio popularnym programie telewizyjnym. Nie gra się wprawdzie na serio, ale zabawa jest bardzo do-

bra. Szczególnie zalecane jest granie we trójkę, np: z rodzicami lub kumplami. Ładna, estetyczna oprawa graficzna, nlebanalna "ścieżka dźwiękowa", oraz dobry pomysł dały przyzwoite połączenie. Nieco drażni dziwne rozwiązanie kręcenia kołem, ale może to są tylko moje "przyczepki". Na pewno warto spróbować odgadnąć kilka hassek, dać innym popalić i wygrać turniej, bo jest to pierwsze "Kolo Fortuny" z "przyzwoitego" (na prawdziwe jeszcze trochę brakuje) zdarzenia.

-Wykręcił pan dwa miliony.  
-"Te" jak Tadeusz i odgaduję ha-sło "Top Sekret".

-Tak jest. Zapraszam pana do sklepu.

*Wiewiór*

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \*

## ROBBO

Zdarzyło się to w pamiętny piątek, trzynastego, kiedy to pani Brunhilda Krawężnik zgubiła swój wspaniały medalion spełniający sny, w wyniku czego nie potrafi już dzisiaj latać. Ale nie o tym zdarzeniu chciałem dzisiaj mówić. W tym samym dniu na innej planecie (a może nawet w innym świecie), niesforny robot ROBBO został wtrącony do podziemi. Stało się tak gdyż Wielki Konstruktor rozgniewał się, nie mogąc dłużej wytrzymać numerów wykre-

canych przez ROBBO (duży rachunek telefoniczny?). Biedny nasz robocik, będzie musiał przemierzyć aż 60 labiryntów. W każdym z nich jest teleport przenoszący na następną planetę, ale aby z niego skorzystać, trzeba zebrać odpowiednią ilość super śrub. W całym przedsięwzięciu przeszkadzają rozmaitego rodzaju i koloru poczwary i działa. Ale na nie masz swój intelekt i działko laserowe. Gra jest autorstwa Janusz Pelca i Macieja Miąsika. Wydana została przez firmę XLAND Computers Games. Należą się wielkie brawa dla wydawcy i autorów za kolejną profesjonalną polską grę.

*EMILUS*

Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*  
Komputer: IBM PC (min. AT)



## AXILOX

Następna łamigłówkowa gra firmy Mirage. Zasada jest stara jak świat: ograć przeciwnika. Po przez odkrywanie kolejnych kwadraczków zdobywa się, lub traci, punkty. Jest to uzależnione od jasności cyferki na nich się znajdującej. Wygrywa ten



kto zdobędzie największą liczbę punktów. Tutaj nie liczy się refleks i zręczność, tutaj najpierw gra się głową, a dopiero potem joystickiem. Całość dopełnia naprawdę dobra grafika i nleży dźwięk. Jest to wspaniała rozrywka dla każdego, którego wszystkie gry nudzą, a za oknem jest chlapa i nie ma co robić.

*Wiewiór*

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*

## CODEMASTERS Kodują

Już niedługo posiadacze następujących maszyn grających będą mogli nacieszyć się kolejną grą firmy mistrzów codingu. Oto te maszyny: Sega Mega Drive, Sega Master System, Sega Game Gear, NES, Amiga i PC. Gra ukáže się w listopadzie i nosić będzie nazwę COSMIC SPACEHEAD. Jak wiecie gminna niesie gra będzie o pierwszym na świecie UFOludku turyście, który wybrał się w podróż na Ziemię ze swej rodzimej planety LINOLEUM. Gra jest połączeniem przygodówki ze zręcznościówką. W trakcie podróży spotkamy wiele poczwary z którymi można handlować i rozmawiać uzyskując różne informacje. Akcją sterujemy za pośrednictwem tradycyjnych komend: MOVE, LOOK, EXAMINE, GIVE, USE itp.

*Mr. Spaj*

## K 240?

Uprzejmie donoszę, że ostatnimi czasy (gdzieś tak od zeszłego piątku) Gremliński atakują nas różnokolorowymi kartkami z dziwnymi napisami, w kolejności nadchodzenia:

K 240, What is K 240, Where is K 240?, When is K 240?, Have you heard about K 240?

Czuję w tym jakąś imperialistyczną prowokację, w miarę nadchodzenia kolejnych listów będę naszych czytelników informować na bieżąco, o czym uniżenie informuje

*Tow. Donosiciel*



# COONO

## BETRAYAL AT KRONDOR



Producenci gier zarzucają nas produkcją z cyklu role-playing. Kolejnym przykładem jest Betrayal of Krondor, nawiązujący do klasycznych pozycji tego gatunku (mnóstwo tekstu).

Grę zbudowano na obraz i podobieństwo powieści. Akcję zawarto w 9 rozdziałach, które są zarazem

misjami do wykonania. Tajemnicza kraina, drogi pełne złoczyńców, nastających na mieszek i życie bohaterów, i czająca się zdrada nadaje grze niepowtarzalnego klimatu. Intrygi i pojedynki także dodają atrakcyjności.

Grafika nieco rozczarowuje. Postacie, stworzone w konwencji fotografii, pasują do otoczenia, jak pięść do nosa. Mimo tych drobnych niedoróbek zapaleńcy spod znaku RPG nie powinni przegapić spotkania z krainą, w której żyją mieszkańcy miasta Krondor.

*Palcusz*

Komputer: IBM  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*

## BEAUTY AND THE BEAST



muzyka, przyjemnie przygrywająca w tle, i postacie prowadzące przez całą rozgrywkę. Akcja sprowadza się do rozwiązania szeregu zadań logiczno-zręcznościowych. Są one pomocą w przygotowaniach do balu, który przygotowują sprzęty zamkowe. Na nim programowo mają się zakochać bohaterowie gry.

Walt Disney przeniósł się na pecety. Gra nie ma nic wspólnego z przygodówkami czy RPG, jak mógłby ktoś demnięć, gdyby mu się chciało. Beauty & The Beast jest niezwykle przyjemną grą logiczną dla dzieci od lat średnio 3.

Gra, jakkolwiek dla maluchów niezwykle zajmująca, na miłośników akcji może działać obezwładniająco (usypiająco), pomimo występowania elementów zręcznościowych..

*Palcusz*

Nawiązaniem do filmu, który zdobył Oscara, jest jedynie wspaniała

Komputer: IBM  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*

## SPY MASTER



Historia lubi się powtarzać. Przykładem może być na to powstała w Kolumbii organizacja neofaszyistowska. Jej przywódca Werraer Himmler, wnuk "słynnego" skądinąd dziadka rozkazał rozpocząć prace nad wielkim systemem komputerowym. Ma on przejąć kontrolę nad całą bronią nuklearną znajdującą się na świecie.

W jednym z wydziałów ONZ nastąpił przeciek i do agencji różnych

wywiadów dostały się o tym informacje. Szef UNACO postanowił nie zwlekać i poinformował wszystkie wywiady o tym, co zaszło. Po długich negocjacjach doszli oni do wniosku, że należy diabła zadusić w zarodku. Postanowili wysłać tam agenta.

Do zadania wybrali znakomitego agenta, petenka znanego Hansa Klossa. Uznali go najlepszym człowiekiem do wykonania tego zadania. J-223/007 cg-18 chwycił szablę w dłoń. Czas, abys wziął się do dzieła, nie możesz przecież pozwolić, aby twoja planeta zginęła. Dziadek przekręciłby się w...

*Wiewiór*

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*

## BLUE FORCE



Dość tej tajemniczości! Po jedenastu latach od tych wydarzeń udaje ci się ukończyć Akademię Policijną i uzyskać twardą srebrną blachę. Pierwszy dzień w pracy i już czekają na ciebie niespodzianki. Ich rozwiązanie należy do ciebie.

Ktoś (ale kto?) uciekł niezbyt tajnym agentom policji, gubiąc przedmiot wyglądem podobny do sztucznej szczęki przemysłowej Corega Tabs. Ktoś (ale kto?) pozostawił po sobie dwa trupy w domku, do którego wszedł zresztą niecałkiem przez drzwi. Ktoś (ale kto?) odprewił mszę żałobną nad grobami pomordowanych - a przepraszam, miejscowy pastor.

Gra, jak się nie trudno domyśleć, to całkiem przyzwoite RPG. W intrze autorzy pokusili się nawet o wstawki filmowe, co zdarza się coraz częściej. Jest na co popatrzeć i nad czym pomyśleć.

*Palcusz*

Komputer: IBM  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*



# CIACH-BACH



CIACH BACH to kolejny produkt polskiej firmy ASF s. c. Jest to w zasadzie gra edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym jak mówi instrukcja, ale potrafi dostarczyć niemalych wzruszeń i dużym dzieciom. Program ten jest pierwszą częścią serii gier edukacyjnych, które wkrótce powinny pojawić się na naszym rynku. Składa się on z

trzech części: UKŁADANKA, WY-CINANKI i CYMBAŁKI. W pierwszej części należy ułożyć obrazek, który został pocięty na dziewięć części. Druga część to symulacja wydzieranki z kolorowych papierków, co każdy absolwent przedszkola powinien jeszcze pamiętać. Ostatnia część to zabójcza gra na klasycznych cymbałkach. Muszę przyznać że właśnie ta część zaabsorbowała mnie najbardziej. Ach te solówki i "lot trzmiela" na cymbałkach, prawdziwy odjazd. Dodam jeszcze, że do gry dołączona jest książeczka do kolorowania (no, no).

EMILUS

Komputer: Amiga  
Pierwsze wrażenie: \* \* \*

# BASKETBALL

CACTUS LEAGUE PROFESSIONAL BASKETBALL v. 3.00

Gra w trybie znakowym? W dodatku symulacja koszykówki? Zdaje się, że to niemożliwe. Dziś, gdy VGA jest standardem... A jednak jest taka gra, o nieco przydługiej nazwie, którą widzicie w tytule. Jest to symulacja koszykówki, przy czym gracze przypada rola trenera (która jest w tym pięknym sporcie niesamowicie ważna). Sam przebieg meczu przedstawiony jest schematycz-

nie na górze ekranu (zarys boiska i zaznaczone położenie piłki) oraz uzupełniony przez tekst komentarza sprawozdawcy radiowego, przewijający się na dole. Gra jest skomplikowana, ale pomimo to wciągająca. Symulacja jest niezwykle precyzyjna i dopracowana, bardzo realistyczna. Brak grafiki i muzyki oraz konieczność bardzo dobrej znajomości angielskiego powoduje, iż śmiało można ją nazwać "grą ambitną" (co za obrzydliwe sformułowanie...). Trudno ją porównywać do jakiegokolwiek innej produkcji. Polecamy koneserom i zapaleńcom. Normalni gracze powinni się grubo zastanowić.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC  
Pierwsze wrażenie: \* \*



# SYNDICATE

Wszelkie wizje przyszłego świata powstają w oparciu o teraźniejszość. Jeżeli przyjmiemy, że większość z nich jest raczej pesymistyczna, to możemy dojść do smutnego wniosku że nasze życie teraźniejsze nie jest łatwe. Doskonale znana firma BULLFROG wprowadzając na rynek swój nowy produkt pt. SYNDICATE, przedstawiła nam kolejną wizję przyszłego świata. Nikogo chyba nie zdziwi, że jest to smut-

ny obraz. Ziemia podzielona jest na regiony, kontrolowane przez różnego rodzaju korporacje. Korporacje walczą między sobą o dominację na świecie, posługując się specjalnie przygotowanymi agentami. Przystępując do gry wcielasz się w postać szefa jednej z korporacji. W podboju kolejnych regionów posługiwać się będziesz czterema agentami, którzy są Ci całkowicie posłuszni. Gra graficznie zrobiona w konwencji POPULOUSA II, ale z dwa razy lepszą grafiką. Typ gry nie jest jednolity. Jest to przede wszystkim doskonała strzelanka połączona z elementami strategicznymi.

EMILUS

Komputer: Amiga, ST, PC  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \* \*



# SPECIAL FORCES

Operation Wolf Strikes Back, jak powiedziałby Kopainy, ale on sobie spokojnie flirtuje z małolatą na piłniku. My musimy ciężko pracować i to na dodatek po nocach.

Zadanie jest praktycznie identyczne - wyciąć do nogi wszystko co się rusza i nie jest sanitariuszkami małpopodobnymi tubylcami, świniami i ptaszkami. Te ostatnie są nawet przydatne, bo dodają uzbrojenia. War-

to czasami nafaszerować takich porcją ołowiu.

Cały czas towarzyszy grze huk karabinów, wybuchy granatów, szcęk stali, gwizdy rykoszetów i jęczenie tramwajów. Oh sorry, to zza okna.

Gra posiada nieco zmodyfikowaną grafikę i ulepszoną muzykę. Na pierwszy rzut oka robi dobre wrażenie, ale jest pieruńsko trudna. Na szczęście do dyspozycji mamy kilka istnień, także możemy robić sepuku kilkakrotnie. Jej dużą wadą jest to, podobnie jak i w Operation ... jest to, że niezbędny jest stos nowych joysticków, lub ekipa monterska.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie: \* \* \* \*





od ze str. 5

baru, jeszcze raz na dół, kończysz zabawę w skrytce za barem); misja 4 - usunąć awarię komputera głównego poprzez włożenie prawidłowej karty do odpowiedniego otworu (szaleńczy bieg na czas, a więc radzę zapisać sobie przed rozpoczęciem. UWAGA! Aby zacząć tę misję trzeba oprócz włożenia papierów do komputera, wejść pod teleport znajdujący się na prawo od {Save Point} i {Recharge}, kartę trzeba włożyć w odpowiednią dziurę - na PC trzecią od lewej); misja 5 - "oczyścić" trzecią strefę zastrzeżoną (Restricted Area 3) w Europie. Musisz dotrzeć na sam dół gdzie dostaniesz forszę i zostaniesz przemieszczony przez teleport tam, gdzie zwykle. Teraz masz już potrzebną gotówkę. U Jacka (w Ameryce) za zarobione pieniądze kupisz kartę I. D., która jest twoim biletem na show. Pojedź do "Death Tower", daj kartę mężczyźnie i wejdź do środka.

Level 3 Kod: CINE/ANTIC

Nic dodać nic ująć, wdepnąłeś w niezłe... (o przepraszam)! Musisz dostać się na górę po drodze napotyając masowy opór różnego rodzaju terminatorów. Używaj wszystkiego co się da, czyli:

wind, czujników otwierających drzwi, punktów zapisu gry, oraz RECHARGE, gdzie należy odnawiać energię. Życzeń miłej zabawy. Uwaga: broń powinna być w ciągłym użyciu.

Level 4 Kod: GOOD/NOLAN

Urzędasowi okazał swoją kartę I. D. Teraz musisz dotrzeć do postoju taksówek. Droga jest jedna więc się nie zgubisz. Po drodze czeka na ciebie kilku policjantów z którymi rozpraw się okrutnie. Pomocne w tym zadaniu okazały się Generator Pola Siłowego (Forcefield), oraz punkt RECHARGE. Taksówką dojedziesz do innej części miasta. Używając platform dostaniesz się do pierwszej szyby, którą rozwala się pistoletem. Za drugą szybą jest klucz. Konsola za robotem wyciąga pole siłowe. Klucz doskonale pasuje do konsoli przed polem siłowym. Tam gdzie są dwie kule odnajdziesz klucz. Od tego miejsca na prawo znajduje się konsola służąca do przesunięcia ściany. Tam gdzie są dwie klapy, jest punkt zapisu gry i RECHARGE, ale nie można się tam dostać. Na dole, na prawo od miejsca gdzie są dwa działka znajdziesz klucz. Klucz pasuje do konsoli obok windy, dzięki której otworzysz

drzwi na prawo. Z pewnością zauważysz, że w pewnym momencie podążać będzie za tobą pole siłowe. Musisz użyć swoich nóg aby mu umknąć. Uważaj na dziury w podłodze. Na końcu czeka na ciebie kula no i dalej skaczymy w przepaść do następnego poziomu.

Level 5 Kod: SPIZ/ARTHUR

Ten poziom zaczynasz niezbyt miło, bo bez pistoletu. Odnajdziesz go na prawo, lecz uprzednio musisz wyminąć terminatora (biegnij). W pobliżu odnajdziesz klucz i punkt zapisu gry. Za pomocą dwóch konsoli i klucza otworzysz drzwi. Przyjrzyj się dokładnie ruchowi pola siłowego, w odpowiednim momencie wejdź na najwyższą platformę i natychmiast pobiegnij w lewo. Wróć na górę, zajmij się terminatorami i skompletuj obie części teleportu. Wróć tam gdzie było pole siłowe i skocz z rozbiegu w prawo. Otwórz drzwi, rzuć odbiornik teleportu {Teleport Receiver} (do dziury) i teleportuj się używając nadajnika {Transmitter}. Zniszcz latającą kulę i podnieś odbiornik. Na lewo jest rów gdzie należy wskoczyć. Kiedy pole siłowe znajdzie się z tyłu podciągnij się, przeskocz dołki. Pobiegnij w lewo wskocz na



gorę i możesz się zrelaksować. Zostało już tylko podejść do teleportu na dole z lewej strony i czekać, aż zostaniesz przeniesiony znowu na Titan.

Level 6 Kod: BIOS/SHIRYU

Na prawo jest RECHARGE. Na dole gdzie będzie mutant znajdziesz kamień. Wykonaj sztuczkę z kamieniem, aby otworzyć drzwi i pójdz w lewo. Pokombinuj z drzwiami i zabij mutant. Od umierającego uciekiniera weź bombę atomową. Znajdź pamiętnik Phillipa {Journal} i nie omieszkać go przeczytać. Właz w podłozę umożliwi ci zejście niżej. Wrzuć odbiornik teleportu do przepaści i teleportuj się. Podnieś odbiornik i zeskocz. Po zastrzeleniu zmutowanego psa pójdz w lewo, Otwórz drzwi i idź w prawo. Podnieś klucz i wejdź na teleport. Skieruj się w prawo i na górę. Wejdź windą, pójdz w prawo (jeśli nie będziesz wiedział jak, rzuć odbiornik w prawo i teleportuj się) i użyj klucza.

Level 7 Kod: HALL/RENDER

Wskocz wyżej, podjedź windą, gdzie znajdziesz 2 wybuchowe myszy {Explosive Mice} Na gorze bieg i skok aby uniknąć spadających bomb. Zanim wje-







# FLASHBACK

dziesz windą na górę zostaw na dole odbiornik. Na lewo od monstra jest RECHARGE. Tam gdzie on sobie skacze jest konsola, której należy użyć. Teleportuj się, po czym weź odbiornik. Na prawo jest klucz do drzwi. Windą wjedziesz na górę. Gdy znajdziesz się przy przepaści użyj starej sztuczki z odbiornikiem. Następnie się teleportuj. Od razu zajmij się potworem, a potem strzelaj do wewnętrznej strony półkuli, aż pocieknie z niej krew. Podnieś odbiornik i stań po lewej stronie przepaści odwrócony do niej tyłem. Teraz ostrożnie zjeżdż, abyś zawisł (trzymaj cały czas 'Fire' i dół) aż spadniesz w dół i zaczepisz się rękami za platformę. Spadnij z niej, pojdź w prawo i zostaw przy drzwiach odbiornik. Idź cały czas w lewo, aż do windy, którą zjedź na dół. Na prawo są dwa szlamowce

do rozwalenia. Teraz musisz usunąć wszystkie kokony wiszące na suficie. Na górze znajdziesz mysz (Mouse). Znalezionym kluczem otwórz drzwi. Zjedź windą, skręć w prawo i roznies na strzępy dwa bagniste potwory. Poczekaaj, aż drzwi się otworzą, pojdź w prawo i przetocz się przez pole siłowe. Dojdziesz do ściany, gdzie ukaze się napis i zostaw tam bombę atomową. Naciśnij przełącznik i teleportuj się. Wejdz do windy i pojedź nią w górę... i to już KONIEC.

Zobaczysz teraz świetną koncówkę, która wynagradza ci trudy i znoje tej niesamowitej gry.

Zegna się z wami ostatni żyjący mieszkaniec Titanu:

PIOTRAS  
(współpraca z EMILUS'em)



BEAST  
III

SHADOW OF THE

# BEAST III

Znow złowieszczy cien Bestii rozwinął się nad światem... Zły Maletoth postanowił zapanować nad wszystkimi żywymi istotami... Biada, biada wszystkiemu co dobre i piękne...

Po powodzeniu gry Shadow of the Beast firma Psygnosis postanowiła wydać jej kontynuację,

która swą popularnością znacznie przewyższyła pierwszą. Dziś w nasze ręce wpadła kolejna, trzecia część gry. Jest ona nie mniej dopracowana niż poprzednie wersje. Znakomita, wieloplanowa grafika i wspaniale dopasowana muzyka wytworzą swoistą atmosferę. Kiedy

gra się wieczorem, po ciemku w cichym mieszkaniu czuje się dreszczyk emocji, jakby naprawdę przeżywało się przygodę razem z naszym bohaterem.

Celem gry jest zniszczenie Maletoth'a, władcy ciemności. Nie jest to zadanie proste, gdyż Bestia opanowała tajniki czarnej

magii i zwykłą bronią nie można jej nic zrobić. Zanim staniesz przed decydującą potyczką, musisz zdobyć odpowiedni oręż. Magiczną broń wykona dla Ciebie stary czarownik, ale najpierw musisz przynieść mu kilka magicznych przedmiotów i trochę złota na zapłatę. Jeżeli jesteś





ambitny, spróbuj to zrobić sam, jeśli jednak napotkasz jakieś problemy, zajrzyj do podpowiedzi, która rozwieje twoje wątpliwości.

#### **CZASZKA**

Pierwszą rzeczą jaką musisz zdobyć, jest czaszka. W tym celu musisz udać się do lasu Zeakras'a (Forest of Zeakras). Kiedy już się tam znajdziesz, biegnij w prawo uważając na eksplodujące pąki roślin. Gdy dobiegniesz do pionowej skały, wskocz na głąz i celnym strzałem uruchom windę. Biegnij dalej w prawo aż napotkasz kołowrót. Kilka strzałów spowoduje, że kamienne bloki przed tobą wyrównają się, ale nie strzelaj zbyt wiele razy, bo możesz zablokować sobie drogę. Kawalek dalej znajdziesz platformach znajdziesz klucz. Wróć teraz na pierwszą platformę i zeskocz do ukrytej z prawej strony komnaty. Kluczem otwórzysz drzwi i będziesz mógł zabrać znajdujące się tam złoto.

Idąc wciąż w prawo, natkniesz się na ognisko, nad którym piecze się pokazna sztuka mięsa. Zestrzel ją i przepchnij na prawo pod wiszący kamienny blok z kolcami. Teraz pobiegnij w lewo do pomieszczenia gdzie zamknięty jest potwór. Kluczem, który znalazłeś po drodze, otwórz drzwi i uciekaj. W odpowiednim momencie odwróć się i przeskocz nad grzbietem potwora. Kiedy dobiegnie do pozostawionego przez siebie mięsa i będzie chciał je pożreć, zdezaktywuje pułapkę i umożliwi ci bezpieczne przejście. Wskocz na odrzutową platformę, która uniesie cię do góry. Balansując przesuń platformę na prawo i wyrównaj lot. Zabierz ze sobą kamień i po dotarciu na górę zepchnij go w lewo. Zeskocz na platformę na którą upadł kamień. Platforma przechyli się w

lewo co pozwoli Ci na bezpieczne przeskoczenie dalej. Lawirując pomiędzy wyskakującymi z ziemi ostrymi żerdziami dotrzesz do miejsca gdzie zawali się pod tobą grunt. Teraz musisz już tylko pokonać latającego potwora. Kiedy uda Ci się go zgładzić staniesz się posiadaczem jego czaszki. Pierwsza część misji jest zakończona.

Następny przedmiot jaki musisz przynieść to:

#### **PENDEK'S MACE**

Po ten przedmiot musisz udać się do fortu Dourmoor (Fort Dourmoor). Jak zwykle biegnij w prawo; przesuważając wystającą z ziemi dźwignię uruchomisz mechanizm opuszczający zwodzony most nad fosą i wejdiesz do fortu. Weź leżące nieopodal drzwi koło i zanieś je do znajdującego się w miejscu startu taranu. Zamontuj koło i przesuń sprawny taran do drzwi znajdujących się w prawym końcu korytarza w zamku. Taran po chwili wykona swoje zadanie i droga stanie przed tobą otworem.

Dalej natkniesz się na ukośną platformę, od której odbijają się kule. Zniszcz ją, wyczekaj na odpowiedni moment i biegnij dalej. Pokonując dalszą drogę, otwórzysz pułapkę, z której wylecą olbrzymie osy. Rozpraw się z nimi bez litości a następnie zabierz złoto znajdujące się na końcu korytarza. Teraz musisz wrócić i wskoczyć do miejsca skąd wyleciały osy. Kilka celnych strzałów zniszczy blokadę podtrzymującą część podłogi. Kiedy na nią nadepniesz zsuniesz się w dół do ukrytych podziemi. Przesuń stół do pierwszej komnaty i wskocz na niego. Przelóż wystającą ze ściany dźwignię, a podnoszący się poziom wody uniesie stół wraz z tobą do góry, będziesz mógł teraz dosięgnąć przełącznika powodującego opadanie

wody. Gdy woda opadnie rusz w dalszą drogę.

Wejdz po drabinie i przesuń stół nad brzeg krawędzi, wskocz na niego i zabij osobnika rzucającego w ciebie beczkami. Gdy padnie martwy możesz zrzucić stół w dziurę w podłodze a samemu ją przeskoczyć. W tę samą dziurę zrzuć też stojącą obok drewnianą skrzynię. Teraz wróć na dół po drabinie, podejź do brzegu zbiornika wodnego i strzelając rozbij skrzynię. Deski i wióry ze zniszczonej skrzyni rozsypią się po wodzie, a ty będziesz mógł po nich przejść nie zamaczając nawet palców u nogi. W następnej komnacie uważając cały czas na dźwig, należy pozbyć się jego operatora. Posługując się dźwigniami na pulpicie przestaw beczkę na znajdujący się nad tobą taśmociąg. Zejdz po drabinie i zamknij lewą klapę w podłodze, prawą pozostawiając otwartą, pamiętaj by ocalić życie znajdującemu się tam stworkowi.

Wróć po drabinie do samej góry i zbierz złoto znajdujące się po lewej stronie, za bujającą się kulą z kolcami. Teraz musisz stanąć do walki z bezgłowym potworem. Aby go powalić trzeba trafić kilka razy w miejsce gdzie powinna znajdować się głowa. Po pokonaniu poczwary będziesz już miał przedmiot, po który się tutaj udałeś - Pendek's Mace. Teraz zabierz pozostałe w fortecy złoto i czym prędzej opuść to złowrogie miejsce. W tym celu wskocz do pozostawionej na taśmociągu beczki i strzel w przełącznik. Beczka spadnie na dół i zostanie zrzuciona przez pozostawionego przy życiu stwora do przepływającej pod twierdzą rzeki. Gdy dołyniesz do brzegu wyskocz z beczki na ląd. Druga misja została zakończona, ale czy z następną poradzisz sobie tak samo łatwo?

#### **QUINTESENCE OF BEING**

Tym razem musisz udać się do jaskiń Bidhur'u (Caves of Bidhur). Jak zwykle zacznij przemieszczać się w prawą stronę. Gdy dojdiesz do kamiennej ściany, wdrap się na nią po gałęziach, uważając na gniazdo orłów. Idź dalej w prawo, a potem w dół po drabinie i dalej w prawo. Zobaczysz wiszącą na ścianie czaszkę, która co jakiś czas strzela przed siebie. Pod nią znajdziesz ławkę. Odstrzel nogi ławki, w ten sposób przerobisz ją na huśtawkę. Teraz podstaw ją tak pod strzelającą czaszkę, by po jej odstrzeleniu spadła na lewy brzeg huśtawki. Całość przesuń do oporu w lewo, wejdz po drabinie i zeskocz na drugi koniec huśtawki. Drugi koniec ławki podniesie się i wyrzuci czaszkę do góry. Lecąc czaszka zniszczy klatkę i uwolni z niej latające stworzenie. Wdzięczne za odzyskaną wolność posłuży ci jako powietrzny wierzchowiec. Teraz musisz dolecieć do najniższej jaskini (góra, prawo, dół), gdzie po zabiciu kilku feniksów odzyskasz młot. Czym prędzej wylec z tej jaskini by niepotrzebnie nie tracić energii i zmień broń na młot.

Spuść trzy kule ustawiając uprzednio przełączniki tak aby kule spadały do najwyższej jaskini. Powtórz tę operację, z tą małą różnicą, że spuścisz cztery kule, a przełączniki ustawisz na środkową jaskinię. Kiedy już to zrobiles udaj się do najwyższej z grot i zsiądź ze swojego wierzchowca. Wejdz w głąb jaskini, podskakując w momencie gdy będziesz znajdował się pod wiszącym na gorze kamiennym blokiem. To ocali ci życie. Teraz za pomocą kul i młota przetocz kamienny blok w prawą stronę. Wskocz po

cd na str. 15



## Test Drive Ten of the Best



**C**iekawe ile razy marzyłeś by otworzyć drzwi błyszczącego bolidu, zapuć się w pachnącą skórą fotel... potem przekręcić kluczyk, nadebrać na pedał i czuć jak pisk opon zostaje daleko za tobą... Cóż, być może nigdy nie staniesz się posiadaczem takiego samochodu, ale zawsze pozostają ci symulatory komputerowe. Nie są one jeszcze doskonałe, ale...

Symulatorów jazdy samochodem są setki. Były one zapewne jednymi z pierwszych gier jakie powstały w ogóle dla komputerów. Ich popularność ciągle nie słabnie, powstają więc wciąż nowe, tym bardziej, że do pełnej do-

skonałości ciągle im daleko (choć raczej należałoby powiedzieć, iż to naszym domowym komputerkom ciągle brakuje mocy obliczeniowej). Stosowane są coraz to nowsze technologie, z początku dane o trasie pojazdu przechowywane i odtwarzane były w postaci dosyć prymitywnej, potem sięgnięto do rozwiązań znanych z symulatorów lotu i mniej więcej od czasów **Test Drive a III** stosuje się zapis w postaci wektorowej (co umożliwia, niejako przy okazji, uzyskiwanie "widoków" na pojazd z różnych punktów).

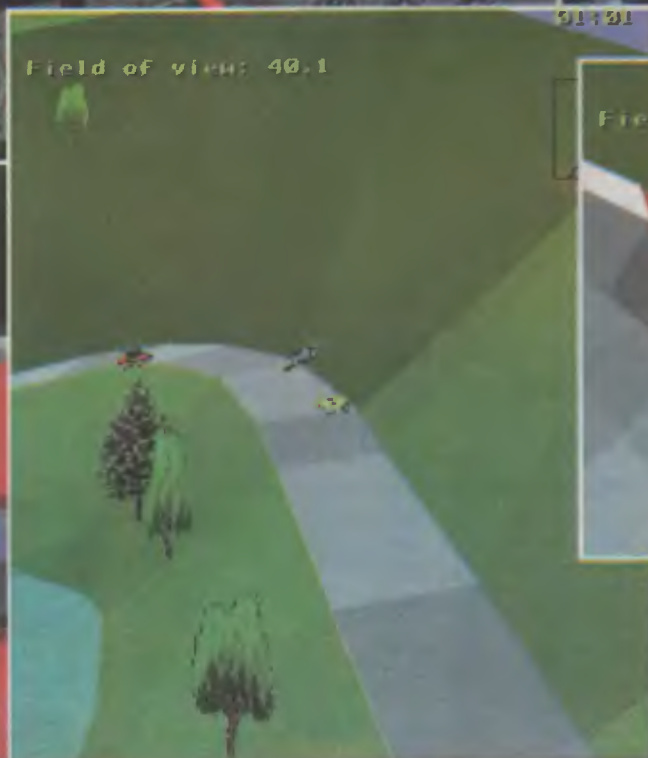
Najnowszym takim symulatorem, który pojawił się na rynku, jest gra **Car&Driver** produkcji znanej firmy Electronic Arts (dystry-

buowana w Polsce przez IPS). Jak na EA przystało gra jest znakomicie dopracowana pod względem graficznym. Gdy ją uruchomimy, naszym oczom ukaze się okładka magazynu motoryzacyjnego. Możemy go przeglądać, czytać zamieszczone tam artykuły (dotyczące dostępnych w grze bolidów i tras), a gdy już dowlemy się wszystkiego, na jednej ze stron wybieramy interesujący nas pojazd, na innej tor, naciskamy klawisz **Escape** i... siadamy za kierownicą wybranego samochodu.

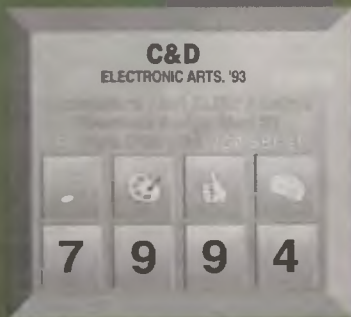
Mamy do przejechania określoną trasę, którą, rzecz jasna należy pokonać w jak najkrótszym czasie. Trasa jest z reguły bardzo urozmaicona - wokół drogi widać dużo szczegółów (drzewa, domy, wzgórza itp.), a na niej samej - inne samochody, przy czym jest ich kilkanaście rodzajów, od sportowych bolidów, do wielkich ciężarówek, wyjeżdżających często z bocznych

odnóg. Sama jeźdźnia rzadko bywa gładka, a już na torach zaprojektowanych specjalnie do trenowania umiejętności kaskaderskich przypomina pofalowaną (plisowaną?) wstążkę. Samochody mogą być wyposażone na nasze życzenie w automatyczne skrzynie biegów (oprócz przeznaczonych do testów przyspieszenia), ale nawet ręczne zmienianie przełożeń nie sprawia trudności, gdyż gra dobrze reaguje na klawiaturę i joystick, a animacja jest zadziwiająco płynna.

Ambicją twórców tej gry było chyba również zaznajomienie gracza (od strony praktycznej rzecz jasna) z nastawniejszymi powojennymi produktami motoryzacyjnymi, choć "zasięgnąć" możemy za kierownicą wielu maszyn, aż po najnowszy model Mercedesa. Wszystkie mają doskonale dopracowane deski rozdzielcze, wygląd zewnętrzny i zgodne z rzeczywistością parametry silników.







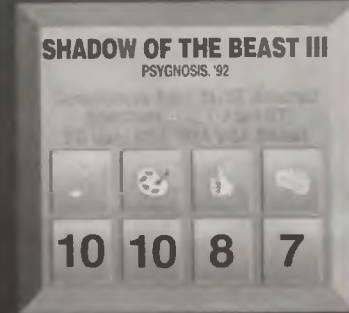
Jak na grę wykorzystującą grafikę wektorową przystało, C&A oferuje nam wiele różnych "widoków" na nasz samochód. Ich rozmaitość może przyprawić o lekki zawrót głowy - widok z góry, z boku, z samochodu i śmigłowca towarzyszącego, z kamer telewizyjnych (styl reportażu) czy z linii mety. We wszystkich tych trybach możemy zmieniać dowolnie kąt, jak i długość ogniskowej wyimaginowanego obiektywu, a ponadto wszystkie one mogą zostać uruchomione w trakcie jazdy, a nie tylko podczas odtwarzania filmu (Replay). Gra nie ogranicza się do wykorzystania trybu niskiej rozdzielczości, na komputerach PC z kartą SVGA może wyświetlić obraz w trybach 800x600 punktów, co sprawia że obrazy wydają się bardzo efektownie. Aby nie było nam zbyt nudno podczas jazdy możemy zażyczyć sobie przeciwnika sterowanego przez kom-

puter. Jeśli natomiast posiadamy modem, lub drugi komputer, możemy zmierzyć się z kolegą, gra umożliwi bowiem komunikację poprzez złącze RS232.

Na samej grafice nie koniec. Żeby nie zasnąć prowadząc samochód możemy posłuchać muzyki z radia - mamy do dyspozycji 3 lokalne stacje. Dodatkowym urozmaiceniem może być pisk kół, czy też praca silnika: brzmiące doskonale gdy komputer nasz wyposażony jest w kartę Sound-Blaster lub Roland (sic!).

Oczywiście można by się spierać co do sensu powstania tej gry, w końcu po cóż nam jeszcze jeden symulator... Natomiast z pewnością nie można się zastanawiać nad jej jakością i dlatego też właśnie gorąco ją wam polecamy.

Alex & Gawron



cd ze str. 13

nim na platformę i zniszcz strzelający do ciebie szkielec. Stanie przed tobą otwarta droga do laboratorium, skąd zabierzesz pustą kolbę. Wróc do swego powietrznego wierzchowca i zleć do środkowej jaskini. Wejdz do źródła i nabierz do kolby trochę esencji bytu (Quintessence of being). Trzecia część misji jest zakończona, teraz musisz udać się po...

#### KRYSTAŁY

Celem twej wędrówki będzie Nosthomak. Gdy, tradycyjnie już, będziesz szedł w prawo, spotkasz na swej drodze miotacz ognia, który czym prędzej należy usunąć. Dalej zobaczysz ogromną kulę zwisającą z sufitu. Strzel do niej dokładnie dwa razy. Zejdz po schodach i drabinie do biblioteki. Przystaw stolik do biblioteczki i wchodząc po nich zdobądź młot. W międzyczasie pozabijaj latające wokoło nietoperze. Odstrzel lewe nóżki od stolika i przesun go w prawo do oporu. Wróc do kuli i za pomocą młota rozbuj ją. Teraz wskocz na nią i zeskocz na prawo. Kiedy wylądujesz obok kamiennej rzeźby, zmień broń z powrotem na gwiazdki i odstrzel kulę tak, by spadła w dół po schodach.

Idź w prawo, po drodze miniesz wielką układankę. Możesz ją ułożyć, ale nie jest to konieczne do zakończenia gry. Po drabinie zejdz na dół do sterówki. Kierując przenośnikiem do przemieszczania ryb przenieś górną rybę z trzeciego zbiornika do pierwszego. Wypuść ją tak by była blisko małej rybki. Po chwili w zbiorniku pozostanie

tylko jedna ryba. Weź ją i zanies do trzeciego zbiornika. Ostatnią rybę z tego zbiornika zabierz do drugiego. Opuść sterówkę i bezpiecznie przejdź przez wszystkie zbiorniki, gdyż jedyna ryba jaka pozostała nie jada ludzi. Przez dziurę w podłodze zeskocz tak aby spaść na prawo. Jeżeli w miejscu gdzie wylądowałeś znajduje się kula, to wszystko jest w porządku, jeżeli nie, to schrzaniłeś coś na początku tego poziomu.

Młotem przesun kocioł w lewo. Wrzuć do niego kulę. Strzel dwa razy do wiszących wysoko kolców, a następnie rozbuj je jak najmocniej. Teraz musisz w odpowiednim momencie strzelić tak, by kolce spadły dokładnie w dziurę w podłodze. Kolejnym krokiem będzie włączenie paleniska w kotle. Kula zacznie się roztopiać, a gorący metal rozpluwający się po podłodze roztopi lodową bryłę, w której uwięziony jest jeden z kryształów. Gdy bryła lodu będzie do połowy roztopiona, przeskocz po niej do wyłącznika. Otwórz drzwi i poczekaj aż metal ostygnie. Po chwili będziesz mógł dojść do drugiego lodowego bloku. Rozbij go używając jakiejś broni, ustawiając się tak, by spadający kryształ wpadł prosto w twoje ręce.

Zebrałeś już wszystkie przedmioty potrzebne staremu mędrcomu do stworzenia magicznej broni. Wyposażony w nią możesz stanąć do walki z okrutnym Maletoth'em. Kiedy go pokonasz nie pozostaje ci już nic prócz możliwości obejrzenia sekwencji końcowej, lub wciśnięcia kombinacji trzech ulubionych klawiszy Ctrl-Amiga-Amiga...

Bad Joy



# JEST TAKTYCZNIE

## DUNE 2 THE BUILDING OF A DYNASTY

O tym skąd wzięta się idea planety Diuna (a właściwie Arrakis), było głośno jakiś rok temu, kiedy pojawiła się pierwsza część tej gry. Różnie zresztą wtedy o niej mówiono - część opinii zamykała się w stwierdzeniu, że Dune 1 to jakieś nie wiadomo co: ani strategia, ani adventure, ani role-playing; po prostu badziewie. Czy konserwatyści tego pokroju mieli rację, czy też nie - za późno na ocenę. Faktem pozostaje, że Dune 1 przez kilka dobrych miesięcy była grą bardzo popularną i nawet twardogłowi pogrywali w nią dość ostro, jakby nie pamiętając o wcześniejszej wytykanych mankamentach.

Dzisiaj pora na Dune 2, do której można przyczepiać się w nieskończoność - jak już się zacznie, nie można się odciąć, trzeba grać. Przede wszystkim, Dune 2 nie opiera się na fabule

książkowej, co być może dla fanatów Herberta jest wadą natury podstawowej. Poza tym, gra wykazuje pewne odchyły w kierunku nudy (żeby nie powiedzieć gorzej), kiedy to sily grających i komputera wyrównują się, i nie można ani wte ani we wte.

Zacznijmy jednak od początku, czyli od LICZNIKA

Licznik jest wymierną oceną Twoich sukcesów - wystarczy rzucić okiem na górną część ekranu, by wyliczyć czy starczy Ci do pierwszego, czy nie starczy. Jeśli to drugie, potrzebujesz naszej pomocy.

Tak jak w pierwszej części. Dunę należy rozorać w celu wydobycia melanzu; na szczęście ekipy różdżkarzy znalazły się na miejscu wcześniej, dzięki czemu nie trzeba ich wysyłać w pole. Wystarczy wypuścić harwestery i...

Hej, hej, nie tak szybko. Bez źródła zasilania i rafinerii przetwarzającej melanz, nie masz co marzyć o jakim-

kolwiek wydobyciu. Nie głupie jest także wczesne zabezpieczenie się przed wizytami nieprzyjaciół lub prewencyjne zlokalizowanie nieprzyjacielskiego miasteczka rozkoszy. Wyślij część plutonów na poszukiwania, resztę zgrupuj w najprawdopodobniejszych miejscach późniejszych ataków. Teraz możesz już przystąpić do budowy, czyli do

### POZIOMU 1

Twoje zadanie sprowadza się do nabicia na liczniku okrągłego tausena. Nieprzyjacielem na razie w ogóle się nie martw; wybuduj platformy i postaw na nich elektrownię oraz rafinerię. Wszystkich żołnierzy poślij na rozpoznanie rejonów bogatych w przyprawę (są ciemnobrązowe), a pojazdy mobilne zgrupuj wokół bazy. Kilka minut oczekiwania zostanie nagrodzone ukończeniem etapu.

### POZIOM 2

... jest już nieco bardziej skomplikowana - przede wszystkim musisz wyhar-

stować 2700 punktów a i wojska nieprzyjaciela są jakby bardziej aktywne.

Spoko, spoko, zacznij tak, jak zacząć musisz. Postaw jeszcze dwa zbiorniki na przyprawę i fabrykę lekkich pojazdów opancerzonych - gdyby gostkowie stali się natarczywi, szybka produkcja TRIKE'ów powinna ostudzić ich zapał. Niezłe może okazać się również dobudowanie drugiej rafinerii, co pozwala na używanie dwóch harvesterów jednocześnie, a więc na znaczne przyspieszenie wydobycia.

### POZIOM 3

Tutaj czekają Cię pierwsze zagwozдки. Pojawiają się nieprzyjemne robale, odżywiający się wszystkim co trafi się ruszać - ze szczególnym

### Nadobne dziewoje i szarmanccy dżentelmeni!

Już trzeci raz mam wątpliwą przyjemność przedstawić swój świetny, jak zwykle, pomysł w Jest TAKTYCZNIE! Tym razem nasza mnie transcendentna refleksja natury egzystencjalnej - co robić, gdy przejdzie się grę w tę, a nawet z powrotem?! Otóż - zagrać w nową! Aby jednak nie wdepnąć w coś, co może ładnie wygląda, ale brzydko pachnie (w shita), postanowiliśmy (a ja najbardziej) wprowadzić całkiem nieodpłatne poradnictwo (stać nas!).

Z grubsza polegało to będzie na tym, że pod opisem gry, jak zwykle strategicznej, wystukamy parę linijek o grach podobnych do opisywanej. Jak (podskocz!) Naczelnym (spadnij!) dopuści to może nawet ze screenem. Miało by to na celu nie tylko znalezienie gry podobnej na dany komputer, ale również na inny, na którym opisywana gra jeszcze się nie ukazała (lub nie ukaże się nigdy).

Umożliwi to ciągłe męczenie tych gier, które się podobają i przechodzenie do podobnych, które przez wzgląd na podobieństwo również powinny się podobać.

I na tym zakończyć muszę mój jakże uczony wywód, albowiem każde następne zdanie grozi wzięciem bezkresnego trawnika z tabliczką po środku "Własność Naczelnego! Koszenie surowo wskazane!" - Chwilowo muszę przerwać również produkcję genialnych pomysłów. Nie zwalnia to jednak nikogo od strategicznej czujności w imię dobrze pojętego interesu wspólnego, albowiem było, będzie, a nawet Jest TAKTYCZNIE! O czym uprzejmie donosi, życzliwy

Sir Haszak

P. S. Oceny w "Jest TAKTYCZNIE!" nie będą wyrażane w procentach, bo to się źle kojarzy (Ustawa o wychowaniu w trzeźwości). Rada Wodzów Starszych i Administracji terenowej uchwaliła, że będzie ona przekazywana przez stopnie wojskowe, co zwiększy autonomię JT! w TS. Wniosek przeszedł przez aklamację przy 2 głosach za, 3 - przeciw i 1 wstrzymującym się.





# 1. DUNE



Good Morning, your lordship, and congratulations!



The Atrideis have developed a Sonic Tank that fires sonic blasts instead of projectiles.



Exit



upodobaniem pochłaniają Twoje harvestery, ale na to nie ma rady. Jeśli odczuwasz jakieś specjalne zdenerowanie na widok pochłanianych ciężarówek, odwróć po prostu wzrok i policz do dziesięciu.

Drugim nieprzyjemnym akcentem jest z całą pewnością Twój przeciwnik, który od samego początku stara się uatrakcyjnić zadanie, wysyłając w Twój kierunku liczne konwoje QUAD'ów i TRIKE'ów. Jedyną skuteczną metodą obrony jest szybkie wybudowanie "lekkiej" fabryki i wyprodukowanie maksymalnej ilości QUAD'ów (aby nie trwało to w nieskończoność, spróbuj wykonać manewr dobudowania drugiej rafinerii, co zapewni szybszy dopływ funduszy na zbrojenia).

Poczynając od tej misji, Twoim głównym zadaniem zawsze będzie zupełne wyeliminowanie przeciwnika, co sprowadza się do zniszczenia wszystkich nieprzyjacielskich budynków. W tej misji jest to jeszcze w miarę łatwe - śmiały rajd dwudziestoma QUAD'ami na siedzibę opozycji może przynieść wymierne zyski w postaci szczątków wrogich budowli. Pamiętaj, nie wdawaj się w walkę z wojskiem; atakuj grupowo na pojedyncze zabudowania. Tylko duża siła ognia jest w stanie skutecznie "podleczyć" nieprzyjaciela.

## POZIOM 4 i dalej

Smutny to zapewne fakt, ale istotny - każdy następny level wymaga już maksymalnej uwagi i umiejętności wyko-

rzystywania poszczególnych konstrukcji i jednostek militarnych. Zaczniemy więc od tego, czego z czasem będziesz mógł używać.

Miasto powinno okrywać się murem obronnym, który skutecznie powstrzyma większość pocisków miotanych przez nieprzyjaciela. Powinieneś symetrycznie porozmieszczać przy nim wieżyczki wyposażone w karabiny maszynowe lub wyrzutnie raket - te drugie są dużo skuteczniejsze, ale wymagają wybudowanego radaru. Uważnie przyglądaj się skuteczności tak stworzonego systemu obronnego, by w razie zbyt słabej siły ognia szybko dobudować kilka wieżyczek obronnych.

Poza dobrze zlokalizowanym murem (tzn. odgradzającym od ataków nieprzyjaciela), musisz dysponować wystarczającą do prosperowania miasta liczbą elektrowni, jedną lub dwoma rafineriami, stacją radiolokacyjną, elewatorami na melanz oraz fabryką lekkich pojazdów. Dopiero posiadając taką konfigurację możesz próbować dalszych ulepszeń.

Jednym z nich jest fabryka ciężkich pojazdów, którą radzę umieścić jak najdalej od miejsc dostępnych przeciwnikowi; będzie ona głównym celem atakujących wojsk. Fabryka ta pozwala wybudować praktycznie dowolną liczbę harvesterów (optymalnie 4-5) oraz wszelkiego typu pojazdy gasienicowe o dużej sile rażenia - czołgi lekkie, ciężkie, samobieżne wyrzutnie rakietowe "katusza" itd.

Równie ważna jest fabryka typu Hi-Tech - w niej powstają ornitoptery, służące do przenoszenia w powietrzu wszelkiego rodzaju pojazdów - poczynając od czołgów a kończąc na wielkich harvesterach. Jeden, dwa ornitoptery są w stanie o połowę skrócić czas gry, dostarczając pełne harvestery bezpośrednio do rafinerii i odstawiając je z powrotem na miejsce wydobycia.

Nie należy również zapomnieć o ostatnim dopalaczu, jakim niewątpliwie jest samonaprawialny garaż - do niego będą odsyłane wszelkie pojazdy, których opancerzenie stało się nieporadnie cienkie. Wprowadź każdy re-



# JEST TAKTYCZNIE

mont kosztuje, ale są to średnio kwoty czterokrotnie mniejsze w porównaniu z kosztem wybudowania nowej maszynyki tego samego typu.

## TROCHĘ TAKTYKI

Początek każdego nowego poziomu wiąże się zawsze z bardzo trudnym startem, kiedy to brakuje gotówki na najpotrzebniejsze konstrukcje a nieprzyjaciel z zimną krwią atakuje Twoje pozycje. Dlatego też już na samym początku powinieneś wiedzieć dokładnie, w co i w jakiej kolejności inwestować. Nie ulega wątpliwości, że takie rzeczy jak elektrownie, rafinerie, stacja radarowa i lekka fabrykę mieć trzeba. Dalej polecałbym wszystkim gorąco mur obronny i - na początek - cztery do pięciu wyrzutni rakiet (jeśli nie dają sobie rady, postaw obok nich kilka pojazdów, najlepiej czołgów).

Gdy obrona jest doprowadzona do niejakiego ładu, warto zatroszczyć się o przyszłość firmy - i tu najważniejsza jest fabryka ciężkiego sprzętu. Nie buduj jednak w niej niczego, dopóki nie będziesz posiadał kilku pracujących harvesterów; dopiero wtedy możesz inwestować w inne pojazdy lub budynki.

Nieprzyjaciel atakuje Cię na szczęście w sposób chaotyczny i niekontrolowany, pojedynczymi rzutami czołgów i piechoty. Nie pozwala mu to skoncentrować dostatecznej ilości wojska do przeprowadzenia bardziej skutecznego napadu, co daje Ci do ręki broń - czas na przygotowanie odpowiednio dużej armii. Jeśli ją już masz, wystarczy wybrać ulubioną taktykę.

Moim zdaniem, zdecydowanie najgroźniejsza jest armia wyposażona w kilkanaście samobieźnych wyrzutni rakiet oraz kilka ciężkich czołgów. Skomasowane uderzenie raketowe jest w stanie zniszczyć w ciągu chwili każdy cel znajdujący się w większej odległości; z obiektami bliższymi łatwo dają sobie radę ciężkie czołgi, które należy z myślą o tym trzymać w czole szeregu. Pamiętaj, że "samobieźniki" są praktycznie bezbronne w walce na mniejszych dystansach, dlatego też nie wykonuje się ataków bezpośrednich przy użyciu tej broni; najlepiej jest stworzyć dwa szerokie szeregi po-

jazdów i posuwać się wolno i metodycznie w kierunku pozycji nieprzyjaciela.

Drugim, znacznie łatwiejszym, aczkolwiek mniej skutecznym sposobem ataku, jest tzw. "huzia, huzia". Manewr ten wykonuje się kilkunastoma czołgami (w zastępstwie mogą być nawet QUAD'y), które w miarę jednocześnie kieruje się na jeden, konkretny punkt; w czasie zbliżania się do celu, należy szybko przekazać pojazdom komendę ataku - inaczej wdadzą się w bezpłodną strzelaninę ze spotkanymi jednostkami nieprzyjaciela, co jest nam nie na rękę.

## UWAGI KOŃCOWE

1. Zasoby melanzu są ograniczone - wydobywaj go ciągle, nawet jeśli nie masz go gdzie przechowywać ani na co wydawać pieniędzy; w innym przypadku wpadnie w ręce (raczej w harvester) nieprzyjaciela i zostanie wykorzystany przeciwko Tobie, to pewne.

2. Nigdy nie atakuj jednostek znajdujących się w letargu - niech śpią i obudzą się dopiero z ręką w nocniku.

3. Dbaj o to, by elektrownie były zawsze w pełni sprawne - zapewnia to właściwe funkcjonowanie radaru, który jest jednym z najprzydatniejszych Twoich budynków.

4. Nie buduj niepotrzebnie silosów, dopóki możesz wszystkie pieniądze wydawać na potrzebne konstrukcje lub pojazdy.

5. Obserwuj trasy robali - czasem szybka reakcja jest w stanie uratować pracujący harvester lub wysłane na zwiady oddziały.

6. Nieprzyjacielskie wyrzutnie rakiet atakuj za pomocą broni dalekiego zasięgu (sonic tank, "samobieźnik"), co jest w tym przypadku jedyną metodą ograniczenia strat własnych.

7. Ostrożnie używaj samobieźnych wyrzutni rakiet w sąsiedztwie własnej bazy - ich rakiety są tylko pozornie kierowane i często wyrządzają więcej szkody myśliwemu niż zwierzyńce; w pobliżu bazy niecelne strzały robią się naprawdę mało przyjemne.

8. Wykorzystuj przewagę, jaką dają jedne typy broni nad innymi: np. atakuj "samobieźnika" czołgami z małej odle-

głości, wiąź walką sonic tanka i devastatora zanim zbliżą się do bazy lub zgrupowania pojazdów, itd.

9. Nigdy nie pozostawiaj bazy bez żadnej mobilnej jednostki - często zdarzają się lądowania wojsk nieprzyjacielskich w takich miejscach, gdzie nie jest w stanie dosięgnąć ich ogień wyrzutni raketowych i tylko szybka akcja bydgoskiej milicji jest w stanie uratować Cię od zagłady.

10. Bądź zawsze dobrej myśli a jakby coś nie szło... wyłącz po prostu komputer.

Lo'Ann

**sonic tank** - szybki, średnio opancerzony czołg wyposażony w działko emitujące silnie niszczące promieniowanie; zaletą tej maszynyki jest zasięg i siła rażenia - wiązka promieniowania jest w stanie skutecznie uderzyć w kilka pojazdów na raz, jeśli tylko stoją dostatecznie blisko siebie; sonic tank jest wyjątkowo użyteczny w walce z piechotą i stanowiskami wyrzutni raketowych.

**devastator** - dość powolny, bardzo dobrze opancerzony rodzaj czołgu, posiadający podwójne działko o dużej sile rażenia, dwa główne plusy devastatora to duża odporność na zniszczenie oraz możliwość autode-tonacji, która jeśli następuje w sąsiedztwie budynków, jest nawet w stanie doprowadzić do ich całkowitego zniszczenia.

**deviator** - pojazd zbliżony wyglądem do samobieźnej wyrzutni rakiet; wyposażony jest w rakiety powodujące zaburzenia w pracy układów sterujących obcymi pojazdami, tak że w razie celnego trafienia w nieprzyjacielską maszynę, można przez kilkanaście sekund wydawać jej rozkazy - przydaje się to np. po trafieniu wrogiego devastatora, którego przy odrobinie wprawy można zdetonować w pobliżu obecnej bazy.







## SCENARIO

Czy zastanawiałeś się kiedyś jaki byłby przebieg pierwszej wojny światowej, gdyby nie niektóre błędy dowódców armii biorących w niej udział?

Czy chciałbyś sprawdzić się w roli jednego z nich? Jeśli tak to zagraj w SCENARIO.

Ta gra, napisana przez Ingo Wolfa i Robina Stempera, dość wiernie symuluje tę wielką wojnę. Po jej uruchomieniu widzimy menu początkowe w którym mamy możliwość wyboru: poziomu trudności i liczby graczy (komputer zastąpi brakujących do czterech). Następnie pojawia się plansza główna na której będzie się toczyć gra. Teraz należy podać imiona wszystkich graczy i wybrać ich początkowe terytoria. Z lewej strony znajduje się menu funkcyjne oraz tabliczka na której wyświetlane są następujące informacje:

- numer aktualnie sterującego gracza,
- posiadane przez niego fundusze,
- liczba pól jaką posiada gracz.

Większą część ekranu zajmuje mapa całej Europy z podziałem na regiony (nazywane także polami). Kolor pola oznacza właściciela. Kropka po środku

pola symbolizuje znajdującą się tam armię. Kołko wokół armii oznacza fortyfikację, ułatwiającą obronę. Armie składają się z samolotów (Aircrafts), czołgów (Tanks) i statków (Ships), służących głównie do transportowania wojsk przez morze, gdyż jest to jedyna metoda na zdobycie wysp. Aby poruszyć wojska należy wcisnąć Fire po ustawieniu kursora na symbolizującej je kropce, a następnie (po pojawieniu się napisu CHOOSE A LAND), wybrać teren, na który mają się przenieść. Pojawi się kolejne menu, w którym wybieramy co chcemy poruszyć (AIM) a co zostawić (SOURCE) a także informacja o terenie docelowym (statki mogą poruszać się tylko po polach stykających się z wodą). Żeby zaakceptować wydany rozkaz należy wcisnąć Fire poza ramką menu. Jeśli terenem docelowym jest cudze pole zamiast napisu AIM pojawi się ATTACK.

Aby zasięgnąć informacji na temat jakiegoś pola to wcisnij fire poza kropką. Pojawi się wtedy tabelka z następującymi informacjami:

- nazwa terenu
- POSSESSOR - imię posiadacza tegoż pola
- TAXES - podatek zbierany z tego pola raz na turę
- ARMY - armia jaka znajduje się na tym polu
- FACTORIES - liczba fabryk znajdujących się na tym polu.

Po wskazaniu na górną część tabelki pojawi się dodatkowa informacja o właścicielu pola, zawierająca oprócz jego imienia (NAME) także ilość pieniędzy (WEALTH) i przychody (TAXES).

Menu funkcyjne składa się z następujących pozycji:

- RAW MATER - wydobywanie surowców - raz w ciągu tury możesz wydobywać węgiel (COAL), rudy żelaza (IRON) i miedzi (COPPER). Na dole podane będą aktualne ceny sprzedaży danych surowców (PRICE). Po ustawieniu ile pieniędzy i w co chcesz inwestować (MONEY INVEST), pojawią się informacje ile czego wydobyłeś i za ile to sprzedasz (RAW MATERIAL RESULTS) oraz ogólny przychód (ALLTOGETHER).

- COLONIES - łowienie ryb - gdy będziesz w posiadaniu jakiejś kolonii mo-

żesz wysłać swoje statki na połów ryb. Musisz wtedy zdecydować ile statków chcesz wysłać na połów (SOURCE ARMY), a ile pozostawić do walki (TARGET ARMY). Pamiętaj o tym, że połów trwa dwie tury i przez ten czas nie będziesz mógł wykorzystać łowiących statków do celów militarnych!

- FACTORY - budowanie fabryk - po wybraniu tej opcji pojawi się napis CHOOSE A LAND. Teraz wybiera się pole na którym chcesz zbudować fabryki, a także ile i co produkujących (fabryki statków można budować tylko na polach sąsiadujących bezpośrednio z morzem). Jedna fabryka kosztuje 200000. Operację zakupu fabryk można wykonać tylko raz w ciągu tury.

- PRODUCTION - produkcja - każda fabryka posiada określone możliwości produkcyjne. Aby je wykorzystać wybierz tę funkcję, a następnie pole na którym posiadasz jakies fabryki. Teraz ustal ile i czego chcesz wyprodukować. Koszt produkcji czołgów i samolotów wynosi 5000 a statków 10000 za sztukę. Jedna fabryka samolotów może wyprodukować 95 samolotów, fabryka czołgów - 30 czołgów i statków - 40 statków.

- BASES - budowanie fortec - po wybraniu opcji wskaż pole na którym chcesz wybudować fortecę i gotowe. Koszt jednej fortecy wynosi 350000.

- REVOLTS - rewolucje - jeśli masz gdzieś swojego ambasadora (styczność z jakimś krajem) to możesz tam wszcząć rewolucję. Będzie ona cię kosztowała (zależnie od ilości znajdującej się tam wroglej armii) od ok. 250000 do 500000. Po udanej rewolucji przejmiesz kontrolę nad regionem.

- ANALYSE - analiza bogactw mineralnych - dowiesz się czego wydobywanie najbardziej się opłaca.

- FINISH IT - Zakończenie ruchów aktualnego gracza i przekazanie kontroli następnemu.

W czasie gry spotkasz się z niespodziewanymi zdarzeniami mogącymi ci pomóc, albo pomieszać twoje plany. Te zdarzenia to:

- RIOT IN YOUR COLONIES - w jednej z twoich kolonii (jej flaga będzie w górnym rogu) wybuchło powstanie, koszty stłumienia będą wynosić kilkadziesiąt do kilkuset tysięcy.

- STRIKE OF WORKERS - robotnicy pracujący w kopalniach zastrajkowali, co oznacza niemożliwość wydobywania jednego surowca albo wszystkich. Strajk może obejmować jedno pole lub wszystkie w twoim posiadaniu i trwa zazwyczaj jedną turę.

- TREASURE TIME - gornicy w czasie wydobywania surowców znaleźli złoto, jego sprzedaż przyniosła okazałe zyski o których zostaniesz natychmiast poinformowany.

- TO HARM YOUR ENEMY YOU SEND YOUR AGENTS - możesz wysłać agenta do zniszczenia fabryk. Wybierz pole z fabryką i do roboty! Aby podłożyć ładunki wybuchowe musisz zabić (strzelając w głowę) sześciu strażników. Masz do tego celu pewną ilość amunicji i energii.

- HUGE LACK OF FUEL AT YOUR BASE - z powodu wycieku paliwa na Twoim lotnisku, pewna część samolotów nie będzie mogła walczyć przez tę turę.

- NATIVE ARMY SUPPORT - miejscowa ludność jakiegoś pola podarowała Ci kilka czołgów.

- THE POPULATION FEELS OPRESSED - ludność wszystkich twoich pól poczuła się uciskana i postanowiła w tej turze nie płacić podatków.

- YOU ARE GOING TO BE A KING - w wyniku zdobycia wszystkich pól jakiegoś mocarstwa zostajesz jego królem.

- YOUR GOVERNMENT IS DESTROYED - w wyniku powstania które wybuchło w jednej z twoich koloni straciłeś nad nim władzę.

- TOP SECRET ORDER - jeden z pokonanych wladców ukrył się w ambasadzie USA i wziął ambasadora na zakładnika. Twoim zadaniem jest jego odbicie.

- YOU HAVE OCCUPIED ALL COUNTRIES IN EUROPE - podbiłeś całą Europę i jesteś jej władcą. Wygrałeś!

Składając wszystko razem do kupy - gra jest bardzo ciekawa i wciągająca z powodu fragmentów zręcznościowych, bardzo dobrej grafiki i muzyki. Polecam.

FERION



# JEST TAKTYCZNE

## CASTLES II

Pierwsza część Castles poza tym, że była, nie miała innych zalet. Dlatego z pewną taką nieśmiałością (i niechęcią) sięgnąłem po drugą część tej gry. Dwie noce spędzone jedna po drugiej przy szlachetnej rozrywce, jaką daje Castles II, doprowadziło mnie do stwierdzenia: "Miło szaleć nawet wtedy, gdy nie czas po temu".

Twórcy z Electronics Arts rzucają Cię do Francji, a dokładniej Bretanii, gdzie w XIV wieku toczy się wojna stuletnia oraz panuje chaos, zbrodnia, zdrada, perwersja i zaprzaństwo. Oczywiście większość tych przyjemności przechodzi Ci koło nosa, bowiem zostajesz całkiem porządnym władcą jednego z księstw, walczącym o koronę w Bretanii. Masz okazję wykazać się przy tym nie tylko jako dowódca wojsk, ale również jako polityk i ekonomista. Sytuację komplikuje fakt, iż pretendentów do tronu jest w sumie 5, do sytuacji wewnętrznej mieszają się z zewnątrz 4 mocarstwa, a kluczem do koronacji są dobre stosunki z papieżem.

Całość wydaje się nieco skomplikowana w obsłudze i trudna do wygrania nawet na najniższym poziomie. Pierwszy problem jest prosty do rozwiązania - wystarczy mieć legalną kopię programu (a to jest możliwe!), w której znajduje się bardzo prosto i wyczerpująco napisany podręcznik w języku polskim. Z drugą rzeczą nie tak łatwo sobie poradzić, ale trening czyni mistrzem. I tak należy się cieszyć, że zgłębiając tajniki gry można początkowo wyłączyć dodatkowe opcje, utrudniające osiągnięcie celu.

Gra prócz wysokiego poziomu strategii cieszy oko dopracowaną grafiką VGA, a także wstawkami filmowymi "Prywatne życie Henryka VIII" i "Aleksander Newski" pojawiającymi się po podjęciu różnych akcji. Niestety pochłaniają one około 7 MB na dysku twardym i nie każdego będzie stać na instalację pełnej wersji (bez nich ok. 4 MB). Wzrastają wtedy także wymagania, co do płyty głównej - min. 386

Dokładniejszy opis Castles II z pewnością pojawi się w jednym z najbliższych TS.

**Sir Haszak**

**Podobne:** Defender of the Crown - będąc jednym z książąt angielskich dążysz do wypędzenia Normanów i podporządkowania sobie księstw Wik. Brytanii; dowolny komputer

**Vikings** - rozbudowana i lepsza graficznie wersja Defendera; PC VGA, Amiga

**Joan d'Arc** - rzecz dzieje się w końcowym okresie wojny stuletniej. Jako król Karol musisz ocalić Francję przed klęską; PC EGA, Amiga



28 sierpnia 1914 r. w Sarajewie pistolet Gavrilo Principa wypalił tak nie-szczęśliwie, że kula trafiła w arcyksięcia Franciszka Ferdynanda, następcę austriackiego tronu, zabijając go na miejscu.

## HISTORY LINE 1914-1918

Po tym wydarzeniu zaczęli strzelać wszyscy i to nie tylko z pistoletów, a Europa na długie 5 lat zmieniła się w poligon, w którym wrogie armie dłużyły okopując się i strzelając z dział wielkiego kalibru.

Gra History Line rzuca Cię gdzieś na front zachodni. Będąc Niemcem lub Francuzem musisz pokonać przeciwnika na powierzone Ci odcinku. Wydarzenia na Twoim odcinku w żaden sposób nie odzwierciedlają rzeczywistej sytuacji na froncie. Jednak pomiędzy turami, z których każda odpowiada 2 miesiącom walk masz dokładny raport o tym, co dzieje się na frontach. Wiadomości historycznych dostarcza również intro wyjaśniające przyczyny wybuchu I wojny światowej. Gra składa się z 24 misji, o zróżnicowanym stopniu trudności, niezwiązanych z przebiegiem walk na frontach. Wśród nich znajdują się scenariusze typowo lądowe i wprowadzają-

ce jednostki morskie. W miarę rozwoju technologii wprowadzane są coraz nowsze rodzaje uzbrojenia.

Do dyspozycji gracza prócz jednostek bojowych pozostają fabryki, budujące nowe jednostki, i warsztaty naprawcze, remontujące wojska, które oberwały podczas walk.

History Line nie należy do gier łatwych. W kolejnych misjach wojska przeciwnika zyskują coraz większą przewagę mając więcej fabryk, więcej jednostek na początku misji i mogąc produkować jednostki chwilowo dla Ciebie nieosiągalne. Jedynym pocieszeniem jest powstrzymywanie się wojsk komputera przed frontalnym atakiem. Daje Ci to czas na przygotowanie do odparcia jego późniejszych, w gruncie rzeczy dość anemicznych ataków. Najlepiej poczekać na niego z artylerią. Gdy wejdziesz w jej zasięg walimy do niego jak do kaczek. Artyleria nabiera doświadczenia i z każdą salwą jest skuteczniejsza (dotyczy to też in-



# 1. CASTLESS II

# 2. HISTORY LINE

# 3. GLOBAL EFFECT



## GLOBAL EFFECT

Global Effect to program, przy którym spędziłem wiele godzin i z pewnością do niego powrócę. Autorzy wypuścili produkt poruszający modny i ważny ostatnio temat - ochronę przyrody.

Krótko mówiąc, mamy możliwość prześledzenia wpływu wytworów cywilizacji na środowisko naturalne Ziemi. Dla gracza nie ma taryfy ulgowej - nie można wybrać prostszej wersji gry, tak jak nie da się zmienić praw rządzących przyrodą.

Cel gry jest prosty - przeżyć. Przekroczenie cienkiej linii, która wyznacza zdolność Natury do samooczyszczania się powoduje koniec gry. Do obowiązków gracza należy kontrolowanie zmian w środowisku, jeżeli chce kontynuować grę. Energia, jaką dysponujemy, wykorzystywana jest nawet przy wydawaniu się, naturalnym poruszaniu się po planecie.

Ogólna zasada jest prosta. Należy dążyć do tego, aby zachować kontrolę nad wszystkim, nie wyłączając poczynań komputera.

Zalecam też dużą ostrożność przy częstym korzystaniu z opcji programu, gdyż każdy ruch ma swoją cenę. Oł, trochę życia w świecie gier.

Mocne strony programu to grafika i komunikowanie się z graczem.

W dopracowanie szczegółów włożono wiele wysiłku. Gra wymaga

rozważni w postępowaniu. Każdy nieprzemyślane wybudowanie dodatkowych bloków, niepotrzebnych zakładów usługowych bądź zaniechanie sadzenia lasów i rekultywacji zanieczyszczonych terenów ma swój, najczęściej negatywny skutek. Można zmierzyć się z komputerem, zagrać samemu lub z przeciwnikiem. Programiści z Millenium umożliwili sprawdzenie efektów własnych poczynań na Ziemi na różnym etapie jej rozwoju. Możemy więc wybrać epokę lodowcową, bądź Ziemię pokrytą tropikalnymi lasami.

Po obserwacjach jaki skutek wywołały, niewinne moim zdaniem działania, pocieszam się, że jest to tylko symulacja a przyroda to twór złożony, który nie reaguje w sposób aż tak gwałtowny, jak w "Global Effect".

**Niuniek N**

Podobne:

SimCity - jesteś burmistrzem miasta i musisz zapewnić jego rozwój regulując podatek, walcząc z przestępczością, skażeniem środowiska i spełniając inne obowiązki zawarte w książeczce "Co każdy burmistrz wiedzieć powinien" (wyszła już wersja II tej gry - inne scenariusze, i wersja na Windows dla PC); Amiga, Atari ST, PC VGA

SimLife - równowaga środowiska naturalnego została zachwiana, więc musisz ją przywrócić; PC VGA



nych jednostek). Jednostki z dużym doświadczeniem, które poniosły straty, należy w podskokach odesłać do depotu, aby nie została z nich mokra plama. Tam są uzupełniane.

Grę zaliczylibym do ciekawych, a przy tym dopracowanych graficznie (krótkie animacje podczas walki). Jak tylko TS dojdzie do 100 stron objętości, z pewnością skreślę jeszcze o niej parę słów. Warto!

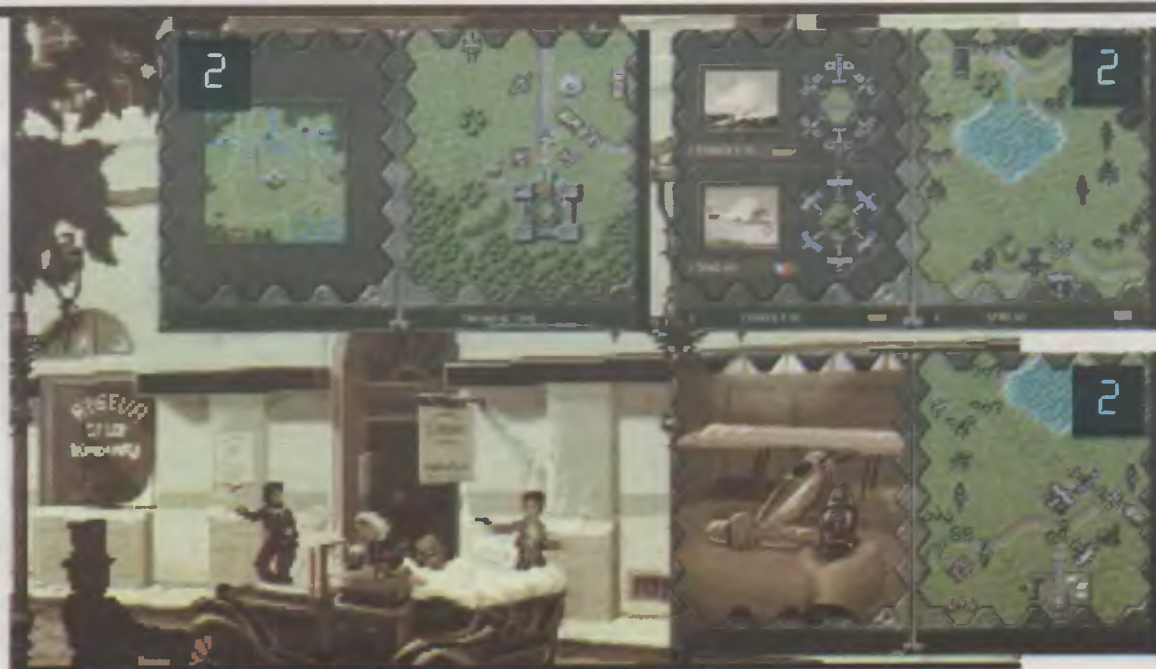
**Sir Haszak**

Podobne:

Battle Isle - poprzędnik History Line; zrobione w tej samej konwencji, ale niektóre rodzaje wojsk są "nie z tej ziemi"; Amiga, Atari ST, PC VGA, EGA

Battle Isle '93 - ulepszona wersja dostępna na razie tylko na Amigę (a może już nie tylko?).

Perfect General - dowodzisz wojskami lądowymi i w kolejnych bitwach musisz pobić przeciwnika, jako obrońca powierzono terenu lub jego najeźdźca; Amiga, Atari ST, PC VGA





# DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE



**N**astępna, już trzecia część tej gry, a właściwie wspaniałego animowanego filmu, nie przynosi specjalnych nowości. Zresztą tak naprawdę trudno się doliczyć, która to już część, najważniejsze że prawdopodobnie będą następne. Tym razem prezentujemy epizod pt. Curse of Mordread.

Pretekstem do niezapomnianych przygód jest kolejne porwanie ukochanej Daphne. Nasz bohater znów o włos unika śmierci. W tym odcinku mamy okazję poznać z bliska menu kotów (opowieść z cyklu "z jakiego mięska jest Whiskas?") i nietoperzy, dowiadujemy się jak bije zegar oraz jak nie stracić głowy na pirackim statku. Przy okazji możemy zwiedzić świat po drugiej stronie lustra (idąc tropem Alicji z Krainy

Czarów). Niestety nasz bohater nie jest tam mile widzianym gościem i za brak refleksu jest w najlepszym wypadku przypiekany smoczym ogniem.

Aby mu pomóc w szybkiej i niebezpiecznej wędrówce proponujemy wciskać poniższe klawisze:

1. ... góra, strzał... strzał
2. prawo
3. strzał
4. strzał
5. lewo
6. lewo
7. góra... dół, strzał
8. prawo, strzał... lewo, strzał
9. góra... lewo.. prawo
10. ... strzał... lewo
11. góra... prawo
12. lewo... strzał
13. góra
14. lewo... dół... prawo... prawo... dół... strzał... góra

15. lewo, dół... prawo, strzał
16. strzał... strzał
17. lewo
18. ... strzał... dół, prawo
19. prawo, góra... strzał, góra... strzał
20. strzał, strzał
21. dół, strzał... strzał... lewo
22. góra... góra, prawo... góra, prawo
23. ... prawo, góra... prawo, prawo
24. dół... lewo
25. dół, prawo... prawo, strzał i jak to w tej grze już kiedyś bywało, zobaczysz długie blond włosy...

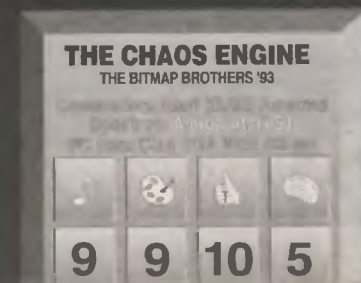
**Giant**



**P**oczątki sięgają momentu gdy jeszcze nie było niczego oprócz nicności. Wtedy to nagle coś się porząbało i nastąpiło to co dzisiaj nazywamy Wielkim Wybuchem. Od tego momentu zaczął się nieustanny wyścig ku nowemu, ewolucji i postępowi. Cały Wszechświat, zresztą po dziś dzień, rozrasta się i tworzy coraz to dziwniejsze rzeczy. My skupmy się na jego bardzo małych

# THE CHAOS ENGINE

© THE BITMAP BROTHERS







część, którą jest oczywiście nasza kochana Ziemia.

Ta mała i na pierwszy rzut oka niezbyt interesująca planetka rozwijała się normalnie, dopóki nie powstało coś tak rewolucyjnego i niezrozumiałego jak człowiek. On to, gdy tylko zszedł z drzewa rozpoczął różnego rodzaju działania prowadzące do zniszczenia wszystkiego co istniało wokół niego, a co za tym idzie i siebie.

**Gra pt.: CHAOS ENGINE** wprowadza nas w czas przyszłości, gdy ludzka cywilizacja tak namotała że nie jeden filozof chciałby przestać śnić. Naukowcy wymyślili sobie, że gdyby można było pozmienić trochę przeszłość to teraz byłoby lepiej. Specjalnie do tego celu wybudowali maszynę cyfrową, przy pomocy której rozpoczęli zabawę z czasoprzestrzenią. Maszyna - jak to maszyna - szybko się uczyła i tak się wycwanila, że wkrótce wszystkie jej poczynania obróciły się przeciw lu-

dziom. Od zamieszania jakie powstało dzięki niej nazwano ją **CHAOS ENGINE**. Ludzie, aby ratować siebie, organizują wyprawę mającą za zadanie całkowite zniszczenie **CHAOS ENGINE'a**. Czy im się uda? To jak zwykle w grach bywa zależy tylko od Ciebie.

Nasza grupa śmiałków nie będzie zbyt liczna, składa się ona tylko z dwóch zuchów. Jeżeli wybierzemy wariant na jednego gracza, pierwszym bohaterem będziesz sterował Ty, a drugim komputer. W przypadku gry we dwóch sprawa jest jasna że obsługa obydwu wojaków należy do Ciebie i partnera. Żeby nikt nie kwękał że nie ma dużego wyboru, tych dwóch maniaków wybierasz z grupy sześciu gigantów. Każdy z nich ma inny charakter, zdolności, wyposażenie i inne takie tam. Postaram się krótko przedstawić każdego z nich.

**MERCENARY** - bardzo dobry żołnierz, mający hopla na punkcie wszelkiego rodzaju broni.

**BRIGAND** - odważny, gotowy na każde trudne zadanie. Jest doskonałym zabójcą potrafią-

cym bez wahania poderznąć gardło.

**GENTLEMEN** - silny, bystry i do tego jeszcze kulturalny. Zabija pewnie i szybko, ale wszystko co robi ma w sobie elegancję i wyrachowanie.

**NAVIE** - najsilniejszy z całej grupy. Bardzo dobrze walczy ciężką bronią. Z pozoru wyglądający przeciętnie ma w sobie potężną siłę niszczenia.

**THUG** - bardzo podobny do **NAVIE'go**. Jest mutantem człowieka. Może nie jest najmądrzejszy, ale jaki silny!

**PREACHER** - najmądrzejszy z całej szóstki. Jego inteligencja i fanatyzm religijny nie są zbyt dobrą rzeczą. Potrafi być nieobliczalny, przez co nie ufaj mu zbyt bardzo.

Każdy z bohaterów ma następujące cechy:

**SKILL** - umiejętności podnoszące nasze możliwości, np.: prędkość.

**HEALTH** - zdrowie, liczba ran jakie można odnieść przed eliminacją z gry.

**SPEED** - prędkość, czyli jak szybko przebiegamy nóżkami.

**INT** - inteligencja. To dotyczy

tylko gracza sterowanego przez komputer. Najlepiej wybrać komputerowego gracza jako najinteligentniejszego.

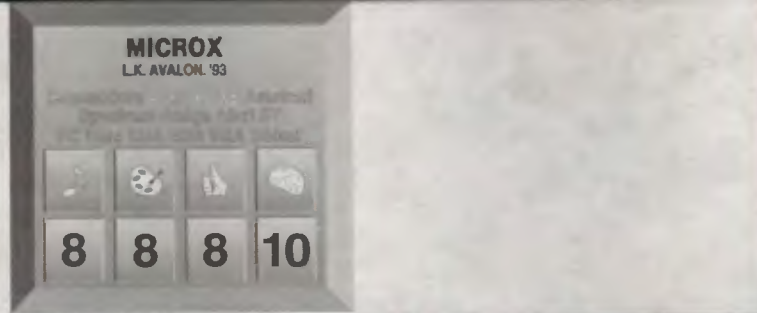
Gdy wybierzesz już odpowiednich śmiałków, czas przystąpić do zadania. Będziesz musiał przejść przez cztery obszary (**THE FOREST, THE WORKSHOPS, FORTESQUE MANSION, THE CELLARS**), każdy składający się z czterech stref. Co dwie strefy mamy możliwość wejścia do sklepu, gdzie za zebrane po drodze pieniądze możemy podnieść własne cechy charakteru. Na końcu oczywiście czeka na nas ostateczna walka z samym Silnikiem, oraz sekwencja końcowa (nie zapomnijcie włączyć dźwięku, warto posłuchać).

**EMILUS**

GINE



# MICROX



Gra pod tytułem "Atomix" swojego czasu święciła triumfy na różnych typach komputerów, niestety małe Atari było niedowartościowane.

Na owo dowartościowanie trzeba nam było czekać aż do bieżącego roku, kiedy to L. K. Avalon wypuściło na rynek grę pod tytułem "Microx" - odpowiednik "Atomix'a" na Atari XL/XE. Pierwsze wrażenie było dobre (czterogwiazdkowe, trzymając się standardu nowości). Dlaczego? To proste - gra jest "dobrze narysowana", muzyka też niezła (choć ślęgana z "Draconusa", co od razu "rzuca się w uszy" po uruchomieniu gry), a i sens niegłupi - gracz "składa" różne związki chemiczne z atomów, które na domiar złego leżą w labiryncie, charakterystycznym dla każdego poziomu. Od razu widać, że nie jest to zadanie łatwe. Cóż, "Microx", należy do gier, w których dobrze działający joystick z auto-fire nie jest niezbędny: tu liczy się Twój intelekt Drogi Czytelniku. Żeby nie było Ci za łatwo, autorzy gry wymyślili dodatkową atrakcję - upływający czas.

Wygląda na to, że nic, tylko iść się powiesić. Nie jest tak źle - jeżeli masz kroplę oleju w głowie i trochę wolnego czasu, rozwiążesz każde zadanie. Są one najprzeróżniejsze: na pierwszym poziomie, na przykład woda (notabene: z błędem, ale o tym później), na drugim aldehyd mrowkowy (Kopalny uparł się, że sprawdzi czy w grze występuje cząsteczka alkoholu etylowego, ale po kilku godzinach spędzonych przy komputerze, zniechęcił się i stwierdził, że woli składać cząsteczki etanolu z drożdży i cukru, niż z poszczególnych atomów)...

Po uruchomieniu gry, pojawia się oczywiście strona tytułowa, brzdąka muzyka, żywcem niemalże wyjęta z "Draconusa", ale nic to - dobry wzorzec nie jest zły. Do wyboru mamy dwa warianty: normalna gra (fire w joysticku) oraz trening (klawisz START). Trening to "tylko" układanie związków, natomiast podczas normalnej gry zaczynają się schody - po ułożeniu cząsteczki musimy poprawnie odpowiedzieć na jedno z pytań testowych. Proba jest tylko jedna, co oznacza, że błędna odpowiedź powoduje ukazanie się napisu "GAME OVER",

po czym możesz robić wszystko od nowa. Samo układanie poprzedzone jest obrazem cząsteczki, jej nazwą w języku angielskim, kolejnym numerem zadania, oraz czasem, w którym musimy uporać się z zadaniem. Dopiero teraz możemy przystąpić do rozwiązywania.

Podczas układania, należy wybrać kursorem potrzebny nam atom i nacisnąć fire. Cursor stanie się "kratkowany", po czym możesz zacząć przemieszczanie. Czynnikiem utrudniającym jest fakt, że raz poruszony atom, przesuwa się dopóki nie natknie się na jakąś przeszkodę - ścianę labiryntu, lub inny atom. W momencie gdy się zaklatkujesz lub pomyślisz tak, że ułożenie cząsteczki jest już niemożliwe, naciskając OPTION kończysz grę. Gdy ułożysz poprawnie całą cząsteczkę, labirynt znika, a Ty przechodzisz do następnego etapu (odpowiadając na zadane pytanie, rzecz jasna). Wraz ze stopniem zaawansowania w grze, zwiększa się komplikacja cząsteczek, oraz stopień trudności.

Poważnym błędem (wręcz merytorycznym) jest fakt, że Szanowni Autorzy próbują zasugerować nam, że wo-

da (poziom 1) jest nie cząsteczką kątową, lecz liniową - ułatwia to zaprojektowanie labiryntu, lecz powoduje niewłaściwe utrwalenie się wyglądu cząsteczki, co może mieć fatalne następstwa na klasówce z chemii. Gdyby zamiast "woda", napisano np. "dwutlenek węgla", wszystko byłoby OK.

Kolejną wadą jest niemożność kontrolowania czasu - o fakcie, iż należy kończyć dowiadujemy się dopiero na dziesięć sekund przed upływem "terminu" - utrudnia to właściwe rozplanowanie rozgrywki. Czy naprawdę nie dałoby się wstawić gdzieś choćby małego stopera? Nawet do wspaniałej skądinąd muzyki, można się przyczepić: zbyt podobieństwem do "Draconusa" troszeczkę drażni. Te i inne uproszczenia (lub jak kto woli - wady), nie powinny jednak zrażać do gry, jeśli zamiast edukacyjnej, potraktujemy ją jako zwykłą logiczną. Z tej roli "Microx" wywiązuje się wspaniale.

Kaczor

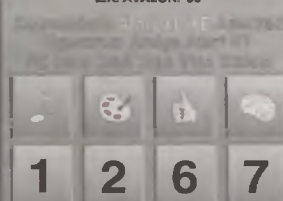
FORMALDEHYDE



# Kampania Wrześniowa

## KAMPAKIA WRZEŚKIOWA

L.K. AVALON '93



## Jak wygrałem II Wojnę Światową, czyli "Kampania Wrześniowa"

Pierwszy września 1939, godzina piąta rano, początek Drugiej Wojny światowej. Rozpoczęły ją salwy z pancernika Schleswig Holstein. Cała potęga militarna faszystowskich Niemiec runęła na samotną Polskę. Atak lądowy, wspierany ogromną ilością samolotów i broni pancernej miał w ciągu miesiąca zmieść Armię polską z powierzchni ziemi. Kampania wrześniowa jest próbą rekonstrukcji tego okresu pod względem militarnym i taktycznym. Niestety, jest to tylko próba i to w dodatku nieudana.

W grze brakuje sensownego odwzorowania rodzajów i jakości wojsk, jakimi dysponowały obie strony. Jedyne na co autorzy zwrócili uwagę, to rozróżnienie czołgów, piechoty, artyleria (działa) oraz konnica w formacjach Polskich i wozy pancerne w Niemieckich.

Ekran gry podzielony jest na dwie części. Górną część zajmują informacje dotyczące jednostki, jej siły w punktach, pogody, oraz terenu na jakim znajduje się strzałka (kursor). Dolna część to mapa. Nie jest ona wykonana zbyt starannie, jednak daje

się rozróżnić jednostki. Niemcy są zawsze skierowani w prawo, a Polacy w lewo. Poza tym reszta terenu jest zamazana, a miasta na pierwszy rzut oka w niczym miasta nie przypominają. Najważniejszą jednak wadą mapy jest brak związku z rzeczywistością. Nie wiadomo jak bieżąco granica pomiędzy państwami, a odnależć konkretne miasto jest zupełnie niemożliwe ze względu na ich kompletnie anormalne położenie.

Jednostkom wydaje się polecenia w dwóch fazach. Pierwsza z nich pozwala na rozlokowanie i przemieszczenie jednostek. Druga na atak i ostrzał. Przy przemarszu każda jednostka posiada punkty ruchu, którą może poświęcić na przesunięcie. Ich liczba uzależniona jest od pogody, a więc to czy oddział przekroczy góry czy nie zależy od tego czy pogoda jest ładna czy też wprost przeciwnie. Podczas strzelania natomiast wszystkie jednostki posiadają taki sam zasięg, co jest trochę zaskakujące (działa powinny razić trochę dalej niż jedno pole dookoła). Siła ataku określana jest specjalnym wskaźnikiem siły, który jest ściśle określony na początku i ulega zmianom podczas walki. Dlatego trzeba uważać na to co i czym się atakuje.

Po wykonaniu ruchu i ostrzału wystarczy nacisnąć RETURN i poczekać na wykonanie podobnych czynności przez drugiego gracza lub komputer, zależnie od naszego wyboru na początku rozgrywki. Nawłasem mówiąc komputer jest beznadziejnie głupi, wystarczy zaatakować wszystkimi siłami od południowego-wschodu, a sukces murowany.

Na mapie zawartych jest kilka ważniejszych terenów, które wymagają opisanie, są to:

**GÓRY** - Oddziały poruszające się po nich tracą dwa razy więcej punktów ruchu.

**RZĘKI** - Jedynymi oddziałami zdolnymi do forsowania ich są jednostki piechoty.

**POLA MINOWE** - Poruszać się po nich mogą jedynie czołgi i działa. Wróg jako taki nie może przekraczać ich, jednakże czasami pojawiają się niemieckie czołgi po drugiej stronie.

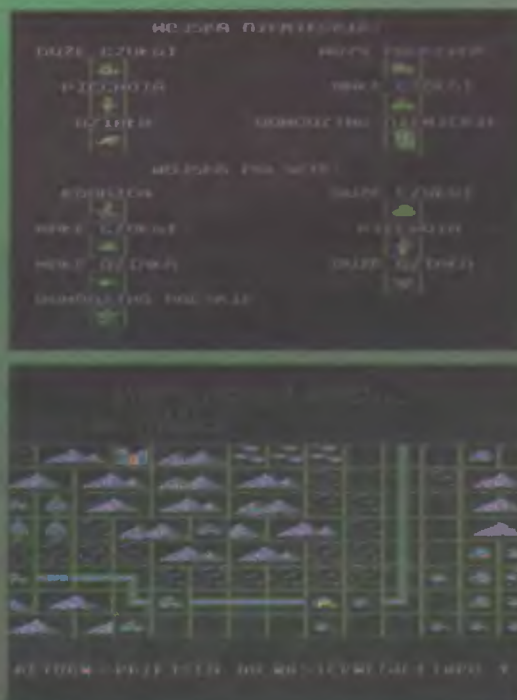
**MIASTA** - Ważne punkty strategiczne. Pozwalają na regenerację siły oddziałów gdy te dostaną się na ich symbol.

Najważniejszym celem gry jest rozbięcie dowództwa wroga. Podczas gry z komputerem nie jest to takie trudne. Rozbięcie go jak i wszystkich jednostek niemieckich zajęło nam w redakcji około dwóch godzin, natomiast podczas gry we dwóch dopiero sprzątaczką zmusiła naszych graczy do przerywania zabawy, o przepraszam, pracy.

Największym mankamentem gry jest zła proporcja sił. Armia polska posiada prawie tyle samo jednostek co Niemcy, jeżeli nie więcej, przez co kandyduje do rangi gry bardziej fikcyjnej niż obejmującej część historii naszego kraju.

Wygrawszy i zmieniawszy bieg historii żegna się

Włówiór





4 4 8 10



ażdy chyba pamięta przygody dzielnego i odważnego młodzieńca z gry "Klątwa". Nasz przyjaciel po koronacji zmienił styl życia, lecz nie było mu z tym dobrze. Wyruszył więc w świat pozostawiając los kraju w rękach najznakomitszego ministra. Po latach wrócił jednak, lecz kraj zastał szalenie innym. Panował chaos i bieda. Postanowił coś z tym zrobić.

W tym momencie przejmujesz zadanie naszego bohatera. Na początku nie masz nic, więc przyda się mieć cokolwiek. Na półce wystającej ze ściany znajdziesz pięściak, a w dziupli klucz i tabliczkę. Udaj się

przed karczmę, tam w kolejnej dziupli znajdziesz magiczne jajo. Jego rozbicie spowoduje uwolnienie mocy ŻYCIA. Przejdź teraz do komnaty ze znakiem na ścianie. Tam rośnie umierające drzewo czapkowe (?). Użyj mocy, pojawi się czapeczka. Teraz rozejrzyj się trochę. W komnacie z głową tubylca użyj ponownie mocy, ożywi to jego ucho. Teraz każ mu powiedzieć prawdę. Odłam język, który wysunął tubylec i idź poszukać czaru przemiany. Jest dobrze zakorzeniony na jednej z plasz.

Przebicie glinianej ścianki pod znakiem pozwoli na dostęp do małej

skrzynki, którą można otworzyć kluczem. Wewnątrz znajduje się ubranie - załóż je. W karczmie pogadaj z Pawlakiem, dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Pójdź według wskazówek rozmówcy i rozbij ściankę pięściakiem. Dalej w dziupli znajdziesz szklane naczynie które da ci moc NIEWIDKI. Wróć do Karczmy. Do pomieszczenia gospodarczego dostaniesz się za pomocą zdobytej przed chwilą mocy, tutaj otwórz kuferek kluczem. Łopatkę zabierz, za to zostaw klucz. Następnie weź oliwę mądrości, a zostaw pięściaka. Dodatkowo obszukaj całe pomieszczenie. Teraz wróć przed chatę Kargula. Posmaruj zawiasy furtki oliwą i zostaw ją w dziupli. Przy płocie leży kość niezgody, weź ją i nakarm psy (na pewno je znajdziesz, są w dziupli!). Teraz Kargul straci opory i wpuści Cię do domu. W piecu znajdziesz coś, co da ci moc MNOŻENIA. Użyj jej od razu i pomnóż miedziaka znalezionego w karczmie, gdzie kupisz dużą butelkę wina.

Niestety karczmarka to wredna baba i wciska ci kit, tym razem butelkę z brudną wodą, więc czarem przemiany zmień brudną wodę w "spiritus rektyfikatus". Kargul będzie bardzo szczęśliwy po zażyciu owego trunku i będziesz mógł zabrać topór i zakopać go pod pniakiem.

Wróć do znaku i z dziupli weź zapalniczkę, a spod chaty oliwę i otwórz furtkę. Gdy stoisz przed chatą Pawliaka, spróbuj otworzyć drzwi czymkolwiek, a następnie cofnij się przed furtkę. Teraz będziesz mógł wejść do środka. W popielniku zamień Czarnego Piotrusia czarem przemiany, a następnie go weź. Podobnie weź kaganek, napełnij go oliwą, którą będziesz mógł już zostawić.

Wróć do chaty Kargula i przejdź do drugiego pokoju. Znajdziesz tam bukłak. Na półce zostaw kaganek i zapal go. Po tych czynnościach zamknij drzwi. Z niszy weź magiczną laskę zostawiając zapalniczkę.

Bramę do nieba otwórz Białym Piotrusiem. Przejdź przez nią i uderz laską w skałę. Napełnij bukłaczek wodą. Na skałę jest mapa, która zaprowadzi cię do siedziby władców. Jest

przy tym zaszyfrowana, dlatego musisz ją odkodować. Powiem ci tylko, że a=1.

Kiedy przebędziesz pustynię dotrzesz do zamku. Na okazałym stoliczku użyj mocy życia, a staniesz się właścicielem trójki zwierzątek - psa, kota i myszki. W zamku mieszka strażnik (czy coś w tym rodzaju). Chce on abyś przyniósł jego zwierzęta. Masz do dyspozycji dziurawą łódkę, w której możesz oprócz siebie przewieźć tylko jednego zwierzęta. Można to zadanie wykonać tylko w jeden sposób. Wystarczy przypomnieć sobie starą zagadkę o kozie, wilku i kapuście. Tutaj tak samo, pies zjada kota, który nie pogardzi w samotności myszką.

Po wykonaniu całego zestawu przepłyniesz łódką i przeniesieniu zwierząt strażnik przepuści cię dalej i da ci moc MĄDROŚCI. Weź kostkę rubika z wnęki. Wejź w drzwi na wprost. Obie izby parlamentu wytrenuj znalezionej kostką, po czym zastosuj na nich moc mądrości. W ten oto sposób uzyskasz polityczne poparcie.

Wejź po schodach na górę. W tyglu znajdziesz majątek narodowy (trzy złote monety). W głębi znajduje się trójreki mutant bez głowy. Jest to "ciało" ustawodawczo wykonawcze. Musisz dokonać "cudu gospodarczego". Tak podziel majątek narodowy, aby tygiel nie był pusty, a wszystkie ręce otrzymały po monecie. Dla mniej inteligentnych i bardziej leniwych powiem, że tygiel trzeba postawić na jednej z dłoni.

Gdy dokonasz cudu, możesz obejrzeć trening kulturystyczny na ekranie i... wyłączyć komputer. Oznacza to bowiem, że wygrasz.

Gra jest niestety powieleniem tego co już było. Wygląda niemal identycznie co jej poprzedniczka, a muzyka ogranicza się do półtorej minuty skocznych rytmów. Nic tylko klaszkać i przytupywać. Bardzo to pasuje do tytułu, zwłaszcza do jego drugiego wyrazu.

W taki oto sposób, z przekrwionymi oczami i zblazowanym umysłem żegnają się z wami

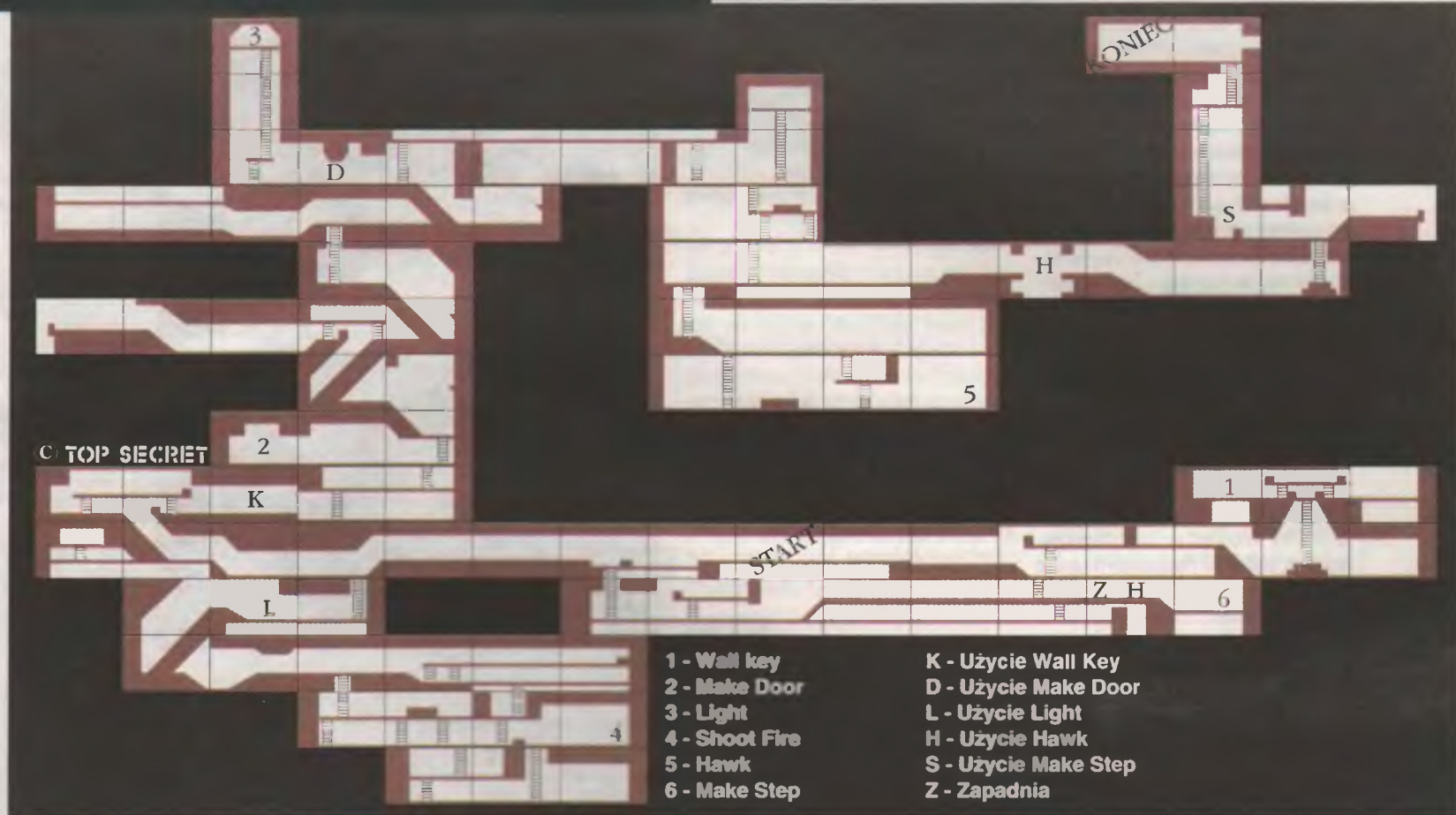


# Imagine

IMAGINE

L.K. AVALON. '93

4 9 7 6



Czarnoksiężnik Wormthorp już od czterech dni badał kryształ znaleziony w starożytnej świątyni bogini Mikki. Istniało uzasadnione przypuszczenie, że jest to poszukiwany od lat Kryształ Tajemnej Mocy, najpotężniejszy artefakt ówczesnych czasów. Badanie tak go pochłonęło, że nie zauważył kiedy kryształ rozjarzył się zimnym blaskiem, a kiedy spostrzegł było już za późno - zapadł w głęboki sen.

Obudził się w jakimś zamku, po którym kręcili się ponury ludzie, nieprzyjaźnie do niego nastawieni. Z całą pewnością nie były to jego rodzinne strony - świadczył o tym wystrój wnętrz. Na początku udał się do wschodniego skrzydła warowni, gdzie znalazł klucz (WALL KEY). Z kluczem w garści pobiegł do drzwi, na które natknął się zwiędzając zamczysko. Otworzył je, po czym kilka komnat dalej znalazł drugi klucz (WAKE DOOR). Ze znalezieniem odpowiedniego zamka nie było również większych problemów. Z komnaty na samym szczycie wieży zabrał pochodnię (LIGHT), a nuż się

przyda? Przydała się, ale dopiero w podziemiach, gdzie panująca ciemność zdeprymowałaby nawet nietoperza. Zapalił ją i poszedł dalej. Znalazł czar umożliwiający strzelanie płomieniem (SHOOT FIRE), który okazał się być nadzwyczaj skuteczny. Znów poszedł do góry - może coś znajdzie, albo coś przyjdzie mu do głowy? Faktycznie coś znalazł: był to przedmiot, pozwalający zmieniać się w sokoła (HAWK). W pobliżu miejsca w którym się obudził, znalazł czar MAKE STEP. Wracając przeleciał nad dziurą, używając HAWK'a.

Udał się z powrotem na górę, aż do przepaści i ponownie HAWK wybawił go z kłopotów. W komnacie, gdzie brakowało kilku schodów użył MAKE STEP (nareszcie do czegoś się przydał). Zmęczony ganiem po całym zamku, wlaź na samą górę i...

I to już koniec Szanowny Czytelniku. Czarnoksiężnik Wormthorp wrócił do domu i wyrzucił złośliwy kryształ do śmieci. Potem przez pół roku budząc się sprawdzał czy nadal

śpi w swoim łóżku. Nie można jednakże powiedzieć, że przygoda nic mu nie dała. Otóż dała i to całkiem sporo:

1. **SHOOT FOR** - miał to już na początku - zabija nietoperze, oraz zmienia kierunek poruszania się ponurych ludzi kręcących się po zamku.

2. **TAKE IT** - umożliwia czarownikowi podnoszenie przedmiotów (dziwne - musi czarować, żeby podnieść przedmiot. Czyżby miał aż tak zwapniały kręgosłup?)

3. **SHOOT FIRE** - mocniejsza forma "Shoot For" - zabija nietoperze, oraz postacie.

4. **HAWK** - zmienia Wormthorpa w sokoła.

5. **WALL KEY** - klucz do drzwi nr 1.

6. **WAKE DOOR** - trochę inny klucz (drzwi nr 2)

7. **LIGHT** - pochodnia używana do rozjaśnienia ciemnej komnaty

8. **MAKE STEP** - budowanie brakujących schodów (do tego też potrzeba zaklęcia?)

Gra podczas pierwszego spotkania robi nienaganne wrażenie, jednak

podczas dłuższego rendez-vous wyłażą na wierzch krzywe nogi panny młodej: za mało przedmiotów i zagadek do rozwiązania sprawia, że z ekranu czasami wieje nudą (zwłaszcza, jeśli czarnoksiężnik idzie z jednego końca zamku na drugi). To jest chyba najważniejszy zarzut pod adresem Autorów. Czy naprawdę zabrakło fantazji? Brak efektów dźwiękowych podczas gry również trochę denerwuje, proste piski wydawane przez komputer podczas podnoszenia i używania przedmiotów to trochę mało. Na szczęście gra posiada sporo wiele zalet, które rekompensują w pewnym stopniu wady: dosyć płynna animacja postaci, znakomita grafika, oraz efekt ciągłości - screen'y komnat sprawiają wrażenie, jakby nachodziły na siebie (góra jednego, jest jednocześnie dołem innego). "Imagine" nie jest więc grą, która wstrząśnie światem, lecz na pewno da trochę milej i efektownej rozrywki. Polecają ją Wam:

**Kaczor & Marcelli**



# TAMER

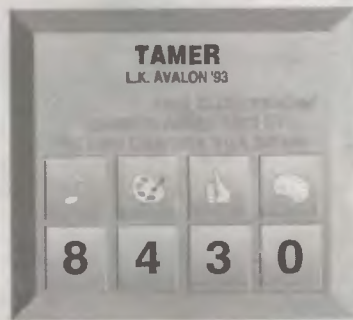
© 1993 L.K. AVALON

**K**olejny raz Matka Ziemia narażona jest na niebezpieczeństwo. Tym razem zagraża jej komunistyczny przewrót na Jowiszu. Na domiar złego "Czerwona zaraza" zaczyna także ogarniać pozostałe zewnętrzne planety. Sytuacja jest krytyczna. Otwarta wojna nie wchodzi w grę. Trzeba działać szybko i skutecznie, dlatego do akcji zostałeś wydelegowany Ty, najlepszy ziemski as kosmosu. Twoim zadaniem jest dostanie się na Jowisza i zniszczenie głównej kwatery komunistów.

Legenda do gry jest całkiem niezła, daje nam motywację do niszczenia wszystkich wrogich statków z jakimi przyjdzie nam się zetknąć po drodze. Niestety sama gra nie jest aż tak dobra. Od strzelanki oczekuje się trochę więcej dynamiki. Moim zdaniem dobra strzelanka to ogromne ilości nieprzyjacielskich statków wylatujących na nas z olbrzymią prędkością i zasypujące nas gradem pocisków. Zdaje się, że komunizm także na Jowiszu przysporzył klo-

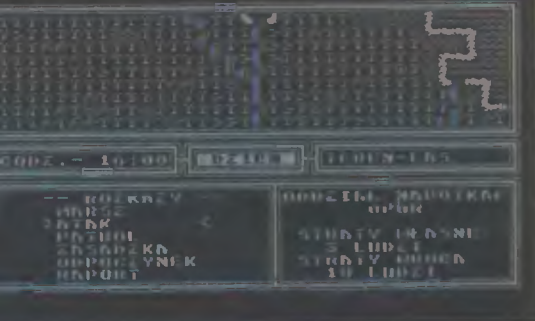
potów gospodarczych i nasi wrogowie nie mają dość pieniędzy by wystać flotę statków kosmicznych zdolnych zatrzymać nasz super-myśliwiec. Poza tym gra sprawia wrażenie jakby została zrobiona przy pomocy jednego z programów do produkcji gier, a autorzy dołożyli tylko ładniejszą stronę tytułową i dwie niezłe muzyczki (nawiasem mówiąc nigdzie nie można przeczytać kto jest ich autorem, nieładnie!), które są najmocniejszym atutem gry. Oprócz tego mamy możliwość wyboru czy naszej brawurowej akcji ma towarzyszyć muzyka czy efekty dźwiękowe (których słuchania odradzam). W każdym razie dużym plusem jest to, że gra została napisana w Polsce (czas wreszcie rozkręcić ten biznes). O ile mi wiadomo jest to pierwsza gra panów Suchego i Baliona, miejmy nadzieję, że następna będzie dużo lepsza. Miłej zabawy i rozwalenia bazy wroga (o ile wcześniej nie zaśniecie) życzę:

**BADJOY**



# PATROL

AUTOR: MICHAŁ SŁOWIŃSKI



**P**ół świata pogrążone jest w wojnie. W Europie Hitler wycofuje się pod naciskiem wojsk Aliantów. Na Atlantyku Niemieckie U-booty topią wszelkie statki. W Azji Japończycy pustoszą Chiny, a na Pacyfiku dwie wielkie floty: USA i Japonii prowadzą niekończące się walki. Wyspy na Pacyfiku to niewielkie przyczółki przechodzące z rąk do rąk. Na jednej z nich Japończycy ukryli wielką radiostację z której nadają dowództwu sygnały przekazywane im przez szpiegów.

Dowództwo wybrało Ciebie na ochotnika. Masz za zadanie odnaleźć wspomnianą radiostację i zniszczyć ją. Pod Twoją komendę oddano kilkudziesięciu ludzi, zapakowano was na okręt i potajemnie wysadzono na wyspie.

Rozkazy wydajesz za pomocą joysticka. U góry ekranu widnieje mapa, na której zaznaczone są rodzaje terenu (morze, wybrzeże, dżungla, góry i wzgórza, rzeki, bagna itp). Wrogowie nie są na niej zaznaczeni. U dołu znajduje się zestaw okien pozwalający na wydawanie rozkazów i komunikację z komputerem. Na samej górze znajdują się informacje o tym ile godzin już trwa twoja misja, jaka jest pora dnia, oraz

na jakim terenie znajdują się aktualnie Twoi ludzie. Swoim ludziom możesz wydać następujące rozkazy:

- **Marsz.** Odbywać się może tylko w czterech kierunkach.

- **Atak.** Tak jak marsz, lecz powoduje większe straty u wroga.

- **Patrol.** Kilku zwiadowców idzie przodem, aby sprawdzić teren. Gdy patrol zostaje wysłany, oddział nie może się poruszać. Dostępny jest wtedy jedynie odpoczynek i zasadzka.

- **Zasadzka.** Oddział pozostaje na miejscu i szykuje atak w ukryciu. Jeżeli oddział wroga będzie przechodził tą drogą, to straci kilku gości.

- **Odpoczynek.** Powoduje pozostanie oddziału w tym samym miejscu przez godzinę i regenerację sił żołnierzy.

- **Raport.** Dowódcy plutonów meldują stan ludzi, ich liczbę oraz zmęczenie.

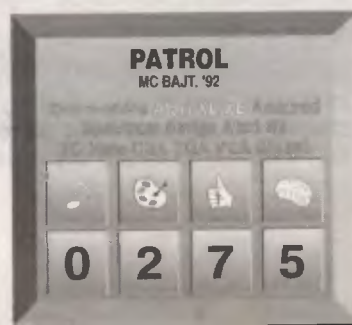
Do dyspozycji jest nie tylko gra, lecz także edytor plansz. Za jego pomocą możesz stworzyć własne plansze wysp. Ponadto do dyspozycji są dwa

scenariusze: Patrol I i Patrol II. Pierwszy z nich daje do dyspozycji 30 ludzi i małą wyspę, drugi 50 z odpowiednio większym obszarem do zbadania. Stworzone własne plansze można wczytywać z dysku, gdy na ekranie pojawi się spis misji (misja 1 - 3 i X). Funkcję tą realizuje się poprzez wybranie ostatniej z nich.

Poruszając się oddziałem pamiętaj, że ludzie szybko się męczą. Nocą odpoczywaj i wysyłaj patrole. Za dnia poruszaj się po optymalnym terenie. Unikaj wzgórz i bagien. Wróg czai się wszędzie i nigdy nie wiadomo kiedy i gdzie zaatakuje.

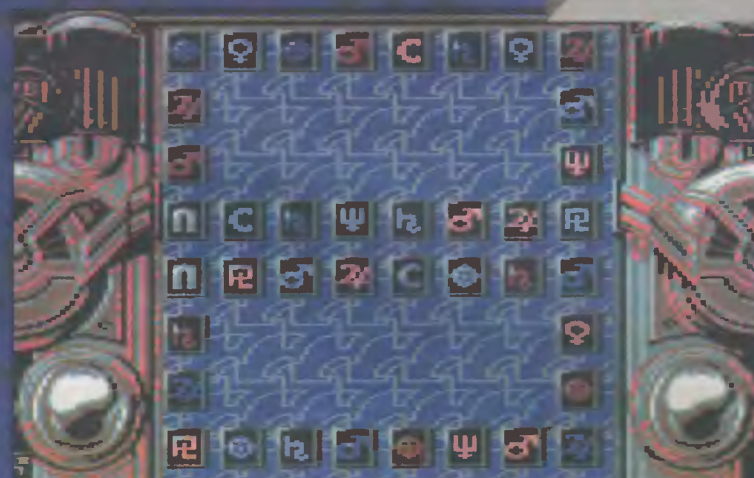
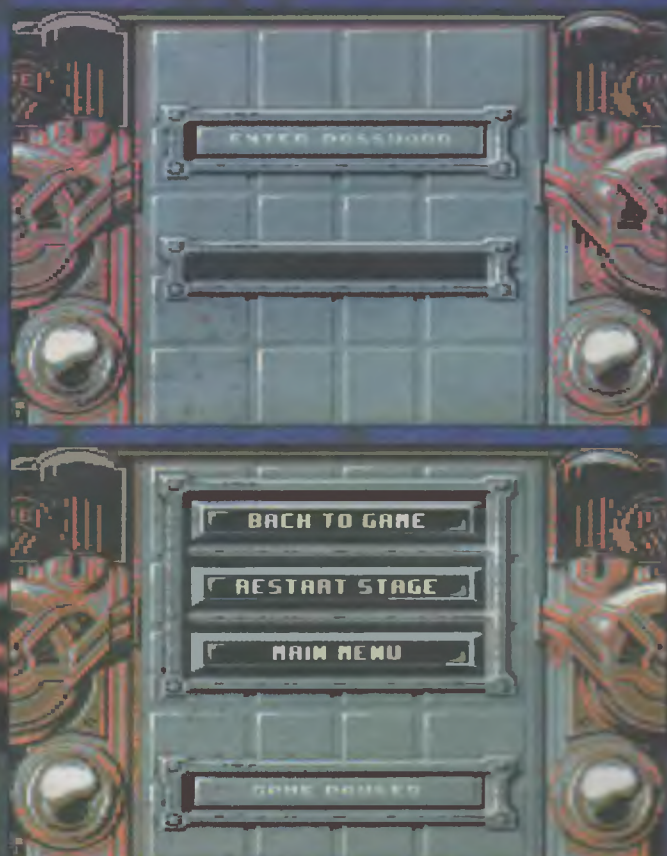
Gra nie jest świetna, ale też nie jest zła. Warto w nią pograć, szkoda tylko, że szczebel trudności został w niej tak wysoko podniesiony. Grafika, jest mocno "naćkana" (nie mylić z naćpaną) i tak na prawdę na ekranie niewiele widać. Bardzo przeszkadza brak jakichkolwiek dźwięków (oprócz dźwięków joysticka) oraz tego, że gracz nie ma wpływu na przebieg walki, a Japończycy są rozmieszczeni raczej losowo (w ciągu jednej misji można zabić kilka tysięcy ludzi). W Patrol można pograć, nic się nie straci, można także nie pograć, też się nic nie straci.

**Mr. Undefined**





8 8 10 8



**W**iększość osób kochających zestrzeliwanie flotylli statków kosmicznych i ekran ociekający krwią pokonanych wrogów, po pewnym czasie czuje potrzebę zagrania w coś ambitniejszego - na przykład w jakąś grę logiczną. Jedną z nich jest NEURONICS.

Zasady gry są bardzo proste: na ekranie widzimy pewną liczbę klocek opatrzonych różnymi symbolami (rysunkami, literami). Kłoczek można poruszyć zamieniając go miejscami z sąsiednimi. Zamieniać można tylko kločki sąsiadujące ze sobą w pionie lub poziomie, nigdy po przekątnej. Gdy zetkną się kločki (dwa lub więcej) o tych samych symbolach, znikają. Kiedy uda ci się unicestwić wszystkie kločki przechodzisz do następnej planszy i otrzymujesz do niej

kod (tylko na pierwszym levelu). Pierwsze levely zapewne przejdziesz bez trudu, jednak następne sprawią ci więcej trudności z powodu dużo większej liczby elementów do zniszczenia i ich nieparzystej liczby. Oprócz zwykłych klocek napotkasz również magnesy, które nie pozwalają na poruszenie klocek styjących z nimi i tzw. jokery które reagują razem z każdym klokiem z którym spróbujesz je poruszyć. Dodatkowym utrudnieniem jest zegar nieubłaganie odmierzający czas pozostały na wykonanie zadania. Za każdą sekundę czasu pozostałego pod koniec planszy, otrzymujesz 10 punktów.

Po wgraniu programu ukazuje się niezłe wykonane graficznie główne menu składające się z następujących pozycji:

- **START NEW GAME** - rozpoczęcie gry (od pierwszej lub wybranej zdobytych wcześniej kodem planszy).
- **VIEW HIGHSCORE** - wyświetlenie listy dwunastu najlepszych graczy.
- **SELECT STAGE** - wybór planszy startowej za pomocą kodu.
- **SOUND / FX** - przełączanie pomiędzy muzyką a efektami dźwiękowymi.
- **LEVEL (1-4)** - wybór poziomu trudności.

Różnice między poziomami trudności są następujące: na drugim jest mniej czasu na przejście każdej planszy, na trzecim plansze są, dużo trudniejsze, a na czwartym jest jeszcze mniej czasu. Liczba punktów za zniszczenie klocka zależy od levelu (200, 400, 600, 800). Aby zatrzymać na chwilę grę należy wcisnąć SPA-

CE, pojawi się wtedy napis **GAME PAUSED** i trzy opcje:

- **BACK TO GAME** - powrót do gry.
- **RESTART STAGE** - cztery razy w ciągu gry daje ci możliwość ponownienia próby przejścia etapu (przynajmniej wtedy kločki wykonałeś posunięcia uniemożliwiające pomyślne ukończenie etapu). Polecenie to ustawia kločki w pozycji początkowej. Liczba pozostałych jeszcze prób jest pod napisem TRY.
- **MAIN MENU** - wyjście z gry i powrót do głównego menu.

W sumie gra jest warta poświęcenia kilku godzin (lub dni) swojego życia, dzięki dobremu pomysłowi i ładnej grafice a także z powodu ładnej animacji przesuwania i znikania oraz pojawiania się klocek.

FERION



# ACID RUNNER

**J**ak sama nazwa wskazuje, Wielki Boss był wielkim bosem.

Z tą "zaszczytną" funkcją wiązało się wiele przyjemnych spraw, jedną z nich były zyski czerpane z wszystkich brudnych interesów w mieście, gdyż kwitnące handel narkotykami, alkoholem, hazard i prostytutką były pod kontrolą mafiozy. Wszystko było pięknie, aż do pewnego słonecznego dnia kiedy okazało się, że wszystkie oszczędności, oczywiście w złocie, zniknęły.

Wielki Boss od razu wysłał swoich ludzi by dowiedzieli się co stało się z jego ukochanym metalem. Po paru dniach było już wiadomo, że za zniknięcie kasy odpowiedzialny jest Jasiek Siekierka, szef konkurencyjnego gangu, który złoto ukrył w starych bunkrach. Jak zwykle do wykonania zadania wydelegowany został spec od brudnej roboty czyli Ty.

Aby nie zawieść swego szefa, a wierz mi że lepiej tego nie robić, będziesz musiał odzyskać całe zrabowane złoto. Nieźle się przy tym nabiegasz robiąc w bambuko starych zbirów Siekierki. Oprócz biegania możesz także zastawić pułapki robiąc dziury w podłodze. Po drodze natkniesz się także na błyskające co chwile promienie, które wcale nie będą ci ułatwiać zadania. Kiedy już zbierzesz wszystkie skrzynki złota w danej komnacie otworzy się przejście do następnej.

Gra jest wykonana starannie i pomimo niezbyt wyszukanej grafiki potrafi naprawdę wciągnąć, żeby przejść dalsze etapy trzeba czasem nieźle pogłówkować. Zabawie towarzyszy świetna muzyka, a kiedy znużą nam się już wszystkie zaprojektowane przez autorów plansze możemy zrobić własne dzięki wbudowanemu w grę edytorowi. Tym razem chłopcy z Inflexion naprawdę pokazali co potrafią. No, ale czas wziąć się do roboty bo Wielki Boss nie lubi czekać, więc bądź szybki, albo zginięsz...

**BADJOY**

**W** ostatnim czasie na rynek wyszły dwie gry o tym samym tytule. Pierwsza - zręcznościowa, wydana przez L. K. Avalon i druga - logiczna - wydana przez firmę ASF.

Opis, który czytasz Drogi Czytelniku, dotyczy tej drugiej.

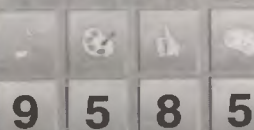
W wielkiej hali umieszczone są dwa charakterystyczne punkty - źródło wody (oznaczone literą "S") i jej spływ - (litera "E"). Należy je ze sobą połączyć, zanim przez rury popłynie woda bo wtedy...

No właśnie - wtedy albo woda popłynie od źródła do spływu, albo zaleje halę.

Twój majster jednak jest wyrozumiały dla początkującego hydraulika - jego dewizą życiową jest "do trzech razy sztuka". Oznacza to, że spaprać robotę możesz tylko (aż?) trzy razy. Za czwartym razem miarka się przebierze i z hu-

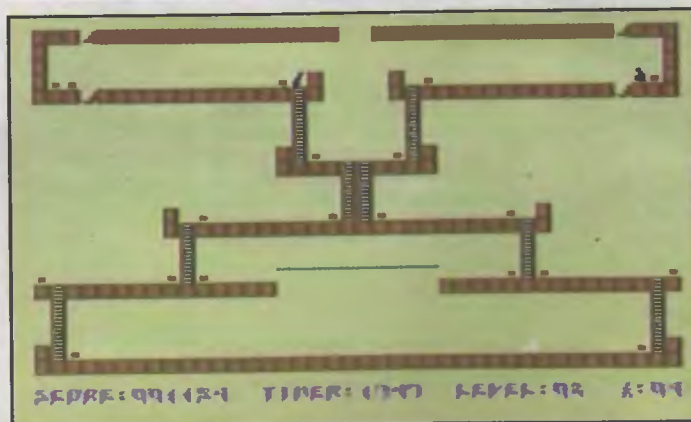
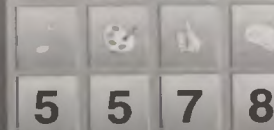
**ACID RUNNER**

L.K. AVALON '93



**HYDRAULIK**

ASF '93



kiem wylecisz na zieloną trawkę (albo trawnik - Kopalny).

Plansza gry podzielona jest na szereg jednakowych pól. Na każdym z nich możesz położyć tylko jeden element - ten który wyświetlany jest jako najniższy w kolumnie czterech fragmentów rur, widocznych w lewym, górnym rogu ekranu. Są trzy rodzaje elementów: prosty, kolanko, oraz skrzyżowany. Jeżeli postawisz jakiś fragment na planszy, możesz go już tylko obracać.

Zadanie wydaje się łatwe, lecz takowym nie jest. Czasu jest bardzo mało (czasami tak mało, że jeżeli źródło i spływ są daleko od siebie, po prostu go nie starcza) i chociaż podczas przepływu wody możesz jeszcze kończyć (zazwyczaj w popłochu) swój rurociąg, to i tak niełatwo to zrobić. Na kolejnych poziomach trudności dochodzą jeszcze pola, na których nie możesz kłaść rur (na pierwszym - jedno, na drugim dwa itp). O ile na pierwszym czy drugim poziomie to nie przeszkadza, to już na dziesiątym - owszem. Twoje wynagrodzenie zależy od długości rurociągu (im krótszy, tym lepiej) i od liczby zmarnowanych

elementów (im więcej, tym gorzej). Za zmarnowany element uważa się każdy, przez który woda nie popłynie i za każdy takowy szef potrąca Ci z wynagrodzenia. Jeżeli nie ukończysz rurociągu i woda wyleje się na podłogę, za zmarnowane uważane będą te, które zostały niewykorzystane (i oczywiście potrącone z wypłaty). Oznacza to, że po każdym nieudanym rurociągu, stan Twojego konta wynosi niewiele powyżej zera. Jest to bardzo poważna wada - jeszcze nigdy nie udało mi się skończyć gry z choćby jednym punktem (choć teoretycznie jest to możliwe). Innym utrudnieniem o którym już wspominałem, jest fakt, iż część rury, którą postawimy da się już tylko obracać. Oznacza to, że jeden fałszywy ruch, niweluje czasami wszystkie nasze wysiłki i możemy tylko czekać na gniew bogów, o przepraszam, majstra. Mimo swoich wad, "Hydraulik" posiada też wielką zaletę - jest wciągający i mimo swojej prostoty, potrafi zaabsorbować na długie godziny. Nie zawsze jest korzystne, zwłaszcza na dzień przed maturą.

**Kaczor**

# HYDRAULIK



# ANDROID

ANDROID  
L.K. AVALON '93

4 5 5 1

Paskudni Obcy opanowali bazę na planecie Hagan, należącej ongiś do Balexian. Uciekający właściele planety zgubili (ale jełopy) cztery moduły komputera, w którym znajduje się w plan bardzo ważnej ze strategicznego punktu widzenia bazy. Planeta ma kilka słabych punktów, które można wykorzystać po dokładnym zbadaniu planu całej bazy. Szpiegowskie sondy wysłane na orbitę Hagana, wykazały, że wrogów już nie ma, ale zostawili kupę robotów bojowych. Nikt nie chciał się podjąć misji. W tej sytuacji rząd postanowił wyasygnować bajonkie sumy na wyprodukowanie robota, którego można byłoby wysłać na okupowaną planetę.

Znalazł się w końcu konstruktor, który za pewną opłatą (bynajmniej nie skromną) podjął się zaprojektowania odpowiedniego robota, z jednym jednak zastrzeżeniem: musi on być sterowany ze statku znajdującego się w niewielkiej odległości od Hagana (ze względu na prędkość fal radiowych). Po testach sprawności, wysłano specjalnie przeszkolonego operatora, który będzie kierował poczynaniami tytułowego ANDROIDA.

W tym miejscu rozpoczyna się gra. Po bazie chodzimy facetem w kasku motocyklowym i giwera, z której pociski lecą z taką prędkością, że niemalże można je prześcignąć na piechotę. Joystick w górę to skok. Jego powolność sugeruje, że na planecie panuje bardzo słaba grawitacja. Joystick w dół - przykłonienie. Lewo i prawo - poruszanie się w odpowiednich kierunkach.

Większą połowę (jak mawiała moja matematyczka) ekranu zajmuje okno akcji, drugą (tę mniejszą) wskaźniki ilości energii i pocisków. Ponadto na dole ekranu określony jest tryb (kolorowy, lub czarno - biały), który możemy zmieniać, przytrzymując klawisz HELP (Uwaga - komputer nie od razu reaguje na wcisnięcie).

Po całej bazie latają podwójne śmigłowce strzelające przed siebie, latające talerze, a po podłodze jeżdżą jakieś czolgi i pojazdy z obracającą się anteną. Należy do nich strzelać, bo jak nie Ty je, to one Ciebie (coż - taka jest wojna). Cała grafika jest nieco toporna, sama animacja mocno przeciętna, a gra, ogólnie

jak na strzelankę, jest chyba zbyt wolna.

Jak już wspomniałem, pociski są bardzo powolne, co mocno denerwuje, bo co to za strzelanka, w której oczekiwanie na efekt strzału niesamowicie się dłuży. Innym mankamentem "Androida" jest brak punktacji, która mogłaby uatrakcyjnić poszukiwania. Masz tylko jedno życie, ale zetknięcie z przeciwnikiem zabiera Ci niewiele energii, co w praktyce oznacza możliwość zakończenia gry po kilku lub kilkunastu minutach (zależnie od Twojej zręczności w posługiwaniu się joystickiem). Efekty dźwiękowe są nieco ubogie, a muzyka sprawia wrażenie "roztrzęsionej" (autor przesadził z efektem vibratta i glissand). W sumie nie jest to gra nadająca się do listy "hitów", ale i w "shitach" też bym jej nie umieścił. Według mnie plasuje się ona w dolnej strefie stanów średnich. Zastanawiającym jest fakt, że ci sami autorzy napisali też "Imagine", grę którą w rubryce "Co nowego" oceniłem na pięć gwiazdek. Dowodzi to nierówności twórców, lub tego że "Android" był pisany w pośpiechu.

**Kaczor**



**P**oszukiwanie skarbow na miarę Indiany Jonesa, to jest to co tyfusy lubią najbardziej. Tak właśnie pomyślał profesor Dexter przekopując się przez sterty zgnitych i zmurszałych papirusów, manuskryptów i innych tego typu zapisków jakie dotrwały do naszych, a raczej profesora przasów. Wśród nich natrafił na informacje o amforach Tethxiladesa. Od razu szlinitki profesora rozpoczęły wzmożoną produkcję na myśl o takim kasku. Wybrał się więc Dexter do Ameryki Południowej, zahaczając po drodze o lazienkę i wycierając dokładnie usta.

Świe poszukiwania rozpoczął w ruinach miasta Inków Xenothitalan. Nałożył swój obdarty kapełusz na głowę, do kieszeni zapakował pięć noży, a do drugiej tylko samo kamieni.

Zadanie profesorka jest proste. Musi pozbiierać wszystkie amfony. Niestety, aby utrudnić mu życie, po labiryncie krążą różnego rodzaju stworzy potczawszy od byczych butelek, przez zahipnotyzowanych poddanych Montezumy,

a kończąc na samobieżnej barierze elektrycznej. Wszystkie te przeciwności losu daje się rozwalić. Idąc za zasadą "nic na siłę, wóz większy młotek" profesor rozwalac je może kamieniami, lub inną aktualnie używaną bronią.

Istnieją pewne śpodki, które mogą ułatwić podróż profesora po mrocznych i niebezpiecznych zakątkach Xenothitalanu. W komnatach znajdują się oprawione w piękne ramy "wiekie" arsenały broni, a konkretnie, kamieni i noży. Niestety niektóre są fałszywe, tak że żadne skakanie na nią, ani na komputer nie pomoże. Ponadto czasami można znaleźć pożywne trunki w złotych dzbanach (pucharach). Wypicie ich zawartosci spowoduje powrót sił witalnych bohatera. Czasami napotyka się klucze. Służą one do otwierania napotykanych po drodze drzwi, których często jest więcej niż kluczy, toteż profesorek musi otwierać tylko te, które zagwarantują mu odnalezienie kolejnej kamfory. Gdy tylko ją odnajdzie i

wzemie, przechodzi do dalszej części ruin (czytaj: lewej).

Profesor ma do dyspozycji wskaźnik energii, ustawiony z lewej strony ekranu w postaci termometru. Jeżeli słupek cieczy spadnie do zera, lub profesor spadnie ze zbyt dużej wysokości, to gra zostaje przerwana. W dolnej części pola gry przedstawione są ilości posiadanej broni wyrażone cyframi, oraz nazwa potłomu na którym toczy się rozgrywka.

Jest to gra z gatunku labiryntowo-platformowych-przygodowko-strzelanin, czyli pomieszanie dokładnie wszystkiego. Jako kolejna tego typu na rynku nie wyróżnia się mocno spośród innych, lecz daje się zauważyć w niej pewne cechy, których brakuje reszcie. Jest estetyczna i można bez większego wysiłku pomachać foyem i po prostu pograć, nie wyciskając z siebie dziesiątych potów by przejść jakąś tam komnatę. Muzyka też nie jest najgorsza i można spokojnie jej posłuchać bez polykania zatyček.

**Wiewior**



SYN BOGA WIATRU

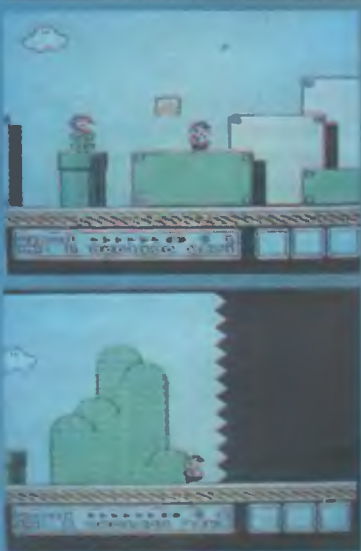
L.K. AVALON '93

7 7 5 4

# SYN BOGA WIATRU



# NINTENDO



## Mario Bros 3

Jest to już trzecia wersja przygód Braci Mario. Zyskali oni sławę dzięki firmie Nintendo, która wykrowała ich na światowych bohaterów. Mario jest w USA tak znany jak Superman, czy Batman. Ostatnio słyszałem, że nawet powstał o nim film kinowy z udziałem wielu gwiazd (a planety to co?). Tak więc w trzeciej części Mario wariuje, czyli skacze i robi się duży omijając jakieś zakątki (nie poprawiać, to wygląda jak zabawki a co!) i głupie żółwie. Z kwadratów ze znakiem zapytania można wytrząsnąć forsy lub inne ciekawe przedmioty. Grafika jest w porządku, a muzyka ma extra perkusję. Całość jest oczywiście zręcznościową jakich mało (albo dużo). O i jeszcze jedno, jak dobrze pokombinować, to Mario zamieni się w takie z długim przegowanym ogonem. Tym ogonem może wymachiwać i zataczać tych, co go nie lubią. W zabawę też może się zmienić... "Mario Bros" oczywiście polecam jako klasykę Nintendo.



## Top Gun 2



Juz po samej nazwie wiadomo o co będzie chodziło. Należy latać jak najlepiej, strzelać do wrogich samolotów i samemu unikać trafienia. Po ładnie animowanych scenkach wstępu raz jeszcze toporna animacja lotu. Złudzenie ruchu uzyskano w stary sposób: umieszczając na ziemi szybko przesuwane się psy. Wygląda to sztucznie, jednak dynamiczność akcji stanowi pewną rekompensatę. Pierwszym, co spodobało mi się w tej grze, to muzyka. Autorzy gry próbowali połączyć efekty muzyczne z digitalizacją i chyba im to wyszło. Co jeszcze jest w tej grze? Otóż: latanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie. Obiekty znajdujące się na ziemi, widziane z samolotu prawie nie istnieją. Nie ma na to większego znaczenia, bo gracz i tak jest zajęty strzelaniem. Acha, przed lotem można wybrać sobie rodzaj broni, w jaką będzie wyposażony nasz samolot. Pomimo swej wręcz trywialnej prostoty gra bardzo wolała.



## North & South

No proszę! Czołówka prawie jak na Amidze, muzyka wysła się aby naśladować emigowska wersję. Ta gra też jest znana z "dużych" komputerów. Wersja na 8-bit Nintendo położyła duży nacisk na wstępu i czołówkę, jednak sama gra też nie została bardzo zubożona. Jest kwiecień 1861 roku. Południowcy rozpoczęli działania wojenne zajęciem fortu Sumner. Armie dopiero się formują, tak więc szanse na zwycięstwo są równe dla obu stron. Wszystko jest możliwe. Gra "Południe & Północ" przedstawia wojnę amerykańską w sposób zartobliwy, nie siląc się na zbytnią strategiczność. W zabawie od gracza wymaga się tak sprytu i zręczności, co trzaskowego myślenia. To wszystko będzie potrzebne przy atakach na fort, starciach z przeciwnikiem i planowaniu walk. Grafika jest znośna (nie napiszę, że ładna, bo widziałem to na Amigę i PC-ta), a muzyka stanowi jej dobre uzupełnienie. Zsądniczym mankamentem opisywanej tu gry jest to, że nie ma do niej dołączonej instrukcji. Rozpracowania sterowania akcją zajęło mi parę dobrych minut. Gdyby nie ten ostatni feler, to gra byłaby naprawdę extra.



## Duck Tales

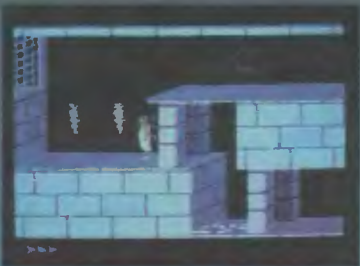
Kiedy emitowano pierwsze dobranocki z serii "Kacze opowieści" to był wujek Skurcz (sam słyszałem!) Potem zawarto chyba z Disneyem jakąś umowę bo "Kacze..." były dubbingowane i był wujek Sknerus. Teraz każdy gracz NES może sam wcielić się w wujka Sknerusa, czy Skurcza, czy Sk... i dokazywać w wielu niebezpiecznych miejscach. Zręcznościówka ze Sknerusem dostarcza wielu przygód: trzeba omijać złe małpy, kaczkożerna rośliny, cwane węże i pająki. Wujek kaczo podróżuje od Amazonii przez Afrykę, Transylanię do Księżyca. Swym przeciwnikom Sknerus potrafi przywalić łaską, jednak tylko na wysokości kostek. Gra oparta o rysunkowy serial powinna mieć bajeczną grafikę. Tak jednak nie jest. Cała zabawa wydaje mi się nieco wymuszona i monotonna. Może gdyby na ekranie więcej się działo i gdyby animacja była ciut lepsza...



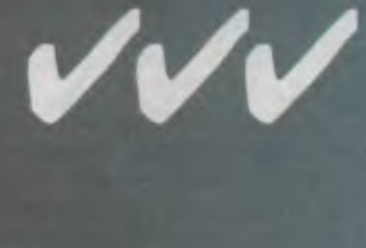


**W**ielki przebój na duże komputery oczekiwał swojej realizacji dla Nintendo. Podchodziliśmy do tego z pewnym sceptycyzmem, jednak gdy zobaczyłem jak to zostało zrealizowane, to kamień spadł mi z serca. Nie zniszczono tej "historycznej" gry: "Prince of Persia" w wersji dla NES jest minimalnie gorzej od wersji np. dla PC-ta. Grafika jest podobna, a animacja niemal identyczna. Dodatkowo jest utrzymująca klimat muzyka. Dla niewtajemniczonych podam, że zadaniem bohatera, którym kierujemy, jest wydostanie się z lochów i uratowanie księżniczki ze szponów złego Wezyra. Wiele niebezpieczeństw czyha na śmiałków próbujących penetrować perskie lochy. Zaczarowani rycerze, zapadające się podłogi, system opuszczanych krat, przepastne doły, to tylko wybrane przykłady. Grający musi się wykazać nie tylko sprytem i zręcznością, ale też musi ostro główkować. Ta gra jest już legendarna, więc dobrze się stało, że jest dostępna na konsolę. Gorąco polecam.

## Prince of Percia



## The Jetsons



**P**an Jetson drzemał sobie spokojnie z nogami założonymi na pulpit sterowniczy. Ze snu wyrwał go chrypliwy głos jego kurduplastego szefa. W pewnej nielegalnej fabryce produkowane są pieniądze (produkowane, czy zarabiane?). Działalność tego zakładu, jak mówi szef, może zagrozić całej planecie. Kto ma się tym zająć? Pewnie, że Jetson. Niestety fabryka pełna jest Obcych, tak więc sprawa nie będzie prosta. Pan Jetson musi omijać różne toczące się i latające przedmioty. W grze prócz George Jetsona bierze udział robotnica Rosie i podobno cała reszta rodziny. Plezę "podobno", bo tak jest w orzółce, a ja daleko nie doszedłem. Dlaczego? Bo gra jest dosyć trudna, wymaga niezłej zaprawy w zręcznościówkach.

"The Jetsons" to kolejny produkt oparty o filmy rysunkowe. Jest lepszy niż "Kacze Oporwieści", ale grafice dużo brakuje do perfekcji kreskówki.

## Felix the Cat



**F**elix jest przyjemnym kotkiem znanym z kreskówek. Życie nie oszczędziło mu różnych przygód. Musi unikać wielu ślimaczących się potworków, zbierać punkty w kształcie kocich główek i skakać po platformach. No tak. Kolejna zręcznościówka, w której trzeba skakać, omijać, zbierać. To prawda, że kolejna, jednak z dobrą grafiką i muzyką. Kot Felix lata balonem i na parasolu. W arktycznym zimnie musi umiejętnie wleciować kierując pontonem. Z oparów pomoże mu się wydostać przyjazny delfin. Acha, jest jeszcze jakaś historyjka: stary doktor mówi do kotka przez telefon: "przynieś mi torbę, bo jak nie, to ją i tak sam wezmę" Felix the Kot łapie torbę i ucieka. Tyle animowanej scenki. Dalej jest fajna, wciągająca zręcznościówka. Wszystko ma przyjemną grafikę, muzyka też jest niezła. Aż się dosyć warta. Takie kocię Mario Bros.



Dystrybutorem opisanych gier jest:  
BobMark International Sp. z o. o.  
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18  
tel./fax 380502, tel. 380569

Wiem, że wielu z polskich graczy w gry typu Nintendo nigdy by się publicznie (czytaj: wśród kolegów) nie przyznało jak bardzo lubą grać. Niektórzy się wstydzą, inni boją ośmieszenia, a jeszcze innym po prostu głupio się przyznać, że grają w To mając już skończone 18 lat. Tak jest u nas. A jak np. w takiej Anglii, Wielkiej Brytanii, czy Zjednoczonym Królestwie? Tam każdy gracz jest dumny z tego że gra w Nintendo. Wytworzył się nawet elitarny klub maniaków konsol telewizyjnych, tak jak kiedyś było z komputerami. Tu można pomysleć co ten (ta?) BROMBA porównuje komputer do byle konsoli. W grach choćby do takiego ZX Spectrum można było poszukać POKE'ów na nieśmiertelność, coś po przerabianiu...; a konsola? Otóż w bardziej cywilizowanych krajach można dokupić specjalne maszyny do grzebania w nintendowskich grach. Sama nazwa jednej z nich już jest znajoma: "Action Replay". Takie urządzenie można dokupić do zwykłego (8-bit) NES, SuperNES i nawet do GameBoya. Gmeranie w grach nie każdego fascynuje, więc specjalne nintendowskie POKEI może wstukać z czasopisma dla graczy. My też możemy podawać takie POKEI, jednak nie sądzę aby ktoś w Polsce miał Action Replaya do Nintendo (jeśli ma, to niech napisze).

Dzisiaj opisałem siedem (słownie: 7) kertridży dla standardu NES. Jak na konsolę przystało, większość z nich to zręcznościówki. Szczególnie podobne są do siebie są: Mario Bros 3, Felix the Cat i Duck Tales. Tytuły ich wymieniłem w kolejności ich atrakcyjności. Ludzi, którzy gardzą konsolami jako urządzeniami dla małych, może przekona trochę konsolowe wydanie Prince Of Persia oraz North & South...

O kakalo znikniesz,

BROMBA



# LISTA PRZEBOJÓW

## HITY

### LISTA I LISTY



| ATARI XL/XE            | ATARI ST            | AMIGA                    | PC-et                   | COMMODORE            | NINTENDO               |
|------------------------|---------------------|--------------------------|-------------------------|----------------------|------------------------|
| 1. Kłątwa              | 1. Streetfighter II | 1. Street Fighter II     | 1. X-Wing               | 1. Creatures II      | 1. Double Dragon       |
| 2. AD 2044             | 2. Another World    | 2. Flashback             | 2. Test Drive III       | 2. Street Fighter II | 2. Street Fighter II   |
| 3. Miecze Valdgiira II | 3. Sensible Soccer  | 3. Civilization          | 3. Another World        | 3. North & South     | 3. Adventure Island II |
| 4. Magia Krysztaiu     | 4. Gobliiins        | 4. Sensible Soccer 92/93 | 4. Alone in the Dark    | 4. Pirates           | 4. Dragon's Lair       |
| 5. Hans Kioss          | 5. F-29 Retaliator  | 5. Desert Strike         | 5. Flashback            | 5. Microprose Soccer | 5. The Untouchables    |
| 6. Przemysłnik         | 6. Lotus III        | 6. Lotus III             | 6. Comanche             | 6. Giana Sisters     | 6. Gun Smoke           |
| 7. Raszyn 1809         | 7. JWW Snooker      | 7. Another World         | 7. Wolfenstein 3D       | 7. Rick Dangerous    | 7. The Flintstones     |
| 8. Miecze Valdgiira    | 8. Civilization     | 8. B-17 Flying Fortress  | 8. Indy IV              | 8. Rick Dangerous II | 8. Built to Win        |
| 9. Problem Jasia       | 9. Epic             | 9. Body Blows            | 9. Lemmings II Tribes   | 9. Street Fighter    | 9. Super Mario Bros    |
| 10. Władcy Ciemności   | 10. Monkey Island   | 10. Lemmings II Tribes   | 10. Prince of Persia II | 10. Crazy Cars       | 10. Duck Tales         |

## HITY



| ATARI XL/XE    | ATARI ST           | AMIGA               | PC-et         | COMMODORE         | NINTENDO               |
|----------------|--------------------|---------------------|---------------|-------------------|------------------------|
| 1. Upiór       | 1. Terminator II   | 1. Kick Off II      | 1. Alley Cat  | 1. Operation Wolf | 1. Contra              |
| 2. Tarzan      | 2. Vroom           | 2. Terminator II    | 2. Barbarian  | 2. Hook           | 2. Green Beret         |
| 3. Major Bronx | 3. Harley Davidson | 3. Golden Axe       | 3. Test Drive | 3. Street Fighter | 3. American Gladiators |
| 4. Green Beret | 4. Rambo III       | 4. Prince of Persia | 4. Cisco Heat | 4. F-19           | 4. Ninja Turtles       |
| 5. Change      | 5. Turtles II      | 5. Turtles II       | 5. Zool       | 5. Robocop III    | 5. Predator            |

### ŚWIAT



## HITY

| ATARI ST                  | COMMODORE               | AMIGA                    | PC-et                       |
|---------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1. Street Fighter II      | 1. Street Fighter II    | 1. Desert Strike         | 1. Strike Commander         |
| 2. Premier Manager        | 2. First Samurai        | 2. Body Blows            | 2. Betrayal at Krondor      |
| 3. Civilization           | 3. Rainbow Islands      | 3. The Chaos Engine      | 3. Syndicate                |
| 4. Sensible Soccer 92/93  | 4. Street Fighter       | 4. Premier Manager       | 4. Beauty and the Beast     |
| 5. First Division Manager | 5. Space Gun            | 5. Reach for the Skies   | 5. Eye of the Beholder III  |
| 6. James Pond             | 6. Elvira II            | 6. Sensible Soccer 92/93 | 6. Maniac Mansion II        |
| 7. Pirates                | 7. Super Space Invaders | 7. B-17 Flying Fortress  | 7. Battle Isle '93          |
| 8. Trivial Pursuit        | 8. Creatures II         | 8. Lemmings II Tribes    | 8. Blue Force               |
| 9. Spellbound Dizzy       | 9. Hook                 | 9. Super Frog            | 9. Freddy Pharkas           |
| 10. RBI 2 Baseball        | 10. Hobby the Ardvark   | 10. Street Fighter II    | 10. Comanche Mission Disk I |

## HITY

| ATARI XL/XE            | COMMODORE            | AMIGA                     | PC-et                     |
|------------------------|----------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1. Miecze Valdgiira II | 1. Nobby the Ardvark | 1. Syndicate              | 1. Strike Commander       |
| 2. Barahir             | 2. Crazy Cars III    | 2. Body Blows             | 2. Syndicate              |
| 3. Imagine             | 3. Mega Starforce    | 3. Desert Strike          | 3. Betrayal at Krondor    |
| 4. Raszyn 1809         | 4. Creatures II      | 4. Goal!                  | 4. Rules of Engagement II |
| 5. Fatum               | 5. Sleepwalker       | 5. Street Fighter II      | 5. High Command           |
| 6. Władcy Ciemności    | 6. Rick Dangerous II | 6. Dune II                | 6. Maniac Mansion II      |
| 7. Syn Boga Wiatru     | 7. Rubikon           | 7. Ancient Art...         | 7. Space Crusade          |
| 8. Dwie Wieże          | 8. Stratego          | 8. Gunship 2000           | 8. Beauty and the Beast   |
| 9. Kłątwa              | 9. Dizzy Collection  | 9. Nick Faldo's Golf      | 9. X-Wing                 |
| 10. Kernaw             | 10. Flst Fighter     | 10. Sensible Soccer 92/93 | 10. Eye of the            |

### LISTA I EXPERCI



| ATARI XL/XE               | COMMODORE           | AMIGA                | PC-et                   |
|---------------------------|---------------------|----------------------|-------------------------|
| 1. Kampania Wrześniowa    | 1. Tamer            | 1. Fortuna (Realm)   | 1. Karuzelada           |
| 2. Tank vs Tank           | 2. McDonald's Lands | 2. Zgadula           | 2. Crystal Keys         |
| 3. Hydraulik (L.K.Avalon) | 3. Moonwalker       | 3. Morph             | 3. Sense of Fire        |
| 4. Zbir                   | 4. Lethal Weapon    | 4. First Fight       | 4. Dynamo               |
| 5. Jumping Jack           | 5. Hook             | 5. Global Gladiators | 5. Super Space Invaders |

## HITY

Piękne Lato, nie ma co...  
Ach ten lipiec, szkoda że już koniec. Ale przecież po nim jest sierpień a to już tak blisko do szkoły do pięknych koleżanek, miłych nauczycieli i tego całego...

Zacznijmy jednak optymistycznie od rozwiązania konkursu z numeru TS3/16, gdzie udało mi się przekonać kilka osób do napisania własnego dokończenia przygody literackiej w jakiej uczestniczyła Małolata z koleżanką, Kopalną, oraz wasz ukochany Emilus (a propos ja jestem Emilus a nie Emilius, Debilius, czy kochany kociaczek). No to teraz kawę na ławę, czyli kilka co lepszych listów od was miłe czytelniczki i czytelnicy.

"Na poezji się nie skończyło/ i po dziewięciu miesiącach co przybyło/ i to do Emilusa i Kopalnego podobne było./ Bo takie są skutki listy układania/ gdy się nie założy ochronnego ubrania." -spłodził GRZEGORZ (Poeta z dziebie będzie, ale to było trochę inaczej).

"Dziewczyny znudzone poszły spać, a wy we dwóch usiedliście do komputera i graliście do wczesnych godzin rannych. Małolata była i nagrodą w nocnych bojach." -urodziła MARKO (Brzmi nieźle, a tak prawdę mówiąc to jesteście blisko).

"Hurra nareszcie miesięcznik. Tak trzymać. Co do Małolaty z koleżanką, to tylko SEX PARTY. (FREE BEER - then I be hear)." - przetłumaczył JASIU (Anglista to ty nie jesteście ale jak będzie impreza to przyjeżdżaj). "Niewiedziałem, że Kopalny może z dwoma na raz! Emilus ty wintuchu znów podglądała!" -wymyślił P.C.ollins (Oj bujną masz wyobraźnię, a tak swoją drogą Phil, to jaki będzie twój następny album?).

"Wszyscy się pieprzyli jak dzikie osły!!! HA! HA!" - spieprzył BODEK (No widziała pani jaki czajnik!).

"Wiecie co robili??? Grali w szachy!!! TO co dla mnie!!!" -matował MANIAK SZACHÓW (Piękne posunięcie, ale ostatnio jak graliście my z Kopalnym w szachy to po jakim czasie skończyły się nam figury i zaczęłyśmy rzucać butelkami).

"Małolata poszła w damoj (lub dom, chatę, mieszkanie). Koleżanka dała w mordę Kop... (itd) i też poszła w... (pat w.)" - przywalił SESKA (Spoko, aż tak nie było. Ja nie mieszkam na Pradze).

Dzisiaj wy mieliście głos, ale za miesiąc przygotuję dla was coś ekstra no to do przeczytania.

**EMILUS**



Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**

Nadawca:  
Imię: .....  
Nazwisko: .....  
ulica, nr .....  
kod, miejsc.: .....

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**

Nadawca:  
Imię: .....  
Nazwisko: .....  
ulica, nr .....  
kod, miejsc.: .....

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**

Nadawca:  
Imię: .....  
Nazwisko: .....  
ulica, nr .....  
kod, miejsc.: .....



Odcinek do wysłania

Zł .....

Słownie zł .....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Spółdzielnia BAJTEK  
Warszawa, ul. Raperswilska 12**

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

Datownik



*odpis*

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł .....

Słownie zł .....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Spółdzielnia BAJTEK  
Warszawa, ul. Raperswilska 12**

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

Datownik



Oplata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł .....

Słownie zł .....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Spółdzielnia BAJTEK  
Warszawa, ul. Raperswilska 12**

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

Datownik



Oplata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł .....

Słownie zł .....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Spółdzielnia BAJTEK  
Warszawa, ul. Raperswilska 12**

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


Datownik



Oplata

podpis przyjmującego



| Liczba kolejnych zeszytów<br>Tytuł  | 3     | 6     | 12     | liczba egz. |
|---|-------|-------|--------|-------------|
| <b>Bajtek</b>   | X     | 75000 | 150000 |             |
|  | 30000 | 60000 | X      |             |
| <b>TOP SECRET</b>   | 37500 | 75000 | X      |             |

## Co by zaprenumerować...

### Bajtek

Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16-bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

### TOP SECRET

Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

## Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestaranego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".

## Pole do popisu

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się zycznie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysłać. Pełna swoboda.

## WRÓCIMY! PISMO ZWIĄZKU WYGNANYCH Z TOP SECRETU, NR 1/93

Światko dla grafika.

Z przyczyn tzw. obiektywnych i niezależnych od niektórych członków redakcji w tym numezre brak konkursu. Mimo to dając odpór zgrai nieodpowiedzialnych zdrajców idei trawniczka dla wybranych, rozlosujemy po powrocie do władzy - oby nastąpił jak najszybciej - kilkanaście prenumerat wśród naszych wiernych zwolenników, którzy nadesłałi wypełnione kupony! Precz z triumwiratem! Niech żyje Naczelny i jego świta!

W związku z zaistniałą sytuacją i koniecznością ukrywania się zespołu przed siepaczkami triumwiratu poszukiwany jest chętny do koszenia trawniczka, najchętniej mieszkaniec Warszawy: Bródno lub Targówek. W imię naszej świętej sprawy zgłoszenia nadsyłajcie na adres redakcji, postaramy się je przechwycić z brudnych rąk triumwiratu. Nie bądźcie Emilius pluć nam w twarz! Haszak do gazul

Dziękujemy: MP W-wa: 10 zł, WN W-wa: 5 zł, SS: - 1E9 zł, Pan z kiosku - 3000 zł reszty, M.J W-wa: skład, i wielu innych.

W nocy z piątku na niedzielę na ścianie rezydencji Naczelnego pojawił się przygotowany przez naszego zwolennika rysunek:

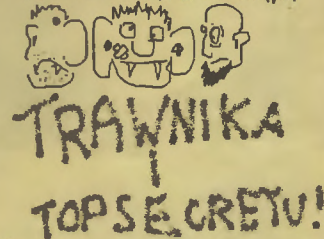
Podjęta niespełna miesiąc temu próba zamachu stam, jaka odbyła się w naszej redakcji, wstrząsnęła opinią publiczną. Warcholskie elementy, które wyszły spod biurek i rozpanoszyły się po trawniku, wyobrażają sobie, że mogą, zastąpić starannie dobrane grono fachowców, dotychczas regulujących Top Secret. Nie dopuścimy do upadku pisma, wynajęliśmy już kilku ukrańców z pałkami i nożami, szyciemy się do wkróczenia na teren redakcji. O dalszych postępkach zawiadomimy w następnym numerach baletymu.

Uwaga, zaginęła mała używana Małolata, w domu czeka zapłakany Kopalny. Nagroda!

W związku z pogłoskami o śmierci Naczelnego, jakoby świętego, informujemy, że Naczelny żyje, a nawet podobno widziano go w Lidzbarku Welskim i okolicach.

Za Zeps: N.I., B.M., P.D.

PRECZ Z ZAPŁUTYMI KARKAMI I TRIUMWIRATU!



## LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu .....

### HITY



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### SHITY



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## HIGH SCORE

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## OLIMPIADY I WYŚCIGI

Tu wklej swoje zdjęcie:

XYWA:



## Bajtek

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych.

**Bajtek** jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych jak: **ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad** oraz 16-bitowych: **Atari ST, Amiga i IBM PC**. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszynom, czytelnic ymogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania dostępnego na rynku. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Gielda”.

**Bajtek** to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?” prezentowane są opisy gier, zasługujące naszym zdaniem na uwagę.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 12,5 tys. zł.

## TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130 tys. egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nim wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tipsy), a nawet kompletne sposoby ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

**Lista Przebojów** – jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

**Jest taktycznie** – przegląd gier strategicznych.

**Listy** – ciekawostki z korespondencji redakcyjnej.

**Tips'n Tricks** – czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

Pismo w prenumeracie kosztuje 12,5 tys. zł (cena kioskowa 15 tys.).

## Commodore & Amiga

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70 tys. egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom **C 64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym” nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

**Commodore & Amiga** prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem materiałów z Top Secret.

Cena pisma w prenumeracie wynosi 10 tys. zł (w kioskach 12 tys.).

**Zapraszamy!**

### HEROSI

Zauważyłem, że do redakcji dochodzi coraz więcej osób (Sir Haszak itd.), czy to możliwe dla zwykłego śmiertelnika?

MR. FANThomas I

Nieemożliwe. W zasadzie przyjmujemy tylko nieśmiertelników. Jeśli już mają być śmiertelnicy, to niezwykli (herosi, albo coś takiego).

Gawron

### REKLAMY

Gdy widzę reklamy, a w szczególności kończą się hasłkiem "Zapamiętaj! HOME SHOPPING..." to mam wielką ochotę kłamać... (i na miłość nie biegać)

R. Kamecki

Jeśli nie byłoby HOME SHOPPING to TS nie kosztowałby 15 tys. a 30 tys. złotych (papierowych) polskich. My, w dobrze pojętym interesie czytelnika, jesteśmy gotowi przyjąć reklamę nawet BETONOWYCH SLIPÓW z HARTOWANĄ GUMKĄ, byle cena nie wzrosła. A poza tym KTO ŚMIE TWIERDZIC, że HOME SHOPPING NIE JEST WSPANIAŁĄ FORMĄ SPRZEDAŻY?!

Sir Haszak

### WALORY PAPIERU

Opis do ANOTHER WORLD (TS 11) jest gorszy od papieru toaletowego!

Pecetowiec

Muszę stanowczo oświadczyć, że dzięki procesowi uszlachetnienia papieru, na którym drukowany jest TS, ma on lepsze właściwości zbierające od toaletowego. A poza tym grę opisywano w wersji Amigowej i stąd ten pozalowania godny incydent.

Emilus

### Dekalog "Top Secretu"

1. Czytaj Top Secret
2. Czyj Naczelnego i żalogę jego.
3. Pieniądzy nie żalować; Top Secret kupować.
4. Wertować, oglądać, oglądać, wertować; szmalcu nie żalować.
5. Przechowywać w suchym miejscu.
6. Nie mówić na daremno słów TOP SECRET
7. Trawniki równo kosić (zgodnie z regulaminem paragrafu 44 punktu 5 kodeksu karnego Top Secretowego).

8. Opisów dennych nie przysyłać

9. Nie pożądaj... Naczelnego (wybacz Borek)

10. Bądźcie dla siebie dobrzy.

DR. Jakesz

### PIRACTWO

Dlaczego po przejściu etapu w LAST NINJA I lub II gra się zawiesza?

P. M.

A dlaczego (he! he!) nie mamy licencjonowanej wersji programu tylko kieszko (uaaa! uaaa!) zrobionego cracka?

Gawron

### SERDECZNOŚCI

Trzymajcie się ST-owcy! Wywieziemy Amigowców na taczkach, nie będą nam tu zawadzać!

Marcin Ł.

Czuję biznes! Otwieram wypożyczalnię taczek (lepsze to od koszenia)! Ceny konkurencyjne (do uzgodnienia).

Gawron

### KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ

Bardzo proszę, a nawet błagam o przysłanie mi gier: Microprize Soccer lub Street (a może Street?) Fighter. W zamian oferuję dowolnie wybraną kasę z grami... a mam ich 22.

Fiotr Kamiński

Z pewnością wysłałbym nawet listem poleconym (sam bym poleciał), ale nie wiem gdzie nalepić znaczek. Na razie doszedłem do tego, że trzeba poślinić. Proszę o instrukcję obsługi znaczka.

Kopalny

Kopalny znów podpadł. Z zasady (z kwasu również) nie wysyłamy gier, bo wiem jeszcze nie jesteśmy firmą wysyłkową. Jak się coś zmieni, damy znać (ale nie planujemy).

Sir Haszak

### TOP SECRET

Jyk myżna włymać się do syntymów kympytymych Pentagona?

Gollum

Jak tylko odpalimy pirwszygo Per-shinga - zawiadomimy.

Emilus



|               |                 |                        |                     |                     |                     |                   |
|---------------|-----------------|------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| BOMBUZAL      | 4 - 286         | 6-7 - UACKBLGA         | 20 - STORY          | Z1A4413RGZ          | CHAMBER             | 23 - 6067         |
| Amiga         | 5 - 192         | 6-8 - UKGZNSUL         | 21 - VIRUS          | 20 - HOT DOG-       | 27 - FALCONS        | (Johnny 5)        |
| 008 - ROSS    | 6 - 922         | 7-1 - UKGZNSUL         | 22 - WATER          | Z1DD31A9TE          | FLIGHT              | OOOPS-UP          |
| 016 - RATT    | 7 - 634         | 7-2 - MXREVJPK         | 23 - SKILL          | 21 - COUNTDOWN-     | 28 - BLUE ANGEL     | Amiga             |
| 024 - LISA    | 8 - 932         | 7-3 - MUREVJPK         | 24 - SCOUT          | Z1CEC19HHM          | 29 - FAR THUNDER    | 020 - DK49        |
| 032 - DAVE    | (Sir Kubba)     | 7-4 - UARKONGN         | (Piotr Dregiel)     | 22 - PSALMS-        | 30 - A SIMPLE ONE   | 040 - 467H        |
| 040 - IRON    | DYNA BLASTER    | 7-5 - UKGZJJUG         | IMMORTAL, THE       | Z1DD31A9TE          | 31 - BLUE VELVET    | 060 - MC90        |
| 048 - LEAD    | Amiga           | 7-6 - MXREVVPH         | IBM PC              | 23 - TANK-          | 32 - PARADISE 1     | 080 - EB01        |
| 056 - WEED    | 1-2 - UAOWIQEE  | 7-7 - UACKLNGU         | 2 - 757FC10006F70   | Z1E9B1B85           | 33 - CLASSIC ART    | 100 - 4799        |
| 064 - RING    | 1-3 - UAOWOJEU  | 7-8 - MUWEVJHE         | 3 - IA3D620000E10   | 24 - NIGHT-         | 34 - VENI VIDI VICI | (Tomex)           |
| 072 - GIRL    | 1-4 - UAYKOSEN  | 8-1 - UKVOSOVG         | 4 - D9B353101OEBO   | Z215F1E8KQ          | 35 - WE LIKE IT     | PRIDE             |
| 080 - GOLD    | 1-5 - MUKEOLTP  | 8-2 - UAZFTHEN         | 5 - B57F943000EBG   | (Piotr Szymanski    | 36 - FOREVER HERE   | Commodore         |
| 088 - OPAL    | 1-6 - MUFEOCLCP | 8-3 - MUHEPMVN         | 6 - 564FF53010A41   | "Popocop")          | 37 - WONDERLAND     | 02 - LORD SYNTH.  |
| 096 - SONG    | 1-7 - UKFZJTVG  | 8-4 - UKVOSVVK         | 7 - C250F63010AC1   | LETHAL WEAPON       | 38 - THE SNARE      | 03 - DOCTOR D.    |
| 104 - FIRE    | 1-8 - UA'YKOJEP | 8-5 - UKGOWPSG         | 8 - EO11F730178C1   | Amiga               | 39 - CURE IT        | BUGGERIC          |
| 112 - LAMP    | 2-1 - UAYKVPEU  | 8-6 - UKNOPWSK         | (Johnny 5)          | 1 - KUIRFR          | 40 - SUN IS SHINING | 04 - ICELAND      |
| 120 - TREE    | 2-2 - UAGKTVEN  | 8-7 - UACFVWRU         | INCREDIBLE          | 2 - BEIFCF          | (Johnny 5)          | SUMMER            |
| 128 - SINK    | 2-3 - UAYKTPEU  | 8-8 - UAHFTHPEP        | MACHINE, THE        | 3 - RSRKBA          | MEGA-LO-MANIA       | 05 - A DAY IN THE |
| 136 - BIKE    | 2-4 - UANKTEEE  | (Futrzak)              | IBM PC              | 4 - LYLSUA          | Amiga               | LIFE              |
| 144 - BIRD    | 2-5 - UKHZWHSV  | EPIC                   | 02 - SIERRA-        | (Marek Szubert)     | Oberon:             | 06 - TEARS OF A   |
| 152 - TAPE    | 2-6 - UKHZWHSV  | Amiga, IBM PC          | ZZ1EZ2PEG           | LOGICAL             | 2 - KGPCIDQGIHG     | CLOWN             |
| 160 - VASE    | 2-7 - MUCEEIVC  | 1 - AUGRIA             | 03 - DYNAMIX-       | Commodore           | 3 - JKYBAHHWSHQ     | 07 - MEMPHIS SKY  |
| 168 - PILL    | 2-8 - UANKTPEZ  | 2 - CEPHEUS            | ZZ25F3LDF           | 05 - ZDHGZ          | 4 - EWZCUTUCCOO     | 08 - WHEATLAND    |
| 176 - SPOT    | 3-1 - UAKKOVRA  | 3 - APUS               | 04 - MACHINE-       | 10 - UGFAU          | 5 - KDXAERFUFLA     | 09 - IN A BIG     |
| 184 - PALM    | 3-2 - UKHZHWSV  | 4 - MUSCA              | ZZ354411A           | 15 - RAVZR          | 6 - HXXAWSLUFCW     | COUNTRY           |
| 192 - LOCK    | 3-3 - MUCCLOLN  | 5 - PYXIS              | 05 - DISK-ZZ4426776 | 20 - BZMUZ          | 7 - OQKAUDYKLUK     | 10 - WITHIN THE   |
| 200 - SAFE    | 3-4 - UKCHPBVK  | 6 - CETUS              | 06 - SHUTTLE-       | 25 - HUEZ           | 8 - KGDWWLPMBG      | LIGHT             |
| 208 - WORM    | 3-5 - UAKVIORU  | 7 - FORNAX             | ZZ5668EVA           | 30 - FRCBR          | 9 - JHNAULUSFTC     | (Mr. Art White)   |
| 216 - NOSE    | 3-6 - MUCCLOLN  | 8 - CAELUM             | 07 - SATURN-        | 35 - VBNHZ          | (Prince)            | TITUS THE FOX     |
| 224 - EYES    | 3-7 - UAVVIERU  | 9 - CORVUS             | ZZ66C9NVU           | 40 - MHOFU          | MAGIC POCKETS       | Amiga             |
| 232 - HAIR    | 3-8 - MUVCLSCZ  | (Bodzio, Niski, Johnny | 08 - KING-          | 45 - EFXVR          | IBM PC              | 01 - 2625         |
| 240 - SIGN    | 4-1 - UANVBQZU  | 5)                     | ZZ7ZZAABI           | 50 - CVDMM          | 01 - 1053           | 02 - 2845         |
| 248 - MYTH    | 4-2 - UKRHELLV  | HISTORY LINE           | 09 - DRAGON-        | 55 - NMGEU          | 02 - 3425           | 03 - 3559         |
| (Nazi)        | 4-3 - MUCLNNKC  | IBM PC                 | ZZ823BDDY           | 60 - OEACR          | 03 - 8282           | 04 - 1015         |
| BRAT          | 4-4 - MXVCNGSA  | 01 - BATLE             | 10 - ANTS-          | 65 - XCZNZ          | 04 - 4476           | 05 - 1933         |
| Amiga         | 4-5 - UXKVNMT   | 02 - GOOSE             | ZZ9EAEMCU           | 70 - DNUOU          | 05 - 7766           | 06 - 0738         |
| 02 - MIHEMOTO | 4-6 - MXFCMGVA  | 03 - TRACK             | 11 - BASEBALL-      | 75 - GORXR          | 06 - 5284           | 07 - 2665         |
| 03 - SASUTOZO | 4-7 - MXRCMLCY  | 04 - HUSAR             | ZZBF3GM9Y           | 80 - AXBDZ          | 07 - 4757           | 08 - 5648         |
| 04 - SUMATZEE | 4-8 - UAYVTBPP  | 05 - BEAST             | 12 - BEAR-          | 85 - ZDHGU          | 08 - 2818           | 09 - 1331         |
| 05 - NOKITAGO | 5-1 - MUKCVWZP  | 06 - PLATE             | ZZD9BHYK8           | 90 - UGFAR          | 09 - 1980           | 10 - 1802         |
| 06 - ITSANONO | 5-2 - MUFCVWEP  | 07 - LIGHT             | 13 - FISH-          | 95 - RAVZB          | 10 - 6331           | 11 - 0791         |
| 07 - MOZIMATO | 5-3 - MUCCVWYN  | 08 - DRUCK             | ZZFZAM4N6           | 99 - VBNHH          | 11 - 3505           | 12 - 1350         |
| 08 - HOZITOMO | 5-4 - UAKVOGTN  | 09 - TROLL             | 14 - DALE-          | (Mr. Art White)     | 12 - 0882           | 13 - 2290         |
| 09 - MOKITEMO | 5-5 - MUECVLYT  | 10 - UBOOT             | Z1ZFAN3P4           | LOGICAL             | 13 - 1786           | 14 - 5052         |
| 10 - ZUMOHATO | 5-6 - UKHHJPAV  | 11 - DROID             | 15 - CHESTERTON-    | IBM PC              | 14 - 9877           | 15 - 2045         |
| 11 - CHANASTU | 5-7 - UAVVLWTA  | 12 - GRAND             | Z1284P2TM           | 20 - OTHER THINGS   | 15 - 7962           | 16 - 2578         |
| 12 - NAGAISTU | 5-8 - UKZHHOAL  | 13 - SKUUL             | 16 - SIZE-          | 21 - BE HONEST      | 16 - 4125           | (Bodzio, Prince)  |
| (Nazi)        | 6-1 - UAKVVMTA  | 14 - AUDIO             | Z1446WGF6           | 22 - BLUE IN VIOLET | 17 - 2219           |                   |
| DAGOBAR       | 6-2 - MXBEMJVH  | 15 - SPELL             | 17 - IRELAND-       | 23 - THREE PATHS    | 18 - 8498           |                   |
| Atari         | 6-3 - MUCEMPYN  | 16 - CAMEL             | Z1A4413RGZ          | 24 - DANGEROUS      | 19 - 4378           |                   |
| 1 - 244       | 6-4 - UAHKBNZN  | 17 - FLAGS             | 18 - WORD-          | 25 - THE            | 20 - 3541           |                   |
| 2 - 509       | 6-5 - MUEEMQYC  | 18 - SCROL             | Z181914VFE          | WANDERER            | 21 - 2823           |                   |
| 3 - 181       | 6-6 - UACKQNGE  | 19 - ROYAL             | 19 - BRIEF-         | 26 - SECRET         | 22 - 1285           |                   |

**ASTRO CHASER**

Atari

"SPACE" - przerwa w grze. Najeżdżając na słupki gwałtownie tracisz energię, stojąc na nich jesteś odporny na ataki wroga. Energię można zwiększyć najeżdżając na niewielkie kółka.

(Tomasz Liszka)

**BATTLE VALLEY**

Amiga

Wpisz "ROGER MELLIE THE MAN OF TELE" aby zostać nieśmiertelnym.

(Nazi)

**BLOOD MONEY**

Amiga

Wciśnij "HELP" a potem 1 i 2, pozwoli Ci to zregenerować zasoby żyć i pieniędzy.

(Nazi)

**BONECRUNCHER BONO**

Commodore

Kod do 2. poziomu: "GOLEM-STENCH".

(Mr. Art White)

**CHASE H. Q. II**

Amiga

Gdy gra się tądaje wciśnij i trzymaj "H" i "F5". Dzięki temu znikną przeszkody na drodze.

(Nazi)

**CHUCK ROCK**

Amiga

Na ekranie tytułowym wciśnij "ESC", a potem wpisz "UNCLE SAMS". Uzyskasz w ten sposób nieskończenie wiele energii.

(Nazi)

**CREATURES 2**

Commodore

W grze jest tajna komnata, nie

opisana w TS1. Aby do niej wejść, należy w planszy "SNOW PROBLEM" po załatwieniu świn-tucha głazem błyskawicznie wskoczyć do maszyny produkującej śnieg i popędzić w prawo.

(Janek/The Prodigy)

**DELIVERANCE SCOPEX**

Amiga

Naciśnij "CTRL" i "DEL" - z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku i przenikać przez ściany. "F1" - "F9" przenoszą na następne poziomy.

(Miguel)

**DRUID**

Atari

Energię można ładować wcho-

dząc na pole z gwiazdą.

(Pawł &amp; Marceli)

**EMOTION**

IBM PC

Wpisz "MOONUNIT" na screenie tytułowym. F1 - przenosi o 1 level, F2 - przenosi o 10, F3 - cofa o 1, F4 - cofa o 10.

(Johnny 5)

**FIRE FORCE**

Amiga

W misji 3 rakiety niszczą granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misji 4 i 9 można używać "west german H&K", magazynkami są "MP 5 mags". Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.

(Jerzy Jaxa-Rożen)



# Willy Beamish

## THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

cz. II

### ALICJA, DEMONICZNA NIANIA - SOBOTA WIECZOR

Po powrocie do domu rodzice przedstawiają ci Alicję, która będzie opiekować się dziećmi podczas gdy oni będą na barbecue. Niania jest brzydka jak noc, a na domiar złego okazuje się, że jest wampirem! W czasie posiłku Willy i Bilanna po bliźszych oglądziach dostarczają, że składa się on z dżdżownic. Wtedy w wyniku zadziwiającej transformacji Alicja zamienia się w olbrzymiego nietoperza. Trzeba działać szybko, inaczej Willy zostanie porwany przez Demona. Siostrza rozkazuje się schować, sam wybiegasz z pokoju i pędzisz do łazienki. Weź spray do włosów (Aqua-Jet hairspray) i wyceluj blisko sufitu. Onimura, w którą wleci Alicja trochę ją zwolni, ale nadal trzeba ją złapać.

Bieganiem polec do pokoju młodszego siostry. Weź myszkę która leży na krześle i szybko wróc do stołowego. Tam złap odkurzacz i daj mu za kanapę. Położysz na stoliku jako przynętę, gdy Alicja zabierze się do konsumpcji namierz ją odkurzaczem i zostanie po niej tylko wspomnienie. Następna scenka pokazuje naszego herosa w łóżku, gdzie rodzice tłumaczą mu, że to był tylko zły sen.

### WEST FRUMPTON.

#### GANG 'GRIPES' - NIEDZIELA (DZIEŃ 3)

Niedziela rano, dzień odpoczynku, ale nie dla Willego. Musi się dostać do West Frumpton, żeby zgłosić Horniego do konkursu. Najpierw idź do Old Towne i wyryw z fontanny jeden zeton na prom, przy okazji obejrzy nowy image Tiffany. Przy wchodzeniu na prom daj Gusowi zeton i obejrzy nieinteraktywną scenkę, w której Willy robi zdjęcie japońskim turystom. Z wdzięczności starszy jego-ność daje Willemu autentyczną gwiazdę niny i bombę dymną. Gdy już dopłyniesz, pojdź do Tootsweet Plant. Tam zastokaj w okienko i weź blankiet konkursowy, wysłuchasz mimochodem przydatnej mowy agitacyjnej. Następnie skieruj się do tawerny Golden Bowl. Wstępu wzbrania ci potężne zbuc-

dowany wykidają Ray. Oględziny dostarczą informacji ze silnie wierzy w astrologię. Spróbuj wejść jeszcze ze dwa albo trzy razy. Po którejś ośmowniej odpowiedzi Ray'a pojawi się gang Gripasów.

Ray wymiguje się niepomyślnym układem gwiazd, ale daje Willemu swój klucz francuski. Jeżeli nie chcesz zostać mokra plama, musisz sam coś zrobić. Na dobry początek poczeszaj gang swoją bombą dymną, po czym od razu idź i dokaż by rozkręcić hydrant i uciekaj jeśli trwa zamieszanie.

Z gangiem depczącym ci po piętach biegniesz z powrotem do Tootsweet Plant, gdzie spotykasz ponownie japońskich turystów. Mimo barier językowych wybierz pierwszą odpowiedź "They're gonna clobber me!" i rodzinka wkroczy do akcji.

Podczas nieinteraktywnej scenki turyści przemieniają się w Ninja i krótko mówiąc spuszcza ją gangowi Tomol. Po zejściu na tie stosu ciak japończycy zapraszają Willego na obiad i odwożą do domu swoją limuzyną. Powinieneś akurat zdążyć wskoczyć do łóżka.

### KONKURS TOOTSWEET ZABICH SKOKÓW

#### - PONIEDZIAŁEK RANO (DZIEŃ 4)

Przed podróżą do West Frumpton, Willy powinien skoczyć do warowni i ofiarować Danie koszulkę ze zdjęciem całej paczki. To zagwarantuje, że jej żaba Gigg weźmie udział w konkursie, co pomoże Horniemu wygrać.

Tęgo dnia przetrzymaw promem jest darmowa. Po przyemowaniu pojdź do siedziby związku zawodowego hydraulików (Plumbers Union). Wejdź do środka przez okno po lewej stronie. Gdy Willy podejdziesz do biurka, przez drzwi wpatni Louis Stoodle. Rzuci w niego przepłuczkę (plunger), weź przepłuczkę (security pass) z biurka i wybiegnij przez drzwi zanim przes się otrząśnie.

Teraz skieruj się na konkurs skoków. Wręcz sędziemu swój blankiet dopiero po usłyszeniu ostrzeżenia, że zostało tylko 5 minut. Inaczej konkurs w ogóle się nie zaczyna (chyba błądzik w grze). W czasie gdy czekasz, możesz zaatakować Turbohoga kaniągę go mechanami ze stoika. Przed właściwą częścią konkursową obłize jest nagrać grę. Żeby móc dalej kontynuować grę, Horny musi zająć co najmniej drugie miejsce.

Diaboliczna Leona zamierza mieć żabie udeka na obied i po zakończeniu konkursu jej ludzie wyłapią wszystkich zawodników. Horny ucieka do budynku, Willy powinien iść za nim. Po drodze udeje mu

się podstuchać rozmowę w gabinecie Leony, ale zostaje złapany przez strażnika. Barney Fifth zabiera go na zaplecze i zaczyna przesłuchanie. Weź klucz od Kintai (Kintai key) i połącz go z kłuczem (C. I. Jim dogtag chain). Teraz spróbuj zahaczyć zamek strażnika. Jeśli wybierzesz inkantację "Hoopa coiler agammon" Barney wpadnie w tymczasowy trans i Willy ma szansę uciec.

Horny został zabrany do zamczyska Humphord (Humphord mansion), by stać się częścią mento Leony. Wychoń z budynku Willy oznymuje wygraną, czyli pieniądze (\$25,000 lub \$2,500 w zależności od zajetego miejsca) i także skuter wozy, obiektu któremu dostanie się do Humphord

### ZAMCZYSKO HUMPHORD

#### - PONIEDZIAŁEK PO POŁUDNIU

Po dopłynięciu do domostwa Leony, Willy przemyka się za pleciami jej szolera, Stanleya. Wewnątrz Willy musi grzeecznie porozmawiać z papugą, inaczej zaatakują one domowników. Przejdź na prawo do jeżałni. Weź ze stołu puchal (chalice) włóż do plecaka. Następnie wykonaj numer z wzięciem obrusu z zastawionego stołu i wróć na lewo. Rozłóż obrus przed zbiorę iycerza i wyciągnij przedmiot, który z niej wystaje. Zbuduj rozłóż się, ale bez szmeru upicie na podłogę, weź z niej plany i helm.

Teraz idź z powrotem do jeżałni i wejdź na prawo, do kuchni. Tam kucharka Julia Chidolish ostrzy noże na żaby. Rzuci puchalem w prawy obłny róg ekranu. Następnie przeobstan się za kontuar. Weź patelnie z rozszarem i rozlej go po prawej stronie kofka. To pozwole pełnić sam kociol tuż za Julię, co koczony zastawiane połapi. Wróć do wejścia i skocz na kanuzelę. Wyłączysz przed kucharką, która przestraszona wleci do kofka. Naskuj ją jeszcze helmem żaby nie wrzeszał. Następnie wleśnij prawy guzik na podł kontrolnym, żeby uwolnić żaby z karuzeli.

Horny wskakuje do plecaka Willego i prawie udeje im się uciec, jednak Leona i Louis łapia go przy wyjściu z kuchnią i związane wrzucają do stawu. Gołbona zaś zabierają do fabryki, by uciec go na zawsze. Coż, Willego w ostatniej chwili ratują żaby, ale i zebra jeszcze pomóc dca.

### TAWERNA GOLDEN BOWL, SLUDGEWORKS - KONIEC GRY

Po udanej ucieczce z zamczyska, skieruj się ponownie do West Frumpton. Tam przyjrzyj się skuterowi i wyjmij z niego gajka. Następnie udej się do Plumbers Union i wejdź do buki telefoniznej.

Wyjmij radio magnet i pojdź go na półce, na nim ustaw słuchawkę. Weśnij przycisk nagrywania i wyluż 432-SICK (432-7446) by nagrąć holoskop. Weśnij jeszcze raz nagrywanie by zacząć nagrywać. Następnie zrózwoj do Golden Bowl (342-3403). Odpowie Bun, że nie deej się spławić i pros o Ray'a. Gdy już podejdziesz weśnij play, sam w te pędy udej się do Golden Bowl. Zanim tełma się skończy powinieneś udać ci się wejść do baru.

By włazać się w łacht barmana deej mu bilet loteryjny. Jak to w grach barman wygrywa nań grubę miliony, podczas losowania telewizyjnego. W czasie zamieszania Willy powinien wziąć rozbitany kalendarz z łachy i zniknąć przed pojawieniem się policji.

Idź do Sludgeworks, deej strajkującym robotnikom kalendarz i niezuważony przejdź do bramy. Deej przypiesik strażnikowi i wejdź do fabryki. Strażnik na twoje nieszczęście zażwonił do Leony by rzec sprawozdanie. Teraz musisz uniknąć jej goyli, dlatego wario jest często nagrywać grę.

Podejdź najpierw do konsoli i otwórz polaywę. Weśnij guzik, co włączy zasilanie, a następnie loterowe przyciski (obłny, gony, środkowy, gony). Jeżeli właściwie podeszła sekwencję zapali się zielone światło nad dzwignią. Zanim dotwórz deej strażnika, powinieneś podłączyć do dzwignię, chwytając pomost.

Idź dalej na prawo. Dojdź do panelu po lewej stronie ekranu. Włącz zasilanie i wpisz kod (TRAK) na klawiaturze, nie zapomnij o enterze. Zostanie wysłany do tuby, która wypłyje cię na pas transmisyjny. Biegnij w miejscu. Po prawej stronie pojawi się Stanley, który rzuci w ciebie kapeluszem. Uniknij traktienia wybierając myszką miejsce bliżej do środka pasa. Podnieś kapelusze i wyceluj w swego prześladowcę. Wskocz na blok po prawej, następnie wskocz do kolejki (Sludgeworks Tram).

Kolejka zabierze się do Grand Junction. Spójrz na mapę. Reflaóteza drugo to prosto do Conjunction Junction, prawo do Compunction, lewo do Malfunction Junction, prosto do Petticoat Junction i ostatecznie na lewo. Zaczynasz się przy przelówni (Sludge Val), która ma kształt wielkiej łachy. Leona i Lois będą starały się złapać Willego. Musisz wziąć jego (Elite Model 42 yo-yo) i strącić w oczną pają do pomnika. Użyj dzwignii by spuścić po nich woje.

Dalsza część gry to nieinteraktywna, rozbuowana końcówka, w której Willy ratuje miasto i wygrywa mistrzostwa Naniat.

Uset Janna

### WILLY BEAMISH

SIERRA - ON - LINE '91

Produced by Sierra Entertainment  
Copyright © 1991 Sierra Entertainment  
All rights reserved.





# KNIGHT LORE

Jest rok 1986. Na skwerku przed jednym z warszawskich klubów osiedlowych stoi tłum dzieciaków. Wszyscy patrzą na małą, czarną skrzyneczkę: to ZX Spectrum! Odbywa się tzw. pokaz sprzętu komputerowego. Wśród tego tłumu mały Alex (a właściwie jeszcze Oleczek) wytrwale walczy o możliwość choćby kilkuminutowego kontaktu z tą cudowną maszyną. Wreszcie, po kilku godzinach (tak!), udaje mu się - najbliższe pięć minut należy do niego. Siada, bierze joystick, gra... W co? Oczywiście w "Knight Lore'a"!

Tak właśnie Alex rozpoczął swą karierę (chcie! chcie!) gracza komputerowego (chcie! chcie!) - dawno, dawno temu, gdy był jeszcze piękny i młody (a teraz już tylko piękny - Alex). Trudno się dziwić, że tytułowy program wspominały wyjątkowo dobrze (mimo, że początki działalności Gawrona wiążą się z inną grą, o której kiedyś napiszemy, on też spędził

nad "Knight Lore'm" wiele czasu) i w naszej skromnej opinii jest to gra wszechczasów: najlepsza (oczywiście w kategoriach względnych), najslynniejsza. Słuszne jest więc pytanie, dlaczego ją opisywać, jeżeli jest tak znana? Otóż czas szybko mija i młodsze pokolenie graczy zna "Knight Lore'a" już tylko z opowiadań. Tak więc uzupełnijmy tę lukę w wykształceniu i po raz n-ty na łamach polskiej prasy komputerowej napiszmy o pięknej grze, która nigdy się nie zestarzeje.

Dawno, dawno temu był sobie podróżnik. Niestety, wrodzona ciekawość przysparzała mu kłopotów. Pewnego pięknego dnia podpadł on złemu czarnoksiężnikowi, który rzucił na niego urok. Co noc nasz bohater zamienia się w wilkołaka. W dodatku po pewnym czasie zamieniałby się w to obrzydliwe stworzenie na dobre. Jedynym wyjściem było zagłębić się w labirynt, w którym musiał odnaleźć i

dostarczyć mieszkającemu tam dobremu czarnoksiężnikowi magiczne przedmioty, mające służyć jako składniki czaru, który uratuje podróżnika.

W tym momencie rozpoczyna się nasze zadanie. Należy unikać wrogich stworów, wykazywać się dużą zręcznością, omijać pułapki, wreszcie - ciężko myśleć. Trzeba też pamiętać, że dobry czownik nie lubi wilkołaków (tak więc wolno mu się pokazywać tylko w ludzkiej postaci) a pojemność kieszeni jest ograniczona i pozwala na jednoczesne przenoszenie tylko trzech przedmiotów. Powstanie tej gry (A.D. 1984) było jednym z kamieni milowych na drodze rozwoju gier komputerowych.

Tak pomyśl, jak i wykonanie (trójwymiarowa grafika - po raz pierwszy w dziejach tak dobra!) powodują, że gra ta jest po prostu klasyką. Stworzyła ona kanon gier komnatowych, który znamy po dziś dzień. Wielokrotnie powstawały gry niemal identyczne (zamiast podróżnika bohaterem był robot czy inny balonik), jednak żadna z nich nie powtórzyła sukcesu pierwowzoru. Każdy, kto (o zgrozo!) nigdy w nią nie grał, musi zagrać koniecznie - tak po prostu wypada. Wszystkim innym polecamy - zagrajcie od czasu do czasu w "Knight Lore'a" - warto odkurzyć wspomnienia...

Alex & Gawron

Ze względu na tzw. okoliczności savegame'ów w tym numerze nie ma. Przygotowania do powrotu w toku. Naczelny

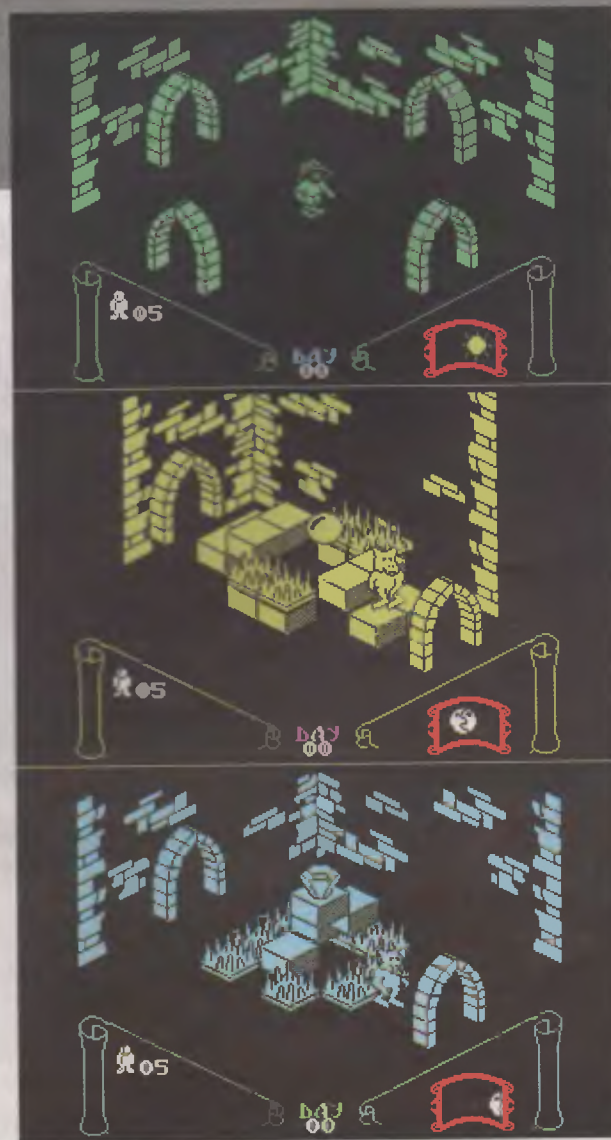
## PEGASUS GAME BOY

TO  
JEDYNA  
GRA,  
KTÓRA  
ZAWSZE  
MOŻE  
BYĆ  
Z TOBĄ



BOBMARK Int.

Warszawa ul. Smocza 18, tel/fax 38 05 02, tel. 380 569





# SCUMBALL

Żaden z 38 herosów nie zgłosił się do misji specjalnej, która wydawała się łatwa. Prawda była inna. Misja ta wymagała od wykonującego wiele wysiłku, niesamowitej sprawności oraz refleksu. Z tego też powodu postanowiono, że na planetę Trial poleci robot. Niczym muchy do g... zaczęły nadchodzić oferty od wielu firm, które proponowały swoje roboty w zamian za reklamę. Po gruntownych eliminacjach wygrał właśnie Twój robot, odznaczający się małymi rozmiarami i niezawodnością. W całej jego doskonałości był jednak jeden feler - robot nie był samodzielny. Sterowanie nim odbywało się za pomocą fal radiowych.

Od początku byłeś przygotowany na wygraną, więc nie zdziwiłeś się, gdy pewnego dnia do Twojego domu zapukał robotlistonosz. Przyniósł oficjalną zgodę na rozpoczęcie misji. Jako, że najlepiej znałeś swojego robota, Tobie powierzono jego kierowanie. W trakcie przygotowań do misji było Ci bardzo dobrze. Dbano o Ciebie jak o króla, miałeś wszystko co tylko chciałeś. Sielanka nie trwała niestety zbyt długo, gdyż zbliżał się termin rozpoczęcia misji, a co się z tym wiąże od cholery ciężkiej roboty.

W końcu nadeszła długo oczekiwana chwila i rozpoczęła się misja. Oczywiście zgodnie z prawem Murphy'ego wszystko co doskonale musi się zepsuć, toteż i teraz nie obešlo się bez kłopotów. Podczas teleportacji robota, ta niezniszczalna maszyna doznała awarii systemu

bezpieczeństwa. W ten sposób zwiększył się stopień trudności misji, gdyż z każdym niepewnym ruchem robot tracił siły. Należało się teraz jeszcze bardziej skoncentrować nad sterowaniem robotem a to nie ułatwia objiania się.

Po przybyciu na Trial, dzięki przekazowi filmowemu zorientowałeś się na co masz szczególnie uważać: spadające gdzieś krople brudnego płynu, latające bombki, ogień, żrące zbiorniki wody a przede wszystkim stworki. Dzięki wykonanej przez światłych naukowców mapie podziemi zorientowałeś się, gdzie aktualnie jesteś i dokąd iść.

Ilość broni miałaś ograniczoną, ale na szczęście po drodze znajdowały się różne przedmioty użyteczne podczas walki ze stworkami. Gdy miałaś szczęście, udawało Ci się znaleźć tzw. ładowacze. Umożliwiały one zregenerowanie energii Twojego robota. Przez cały czas starałeś się pamiętać o tym aby nie wpaść w pułapkę, z której bardzo trudno było się wydostać.

Pamiętasz jeszcze tylko, że w którymś z korytarzy spotkałeś skamiennego potwora...

Na Ziemi powitano robota z wielkim szacunkiem. Chociaż był mocno potłuczony nie oddano go na złom, ale z wdzięczności postawiono go w Muzeum Robotów, natomiast Ty stałeś się najbardziej rozchwytywanym konstruktorem na Ziemi.

Komputer: C-64

Nadesłał: **TOMASZ ZAZULA**

START





# X-WING

Film "Star Wars" już od czasu swego powstania był legendą. Jest już niemal reguła, że dobre filmy szybko doczekały się swoich komputerowych adaptacji, jednakże w tym przypadku odpowiedzialność spoczywająca na twórcach takiej gry była olbrzymia - skoro film był (i nadal jest) legendą, to gra musi również być rewelacyjna, a na dodatek jej fabuła i to co Anglicy nazywają "look & feel" musi być zgodna z utrwalonymi już chyba w naszej podświadomości wzorcami z "Gwiezdnymi Wojen". Oczywiście w końcu taka gra - pt. X-Wing - powstała i trzeba stwierdzić, iż rzeczywiście jest wyśmienita. Można również śmiało powiedzieć, że na jego powstanie złożyły się lata doświadczeń wryskanych przy tworzeniu takich gier jak Wing Commander. Warto wspomnieć o twórcach - gra powstała w pracowniach "Lucas Arts", a swoją jakość zawdzięcza między innymi współpracy George'a Lucasa...



This station is insignificant compared with the power of the force.





Można było oczywiście stworzyć grę dokładnie kopiującą fabułę, coś w rodzaju gier przygodowych takich jak Indiana Jones I-IV. Twórcy X-Wing'a poszli jednak inną drogą i napisali grę zręcznościową, będącą w pewnym sensie kontynuacją Wing Commandera II - symulator myśliwca kosmicznego.

W grze tej "występujemy" w roli kadeta sił Rebeliantów, pilota myśliwców X-Wing (tych dobrze znanych z Gwiezdnych Wojen maszyn z rozkładanymi skrzydłami), A-Wing i Y-Wing. Nie wcielamy się bynajmniej w Luka Skywalker'a, jest on postacią dużo ważniejszą. Wykonując misje bojowe dowiadujemy się od czasu do czasu o wydarzeniach w których bierze on udział, w formie krótkich, acz znakomicie wykonanych filmów.

Zanim jeszcze zajmiemy się misjami bojowymi uzyskamy dostęp do tajnego ośrodka treningowego Rebeliantów, gdzie można przeprowadzić misje treningowe. Zaprojektowane zostały one specjalnie w celu zapoznania nas z możliwościami własnych maszyn, jak również tych będących na wyposażeniu sił Imperium. Nauczymy się tutaj również współpracy z grupą, ochrony konwojów i temu podobnych rzeczy, które będą nam potrzebne w późniejszej służbie. W tym miejscu warto nadmienić, iż w odróżnieniu od innych tego typu gier strategia i taktyka odgrywają w X-Wing'u poważną rolę.

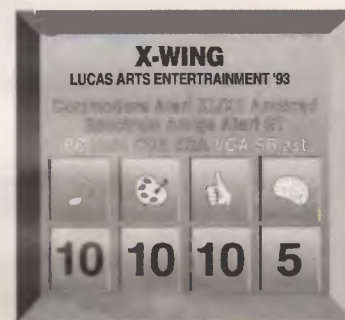
Aby uatrakcyjnić grę należało zwiększyć liczbę typów statków nieprzyjacielskich. Tak więc poza najprostszymi maszynami TIE Fighters, rozpadający-

mi się w pył po jednym celnym trafieniu, przyjdzie nam stawić czoła takim pojazdom jak: TIE Bombers, Freighters (transportowce), Shuttles, Corvetes (korwety), Destroyers (niszczyciele) i wielu, wielu innym.

Ukończenie wszystkich misji zależy nie tylko od szybkości naszych palców i sprawności joystick'a, lecz również od inteligencji, tym bardziej, że trafiają się zadania w których w ogóle nie będziemy mogli użyć broni, na przykład wszelkiego rodzaju zwiad. Musimy zręcznie operować ostonami, przerzucając je w razie potrzeby np. z dziobu na rufę, oraz systemami zasilania - przydzielając odpowiednie ilości energii podzespołom statku.

W starciu bezpośrednim nie jesteśmy oczywiście bezbronni, podstawowym naszym uzbrojeniem są lasery, jednakże posiadamy jeszcze na pokładzie bądź to torpedy fotonowe (X i Y-Wing), bądź samonaprowadzające się rakiety (A-Wing). Warto nadmienić, że broń ta jest skuteczna w starciu z myśliwcami, nie radzimy natomiast atakować krążowników... Gdy akcja przybierze zdecydowanie zły obrót lepiej porzucić misję i uciec w nadprzestrzeń (chyba że uszkodzono nam hipernapęd, wtedy pozostaje nam już tylko kaptułowac się i modlić, aby zauważył nas jakiś statek).

Nie myślcie, że walka z hordami myśliwców imperialnych to łatwy kawałek chleba. Trzeba się niezłe napocić żeby trafić cel strzelając z laserów, mimo że komputer pokładowy wskazuje nam właściwe wyprzedzenie z jakim trzeba strzelać. Gra jest bardzo dynamiczna i wymaga od gracza niezłej orientacji przestrzennej, tym bardziej że informacja podawana przez sensory przednie i tylne (dwa kółka w górnych rogach ekranu) jest dosyć fragmentaryczna. Dodatkowo co większe statki wroga wymagają kilku trafień - najpierw musimy przedrzeć się przez ich osłony (komunikat Shields Dn), potem uszkodzić kadłub (Hull Dmg) i dopiero wtedy oddać strzał, który zamieni statek w kupkę wirujących w przestrzeni szczątków (czyli Target Destroyed)...



Nie będziemy tutaj dalej opisywać wrażeń z gry, jest to po prostu niemożliwe, całość naszych odczuć można by chyba najwierniej oddać w dwóch słowach - trzeba zagrać.

Wspomniemy za to o walorach estetycznych. Grafika w sekwencjach filmowych jest doskonale dopracowana, a dzięki dużej liczbie klatek animacja jest bardzo płynna. W trakcie misji mamy do czynienia z obiektami wektorowymi, cieniowanymi jednak i posiadającymi dużo drobnych szczegółów. W tle widzimy obraz gwiazd, wraz z planetami, mgławicami itp., natomiast tuż przed sobą - bardzo ładnie opracowany kokpit, przy czym warto dodać, że kabina wygląda równie dobrze niezależnie od tego w którą stronę patrzymy. Wszystkie pociski i wiązki laserowe tworzone są przy użyciu grafiki rastrowej i wyglądają tak efektownie jak w sekwencjach demonstracyjnych (a już szczególnie "realistycznie" gdy ktoś strzela do nas z tyłu).

Dźwięk nie pozostaje w tyle za grafiką: oglądając sekwencje animowane słuchamy oryginalnej muzyki (pochodzącej z filmu), a jeśli mamy wystarczająco dużo wolnej pamięci to również wszystkich dialogów. Podczas bitwy słychać pracujące lasery, odgłosy przelatujących obok statków (w próżni!?), a R2D2 informuje nas głosem między innymi o uszkodzeniach.

Gra ta zajmuje oczywiście dosyć dużo miejsca na dysku twardym - 12MB, ale poza tym nie ma specjalnie wygórowanych wymagań, działać będzie nawet na AT z podstawową pamięcią. Do posłuchania muzyki niezbędna już będzie karta muzyczna, wygląda zresztą na to, że odmowa obsługiwanego wbudowanego głośniczka staje się standardem. Cóż, znak czasu... Wszystkich którzy mają wystarczająco dużo wolnego czasu gorąco zachęcamy do gry!

Ujrzenia rozpadającej się "Gwiazdy śmierci" życzą:

Alex & Gawron



# Things Quest 10



▶ Po chwili udał się w ślady byczka i wpadł jak burza do ukrytego pokoju. Ote! krzyknęła księżniczka gdy Mincinur zmylony czerwona szarża wpadł do ognistej jamy. Alexy wraz z córką władcy Świętej Góry wyszedł na powierzchnię. Po drodze dostał sztylet - broni rycerz damaka, ale zawsze może się przydać. Król odesłał go na plażę po drodze przedstawiając go wyroczni. Otrzymał od niej kilka dobrych rad i kapkę świętej wody, potrzebnej do zaklęcia magicznego deszczu.

Następnym jego posunięciem było odwiedzenie nowo poznanej wyspy - Wyspy Mgieł. Poszedł do wioski Druidów i zabrał kosę oraz węgiel z ogniska. W królestwie szachów dostał za węgiel zgniłe jajko i "polecał" na wyspę bestii.

Łucznik wprawdzie strzelił do niego, ale strzała pokruszyła się na tarczy. Tymczasem nasz bohater zabrał różę i wyciął sobie przejście w żywopłocie (wandal, nie?). Znalazł się na pięknym pałacowym podwórku.

W pałacu mieszkała Bestia. Za naruszenie jej terenu Alexander został przeklęty: musiał dostarczyć jej Piękną lub po pewnym czasie zamienić się w sympatycznego Kłapoucha (co nie było szczytem jego marzeń). Szybko poszedł do pięknej i dał jej różę (niektórzy twierdzą, że obrócił dwa razy, ale nie czepiajmy się szczegółów). Potem ofiarował jej Pierścień Bestii. Zgodziła się pójść z nim i zająć przeklęstwo z pana wyspy. Wszystko skończyło się dobrze, zakochani pozostawili Alexandrowi lustro i stare szaty Piękną.

Wziął rozpój "Wypój Mnie" z ogrodu wspaniałych i wypił go w sklepie na wyspie. Wrócił jeszcze na wyspę św. Góry i zajął sobie mały liść mietły. Od tej chwili istnieją dwie wersje

wersje tej historii. Według pierwszej wziął słowika i poszedł do zamku. Wpuszczono go dopiero gdy przebrał się w dziewczęce ubranko. Wszedł na schody, schował się za murem i wypuścił płaszka, by pozbyć się strażników.

Gdy poszli do szefa Książę dał księżniczkę sztylet i haczykiem od obrazu otworzył drzwi do pokoju złego wezyra. Znalazł list, który przywłaszczył sobie, po czym wyszedł. Zszedł po schodach i słuchając ślubnej muzyki poszedł do sali tronowej. Po drodze schwytał go Saladin (szef straży) i chciał skasować - zgodnie z rozkazem. List przekonał Saladina że popełnia błąd, wpuścił więc Aleksandra Wielkiego Sall. Nie namyślając się wiele Alexander podszedł do młodej pary i pokazał Casimie (?) lustro. To facet - zdziwił się Saladin i rzucił się na Dżina, podczas gdy Alexander pobiegł za Wezyrem. Zdążył w ostatniej chwili dobiec na szczyt schodów gdzie pozbył się Dżina za

pomocą mietły. Zerwał miecz ze ściany i uderzył na lotra. Walka była długa i wspaniała, a rozstrzygnęła ją Cassima (sztyletem). Alex dobił wroga i razem zeszli do ślubu.

Według innej wersji Alessandro poleciał na cudowną wyspę, gdzie za pomocą zerwanej butelki mleka wywołał płacz niemowlaków i zabrał łyż jednego z nich do lampy. Później koło fontanny zgodnie z przepisem przygotował zaklęcie deszczu. Rzucił je i wielka nawała

nic czekała tylko na trochę gorąca. Znalazło się, gdy smażył go w Mielce Druidzi z wyspy mgieł. Następnie zebrał żarzące się węgle do czarunki i ruszył na wyspę św. Góry. Za pomocą zaklęcia oswoił Mrocznego Ogiera (vel Zmorę Nocną) i poleciał do królestwa umarłych.

Wiele okropnych rzeczy powiedzieli mu rodzice ukochanej, dość by wzbudzić w nim gniew. Otrzymał bilet i omijając zombich odważnie poszedł dalej. Porozmawiał ze spotkanym duchem i ruszył do Bramy. Nim okazał swój bilet zagrał na kościolanych cymbałkach. Dawno nikt tego nie robił, nic dziwnego że kościolupki bardzo go udeśliżyły i odanicyły dziarskiego kankarę. W tancie strażnik posłał klucze, (otwierające wszystkie zamki) które Alexander ocaharzem po-



dniości. Gdy pokazał bilet wpuszczono go za bramę. Podniósł rękawicę martwego rycerza i poszedł dalej. Nabrał wody do filizanki (ze też mu się nie stukała do tej pory!) i zapłacił Charonowi za przejście. Potem podszedł do bramy. Co to ma znaczyć?! Otwierać! Najpierw zagadka - odpowiedziała wielka czacha. Pytanie okazało się jednak łatwe a odpowiedź już dawno temu zobaczył na świstku pergaminu zabranym pajęczycy - chodziło o miłość (literuję dla debili: - L O V E). Teraz został mu już "tylko" Władca Śmierci. Książę rzucił mu rękawicę. Nie miał wielkich szans na zwycięstwo ale dla ukochanej...

Co zrobić żeby twardeł się popolekał? Pokazać mu jaki jest żalony! pomyślał Alexander i wyjął lustro. Wprawdzie trzasnęło, ale facet też zmieł. Wypuścił bohatera i pozwolił wyciągnąć rodziców Cassimy na powierzchnię. Razem powrócili na wyspę korony, gdzie Alexy wymienił stare lampę na nową (taką jak ma Dżin - spojrz po wypiciu "wypój mnie").

Książę wziął w sklepie pedzel, poszedł do zamku i przygotował magiczną farbę. Namalował sobie drzwiczki i wszedł do środka. W jednej z cel odkrył ducha małego chłopca. Gdy dał mu chustkę (od jego matki) do wiedział się, że za stalowym człowiekiem jest tajne przejście. Nim to sprawdził odwiedził Jolla i dał mu lampę. Znalazł zbroję. Jeden z jej elementów okazał się być ruchomy i otwarty się czelusił, tajnego przejścia. Przez dziurę podsłuchał rozmowę strażników i ruszył dalej. Porozmawiał z Cassimą i dał jej sztylet, co później ocaliło mu życie. Potem poszedł jeszcze dalej. Podejrzał wezyra i zakradł się do jego sypialni. Zabrał mu list orsz znalazł drugą część hasła. Wrócił tą samą drogą i otworzył magiczne drzwi. ALZEBU - brzmiało hasło. Fi! Ale rzeczy na tym stoje. Wszystko o co skłócano były wyspy. Zakrył stoły wyszedł.

Słyszac muzykę ślubną wbiegł na schody. W holu zatrzymał go Saladin - kapitan straży. Księżunio pokazał mu rękopis wezyra i strażnik wpuścił go. Razem podeszli do Młodej Pary. Oszustwo zdemaskował rodzice Cassimy ujawniając że panną młodą jest... Dżin! Saladin rzucił się na niego a Alessandro pobiegł za wezyram na

szczyt wieży. W ostatniej chwili Jolla dał mu lampę, dzięki której pozbył się Dżina. Teraz jesteśmy tu sami - powiedział wezyr - niech wygra lepszy. Pomylił się bardzo, bowiem w kącie siedziała Cassima z otrzymanym sztyletem. Gdy książę zaczął przegrywać jego przeciwnik ze zdumieniem zauważył że ma w plecach pół stopy stali (od księżniczki), a po chwili trzy stopy w brzuchu (bonus od księcia). Strażnicy znieśli pokonanego do del, a miesiąc później odbyło się huczne wesele.

Więcej grzechów nie pamiętam!  
Nornick

