

**TOP SECRET**

cena 18.000

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

WRZESIEŃ  
'93

19/

**C A S T L E S II**

**6**

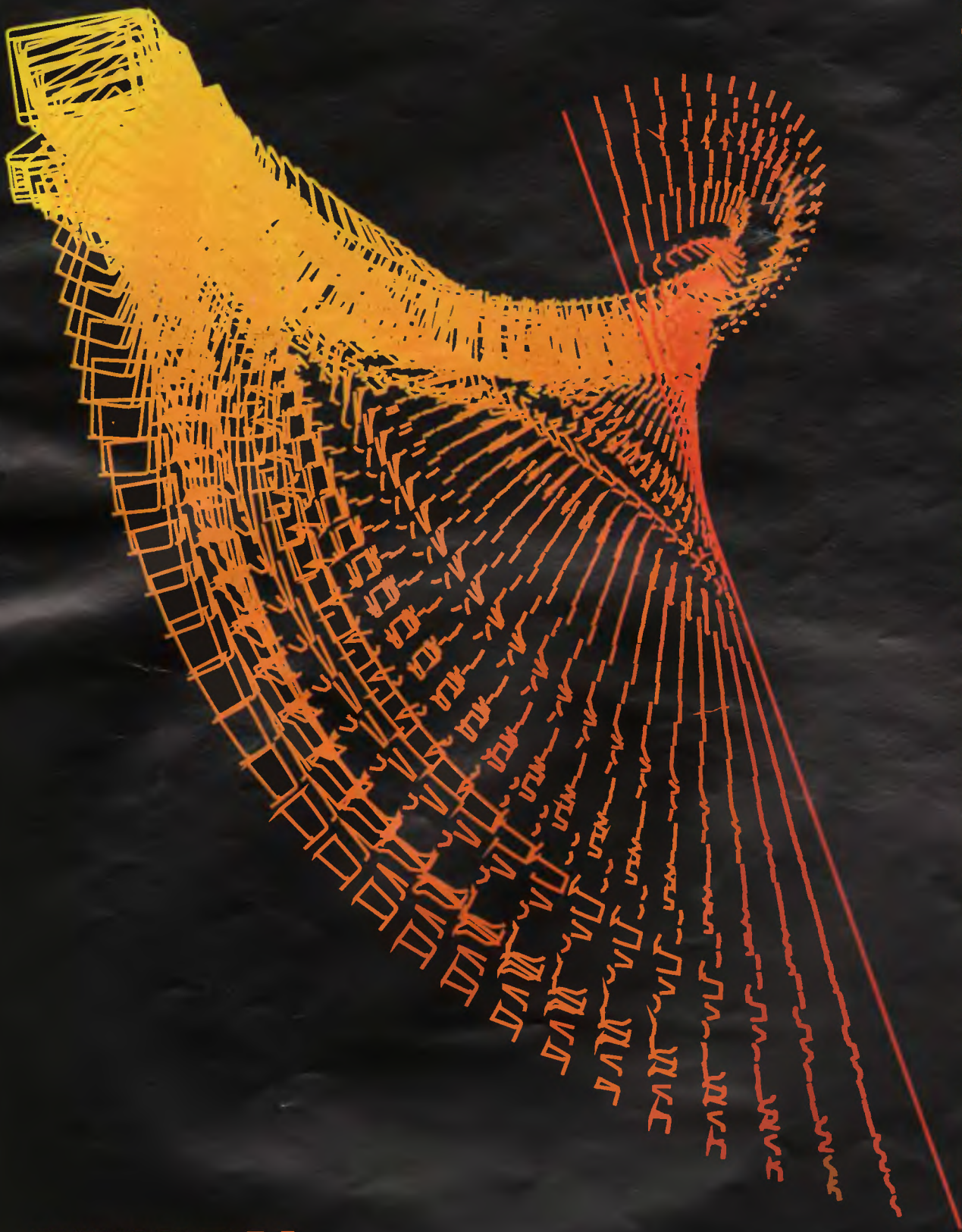
**MIECZE VALDGIRA II**

**DESERT STRIKE**

**P I Ł K A**

**S K O P A N A**

Index 3/9859



## LOCAL BUS

to rozwiązanie jutra, które dzięki nowym komputerom HYUNDAI dostępne jest na polskim rynku już dziś!

Niespotykana wcześniej szybkość działania kart graficznych pracujących z szyną lokalną (Local Bus), przewyższa wielokrotnie najlepsze akceleratory graficzne ISA i bardzo drogie, specjalne karty z koprocesorami graficznymi.

System Windows oraz uruchamiane pod jego kontrolą aplikacje działają z imponującą szybkością nawet przy jednoczesnym wyświetlaniu 65.000.000 kolorów.

Szyna lokalna (Local Bus), dzięki zgodności ze standardem VESA, umożliwia dołączenie do komputera innych kart rozszerzeń (np. kontrolera dysków twardej) wielokrotnie zwiększając możliwości całego systemu.

Standard szyny lokalnej powoduje, że stosowane dotychczas rozwiązania stają się przestarzałe,

# HYUNDAI

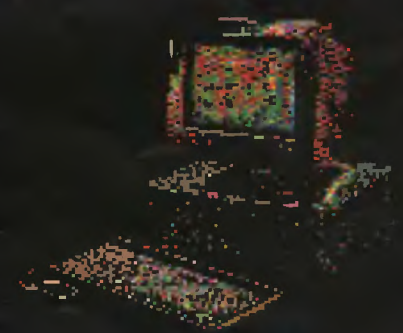
## SV LINE with VESA LOCAL BUS

1. SV-425S: i486SX / 25MHz;
  2. SV-433D: i486DX / 33MHz;
  3. SV-450D2: i486DX2 / 50MHz
  4. SV-466D2: i486DX2 / 66MHz;
  5. SV-466D2 TE\* / i486DX2 / 66MHz
- \* BISA TOWER

Zainteresowani otrzymają szczegółowe informacje pisząc na adres:

**HYUNDAI SELKO INDUSTRIES LTD**

00-988 Warszawa, Belwederska 20/22, Tel 41-40-05, Fax 41-36-08



© Blue Line

# WZEW

**DEMA, DEMA 4; KONKURS 5; NOWOŚCI 6;  
TESTY 8; SUPERVISION 8; PIŁKI 10; SPHEROID  
13; DESERT STRIKE 14; JEST TAKTYCZNIE 16;  
KUPIEC 22; EMPIUS 23; ROBOSPORT 24; COOL  
CROC TWINS 25; CZASZKI 25;  
CLYSTRON 26; NIGEL MANSELL  
28; DWIE WIEZE 30; MIECZE  
VALDGIRA II 31; NINTENDO 32;  
LISTA 34; LISTY 37; KOPALNY  
IDZIE W GORY - ROZWIĄZANIE  
37; SCUBA DIVE 38; SAVE-  
GAME'Y 38; DEMON'S KISS 39;  
TIPSY 40; LETHAL WEAPON 41;  
B O D Y  
BLOWS 42;  
BEAUTY AND  
THE BEAST 44;**

GRA	SCREEN	
Body Blows .....	Amiga.....	42
Castles .....	PC.....	16
Cool Croc Twins .....	C-64.....	25
Clystron .....	C-64.....	26
Czaszki .....	XL/XE.....	25
Dwie wieże .....	XL/XE.....	30
Empius .....	C-64.....	23
European Championship '92.....	PC.....	10
Fields of Glory .....	PC.....	20
Goal! .....	Amiga.....	11
Kick Off II .....	Amiga.....	11
Kupiec .....	XL/XE.....	22
Lethal Weapon .....	PC.....	41
Liverpool .....	PC.....	12
Miecze Valdgira II .....	XL/XE.....	31
Nigel Mansell.....	PC.....	28
Premier Manager .....	PC.....	20
Robosport .....	PC.....	24
Scuba Dive.....	Spectrum.....	38
Sensible Soccer 92/93.....	Amiga.....	12
Spheroid .....	PC.....	13
Warlords II .....	PC.....	19

Rubryki (nie) stałe	
Dema, Dema .....	4
Nowości .....	6
Jest taktycznie .....	16
Nintendo .....	32
Lista przebojów .....	34
Listy .....	37
Savegame'y .....	38
Czytelnicy nadstali .....	39
Tipsy .....	40

**Red. Nacz.**  
Marcin Borkowski  
**Redaguje Zepsol**  
**Stale współpracują:**  
Marcin Beryłka, Piotr Gawrysiak, Emil  
Leszczyński (sekr. red.), Jacek  
Marczewski, Darek Michalski, Rafał  
Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański,  
Maciej Wiewiórski  
**Opr. graficzne**  
Małgorzata Doroczyńska  
**Zdjęcia**  
Jerzy Stokowski  
DTP: Studio 3 24 95 43  
Druk PWP „Gryf” S.A., Ciechanów  
**Wydawca: Spółdzielnia Bajtek**  
ul. Raperswilska 12  
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70  
Biurowie reklamowe: 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 skrótu.*  
Nakład 130 000 egz.  
Telefon redakcji 21-12-05.  
Dyżur redakcji czwartek 15-18

*Ave Naczelnny,  
mortes te salutant...*



**Poprzednio też się nie udało!**

Sierpień to nie jest dobry miesiąc na pucz. Jak wiadomo przewrót składa się z dwóch części. Pierwsza polega na utraceniu równowagi i przyjęciu dynamicznej pozycji horyzontalnej, druga - to powrót do pionu. Trzeba triumwiratowi przyznać, że początek mieli bardzo dynamiczny, tylko z tym końcem coś nie wyszło i teraz leżą jak długi.

W zależności od szczęścia puczyści kończą jako prezydenci, więźniowie w pasiakach albo szaszłyki na palu. Ten trzeci sposób jest o tyle wygodny (dla puczowanego, ma się rozumieć, nie dla puczujących), że z góry określa pozycję wyjściową do następnego puczu (sześć stóp pod ziemią). Tak więc, po powrocie z wygnania (że było to wygnanie, zepsół dowiedział się dopiero po powrocie do Warszawy), My, Naczelny, postanowiliśmy jednomyślnie, że pokój nie jest rozwiązaniem, kto sieje wiatr zbiera burzę, a wszelkie ruchy rewolucyjne należy rozgniatać w zarodku, zanim rozpanoszą się na pół świata. Po wydaniu odpowiednich poleceń sile wykonawczej uwidocznionej na drugiej stronie okładki poprzedniego numeru (ten pan z siekierką), problem uznaliśmy za załatwiony, a wiszące przed naszym domem głowy uznajemy za wystarczające ostrzeżenie.

Aby uniknąć w przyszłości podobnych problemów, postanawia się co następuje:

1. Obrzeża trawnika zostają przekształcone w fosę, którą w czynie społecznym wykopie Kopalny.
2. Nad drzwiami do rezydencji Naczelnego w budowę się wieżę czolgu T-72, zamówioną w Łąbędach.
3. W drzwiach do redakcji umieszcza się wykrywacz metalu i bramkarza.
4. Biurko Naczelnego zostaje otoczone zasiekami z drutu kolczastego wzór 39.
5. Ustanawia się Sąd Doraźny w składzie (powstań) Naczelny (spocznij). Sąd ma zawsze rację, a od jego postanowień nie ma odwołania.
6. Zepsół nie bierze odpowiedzialności za obietnice poczynione przez triumwirat w stosunku do osób trzecich.
7. Punktu siódmego nie ma.
8. Materiały dostarczone dawniej przez członków triumwiratu ulegają konfiskacie, a uzyskany z ich sprzedaży dochód przeznaczony zostaje na piwo, słone paluszki i zgrabne dziewczuszki.

Moc jest z nami!

**Naczelny**



## ELYSIUM AND ANTIA DEMO PARTY - TARNÓW '93

W dniach 28 - 30 Czerwca odbyło się Elysium & Antia demo party. Trochę niezręcznie mi o tym pisać, gdyż organizowała je między innymi moja grupa i mogę zostać postrzymany o stronniczość. Postaram się jednak być jak najbardziej obiektywnym. Główny organizator, którym był tarnowski Pałac Młodzieży, stanął na wysokości zadania. Na party przygotowano ogromną halę, która mogła pomieścić o wiele więcej osób niż przyjechało, prócz tego przez cały czas (nawet w nocy) czynny był bufet gdzie można było się tanio pożywić. Party było przeznaczone tylko dla użytkowników C64, ale na sali znalazły się także dwie Amigi, na których można było poszaleć w Street Fighter 2 (skąd my to znamy). Przyjechali reprezentanci wszystkich liczących się w Polsce grup.

Przejdźmy do szczegółów... Na party, jak to na party, odbywała się wymiana programów i doświadczeń, kończenie dem na competition, można było poznać wielu znanych z dem ludzi, nawiązać kontakty. Obecni byli członkowie grupy INFLEXION znanej między innymi

z gier "Eoroid" i "Acid Runner". Dowiedziałem się dla Was, że kończą swoją trzecią grę i rozpoczęli pracę nad następną. Podczas trwania party osoby chcące pisać gry mogły skontaktować się z firmą BMB, zajmującą się wydawaniem programów i sprzedać jej swoje produkty. Mniejmy nadzieję, że coś z tego wyniknie.

W drugim dniu party o godzinie dziewiątej rozpoczęło się competition (czyli po prostu konkurs na... ) muzyczne. Poziom prac w stosunku do poprzedniego party (Szczecin '92) był naprawdę bardzo wysoki: aż trudno było się zdecydować na co oddać głosy. Następnie odbyło się gix - compo - tutaj także średni poziom znacznie się podniósł. Do brutalnej rzeczywistości przywróciło nas demo - compo. Prace były słabe. Wyróżniło się jedynie demo Darknes Zone grupy Nipson (zrealizowane jako swego rodzaju opowieść - film, moim zdaniem świetny pomysł!), które niestety ciągnęło się zbyt długo, co znużyło publiczność. Efekty dźwiękowe też nie należały do najlepszych. Drugim wyróż-

**Konkurs (znów?)**

Przewrót i związane z nim problemy mamy już z głowy, niektórzy mają głowy z szyi, można więc wrócić do rutynowych działań związanych z przygotowaniem kolejnych numerów, kolejnych konkursów i innych kolejnych stałych elementów gry. Tym razem na tapetę poszły screeny z różnych gier, które ostatnimi czasy opisywaliśmy. Wiewiór powycinał z nich co lepsze kawałki i z wrodzoną skromnością usiłował wszystkich przekonać, że związany z tym bałagan to robota Kopalnego. Nie z nami te numery, niedodefiniowany gryzoniu!

Dobra, teraz do tzw. roboty (chle, chle, roboty!). Dookoła porozrzucane są obrazki bądź ich fragmenty (będzie ich ze dwadzieścia sztuk) pochodzące z gier opisywanych w ostatnich kilku numerach. Zadanie jest proste - trzeba napi-



sac, z jakiej gry jest który, napisać oczywiście na kuponie, potem kupon wysłać do nas, a my już sobie z tym poradzimy, albo i nie. Jak zwykle rozlosujemy jakieś nagrody, pewnie będzie to kilkanaście prenumerał, jakieś gry, joysticki, a może wreszcie uda się znaleźć coś ciekawszego? Ze względu na potencjalne gry uprasza się pt. Czytelników o podawanie typu komputera, jakim dysponują, bądź też informacji nt. pożądanej nagrody (joy, prenumerata, gra... ) Jak zwykle nie obiecujemy nic, poza kompletnym bałaganem w redakcji, stosami kartek z rozwiązaniami błędnymi i nie tylko, oraz losowaniem przez sierotkę mającą węży i oboje rodziców.

Na tym kończę, pozdrawiając serdecznie ciotkę Małgosię, Babcię Janę i świeżo owdowiałą żonę Haszaka.

**Naczelnny**



niającym się demem był Obonik grupy Elysium. Demo to jest swego rodzaju zwenonemem na skalę światową, gdyż zawiera ono w jednym pliku aż pięć tak zwanych World First'ów, czyli rzeczy które zostały zrobione na C64 po raz pierwszy.

Po pokazie komisja złożona z przedstawicieli wszystkich grup rozpoczęła liczenie głosów, a po kilkudziesięciu minutach nastąpiło uroczyste ogłoszenie wyników. Trzy pierwsze miejsca w każdej kategorii zostały uhonorowane okolicznościowymi dyplomami, które wręczało kierownictwo Pałacu Młodzieży. Oprócz dyplomów za pierwsze miejsca były nagrody pieniężne.

Party było udane i jego uczestnicy byli zadowoleni. Mi osobiście bardzo podobało się to, że na party panował porządek i wszystko było dokładnie ustalone co nie zostawiło miejsca na improwizację, która w takich sytuacjach zazwyczaj kończy się dość nieciekawie. Tak więc duże brawa należą się Pałacowi Młodzieży, że wszystko tak dobrze przygotował. **Jetboy/ELYSIUM**

**WYNIKI DEMO PARTY:**

### GRAFIKA

1. SHAMANTABOO
2. CRUISE/ELYSIUM
3. FAZEE/FATUM

### MUZYKA

1. SHOGOON/TABOO
2. EMIL/VERMES
3. BENJINFLECTION

### DEMO

1. OBORNIK/ELYSIUM
2. DARKNES ZONE/NIPSON
3. FATUM MEGADEMO/FATUM

P. S. Elysium i Pałac Młodzieży w Tarnowie zapowiadają, że w zimie zorganizują kolejne Demo - Party. Dokładny termin nie jest jeszcze znany ale wszyscy chętni mogą czuć się zaproszeni. Mamy nadzieję że tym razem przyjedzie więcej ludzi.

**Elysium**

# 50 NOWEGO

## COMBAT AIR PATROL



Już wkrótce jeden z najlepszych symulatorów na Amigdzie, który wyda firma PSYGNOSIS. Zawiera będzie: misje na samolotach F-18 i F-16 oparte na autentycznych wydarzeniach w Złotej Perskiej podczas operacji Pustynna Burza, realistyczne uzbrojenie, możliwość walki He-

ad to Head, misje dzienne i nocne. Aby przekonać się że będzie aż tak doskonała musimy jeszcze trochę poczekać, gdyż na razie dotarło jedynie preview tej gierki.

**EMILUS**

Komputer: Amiga

Pierwsze wrażenie: \*\*\*\*

## FANTASTIC DIZZY



Już w październiku kolejne (tylko BAD JOY wie dokładnie które!) przygody jajowatego dupka DIZZY'iego. Zły ZAKS znowu się zdenerwował, rzucił czar na kraj DIZZY'iego, porwał dziewczę naszego znajomego jajcarza i zamknął ją w zamku w chmurach. DIZZY jak to dizzo musi od-

naleźć zamk i pokonać czarodzieja i potem już żyć długo i szczęśliwie z Daisy.

**EMILUS**

Firma: CODEMASTERS

Pierwsze wrażenie: Chyba ładne

Maszyny: Sega Mega Drive, Master System, Game Gear, Amiga

## ONE STEP BEYOND



Nieoficjalnie nazywana PU-SHOVER II, jest grą zręcznościową i logiczną. Tym razem stworzono w niej piasek COLIN'em, który przeżywa (oj bardzo dużo) planz moją i skakać po trampolinach i takich tam. Grafika kolorowa i fajowa (szczególnie Intro), muzy-

ka boska! Firm OCEAN znowu dała czadu.

**EMILUS**

Komputer: Amiga

Pierwsze wrażenie: \*\*\*\*\*

## PIRATES GOLD



"Pirates", świetna przygodówka z 1989 roku dogoniła epokę. W nowej wersji tej gry znacznie udoskonalono grafikę (świetna z wyjątkiem mapy) i muzykę. Wraz z nimi wzrosły wymagania sprzętowe: 386 DX z 4 MB RAM i 20 MB na dysku twardej pamięci znowu

handel, bitwy morskie, forte do zdobycia i inne przyjemności świata tego, tylko że ładniej.

**Sir Haszak**

Komputer: PC

Cena: \*\*\*\*

## MICRO MACHINES



Już wkrótce kolejny hit. Gra firmy CODEMASTERS MICRO MACHINES. Dzięki niej będziesz miał możliwość ścigania się na 27 torach, z małymi maszynkami czyli samochodzikami, małymi czarnymi helikopterami itp. Grafika ładna, animacja doskona-

ła. Mówiąc krótko zapowiada się kawał zabawy.

**EMILUS**

Pierwsze wrażenie: \*\*\*\*\*

Maszyny: Game Gear (już w listopadzie), Master System, Amiga i PC

## KEN'S LABIRYNTH



Wolfenstein 3D wypuszcza swoje odnóżki. Po grze Catacombs of Abyss mamy Ken's Labyrinth.

Odnaleźć zagubionego przyjaciela: oto cel, a misja nasza upłynie nam w otoczeniu grafiki VGA i

niegorszej muzyki... I pomyśleć, że wakacje już się skończyły.

**Alex & Gawron**

Komputer: PC

Pierwsze wrażenie: \*\*\*\*

6

Amiga - z niekonięcznie ostatniej chwili: pojawiły się Eye of Beholder III, Kings Quest VI i Ishar II. Odradzamy zakup SkidMarks - nie działała na normalnej 500, a i uruchomiona na + nie jest warta oglądania. Lada moment ma się pojawić Space Hulk, w październiku zapowiadany jest Jurassic Park (Ocean). USGold szykuje Kingmaker'a - gierkę strategiczną z czasów zakutych rycerzy (znaczy się rycerskich). Będzie też Second Samurai (Vivid Image) - w październiku demo, reszta zapewne przed świętami.

**Spy & Donosiciel**

**PRZEDSIĘBIORSTWO HANDLOWO - USŁUGOWE  
CIEŚLIKOWSKI I SPÓŁKA**

W-WA, UL. ROSTAFIŃSKIEGO 4, TEL: 487242, 485531 w. 9  
SKARŻYSKO KAM., UL. 3 MAJA 37, TEL: 513333 (MINICOMP)  
LEGIONOWO, UL. ZEGRZYŃSKA 27 (SERVER)

**KOMPUTERY PC 386SX, 386DX, 486DX  
W DOWOLNYCH KONFIGURACJACH  
Z DWULETNIĄ GWARANCJĄ**

**NAJTAŃSZE Z NAJLEPSZYCH DRUKARKI  
FIRMY STAR  
DOSKONAŁE DO KAŻDEGO KOMPUTERA**

**KARTY MUZYCZNE, DYSKI TWARDE  
MONITORY, PŁYTY GŁÓWNE  
ORAZ DOWOLNE INNE PODZESPOŁY**

**za gotówkę  
i na raty !**

**KUPON  
2%  
ZNIŻKI**



## SCORPION

1. 20 minut po czym został zdjęty na inne testy.

2. Jak wszystkie. 1.88 metra.

3. Trzy, ale dosyć szeroko rozstawione przez co niezłe trzymają.

4. Jeden przycisk na palec wska-



zujący. Autofire są aż dwa rodzaje: zwykły przerywany, oraz blokada na fire (całkiem sprytne).

5. Microswitch'e (mikroprzełączniki). Joystick posiada żółtą geometrię trójskrzydła (zn. można go ustawić w pozycji pozwalającej grać z ręki, oraz ze stołu po sprężynowej przysawce).

6. Ocena: Bardzo Dobry (4+).



## SUPERSTAR SV - 131

(ta sama mała co wyżej)

1. 20 sekund, ale to był zwykły wypadek przy pracy. Uważam że ma jedne z lepszych przysawek.

2. Jak wszystkie. 1.25 metra.

3. Pięć, ale dobrze rozstawionych. Świetnie trzymają ale na blacie a nie na szybie.

4. Dwa przyciski położone obok siebie. Wygodne w działaniu. Autofire tradycyjny, przerywany. Można wybrać tryb CPC464.

5. Najkręciście. ączka od lewara wygodna, taka jak na automatach (w Burger Kingu na placu Konstytucji). Dłżyc precyzyjne reakcje na ruch palcem.

6. Wyjątkowo dobry (4+).

Kupno joysticka to dosyć poważna sprawa, więc aby ułatwić wam trochę życie zamieszczamy tu wyniki testów sześciu joy'i. Oto co kryje się pod numerkami w opisach:

1. Czas trzymania przysawek bez śliny na szybie. 2. Czas trzymania przysawek ze śliną na redakcyjnej szafie (wszystkie skurczybyki utrzymały się jakiś tydzień po czym trzeba było je zdjąć na sesję zdjęciową). Długość kabla. 3. Ilość przysawek. 4. Ilość fajerów, czyli na ile rąk można strzelać. Czy jest i jaki autofire. 5. Rodzaje styków. Inne. 6. Oceny szkolne. Od 1 do 6.

Gry komputerowe mają jedną, zasadniczą wadę - grać w nie można tylko tam, gdzie jest komputer. Gry telewizyjne są już nieco lepsze - łatwiej jest wozić ze sobą konsolę, niż komputer, a o telewizor jest stosunkowo łatwo. Trudno to jednak nazwać rozwiązaniem optymalnym - telewizora nie da się schować do teczki, a rasowy gracz nie po to idzie do szkoły, żeby się w niej uczyć.

Ktoś kiedyś poszedł po rozum do głowy, połączył ze sobą konsolę do gier i wyświetlacz ciekłokrystaliczny, całość podłączył do baterii i wysłał dziecko do szkoły, by sprawdziło, czy da się tego używać w

kasetce. Pełny sukces! Jedynie biologiczka zauważyła, że coś się świeci, ale na tym lekcja się skończyła, bo nie da się równocześnie grać i wypisywać na tablicy nazw gatunków roślin chronionych z Madagaskaru.

Nawet jeśli powyższa historia nie jest do końca prawdziwa (nie chodziło o biologiczkę, a o fizyka), faktem jest, że przenośne konsole po tym jak już zostały wymyślone zaczęły gwałtem podbijać świat. Jest ich kilka typów, najszerzej znany jest chyba GameBoy (który doczekał się już swojego miejsca w rubryce Brómtendo), ale i inne przebijają się na rynku. Jednym

z tych innych modeli jest SuperVision, którego dostaliśmy do testowania od firmy 3 - State Poland.

Jak przystało na grę kieszonkową, SuperVision z łatwością mieści się w teczce, nawet niezbyt dużej. Zasilane jest z czterech baterii paluszków, ma przyzwoitej wielkości wyświetlacz, mały wbudowany głośniczek i wyjście na słuchawki, tudzież regulatory głośności i kontrastu. Do tego w komplecie sprzedawany jest jeden kartridż z grą (coś tak jakby Arkanoid), do testu dostaliśmy jeszcze kilka innych gier (z polskimi opisami!), a według dystrybutora różnych dostępnych tytułów jest w tej chwili kilkadziesiąt albo i więcej, będą one zresztą sukcesywnie wprowadzane na nasz rynek.

Test rozpoczął Naczelnny, ale zanim zdążył sobie wyrobić zdanie, zadzwonił telefon i paleczkę (znaczy się grę) przejął Emilus.

Już po dwóch godzinach przypomniał sobie, że właśnie się spóźnił na jakieś spotkanie, więc postanowił grać dalej. Około północy głód oderwał go od gry. Pierwsze wrażenie - jak najlepsze. "Mam nadzieję, że nie zabierzesz tego na urlop?"

Dalszą część testu prowadził Borek jr na wakacjach. SuperVision wyłączone było tylko na noc, albo w momencie gdy siedły baterie (raz na kilka dni intensywnego używania, inna sprawa, że kupowaliśmy wyłącznie baterie alkaliczne). Tych kilkadziesiąt (albo i kilkaset) godzin pracy, pozwoliło na wyciągnięcie następujących wniosków:

1. Grafika - korzystając z wyświetlacza o rozdzielczości 160\*160 i czterech odcieni szarości trudno uzyskać efekty porównywalne z Amigą czy nawet Atari XL/XE, toteż trudno się nią zachwycać. Jest jaka jest, raczej średnia i niezbyt szybka, za to dosyć kontrastowa. Dużą

# Super Vision



## RAIDER SV - 206

(Joy Pecełowy)

1. Całe 20 minut. Ma dobre przysawki.
2. Jak wszystkie. 1.25 metra.
3. Cztery narożne przyciski.
4. Dwa przyciski na kciuk i palec wskazujący. Postrach dla klawisze Auto A i Auto B nie wiadomo do czego. Brak drugiego fire'a.
5. Analogowe z tym że fire'y z mikroszczepkami. Ciężko go wycentrować i ma problemy z powrotem do pozycji pionowej, co powoduje pewne niedokładności. Jest bardzo miękki i delikatny. Idealny do symulacji.
6. Dość dobry (3+).



## TOPSTAR SV - 227

(rodzina Quickjoy'ów.

Joy Pecełowy)

1. 20 minut. Nie wyglądał na takiego, ale cóż beret włoż.
2. Jak wszystkie. 1.25 metra.
3. Cztery rozstawione tradycyjnie na rogach.
4. Dwa fire na palec wskazujący, oraz kciuk. Autofire konwencjonalny, łatwo przełączalny.
5. Micro - on - off - y (konczą mi się nazwy). Wygodny, testowany na symulatorach i zrzędnosciówkach. Jest OK.
6. Wyjątkowo dobry (4+).



## MEGASTAR SV - 135

(kolejny Quickjoy)

1. 20 minut. Skurczybyk mało sobie kabli nie nadwyrężył ale przeżywał do końca.
2. Jak wszystkie. 1.25 metra.
3. Pięć bardzo dobrze rozstawionych. Trzymają jak diabły.
4. Trzy przyciski położone obok siebie. Wygodnie ustawione. Autofire tradycyjny, przełączalny.
5. Małe przełączniki (mikroprzełączki). Ogólnie dość wygodny, ale trzeba włożyć pewną siłę aby swobodnie nim operować.
6. Bardzo dobry (5).



## HYPERSTAR SV - 132

(rodzina Quickjoy'ów)

1. 2 minuty 58 sekund. Spadł jako drugi. Może mieć zły dzień.
2. Jak wszystkie. 1.25 metra.
3. Aż pięć, ale według mnie kiepsko rozstawione. Przy grach bardziej dynamicznych łatwo puszczały przysawki.
4. Dwa przyciski ustawione obok siebie, można powiedzieć że mało wygodne. Zwykle autofire grzeżony. Możliwość przełączenia na tryb OFF.
5. Małe przełączniki (te co pykają). Po lewej stronie ma wajchę (tzw. kój radosci), co ułatwia grę leworęcznym.
6. Ocena: Mierny plus - dla praworęcznych (2+). Dobry - dla leworęcznych (4).

Wasz Joyman Emilus



zaletą wyróżnia są jego okazałe rozmiary - 77 cm.

2. Efekty dźwiękowe - konsola ma wbudowane dwa (albo więcej - w instrukcji nic na ten temat nie ma) generatory dźwięku, efekty ich działania są - przynajmniej w tych grach, którymi dysponowaliśmy - takie sobie. Na pewno lepsze niż w Spectrum a gorsze niż w C64, jednak dzięki możliwości ściszenia głośniczka można się nimi zanadto nie przejmować.

3. Wygoda użytkowania - duża. Całość jest mała, lekka i poręczna, co umożliwia grę w każdych warunkach, o ile mamy wystarczająco dobre oświetlenie (takie jak do czytania). Klawisze (niemal identyczne jak w Nintendo, choć zamiast jednego krzyżaka do poruszania się są cztery niezależne guziki) rozmieszczone są ergonomicznie (po naszymu - wygodnie i nie męcząco).

4. Kartridże - małe i poręczne, można

mieć w kieszeni kilka sztuk, wymienia się je łatwo i szybko. Wszystkie, którymi dysponowaliśmy, zawierają po jednej grze.

W sumie SuperVision zrobiło na nas dobre wrażenie. Na pewno nie jest to urządzenie deklasujące GameBoy'a, sprawiającego wrażenie szybszego i dysponującego bardziej rozbudowanymi grami, jednak grać można z taką samą frajdą, tracąc masę czasu potencjalnie nadającego się do bardziej racjonalnego wykorzystania (np. na wkuwanie angielskich słówek). Producent dae półroczną gwarancję na swój produkt. Nie bez znaczenia jest też cena (nie wyższa niż 1.1 miliona złotych), dzięki której SuperVision jest nieco bardziej dostępny od konkurencji.

**Borek**

SuperVision dostaliśmy od:  
3 - State Poland - QuickJoy, Datalux  
Warszawa, Majdańska 9

# P I Ł K I

## FOUL



## European Championship 1992

1. Pograć można systemem nibypucharowym składającym się z 7 rund. Aby przejść, trzeba wygrać (remis też eliminuje z rozgrywek). Możesz ustawić czas gry (od 5 do 20 minut), nagrywanie goli i oglądanie ich, sposób sterowania piłkarzami (klawiatura lub joystick), a

także wybrać drużyny narodowe (jedna twoja i 7 przeciwników), biorące udział w rozgrywkach.

2. Boisko widziemy z boku. Figurki piłkarzy są duże. Piłka klei się do nogi, a podawana leci w kierunku zawodnika własnej drużyny. Można kontrolować ruchy bramkarza, jeśli piłka jest w posiadaniu przeciwnika w okolicach naszego pola karnego.

Sędziowanie ogranicza się do odgwizdywania fauli i słownych reprimend. Kartek, dogrywek czy karnych nie uswiadczysz.

Aby strzelić bramkę należy biec po skrzydle (dowolnym) ku linii końcowej. Jeśli bramkarz wyjdzie

do narożnika pola karnego, mijamy go i strzelamy na skos. Jeśli pozostanie w bramce dobiegamy do linii końcowej, podciągamy do linii pola karnego i strzelamy w kierunku bramki. Gdy jeden z zawodników naszej drużyny jest pod bramką, wychodzi nam dosrodkowanie i trzeba jeszcze strzelić głową. Jeśli zawodnika naszego nie ma pod bramką, wyjdzie nam strzał z ostrego kąta, który bardzo często kończy się sukcesem.

3. Grafika ładna (gorsza z lepszych).

4. Żenada

5. W grze brakuje tak wielu przepisów (o opcjach nie wspominając), że trudno powiedzieć czy to jeszcze piłka nożna. Działa na Amidze i PC (opis na PE).

Ocena: 2:6

Sir Haszak

Motto: Albo wygra lepszy, albo będzie remis (Kazimierz Górski)

Piłka skopana

Opisy programów symulujących kopanie balona po raz ostatni pojawiły się chyba jeszcze przed moim urodzeniem. A przecież w tej jakże pożytecznej dyscyplinie zmienilo się od tego czasu sporo i czasem nawet na lepsze.

Ostatnim (i pierwszym) z WIELKICH KOPANYCH OPISANYCH był MICROPROSE SOCCER. Przed nim i po nim pojawiło się parę interesujących produkcji, które przez karygodne niedopatrzenie nie znalazły się w TS, choć zasłużyły na parozdaniowe uwiecznienie. Teraz też nie pójda wszystkie, ale nic to!

W krótkich, piłkarskich słowach, opisujemy tu najważniejsze zady i wady tych programów. Aby nie tracić miejsca na bzdety takie jak ten, który właśnie czytasz, postanowiliśmy każdy opis podać w punktach.

W pierwszym punkcie znalazło się wyszczególnienie opcji, którymi dysponuje program (konkurencje - ligi, puchary; edycja drużyn; stan murawy; siła wiatru; dogrywki, kamery, powtórki). Drugi opisuje sposób rozgrywki (widok boiska, prowadzenie piłki, obsługa bramkarza, sędziowanie - rzuty karne i wolne, czerwone i żółte kartki odkryty przez nas najprostszy sposób strzelania bramek). Punkty trzeci i czwarty wyrażać będą naszą ocenę

grafiki i muzyki (efektów dźwiękowych). W piątym zamieścimy nasze głęboko przemyślane i niestety trochę trafne uwagi o programie. Końcowa ocena, wyrażona wynikiem piłkarskim, będzie stosunkiem zalet i wad gry, cokolwiek by to miało znaczyć.

Na początek przedstawiamy programy 16-bitowce. Gdyby jednak spotkał nas szczęśliwy posiadacz komputera 8-bitowego, upraszam go o nie oddawanie ostrzegawczego strzału w plecy - jak w następnym numerze parę piłek do jego bramki. O czym nie mogliśmy powstrzymać się z doniesieniem

Sir Haszak & EMILUS

## GOAL!

1. Mamy kilka możliwości rozgrywek: mecz towarzyski (SINGLE MATCH), trening (PRACTICE), pojedynki z komputerem na kolejnych pięciu poziomach trudności (ARCADE CHALLENGE), oraz liga (LEAGUE). Opcja (REPLAYS) służy do obsługi powtórek. Przy pomocy (OPTIONS), możemy ustawić: jedną z 4 nawierzchni, czas gry (2\*1, 2\*3, 2\*5, 2\*10 i 2\*20 minut czasu rzeczywistego), poziom bramkarza, poziom komputera, czy mają być dogrywki, powtórki, widok boiska (poziomy lub pionowy), zooming i, scanner, okrzyki tłumów, oraz sędziego (spośród 16). Jest również opcja umożliwiająca pełną edycję drużyny (EDIT TEAMS). Dzięki niej można ustalić: taktykę gry, kolory strojów, nazwy drużyny i menedżera, możemy także zmieniać graczy: ich nazwiska, numery, współczynniki.

2. Jak już wspomniałem boisko możemy widzieć w pionie, lub w poziomie ekranu. Zawodnicy są dość duzi, w porównaniu z SENSIBLE SOCCER, czy KICK OFF II. Piłka klei się do nogi, ale gdy poru-



4. Muzyka też na wysokim poziomie.  
 5. Ogólnie, jest to najlepsza piłka z dotychczas wyprodukowanych na 16-bitowcach, z dużą liczbą opcji. Na razie tylko na Amidze.  
 Ocena: 5: 1

EMILUS

## KICK OFF II

1. Gra dostarcza nam następujące formy pogrania w piłkę: trening (PRACTICE), pojedyncza gra (SINGLE GAME), liga (THE LEAGUE), puchar (THE CUP), mecz towarzyski (INTERNATIONAL FRIENDLY), oraz turnieje specjalne (SPECIAL EVENTS), np. WORLD CUP. Tradycyjne menu powtórek (ACTION REPLAY), oraz KIT DESIGN, okrojony tylko do edycji kolorów ubrań. W OPTIONS możemy ustawić rodzaj murawy (4 rodzaje), czas gry (23, 2\*5, 2\*10 i 2\*20 minut rzeczywistych), obecność wiatru, dogrywki,

poziomą ligę, prędkość gry (100%, 50% i 25%), poziom drużyn, taktykę, oraz sędziego (24 lebków).

2. Boisko ustawione w pionie ekranu. Zawodnicy malutki. Piłka nie klei się do nogi, trzeba się nieźle napocić, aby opanować technikę jej prowadzenia. Bramkarz sterowany tylko podczas karnych i ewentualnie przy wybijaniu piłki. Sędzia gwizdże, ale jest niewidoczny (pewnie śledzi na trybunach). Są kartki, dogrywki, faule, karne, injury time, zmiany.

Właściwie nie ma recepty na strzelenie bramki.

3. Średnia.

4. Kiepska.

5. Ma dużo opcji, ale nie jest do końca dopracowana.

Gra się trochę sztywno i mało rzeczywiście. Kiepskie sample, grafika taka sobie.

Ocena: 2: 3

EMILUS



szamy się powoli. Gdy biegniemy piłka jest wypuszczana przed zawodnika i sterowanie nią jest utrudnione. Oczywiście są faule, zmiany, czerwone i żółte kartki, karne, dogrywki, oraz tzw. INJURY TIME, czyli czas doliczony przez sędziego za przerwy w grze. Odebrać piłkę przeciwnikowi możemy klasycznym wślizgiem z FIRE, lub też bez FIRE kiwając przeciwnika. Bramkarz sterowany jest przez komputer, aczkolwiek możemy nim sterować przy wybićkach piłki. Jeżeli panujesz nad piłką to wszelkie podania są skierowane do twoich graczy.

Na strzelenie bramki jest wiele sposobów, najłatwiejszy to wejście biegiem, na wprost bramki, na pole karne i odpalenie piłki w bramkarza. Zależnie od tego która noga będzie z przodu w momencie strzału to w tę stronę polecą piłka nie dając przeciwnikowi żadnych szans.

3. Muszę przyznać, że grafika jest dobra.



BĄDŹ ORYGINALNY  
**KUP**  
 ORYGINAŁ



### Symulatory, strategia:

- Strike Commander (PC)
- Gunship 2000 (PC,A)
- Harrier AV8B Assault (PC,A)
- Xenobots (PC)
- Desert Strike (A)
- Aces of the Pacific (PC)
- Civilization (PC,A)
- Railroad Tycoon (PC,A)
- Silent Service (PC,A)
- F 117A (PC)
- Wing Commander II (A)

### Inne:

- Michael Jordan in Flight (PC)
- Incredible Machine (PC)

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową  
 (płatne przy odbiorze)

**IPS**  
 COMPUTER  
 GROUP

UL. OKRĘŻNA 3  
 02-916 WARSZAWA  
 TEL: (02) 642-27-66  
 (02) 642-27-68  
 FAX: (02) 642-27-69  
 TLX: 81 6351 IPS-PL

# PŁKI

LEAGUE DIVISION ONE TABLE

WEEKENDS TOP HALF

	PLD	W	D	L	F	A	PTS
LIVERPOOL	041	34	07	00	149	006	109
LEEDS UNITED	041	20	06	15	063	048	006
ROTHAMPTON	041	19	05	17	060	059	002
ARSENAL	041	19	05	17	064	064	002
MAN. CITY	041	17	11	13	056	053	002
P. A.	041	16	07	16	059	064	001
LEFF. UNITED	041	16	05	18	072	074	059
STON VILLA	041	17	07	17	069	081	058
ORWICH CITY	041	15	12	14	059	064	057
MAN UNITED	041	16	09	16	054	051	057
IMBLEDON	041	16	08	17	055	060	056

VIEW OTHER HALF

EXIT

**LIVERPOOL**  
THE COMPUTER GAME

In May 1892, John Houlding (a self-made businessman and Conservative councillor) founded the Liverpool Association Football Club.





## Liverpool

1. Grasz w lidze angielskiej lub w pucharze Anglii (jeden mecz rozstrzyga). Drużynę możesz sobie dobrać spośród obecnych graczy Liverpoolu. Mecze mogą mieć długość 10, 20, 30, 60 lub 90 minut. Na zmiany pogody nie masz wpływu, ale czasami zdarza się grać na nawierzchni np. mokrej (w sumie są trzy rodzaje)

2. Boisko widzimy z góry (niewielkiej). Piłkarze są tak dobrze wyszkoleni, że piłka kładzie się do nog. Sposoby na jej odebranie są dwa: przejście przez prowadzącego piłkę lub wślizg. Bramkarzem możesz poruszać tylko podczas karnych.

Sędzia nie żałuje żółtych i czerwonych kartek, nie wzbrania się też przed dyktowaniem rzutów wolnych i karnych.

Bramkę najłatwiej strzelić z rzutu wolnego (z karnego też, ale to banał). Jeśli strzelamy w światło bramki z 30-35 metrów zawsze padnie bramka. Z gry najłatwiej coś ustrzelić idąc od narożnika pola karnego

na skos ku bramce. Na środku pola karnego podciągamy nieco ku środkowi boiska. Może się wtedy zdarzyć wślizg obrońcy. W 80% przypadków konsekwencją będzie gol samobójczy lub karny dla nas. Gdy uda nam się przekroczyć z piłką biegnącą przez boisko pionową linię (boisko ma takich pięć) najbliższą środkowej, odwracamy się do bramki i strzelamy.

Efekt gwarantowany w 99%.

3. Grafika z lekka toporna, ale da się przeżyć.

4. Muzyka znośna.

5. Przed grą można poznać całą historię Liverpoolu łącznie z pikantnymi szczegółami (w jakich majtkach grali pierwszy mecz i te rzeczy). Poza tym nie sposób nie zwrócić uwagi na nieprzyzwoitą łatwość w zdobywaniu bramek - poniżej 10 może zejść jedynie początkujący. Przez pierwsze mecze nie przeszkadza to jednak w czerpaniu przyjemności z gry (potem zaczyna nudzić i denerwować).

Ocena: 4: 3

Sir Haszak

## Sensible Soccer 92/93

1. Zaczniemy od form rozgrywek: towarzyskie (FRIENDLY), puchar (CUP), liga (LEAGUE), oraz specjalne turnieje (WORLD CUP, EURO CUP, LEAGUE OF NATIONS, EUROPEAN CHAMPIONSHIPS). Poza tym mamy kilka opcji technicznych, gdzie możemy: ustalić czas gry (3, 5, 7, 10 minut czasu rzeczywistego), włączyć/wyłączyć powtórki, muzykę, warunki pogodowe (deszcz i inne przyjemności), oraz ustawić jeden z czterech języków w jakim będzie prowadzona gra (angielski, niemiecki, francuski, włoski). W EDIT TEAMS możemy zmienić: nazwy drużyn, menedżerów, piłkarzy, usior piłkarzy (koszulki, spodenki, buty). LOAD/SAVE DATA zapisuje ustawioną konfigurację. W trakcie rozpoczęcia gry możemy wybrać rodzaj murawy (spośród 6), oraz taktykę gry po uprzednim zorientowaniu się o taktyce przeciwnika.

2. Boisko ciągnie się wzdłuż (tzn. w pionie). Sylwetki piłkarzy maluteńkie. Piłka w żadnym razie się nie klei. Bramkarz sterowany przez komputer, jedynie przy wybiciach możemy machając joy'em ustalić kierunek w którym wybije piłkę. Sędzia siedzi gdzieś na trybunach i stamtąd wydaje wszelkie decyzje o: faulach, żółtych i czerwonych kartkach, rzutach różnych, karnych, dogrywkach, czy zmianach. Odbierać piłkę możemy wślizgiem (który kończy się na ogół faulem), lub normalnie robiąc przeciwnika w bambuko. Ciekawostką jest podkręcanie piłek - tzw. banana.

Sposobów strzelenia bramy jest co najmniej tyle co grających w SENSIBLA. Najskuteczniej strzelicie gola,

albo strzelając po skosie w bramkę, lub też idąc na wprost bramki i wykonując tzw. banana w któryś z rogów bramki. W razie gdyby bramkarz wybił piłkę szybki podbieg, luta w światło bramki i jeeest!!! (Przepraszam spadłem z krzesła).

3. Extra, piłkarzyki mają nawet różny kolor włosów.

4. Ach, te wiwatujące trybuny. Bardzo dobra.

5. Gra może jest uboższa od GOAL! 'a pod względem technicznym, ma jednak ma olbrzymią przewagę w tzw. grywalności. Powiem szczerze: wolę grać w SENSIBLA niż w GOLLA. Dostępna na Amidze (tenże opis), oraz PeCecie.

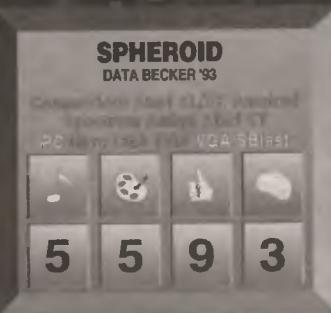
Ocena: 6: 2

EMILUS





# SPHEROID



**D**awno, dawno temu (mniej więcej wczoraj około południa) stała się rzecz straszna! Hordy okrutnych najeźdźców wychyły za najbliższej galaktyki (spiralnej, z poprzeczką) i szybko rozprawiając się z nielicznymi jednostkami Federacji Solarnej nieustraszenie mkną ku kolebce humanizmu i cywilizacji: Ziemi.

Na szczęście jak zwykle w takich sytuacjach ziemscy naukowcy siadają nad deskami projektowymi i po czasie potrzebnym przeciętnemu Trollowi na wychylenie kufła piwka (informacja dla Kopalnego: siup, siup, siup, blee...) widnieje już tam szczegółowy projekt pojazdu mogącego pokazać ochydnym Sferoidom (gdź to o nich właśnie tutaj mowa) kto tu rządzi. Ze wszystkich ziemskich fabryk transpor-

tem morskim, jak i wołami, docierac zaczynają części sprytnie zmagetrowane przez kooperantów: cztery potężne gazodysznie (tzn. silniki), jedna obrotowa ogniopłujka umieszczona centralnie (tzn. działko), dwie kieszenie chowne (tzn. luki na broń), wytwarzacz chityny (tzn. osłona)... W tajnym ośrodku ukrytym głęboko w trzewiach ziemskiej skorupy dźwigi i suwnice jęczą składającą tą zbieraninę do kupy.

Na powierzchni zaś kapral John S. trenuje grupę śmiałków, z których jeden zasiądzie za sterami tej ostatniej nadziei Ziemi (która w międzyczasie zostaje szczęśliwie teleportowana na wysoką orbitę, by nie stała się łupem oblesnych Sferrańskich sabotażyistów). W końcu, po morderczym sprawdzianie sam prezydent wręcza Ci

kluczyki do pojazdu, a Miss Świata obdarza CIĘ [...] i ostatnim pocałunkiem. Wyruszasz... Przed tobą dziesiątki potyczek z obcydnymi pojazdami Sferów, ich rakietami, bombami, dziećmi, starcami i żonami. Gdy ręka będzie ci drętwieć od ciągłego walenia w Fire, a działko okładać zaczniesz mokrymi szmatami by się nie przegrzało (a z nim tak jak dziewczynami - im lepsze tym bardziej gorące), pamiętaj o działkach, które pod krzyżem czekają na twój powrót, o żonie i kochance chlipającymi teraz wspólnie i zgodnie. Nie daj się! Niech złe moce mają cię w swojej opiece!

Jeśli żądza zielonej krwi Sferrionów nie będzie cię opuszczać to móc będziesz podczas przelotów z kwiatka na... przepraszam z planety na planetę

odwiedzić dobrze Ci skądinąd znane pirackie centrale handlowe, gdzie po preferencyjnych cenach zakupisz dodatkowe uzbrojenie swej maszyny (oczywiście za pieniądze odebrane wrednym Sferranom). Co jeden układ planetarny (czyli co trzynaste wściekłe zielonych potyczek) zmierzysz się z wielką tajemnicą, której to należy tak przyłożyć żeby jej wszystkie zęby powypadały.

Na końcu zaś uratujesz naszą cudowną planetę (w co wciąż nie przestaję wierzyć mimo podszeptów złych i ciemnych sił stojących mi właśnie za plecami) za co lud wystawi Ci pomnik, a chwalić twe czyny będą na wieki wieków. Amen.

Alex & Gawron



# DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF

**D**o Sił Specjalnych Stanów Zjednoczonych dostałeś się bez problemów uzyskując najlepsze wyniki w szkole lotniczej w klasie AH-64 Apache. Byłeś niezawodny w każdej sytuacji: samoloty, czołgi, ochrona przeciwlotnicza, a nawet inne helikoptery nie stanowiły dla ciebie większej przeszkody. Ty wraz z Apaczem uzbrojonym w działko, pociski Hydra i rakietę samonaprowadzającą Hellfire działaliście jak jeden organizm. Przywódca organizacji terrorystycznej general Kilbaba zaszokował cały świat dokonując inwazji na niewielkie, ale bogate Emiraty Arabskie i zapanował nad nimi. Madman (Szaleniec), bo tak nazwały go środki masowego przekazu, oświadczył, iż chce podbić cały świat i nie okaże litości dla jakiegokolwiek państwa, które stanie mu na drodze.



## DESERT STRIKE ELECTRONIC AND '88

Amiga Atari ST  
VGA SBlast  
PC

8	9	9	7
---	---	---	---

**P**rezydent USA, aby zapobiec III Wojnie Światowej powołał najlepszą grupę pilotów śmigłowców SH Specjalnych do zajęcia się tą sytuacją. Ekspertci sądzą, że prezydent nie chce ryzykować zarządzając otwartą wojnę z Madmanem, a pilot wybrany do tego celu musi być doskonały pod każdym względem. Jak się domyślasz pilotem, któremu przyzwo podjąć się niezwykle ryzykownego zadania - Jesteś Ty. Do swojego śmigłowca możesz dobrać drugiego pilota - twojego partnera, który będzie ci służył jako nawigator i asystent w obsłudze Apacza. Teraz pozostało Ci już tylko zapinąć pasy, uruchomić wirnik, pociągnąć drążek do siebie i rozpocząć pierwszą misję.

### Level 1 - Air Superiority

1. Radar RS-152A. Wytrzymałość: 100  
Zniszcz radarowy system wczesnego ostrzeżenia. Kiedy radary są aktywne zasięg wrogich broni jest większy.

2. Elektrownia 100 MW.  
Wytrzymałość: 400

Usuń elektrownię aby odciąć prąd z centrum dowodzenia i lotnisk. Wrogowie będą zmuszeni obsługiwać sprzęt bojowy ręcznie.

### 3. Lotniska Wojskowe

Unieśwól wszystkie samoloty i budynki znajdujące się na terenie lotnisk aby utrzymać przewagę powietrzną w późniejszych misjach.

4. Centrum dowodzenia;  
Wytrzymałość: 250

Zniszcz wszystkie budynki wrogiego dowództwa. Pojmij Naczelnego (?) dowódcę aby dowiedzieć się gdzie ukryty jest tajny agent (sierżant Copalny).

### 5. Tajny agent wywiadowy

Znajdź i uwolnij szpiega, który zna plany i mapy Madmana.

### Level 2 - Scud Buster (kod AQJAMHI)

#### 1. Radary

Wszystko co dotyczy radarów w tej misji jest podobne do misji pierwszej.

2. Więzienia w miastach;  
Wytrzymałość: 150

Trzy miasta są obleżone przez wrogię wojska. Pozbądź się nieprzyjaciela i uwolnij co najmniej 10 więźniów politycznych.

#### 3. Elektrownia

Sytuacja podobna do misji pierwszej

#### 4. Fabryka broni chemicznej;

Wytrzymałość: 300

Najeźdźca planuje uzbroić rakiety Scud w głowice chemiczne. Zmieć z powierzchni ziemi fabrykę, aby temu zapobiec.

#### 5. Wyrzutnie rakiet Scud;

Zasięg: 500 mil

Głowica:

Konwencjonalna lub chemiczna

Usuń wyrzutnie znajdujące się w tym

sektorze. Aby je znaleźć musisz porwać ich dowódców (są w pałacach na przedmieściach).

6. Obóz jeniecki; Wytrzymałość: 100  
Odbij 14 jeńców z obozu i przewiez ich do niedaleko stojącego transportowca M2 Bradley.

Level 3 - Embassy City  
(kod TLOBOAT)

#### 1. Inspektorzy ONZ

Inspektorzy w misji wykryli planów Madmana zostali pojmani przez terrorystów na parkingu hotelowym - ratuj ich!

#### 2. Fabryka broni biologicznej;

Wytrzymałość: 200

Wrogowie planują wysłać rakiety z bronią biologiczną. Usuń ich wytwórnię i pojmij głównego biochemika.

3. Międzykontynentalne pociski rakietowe; Wytrzymałość: 200

Zniszcz rakietę wycelowaną w zachodnie cele zanim zostaną wysłane. Znajdują się one w silosach pod wydmami.

#### 4. Piloti zagubieni na morzu

Znajdź i zabierz 2 pilotów zestrzelonych nad zatoką.

#### 5. Elektrownia;

Wytrzymałość: 400

Od niej zależy dopływ prądu w ogrodzeniu ambasady.

#### 6. Prywatny jacht Kilbaba;

Wytrzymałość: 100

Złap Madmana i uwolnij 12 zakładników.

#### 7. Tajna siedziba ambasadora;

Wytrzymałość: 250

Zabierz ambasadora ukrywającego się w jednym z budynków należących do obozu dowodzenia wroga. Dostaniesz od niego kod unieszkodliwiający system bezpieczeństwa ambasady.

8. Ambasada amerykańska opanowana przez terrorystów.

Uratuj 12 przedstawicieli ambasady i eskortuj ich autobus, aż do samolotu na południowym wschodzie.

### Level 4 - Nuclear Storm (kod BTKBKLA)

#### 1. Pola naftowe

Grupa sześciu komandosów znajduje się w bunkrze między wydmami. Zabierz ich do helikoptera i wsiadź na lotnisko (znak X) pomiędzy zbiornikami naftowymi, aby mogli opanować teren. Zniszcz zestawy ZSU, aby uniknąć skażenia ziemi.

2. Uchron ekosystem zatoki przed wyciekami oleju.

Strzel w wylot rury, z której wylewa się olej aby zatrzymać wyciek.

3. Opancerzone schrony przeciwlotnicze; Wytrzymałość: 200

Niewinni cywile byli torturowani w podziemnych schronach. Zmieć je z powierzchni i uwolnij przynajmniej 15 osób.

4. Ciężarówka z częściami do bomby. Wytrzymałość: 100

Madman przechowuje i transportuje części do bomby atomowej w śmieciarkach. Uważaj na pozostałe - zwykłe śmieciarki, które są na przynętę. (Biała zawartość ciężarówki - części bomby, czerwona - śmieci)

#### 5. Fabryka broni jądrowej;

Wytrzymałość: 500

Zniszcz zakłady nuklearne Madmana i dwie wieże chłodnicze. Porwij naukowca zanim bomby atomowe zostaną zbudowane i dostarczone na bombowiec terrorystów.

#### 6. Elektrownia 100 megawatt;

Wytrzymałość: 400

Unieśwól elektrownię, która zabezpiecza opancerzony pałac generała Kilbaba. W ten sposób osłabisz obronę fortyfikacji.

#### 7. Pałac prezydencki;

Wytrzymałość: 1000

Roznieś na strzępy budynek, w którym ukrywa się Kilbaba a następnie wysadź (oczywiście na lotnisko tuż obok) swojego partnera aby pojąć przywódcę terrorystów. Przywódca powinien doprowadzić was do bombowca, ale po chwili porwie on twojego asystenta i odjedzie Skołem w stronę bombowca. Dlatego właśnie musisz podjąć najeżoną niebezpieczeństwami pogoń o najwyższą stawkę (beer & peanuts).

#### 8. Bombowiec;

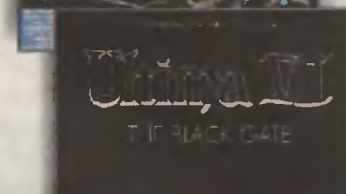
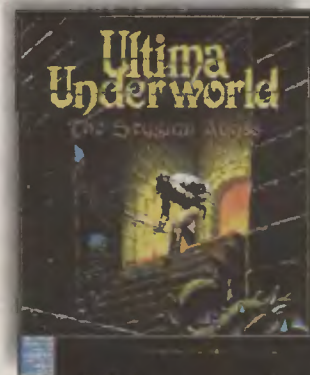
Wytrzymałość: 3000

Kiedy zobaczysz terrorystów i twojego pilota wchodzących do samolotu nie denerwuj się - odczekaj na ostatniego, który będzie zamykał drzwi i wystrzelił rakietę. Z rozrzuconej części kadłuba bombowca wypłynie twój partner - zabierz go czym prędzej na pokład śmigłowca i złącz największą w historii strzelaninę, w wyniku której (mam nadzieję) przekreślisz plany Madmana. Uratowałeś Ziemię przed III Wojną Światową! Niech nigdy więcej żaden wrog nie próbuje przerwać spokoju na Ziemi, bo Ty jesteś w gotowości!

Teraz obejrzyj uhonorowanie Ciebie przez samego prezydenta Stanów Zjednoczonych i możesz już czekać na następną misję z Matplanety... (kod na koniec WIWIFLC).

*Emerytowany gen. armii  
Piotras L.  
alias Schwarzkopf*

**BĄDŹ ORYGINALNY  
KUP  
ORYGINAŁ**



### Role playing:

Ultima Underworld (PC)

Ultima VII (PC)

Luse of the Temptress (PC,A)

Two Towers (PC)

### Adventure:

King's Quest VI (PC)

Quest for Glory III (PC)

Larry I (PC,A)

Larry V (PC,A)

Rex Nebular (PC)

Legacy (PC)

**Prowadzimy sprzedaż wysyłkową  
(płatne przy odbiorze)**

**IPS**  
COMPUTER  
GROUP

UL. OKRĘŻNA 3  
02-916 WARSZAWA  
TEL: (02) 642-27-66  
(02) 642-27-68  
FAX: (02) 642-27-69  
TLX: 81 6351 IPS-PL

# JEST TAKTYCZNIE

## THE CASTLES

### CASTLES II - SIEGE & CONQUEST

*Dzien był pogodny. Słońce grzało kogoś popadło. W upale krwi dawaly zsiadłe mleko. Rozgrzanym do czerwoności, bretońskim gościńcem galopował nasz rodak, Janko z Belchatowca. Tym razem, jak zwykle, zmierzał ku przygodzie. Trzy nisko przelatujące helmy, dziury wóchni, który minął jego tylną część ciała, a także ryk niewyżytych głosów dobiegający z pobliskiego lasu świadczyły, że ją znalazł.*

#### O co chodzi?

Przyczyną tego drobnego incydentu i wielu podobnych, mających miejsce w tym czasie w Bretanii, była niespodziana śmierć jej króla, Charlesa de Clossau. Castles II przenosi nas bowiem do Francji z początku XIII w. (dla dociekliwych - rozpoczęcie gry 1. 05. 1312 r.), dając możliwość wcielenia się w jedną z postaci żyjących w tym okresie.

O pozostawioną przez króla Karola koronę ubiegają się: faryzeuszowski król Anglii Edward, okrutnik Karol de Valois, bawidamek - Filip, książę Burgundii, cyniczny król Aragonii Ramiro i maminsynek - Henryk, książę Anjou.

Wcielając się w jedną z tych postaci musisz zasiąść na tronie Bretanii. Dokonać tego można na dwa sposoby: zwrócić się do papieża z prośbą o koronację w odpowiednim czasie (po uzyskaniu 7. 000 pkt. zwycięstwa, które przyznawane są za całokształt twojej twórczości) lub podbić wszystkie ziemie, łącznie z papieskimi (droga trudniejsza i bardziej czasochłonna). W pierwszym przypadku narażasz się jednak na spore niezadowolenie współzawodników, po ogłoszeniu przez papieża twoich pretensji do tronu.

W wyszyciu po berło musimy werбовать armię, by bić wrogów i budować zamki broniące przed wrogami zewnętrznymi i buntem poddanych. Aby prowadzić działalność militarną, należy gromadzić zasoby złota (GOLD), drewna (TIMBER),

żelaza (IRON) i żywności (FOOD), przy czym najbardziej liczy się złoto i żelazo. Musisz bowiem pamiętać o regularnym, corocznym placeniu swej armii żołdu w złocie (ok. 6 kwietnia - April) i żywności (ok. 6 października - October). Jeśli tego nie zrobisz, część twojej armii zdezerteruje, a za miesiąc reszta i tak zjawi się po zapłatę. Jeśli i tym razem nic nie otrzyma - opuści cię jeszcze większa część wojska. Brak żołdu to najgorszy sposób na skuteczne rozbrojenie się.

Prócz tego prowadzisz działania dyplomatyczne. Stosunki z innymi państwami wyrażane są w skali od 1 do 9. Dwie najwyższe wartości oznaczają wojnę. Jeśli dotyczą stosunków z papieżem, oznaczają ekskomunikę, czyli wierslowia GAME OVER. Gdy uda ci się znieść w stosunkach z nim 8 lub 9 pkt., zostajesz błogosławiony (BLESSED) i każdy, kto cię ruszy, narazi się na niezadowolenie, głowy Kościoła. Osiągnięcie tego kosztuje jednak wiele wysiłku i złota.

W zależności od sytuacji możesz zabiegać o czyjąś przyjaźń, popierając to brzęczącą zachętą lub kasą, albo płacić za swoją neutralną żywiołość. Zazwyczaj chcą nam coś obdarować posłowie z państwa, które:

1. ostro daje dala w zapasach z innymi swolm sąsiadem i chce, abyś zachował neutralność (rozważ możliwość striptizu pelent na podłokę z jego obecnym orzecznikiem)
2. właśnie dostało w głowę od ciebie i chciałyby dostać do siebie iętrać siły na mały rewanz.

Jak się bawić?

Gra obsługiwana jest przez 5 menu: początkowe, główne, ziemi, budowy zamku i bitwy.

Pierwsze z nich umożliwia wybór prezydenta do tronu, którym będziemy posługiwać się przy porachunkach z resztą towarzyszywa, włączenie/wyłączenie muzyki, dowodzenie w bitwach i intryg. Ustawia się także poziom trudności (na najtrudniejszy praktycznie nie masz przychod, masz do tego na starcie 1000000 złota i zasobów innych) oraz sposób rozdania bogactw naturalnych i mineralnych (GEOGRAPHIC RANDOM BALLS) - te które należy podzielić z wrogami.

W menu głównym orzebie się niemal 90% menu gry. Podzielone zostało ono na 4 części: STOCK, ARMY, RELAT i ARTS. STOCK to giełda, gdzie wyana-czasz surowce, które chcesz uzyskać. Jeśli na gwałt potrzeba ci któregoś z nich możesz zaryzykować transakcję na czarnym rynku (BLACK MARKET). ARMY pozwala na werbowanie pacyficznych, wprowadzenie do wojny (POLICE REALM) budowanie machin wojennych. RELAT umożliwia wywołanie działań dyplomatycznych w celu poprawienia stosunków z jednym z pretendentów do korony lub papieżem (DIPLOM), uczynienie poddanych szczęśliwymi (HAPPINES) lub zwołanie rady (COUNCIL) i w tańcie, co tak właściwie dzieje się w grze.

Kilka najwyższą w menu, wchodzący do menu ziemi (LAND). Jeśli je ileśmy szczęśliwymi posiadaczami krainy, która odwiedziłeś, możemy zbudować w niej zamek (BUILD CASTLE - jeżeli mamy plan budowy i niezbędne surowce), obejrzeć ją (VISIT) lub z kółem serca oddać wybudowany zamek papieżowi (CEDE - jeżeli sytuacja tego wymaga). Gdy ziemia jest obca, ale przylega do naszych dóbr, wysyłamy do niej





# 1. CASTLES II - SIEGE & CONQUEST



Zaraz wracam  
Sir Haszak



(SCOUT), kupców (MERCHANT), szpiegów (SPY), sabotażystów (SABOTEUR) lub nie bawiąc się w podstępny, po prostu ją atakujemy (ATTACK).

Kolejne pole wyboru pojawia się podczas budowy zamku. Postępując się ikonami projektujesz tu zamek (rozmięszczenie murów, wież, bram, ich wysokość), zapisujesz go na dysku i powielasz w innych prowincjach. Stworzysz w ten sposób pierwszą seryjną produkcję zamków.

Ostatnie menu towarzyszy ci podczas bitwy i umożliwia wydawanie rozkazów danemu rodzajowi wojska (INFANTRY, ARCHERS, KNIGHTS), wycofania się (RETREAT) lub ataku (MALEE).

## Strategia - ogólnie

1. Początek. Opanuj 6 do 7 ziem, otaczając nimi parę ziem neutralnych. Zdobędziesz je w ten zwany międzyczasie, gdy umocnisz swą pozycję terytorialnie i rozbudujesz armię.

2. Zamki. Pierwszy zamek zbuduj, gdy pojawi się drugie pole zadań (5 pkt.), aby nie przerywać pozyskiwania surowców. Terytorium na którym go wybudujesz, powinno sąsiadować ze wszystkimi zdobytymi prowincjami, co zapobiegnie rozruchom. Musi on mieć trochę ponad 100

punktów obronności.

Kolejnych zamków staraj się nie budować na linii frontu (przy złączach pretendentów, z którym prowadzisz wojnę), jeśli ci go nie zdobędą, będą wysyłać sabotażystów, aby go z wojska niszczyli. Po kilku takich wyprawach zamek traci swe walory obronne. Jeśli będziesz chciał go zachować, zaangażuje to na trwałe jedno pole zadań administracyjnych (permanenna odbudowa). Jeśli już musisz budować, to zamek powinien mieć około 130 pkt.

Nie buduj fos. Podczas ataku przeciwnik i tak przejdzie przez nie spacerkiem.

Nie buduj zamków kołosów (powyżej 150 punktów). Obronność wcale nie wzrasta, a prace budowlane trwają wiecznie.

Nie rozpoczynaj budowy, gdy masz niewiele surowców. Nie będziesz mógł gromadzić zapasów, a długotrwałe ich brak kosztować cię będzie utratę punktów administracyjnych.

3. Armia. Zaciągaj tylko piechotę. Skuteczność łuczniczków graniczy ze śmiešnością (nic dziwnego; ich świetność rozpoczęła się dopiero po bitwie pod Crecy w 1346 r., w której angielska armia, złożona z 7000 łuczniczków i 3000

częściowo spieszonych rycerstwa, wystrzeliła 12-tysięczną armię francuską), a sposobność efektywnego wykorzystania rycerstwa trafia się niezwykle rzadko.

Armia licząca 20 jednostek jest już skutecznym taranem przeciw każdemu wrogowi, bowiem obrońca ma na atakowanej ziemi jedynie część sił, którymi dysponuje. Nie frustruj się więc, jeśli mając dużą armię zostales skutecznie pozbawiony ziemi. Wniosek - staraj się przede wszystkim atakować.

Jeśli liczebność armii spadła poniżej 15 natychmiast werbuj ludzi. Nie możesz pozwolić sobie na słabość.

Maksymalna liczebność armii zależy od liczby posiadanych zamków. Doświadczalnie stwierdzono, że stawiając zamki na wszystkich ziemiach (prócz jednej) można mieć maksymalnie 50 armii.

4. Atak. Przed każdym atakiem powinieneś wysłać zwiadowców, aby upewnić się, czy atakujesz tego, kogo zamierzasz. Kosztuje to znacznie mniej niż zwracanie armii znad granicy lub zbędne psucie stosunków dyplomatycznych.

Nie atakuj papieża. Zazwyczaj ma on od początku bardzo silną armię. Możesz

sobie na to pozwolić, gdy masz ok. 40 jednostek (minimum 30, ale efekt nie jest gwarantowany).

5. Dyplomacja. Staraj się utrzymać dobre stosunki z papieżem i nie walczyć z więcej niż jednym przeciwnikiem. Jeśli jesteś w stanie wojny z dwoma pretendentami musisz jednego oblaskawić, ponieważ wojna na dwa fronty jest z góry przegrana (jeśli przeciwnicy się przyłożą do rzeczy).

Po wykryciu na granicach nowego sąsiada wyślij tam szpiega. Jest duża szansa, że się czegoś dowie. Jeśli go jednak złapią - ryzykujesz pogorszeniem stosunków dyplomatycznych.

Nie buduj swej potęgi na dyplomacji. Po ogłoszeniu cię głównym kandydatem do tronu i tak możesz mieć ze wszystkimi wojnę, a liczba punktów gwałtownie ci spadnie.

6. Administracja. Gdy zbudujesz średniej wielkości państwo, nie pozyskuj surowców, których jest u ciebie mało, lecz koncentruj na tych, w które jesteś zasobny. Wyjątkiem jest złoto, ale wtedy przeznacz tyle jednostek administracyjnych do jego wydobycia, ile jest jego zasobów (1 terytorium ze złożami = 1 punkt administracyjny).

# DEST TAKTYCZNI

**7. Zarządzanie punktami.** Staraj się wykorzystać wszystkie posiadane punkty zadań (administracyjne, wojskowe, dyplomatyczne), bowiem każde dobrze wykonane zadanie przybliży ich dodanie.

Przy wykonywaniu zadania możesz angażować różne rodzaje punktów.

**Strategia - szczegóły (poziom EASY)**

Castles II nie są w pełni przewidywalne, zbyt dużo bowiem jest elementów losowych. Pokusiłem się jednak o próbę spisania strategii szczegółowej, mając na względzie wyjątkowo leniwych kandydatów do korony Bretanii. W większości przypadków powinny one być skuteczne, ale przecież kampanie można rozegrać zupełnie inaczej. Tak więc, w zależności od punktu startu:

**Albion** - masz wojnę z Valois; lądujesz zazwyczaj w prowincjach: Brittany, Normandy lub Vannes (optymalnie); tworzysz zręby mocarstwa na ziemiach Rouen, Maine i Nantes (tu musisz szybko działać, by nie nadziać się na Anjou); zamek budujesz w Vannes; przejmujesz kontrolę nad ziemią Anjou; w tym czasie może się rozbestwić Burgundia i ona jest następną w kolejce do klapsa w dziąsto;

**Valois** - masz wojnę z Albionem; lądujesz w Reims, Calais lub Flanders (najgorzej); budujesz wał z prowincji Amiens, Chartres i Dijon (dla pазernych też Orlean), stawiasz zamek w Chartres; wysyłasz szpiega do Rouen (Albion) i napadasz na Albion zanim się wzmocni (jednocześnie budując armię), opanowując wszystkie jego ziemie; w okolicach Maine, La Marche, Blois może pokazać się w tym czasie Aragonia, z którą również masz wojnę; po skończeniu z Albionem i wzmocnieniu armii ruszasz na nią; gdy okaże się, że Burgundia również zainteresowała się tak żywo Aragonią, ze stracisz z tą ostatnią kontakt - uderzasz na Valence dobierając się do zamków Burgundii;

**Burgundia** - nie masz wojny z nikim; lądujesz w Valence, Lyon (optymalnie) lub Provence; wał tworzysz z prowincji Valence/Lyon, Quercy, Narbonne (dla ryzykantów Loire i Bourbon), stawiasz zamek w Lyonie; przyłączasz Quercy; atakujesz Aragonię (Albi lub La Tour), bo inaczej ona zaatakuje ciebie; potem bierzesz się za Valois;

**Aragonia** - masz wojnę z Valois, ale nie ma go w pobliżu; lądujesz w Bordeaux, Toulouse (optymalnie) lub Gasco-

ny; chwilowe granice twego państwa powinny przebiegać prowincjami Rochefort (zdążyć przed Anjou), La Tour i Albi (dla poszukiwaczy mocnych wrażeń też Quercy i Narbonne), a zamek powinien stać w Toulouse; jeśli nadepnąłeś na odcisk Anjou (zbyt późno w Rochefort) kończysz z nim; jeśli nie - od razu bierzesz się za Burgundię, uzyskujesz dostęp do skróconego z tobą Valois i robisz z nim porządek;

**Anjou** - nie bijesz się z nikim, ale jesteś między młotem (Albion) i kowadłem (Aragonia); jeśli lądujesz w Poitou - gromisz od razu (!) Albion i tworzysz swe państwo w granicach Poitou, Nantes, Maine, Rouen, stawiasz zamek w Nantes (później konieczny w Vannes) i rezygnując chwilowo z należących ci się ziem Angouleme i Limoges; potem odbierasz je sobie z nawiązką atakując Aragonię, a po jej podbiciu - Burgundię; jeśli wylądowałeś w Angouleme lub Limoges budujesz swą potęgę na gruzach Aragonii (zamek w Toulouse) i wedle swego uznania (sytuacji) najeżdżasz Albion lub Burgundię.

**Instrukcja**

Jakkolwiek jest w niej trochę niedociągnięć (trudności ze znalezieniem odpowiedzi na pytania antypirackie, zła data rozpoczęcia rozgrywki) to jednak dokładnie tłumaczy ona zasady gry, do tekstu dołączając tabelki dotyczące wpływu terenu na przemarsz oddziałów i walkę czy ilość punktów i surowców niezbędnych do wykonania zadania.

Ponadto zawiera ona rys historyczny, oddający atmosferę tamtej epoki i szkicujący w paru zdaniach postacie, biorące udział w walce o Bretanię.

Myszę, a mam za sobą doświadczenie kilkunastu nocy, że Castles II jest warta swojej ceny, niosąc ze sobą wiele emocji, ale nie tylko. Jest w niej również jakże humanistyczne (i chrześcijańskie) przesłanie aktualne z pewnością w wiekach średnich, że Papież cię nie napadnie. Najwyżej wydryluje cię, jak wiśnię, z ostatniej sztuki złota.

**Sir Haszak**

P. S. Dziękuję za pomoc Łukaszowi Czekajewskiemu, który udzielił mi wielu cennych wskazówek.

Producent: Interplay  
Dystrybutor: IPS Computer Group  
Rok wydania: 1992

## Railroad Tycoon de Luxe

Taki sam, lecz nie ten sam

Railroad Tycoon to już klasyka wśród symulacji ekonomicznych - bez dwóch zdań jeden z najlepiej dopracowanych merytorycznie programów. Jedyne, na co można ponarzekać, to ubóstwo graficzne (do niedawna bolączka większości gier symulacyjnych) w postaci trybu EGA (niestety). Zauważył to widać samokrytycznie producent, prezentując nam nową wersję programu, skromnie nazwaną Railroad Tycoon Deluxe.

Tytułowy "luksus" - to przede wszystkim tryb VGA, co pozwoliło na dopracowanie elementów graficznych. Intro, wizerunki postaci kolejowych "baronów", reprodukcje papierów wartościowych przy zawieraniu transakcji giełdowych, forma prezentacji dokumentów przedsiębiorstwa - wszystko to jest jeśli nie nowe, to graficznie lepiej odwzorowane. Pełnię wrażeń zapewniają dopracowane i realistyczne efekty dźwiękowe, które w pełni mogą docenić posiadacze kart mu-

zycznych (program obsługuje najczęściej spotykane standardy).

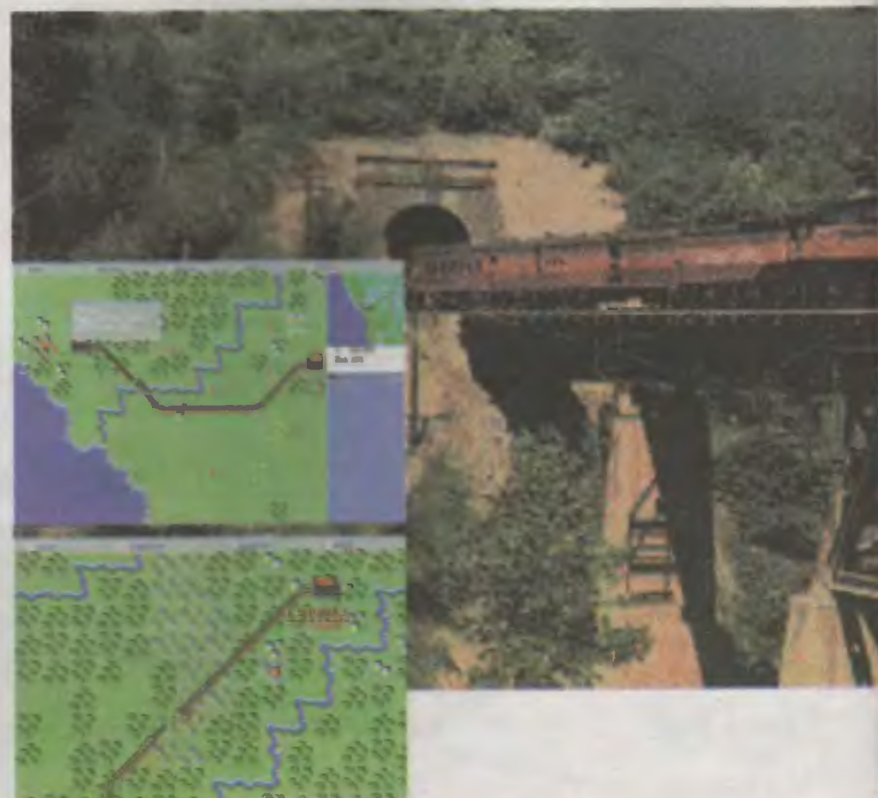
Od strony merytorycznej nie ma zbyt wielu zmian. Pojawiły się nowe scenariusze - Ameryka Północna (jako całość), Ameryka Południowa i Afryka. Mapki, niestety, zostały z wielką wprawą okrojone (Afryka od północy, Ameryka Południowa - od południa). Nie zmieniła się klawiszologia (z wyjątkiem kosmetycznych poprawek w technice kładzenia torów i przeglądzie mapy).

Znając poprzednią wersję Tycoona, mogę powiedzieć - nie jest lepiej, ale za to ładniej. Trochę cierpi na tym czytelność (w trybie mono w ogóle grać nie sposób), lecz cóż, nie ma nic darmo. Gdyby jeszcze panowie z Microprose wpadli na to, że ktoś chciałby zagrać raz jeszcze albo wgrać inny scenariusz bez konieczności wychodzenia z programu...

**Harry**

Producent: Microprose Software, Inc.  
Komputer: IBM PC (zalecany minimum 386)  
Rok produkcji: 1993

Podobne:  
**Railroad Tycoon** (pierwotny, z którego przejęta została idea i zasady gry);  
IBM PC, Commodore Amiga, Atari ST.  
**A-Train** (też branża kolejowa, ale dużo większy stopień realizmu i w związku z tym, komplikacji);  
IBM PC.

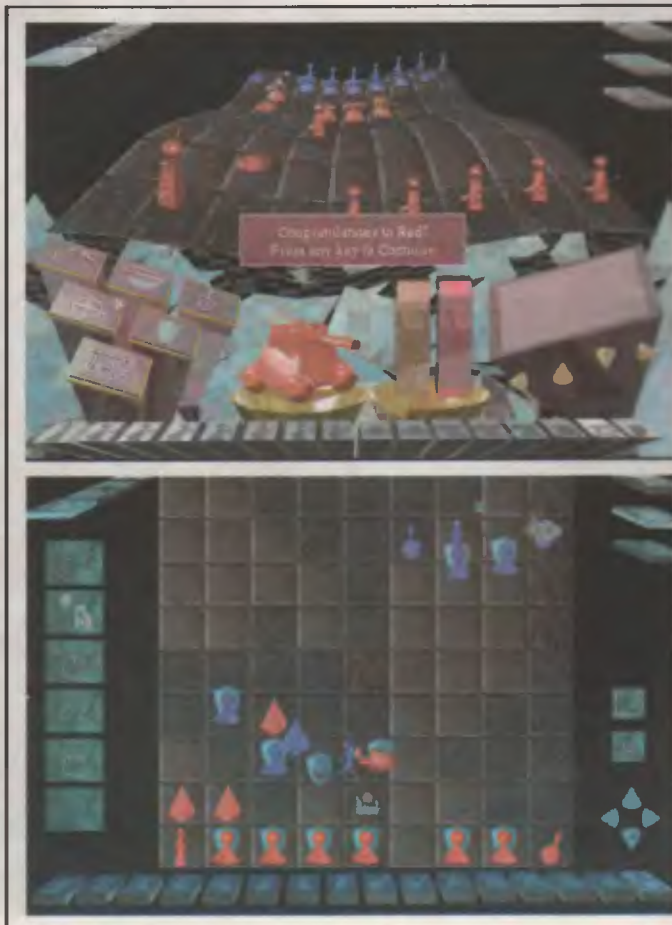




## Warlords II

Kiedy dostałem pierwszą część Warlords, nie wiedziałem, że tydzień mam z gry. Dlatego pojawienie się części drugiej wiązało się z pewnymi przygotowaniami, mającymi oszczędzić w przyszłości trochę czasu na grę (odłączenie telefonu, zabicie gwoździami drzwi i zamurowanie okien po uprzednim wyrzuceniu przez nie radia i telewizora). I tak trzeba było!

Warlords II ulepszono bowiem niemal w każdym celu. Na początek zwraca uwagę grafika (na PC - VGA 640x400 w 16 kolorach). Zmieniono przy tym nieco obsługę programu (inaczej rozłożone menu graficzne, które można w ograniczony sposób dostosować do własnych potrzeb). Gra jest przyjazna również dlatego, że w pierwszym scenariuszu jest Tutorial pokazujący na prostej batalii, o co w grze chodzi i jak grać. Program komentuje wszystko, co dzieje się na ma-



## Theatre of War

Coraz częściej zdarza się grom strategicznym, że zawierają w sobie elementy zręcznościowe. Parę z nich pojawiło się we wcześniejszych numerach TS. Czas na kolejną, choć zarazem jedną z pierwszych. Gra ta pojawiła się bowiem pod koniec lata zeszłego roku, wyprzedzając tym samym Transarcję.

W Theatre of War do dyspozycji mamy 3 okresy (średniowiecze, I wojna światowa i czasy dzisiejsze), co zwiększa atrakcyjność programu. Każdy okres wyposażono w charakterystyczne dla niego rodzaje broni. W średniowieczu znajdziemy rycerzy, łuczników i katapulty. I wojna światowa obfituje w ostrzał karabinów maszynowych i dział oraz ataki czołgów. Współczesność natomiast posługuje się w rozwiązywaniu konfliktów militarnych lotnictwem, radarami i raketami. Te i inne rodzaje wojsk zostały dokładnie opisane w załączonej do gry polskojęzycznej instrukcji. Każdy z okresów pozostał ponadto podzielony na kilkanaście scenariuszy.

Cechą odmienną od strategii statycznych jest ruch. Cała walka rozgrywana w czasie rzeczywistym (podczas gdy Ty myślisz, że myślisz, armia komputera już zmierza w Twoim kierunku) i gracz musi się porządnie sprężyć, aby sprostać przeciwnikowi. Jedy- nym wyjątkiem są scenariusze, podczas których wojska komputera pozostają nieruchome. Można wtedy spokojnie i systematycznie pozbawić życia wrogiego cesarza, o co zresztą chodzi.

Theatre of War ma dość duże wymagania sprzętowe. Bardzo dobra grafika wymaga karty SVGA i 2 MB RAM (można grać także przy 640 KB w trybie VGA). Jak w to wygrać? Jak tylko na to wpadnę, dam znać.

Sir Maszak

Producent: Three-Sixty  
Rok produkcji: 1992  
Dystrybutor: IPS Computer Group  
Komputery, na których chodzi: PC VGA

Podobne:  
**North & South** - wojna secesyjna, którą należy rozstrzygnąć na swoją korzyść; może porównanie problematyczne, ale tu również na polu bitwy trzeba się mocno sprężyć  
**Fields of Glory** - 100 dni Napoleona i 6 bitew, w tym 2, które tylko mogłyby się wydarzyć; możesz dowodzić wojskami francuskimi, pruskimi, angielskimi lub połączonymi alianckimi; wszystko w czasie prawie-rzeczywistym; PC VGA

# WESTAKTYCZNIE

pie. Ponadto można obejrzeć tabelki zawierające spisy i możliwości oddziałów, znaczenie magicznych przedmiotów, wygląd kursora myszy i podstawowych klawiszy (mów mi wieszczu!). Prócz tego gracz może korzystać z kontekstowej pomocy najężdżając na cokolwiek i klikając prawym klawiszem myszy.

Kolejną nowością jest różnorodność scenariuszy. Warlords posiadają ich 6 (w tym Tutorial), a niewyżytym zaproponowano także generator scenariuszy. Nie różniąc mu się z edytorem, ale lepsze to niż nic. Ciekawostką zoologiczną z tym związaną jest obecność programu importującego scenariusze wygenerowane na innym komputerze.

Rozrosły się także możliwości konfiguracyjne. Prócz określenia siły przeciwnika (Knight, Lord, Warlord), można dodać mu charakter (niejednokrotnie paskudny), wprowadzić elementy dyplomacji, czy zakryć całą mapę. Jeśli nie chcemy kombinować, możemy wybrać jeden z poziomów trudności, w którym opcje te są ustawione standardowo.

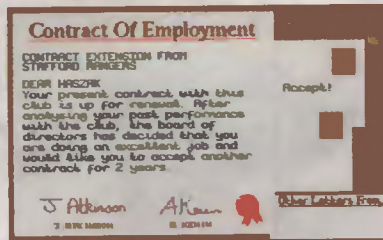
Na mapie zmieniły się przede wszystkim zamki (bardziej różnorodne) i ruiny (brzydsze). Liczba jednostek powiększyła o słonie, jednorożce, nietoperze giganty, gлизды giganty, pająki i tym podobne świnstwa i osiągnęła 35. Bohaterowie otrzymali zdolność doskonalenia się. Zaczynając od rycerza (Knight). Po nabraniu doświadczenia w akcjach bojowych otrzymują tytuły Cavallera (Exp=15), Champlona (Exp=30) i osiągają Pailadina (Exp=60 - najwyższy stopień wtajemniczenia), co zwiększa ich siłę i zdolność ruchu. Pisząc o mapie warto wspomnieć o możliwości rozbudowy produkcji w zamku. Może on produkować do czterech typów oddziałów. Jeśli typów jest mniej, możemy rozszerzyć jego zdolności produkcyjne wywalając na to ciężką gotówkę i wskazując typ oddziału, którym chcemy w przeszłości gnębić wroga.

Ogólnie - niezapoznanie się z Warlords II traktowane będzie jako duże braki w edukacji strategicznej, a poznanie się może doprowadzić do rozstroju nerwowego domowników. Trzeba wybrać mniejsze zło, czego życzy nie tylko sobie

**Sir Haszak**

Rok produkcji: 1993  
Producent: Strategy Study Group  
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:  
Warlords - pierwsza wersja, ustępująca nieco obecnej, ale równie wciągająca; Amiga, PC



## Primer Manager

Fani piłki kopanej strategicznie mieli dotąd niewiele okazji do zadowolenia. Primer Manager w pewnym sensie powielił schemat dotychczasowych osiągnięć w tej dziedzinie - możesz kopać tylko na boisku angielskim i tylko za 3 punkty, co jest lekko frustrujące dla kibiców polskich drużyn.

Możliwości gry są spore i z grubsza dorównują Football Managerowi opisanemu w TS 13. Zaczynasz w V lub VI lidze (Conference League lub Part-Time League) jako trener jednej z drużyn i Twoim zadaniem jest przekopać się do ligi pierwszej (Primer League). W tak zwanym międzyczasie kupujesz i sprzedajesz zawodników (mecze się nie da) umacniając drużynę, rozbudowujesz stadion, aby otrzymać większe wpływy z biletów, łowisz talenty w ligach niższych, walczysz o 6 pucharów, leczysz skopanych i inkasujesz od sponsorów pieniądze za reklamy na stadionie.

Przed meczem dobierasz skład, ustawienie (trzeba ustawić najwięcej gwiazdek w rubryce TEAM RATING) i sposób gry. Sposoby są 4: DEFENDING, ATTACKING, LONG

BALL i PASSING. Pierwszy polega z grubsza na obronie Częstochowy i oplaca się zazwyczaj w ostatnich minutach wygrywanego meczu. Granie w ten sposób przez 90 minut przy bojowo nastawionym lub silnym przeciwniku prowadzi do klęski. Drugi, również dobry na krótkich dystansach, sprowadza się do frontalnego ataku. Dobrze stosować go na początku meczu, gdy zależy nam na szybkim zdobyciu bramki. LONG BALL dobry jest na silną drugą linię przeciwnika, którą omija się długimi podaniami. Trudno jednak w ten sposób przetrzymać piłkę i akcja przenosi się spod jednej bramki pod drugą. PASSING pozwala przetrzymać piłkę.

Zaletą w stosunku do konkurencji jest to, że gra jest bardziej czytelna i łatwiejsza w obsłudze. Do wad należy gorszy podgląd podczas meczu, niemożność obejrzenia statystyki innych lig, brak kamych (mecze zazwyczaj rozstrzygają się w II połowie dogrywki), brak zawierania kontraktów z piłkarzami i notoryczne umieszczanie 5 polskich drużyn w Pucharze U. E. F. A. Ale zagrać i tak trzeba!

**Sir Haszak**

Rok produkcji: 1992  
Producent: Gremlin Software  
Komputery, na których chodzi: Amiga, Atari ST, PC VGA

Podobne:  
Football Manager - grasz w lidze angielskiej zaczynając od I lub III ligi; program nieco bardziej rozbudowany, o 5 stopniach trudności; Amiga, Atari ST, PC VGA, Spectrum (jako Kenny Dalglish Soccer)

Championship Manager - też liga angielska; legendarna szybkość tego programu na PC skłoniła Intela do prac nad procesorem P6; na pozostałych komputerach całkiem dobry ze względu na liczne opcje

Tom Landry Strategy Football - football amerykański; jeśli ktoś zna przepisy, to może i dobry; PC VGA



STAFFORD RANGERS 1 PRIMER LEAGUE 1 4-9-92306 WEDNESDAY WEEK 42	
PLAYER	TEAM SELECTION
1 GK	19
2 RB	10
3 CB	19
4 LB	19
5 ST	19
6 ST	19
7 ST	19
8 ST	19
9 ST	19
10 ST	19
11 ST	19
12 ST	19
13 ST	19
14 ST	19
15 ST	19
16 ST	19
17 ST	19
18 ST	19
19 ST	19
20 ST	19
21 ST	19
22 ST	19
23 ST	19
24 ST	19
25 ST	19
26 ST	19
27 ST	19
28 ST	19
29 ST	19
30 ST	19
31 ST	19
32 ST	19
33 ST	19
34 ST	19
35 ST	19
36 ST	19
37 ST	19
38 ST	19
39 ST	19
40 ST	19
41 ST	19
42 ST	19
43 ST	19
44 ST	19
45 ST	19
46 ST	19
47 ST	19
48 ST	19
49 ST	19
50 ST	19
51 ST	19
52 ST	19
53 ST	19
54 ST	19
55 ST	19
56 ST	19
57 ST	19
58 ST	19
59 ST	19
60 ST	19
61 ST	19
62 ST	19
63 ST	19
64 ST	19
65 ST	19
66 ST	19
67 ST	19
68 ST	19
69 ST	19
70 ST	19
71 ST	19
72 ST	19
73 ST	19
74 ST	19
75 ST	19
76 ST	19
77 ST	19
78 ST	19
79 ST	19
80 ST	19
81 ST	19
82 ST	19
83 ST	19
84 ST	19
85 ST	19
86 ST	19
87 ST	19
88 ST	19
89 ST	19
90 ST	19
91 ST	19
92 ST	19
93 ST	19
94 ST	19
95 ST	19
96 ST	19
97 ST	19
98 ST	19
99 ST	19
100 ST	19

1. PRIMER MANAGER

2. FIELDS OF GLORY

## Fields of Glory

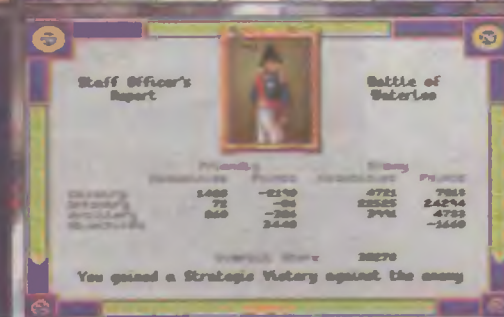
W 1814 Prusy i Anglia w uznaniu zasług Napoleona w rozruszaniu Europy, jakie miało miejsce przez z górą ostatnie 20 lat, zafundowały mu wczasy wypoczynkowe na Elbie. Przywódcy tych państw mieli skromną nadzieję, że Napoleon będzie tak miły i skorzysta z wypoczynku długo, najlepiej do końca życia. Klimat mu widać jednak nie służył, bo 1.03.1815 wylądował we Francji.

Kolejną firmą, która sięgnęła po okres napoleoński jest firma Microprose. Tym razem jest to jego 100 dni, schyłek panowania cesarza. Piszząc dokładniej jest to ostatnie 5 dni Napoleona. Dowodzić możemy w 6 ostatnich bitwach armii napoleońskiej, w których Napoleon niekoniecznie zresztą dowodził. Wcielamy się w niego w bitwie pod Ligny, gdzie 16.06.1815 r. z 74 tys. armią stawił czoła liczącym 97 tys. wojskom pruskim, dowodzonym przez marszałka

Bluchera, oraz 18.06. pod Waterloo. Tam mając do dyspozycji 71,5 tys. ludzi musiał walczyć z połączonymi siłami angielsko-pruskimi pod wodzą księcia Wellingtona, liczącymi 161 tys. żołnierzy (początkowo na polu były tylko wojska angielskie; Blucher z 86-tysięczną armią przybył w ostatniej chwili z odsieczą).

Niechętni Napoleonowi i jego wojskom mogą stanąć przeciw niemu dowodząc armią pruską czy angielską, choć algorytm programu nie dorównuje chyba geniuszowi cesarza.

Prócz tony szczegółów (łącznie z pikantnymi szczegółami życia dowódców od brygady wżwyz, czy obejrzenia struktury dowodzonej armii, Fields of Glory pozwala na pełną kontrolę nad każdym



Bluchera, oraz 18.06. pod Waterloo. Tam mając do dyspozycji 71,5 tys. ludzi musiał walczyć z połączonymi siłami angielsko-pruskimi pod wodzą księcia Wellingtona, liczącymi 161 tys. żołnierzy (początkowo na polu były tylko wojska angielskie; Blucher z 86-tysięczną armią przybył w ostatniej chwili z odsieczą).

Kolejnymi dwoma bitwami są starcie marszałka Ney z Wellingtonem pod Quatre Bras 16.06. (24 tys. Francuzów przeciw 36,5 tys. Anglików) i bitwa pod Wavre, gdzie 18.06.36 tys. armia marszałka Grouchy'ego starła się z 80 tys. armią pruską.

Jeśli komuś nie dosyć, czekają na niego jeszcze dwie bitwy, które nie odbyły się w rzeczywistości. Pierwsza pod Nivelles (generał Gerard z 15 tys. Francuzów kontra generał Oran-

oddziałem podczas bitwy, a 3-stopniowy zooming ułatwia przechodzenie od dowodzenia na poziomie taktycznym do planowania strategicznego. Regulowane jest także tempo walki. Jedyną wadą to brak połączenia bitew w kampanię.

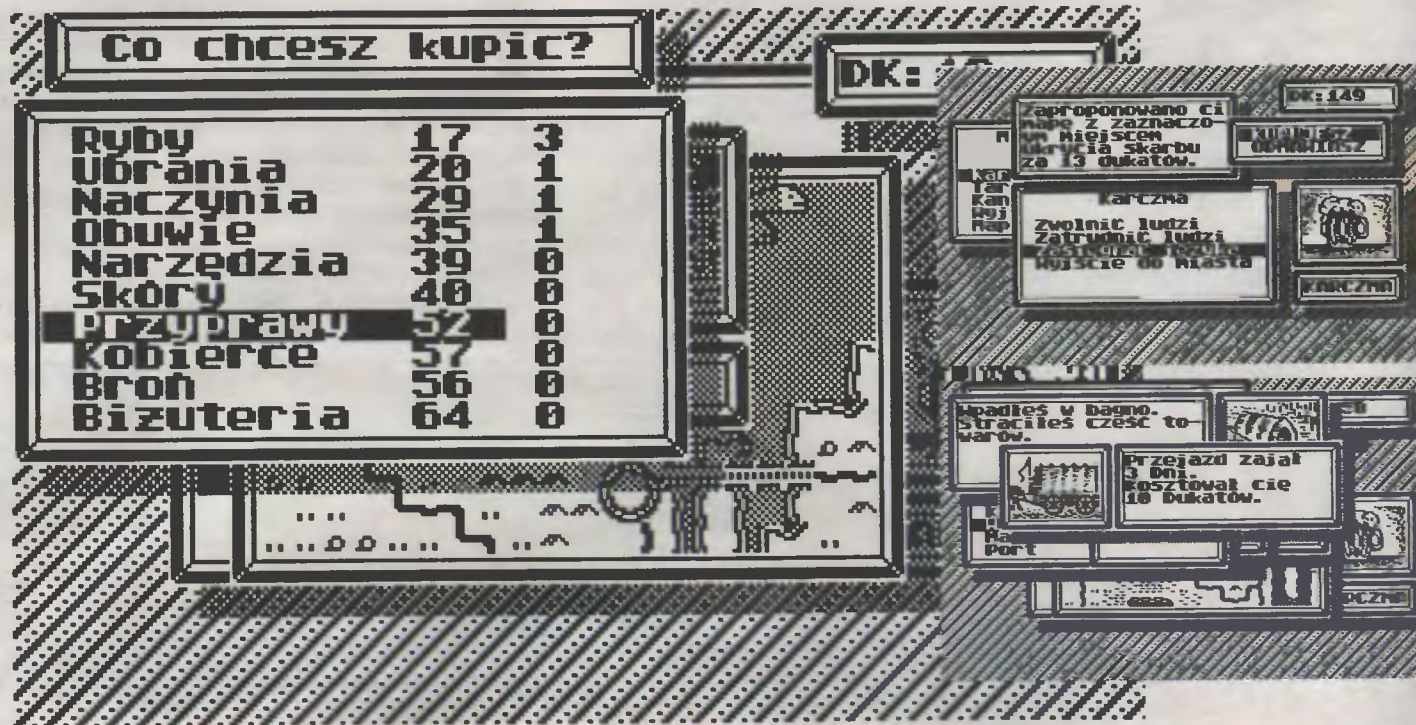
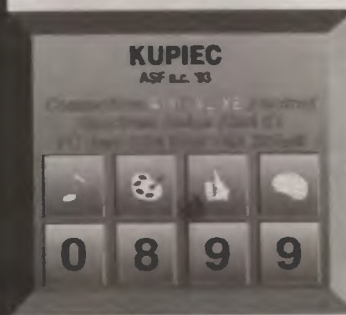
Gra imponuje grafiką (intro - bomba!, reszta - granat!) i muzyką. Niestety - trzeba się wykazać 386, o czym z przykrością donosi

Sir Haszak

Rok produkcji: 1993  
Producent: Microprose  
Komputery, na których chodzi: PC 386

Podobne:  
Waterloo - ze względów historycznych jest to gra najbliższa - ostatnia bitwa Napoleona odtworzona z dużą precyzją, ale trudna w obsłudze; PC  
Dune II - czasy zupełnie inne (sf), ale trzeba wykazać się szybszym podejmowaniem decyzji, bo wmiernie akcja toczy się dość wartko; Amiga, PC

# KUPIEC



**V**an Dike nie zawsze był tak uczciwym człowiekiem, jak obecnie. Przez pewien czas był nawet ścigany przez prawo. Powód? - Van Dike był piratem (nie, nie komputerowym; za piractwo komputerowe u nas nie idzie się do więzienia, a szkoda). Po pewnym czasie przestał jednak uprawiać ten niechlubny proceder, a to za sprawą kobiety, która stała się później jego małżonką i urodziła mu jedynaczkę. Odszedł od kamratów, którzy wytłumaczyli to sobie po swojemu. Według nich Van Dike, zgromadził "na boku" poważny skarb, który umożliwi mu przetrwanie bez ryzyka aresztowania i powieszenia.

W rzeczywistości żadnych kosztowności nie było, a sam "renegat", aby utrzymać rodzinę rozpoczął uczciwe życie uczciwego kupca. Czas płynął, a córka powoli dorastała. Należało więc pomyśleć o jej zamążpójściu, ale żeby wydać ukochaną jedynaczkę, trzeba zbierać na posag dla niej. Ojciec więc rzucił się w wir handlowych podróży. Niestety, piraci nie zapominają tak szybko o tych, którzy w ich mniemaniu wykiwali swych towarzyszy. Wracając z jednej z eskapad, w domu zamiast córki znalazł list, w którym znajdowało się żądanie okupu. Oficjalna cena wynosiła 60.000 dukatów. Jest to suma przyprawiająca o zawrót głowy, tym bardziej, że domniemany skarb nie istniał. Jedyne wyjście, to zarobić całość zażądaną kwoty. Na dobry początek miał 150...

Dariusz Bartoszewski, autor "Kupca", jest już notowany w kartotekach TS'u. To on jest autorem grafiki do "Artefaktu Przodków" (TS 6/92), napisał również podobną do omawianej grę pt. "Przemysł" (TS 1/93). "Kupiec"

jest trudniejszy i bardziej rozbudowany, co stwarza znakomite pole do popisu dla osób lubiących obracać towarami i gotówką.

Podróżując po Krainie Mgieł, możesz handlować rybami, ubraniami, naczyniami, obuwem, narzędziami, skórą, przyprawami, kobiercami, bronią i biżuterią. Najdroższa zazwyczaj jest ta ostatnia i to jej cena zmienia się najbardziej. W każdym mieście, osadzie itp. znajduje się targowisko, gdzie zamieniasz towar na mile brzęczące dukaty lub odwrotnie. Każda podróż zajmuje określoną ilość czasu i pieniędzy. Po drodze mogą Cię spotykać przeróżne niespodzianki, najczęściej jednak te przykre: a to któryś z wozów wpadnie w przepaść, a to paskudny smok zaatakuje karawanę, lub też złodzieje upodobają sobie Twoją sakiewkę. W wyniku tych i innych wypadków losowych, tracisz część lub całość towaru i gotówki. W grze oprócz tego występują:

- KARCZMA - można w niej znaleźć chętnych do pracy u Ciebie. Ma to istotne zna-

czenie, gdyż wprawdzie zwiększa kosztą podróży, ale też zmniejsza niebezpieczeństwo wypadków losowych w drodze. Ponadto w karczmie możesz posłuchać co dzieje się w okolicy, a także czasami kupić mapę dotarcia do skarbu (niestety większość jest sfałszowana i nic nie warta).

- TARGOWISKO - chyba nie trzeba tego komentować.

- KANTOR - w kantorze jubilerzy wyceniają znalezione przez Ciebie kosztowności i proponują odkupienie ich, zazwyczaj po śmiesznie niskich cenach.

- RUINY - to tutaj szukasz skarbów.

- MAPA - jak sama nazwa wskazuje - jest to mapa obszaru, na którym toczy się gra.

Nie ma jednoznacznego przepisu na zwycięstwo. Ceny idą w górę, lub maleją, zgodnie z zasadą podaży i popytu, w związku z czym gra gwarantuje długie godziny spędzone przed ekranem.

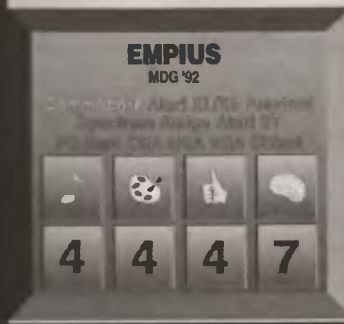
W takich grach najbardziej denerwuje mnie brak opcji zapisu i odczytu stanu gry.

Zmusza to do ciągłego grania, przez kilka godzin, co czasami jest niemożliwe. Na szczęście jest to jedyna poważna wada tej gry. Bardzo mi się spodobała już od pierwszego wejrzenia, a wrażenie to umocniło się po kilku godzinach spędzonych przed monitorem. Grafika jest bardzo staranna, a okienka rzucają nawet cień na tło, zupełnie jak na dużych komputerach. Znakomita grafika dodatkowa, która wydaje się być zbędna, tak naprawdę pomaga w budowaniu nastroju i całość w rezultacie naprawdę wciąga. Ciekawie rozwiązana jest mapa: jest to jedno z wielu okien, którego zawartość można przesuwać we wskazanym joy'em kierunku. Wszystko to sprawia, że "Kupiec" to jedna z najbardziej udanych gier w swojej kategorii. Zresztą, co się będę rozpisywał - po prostu spojrzcie na metkę.

Dużych zysków, spokojnych traktów i niskich podatków życzy

Kaczor Van Dike

# EMPIUS



Wojska Państwa Północy nadciągają powoli, rozciągając się w ławę. Wojska Zachodu utworzyły klin. Padły pierwsze strzały, jednak osłabione oddziały zostały zastąpione przez nowe. Południowcy zaatakowali pełnym składem lewe skrzydło wojsk Północy i rozgromiwszy je wycofali się. Nadeszły dla nich posiłki. Teraz ze zdwojoną siłą zaatakowali centrum wojsk Północy, jednak wojska Wschodu przyłączyły się do odparcia ich ataków. Południe zaważało się czy nie uciec, gdyż była to na to ostatnia chwila. Jednak postanowili kontynuować atak...

Jeśli chcesz przeżyć taką przygodę to zagraj w EMPIUSA, grę taktyczną zasługującą na uwagę ze względu na swoją prostotę. Główne menu tej gry wygląda następująco:

- **Start New Game** - rozpoczęcie gry (klawisz N) - po wybraniu tej opcji będziesz musiał podać nazwę scenariusza w który chcesz zagrać (scenariusze różnią się ilością posiadanych na początku wojsk, wyglądem i wielkością ładu), imiona graczy (jeśli nie podasz imienia jakiegos gracza to będzie on neutralny) i ruszamy do walki!!
- **Resume Old Game** - rozpoczęcie gry wcześniej nagranej (klawisz R)
- **Directory** - to mówi samo za siebie (klawisz Y)

Na ekranie przedstawiony jest fragment pola bitwy. Po bokach znajdują się pola z imionami i informacjami o wojskach poszczególnych graczy. Na dole znajduje się pasek informujący o współrzędnych aktualnie wskazywanego pola (LOCATION), jego właścicielu (CONTROL) i o tym jakie to jest pole i co się na nim znajduje (MAP INFO).

Celem gry jest pokonanie wojsk wszystkich wrogów. Każda jednostka (symbolizowana przez czołg) posiada następujące cechy (wrażane w liczbach od 0-9): liczebność (ARMY), działa (DEVICES) i amunicję (SUPPLIES). Na początku każdej tury możesz uzupełnić swoje oddziały posiłkami. Wtedy symbole twoich oddziałów zostaną zastąpione 3 cyframi zawierającymi powyższe informacje. Obok mrugającego imienia aktualnie sterującego gracza pojawi się informacja ile posiadasz posiłków i jakimi aktualnie uzupełniasz swoje oddziały. Gdy dłużej przytrzymasz fire pojawi się menu, w którym będziesz mógł przełączyć na uzupełnianie innymi rzeczami (np: z armii na amunicję). Będziesz mógł tam też obejrzeć mapę całego terenu (ZOOM), uzyskać informacji o tym co twoje wojska robiły w poprzedniej turze (REPORT), dowiedzieć się o liczebności i stanie swoich wojsk (STATUS) lub też zakończyć przydzielanie posiłków (DONE) (można to także zrobić spacją). Nie ma obowiązku rozdzielania od razu wszystkich posiłków, możesz zostawić je sobie na później.

Ilość otrzymywanych posiłków zależy od liczby posiadanych miast. Gdy już przydzielisz posiłki, wygląd twoich wojsk powróci do pierwotnego stanu. Wtedy w twoim polu pojawią się informacje o aktualnie wskazywanej armii.

Gdy wcisniesz fire poza swoją jednostką pojawi się następujące menu:

- **TARGET** - poruszanie się - teraz po wybraniu którejś armii pojawi się celownik, którym możesz wskazać cel ruchu.
- **TRANSFER** - wymiana wojsk pomiędzy oddziałami - po wybraniu tej opcji i oddziału będziesz mógł wybrać kierunek w którym znajduje się jednostka z którą chcesz dokonać wymiany. Wymiana może nastąpić tylko w odległości jednego pola i tylko pomiędzy jednostkami które są pod jednym dowództwem.
- **ZOOM** - mapa
- **GO!** - po wybraniu tej opcji oddziały pędą o jedno pole w kierunku wskazanym w opcji TARGET.

Jeśli oddziały poruszają się po polach (FIELDS) lub wrzosowiskach (HEATHLAND) to w ciągu tury mogą przejść jedno pole. Jeśli jakiś oddział będzie się poruszał po wzgórzach (MOUNTAINS) to po ruchu będzie miał opuszczoną lufę, co symbolizuje, że jeszcze nie osiągnął celu i będzie musiał kontynuować ruch. Po wodzie (WATER) i górach (MOUNTAINS) poruszanie się jest niemożliwe. Jeśli spróbujesz wejść na oddział przeciwnika to rozpocznie się walka, która

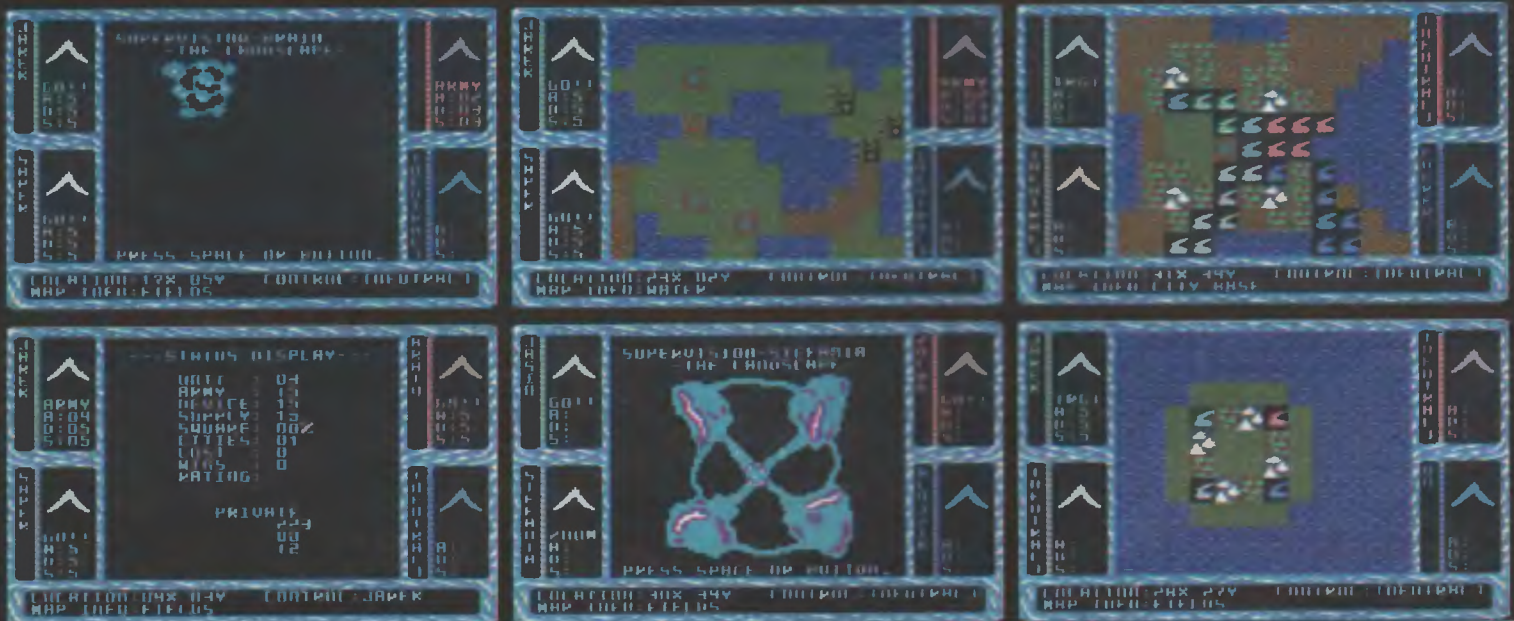
skończy się gdy obaj stracie amunicję, lub któryś z was straci ludzi. Po wejściu na jakieś pole wchodzisz w jego posiadanie, możesz wtedy postawić tam swoich ludzi. Najbardziej zalecane jest zdobywanie pól na których są miasta produkujące dostawy dla armii (CITY BASE).

Po wykonaniu ruchów przez wszystkie twoje oddziały, pojawi się raport (ARMY RAPORT) - obok numeru każdej jednostki pojawi się informacja o czynności jaką wykonała w tej turze:

- **Expecting orders** - jednostka nic nie zrobiła ponieważ nie wydałeś jej żadnych rozkazów.
- **Target reached** - jednostka osiągnęła swój cel.
- **Moving slowly** - jednostka porusza się powoli z powodu wzgórz.
- **Moving** - Jednostka w trakcie ruchu.
- **Repulsed** - Oddział brał udział w walce, bez efektu.
- **Victory!** - oddział wygrał walkę!
- **Blocked!** - jednostka nic nie zrobiła ponieważ miała zablokowane przejście.
- **Conquered a city** - oddział zdobył miasto.
- **Anihilated** - oddział zginął.

Po obejrzeniu raportu joystick przechodzi w ręce następnego gracza i wszystko zaczyna się od początku. Gra jest godna polecenia, jedną z jej zalet jest możliwość zapisu sytuacji na dysk (CTRL+S). Główną wadą Empius'a jest to, że nie można grać z komputerem.

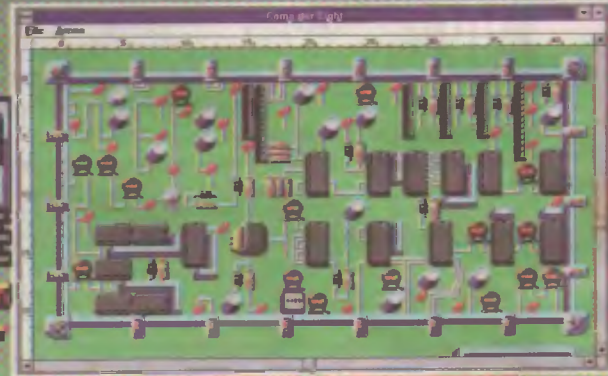
FERION



# ROBOSPORT

ROBOSPORT  
MAXIS '92

Copyright © 1992 Maxis  
Specifikacja wymagań sprzętowych  
PC: Hard Disk, LEA VGA SBIast



**D**zień dobry wszystkim, tu Ted Earnie. Jest godzina 14:26 i już za chwilę w naszym programie to na co wszyscy z niecierpliwością oczekujemy, bezpośrednia relacja z dorocznymi mistrzostw Robo Sport! Specjalnie z myślą o naszych młodszych widzach zaprosiliśmy do studia sędziego międzynarodowego Robo Sport, który postara się przybliżyć nieco zasady tej wspaniałej konkurencji.

"Tak więc od razu należy powiedzieć, że Robo Sport nie jest, jak się czasami sądzi, grą robotów. Przeciwnie, jest to pojedynek ludzi, w którym roboty występują jako efektowne pionki i dzięki którym możliwe jest zrealizowanie widowiska takiego, jakie czeka nas za chwilę. Trzeba powiedzieć, że takie widowiska są rzadkością poza mistrzostwami, normalnie gracze trenują dzięki komputerowym symulatorom.

Zasady gry są proste. Drużyny robotów (od dwóch do czterech) zostają umieszczone w specjalnych dokach, a kontrolę nad nimi przejmują gracze. Pierwszą ich czynnością jest zwykle przeteleportowanie robotów na arenę: prostokątne pole gry, otoczone murami, zawierające wewnątrz przeróżne konstrukcje ułatwiające ukrycie się. Gra przebiega w turach, podczas których gracze najpierw programują swe oddziały, a następnie oglądają efekty swoich poczynań.

Podstawową czynnością którą może wykonać robot jest przemieszczanie się. Oczywiście odległość na którą może się on przesunąć limitowana jest ilością czasu pozostałego do zakończenia tury, jak i obecnością przeszkód terenowych. Z poruszaniem związana jest również możliwość zmiany wysokości robota - robot wyższy łatwiej porusza się (dzięki dłuższym nogom) i ma większe pole widzenia, jednakże łatwiej go zauważyć, a tym samym zaatakować. Każdy robot ma wbudowany zestaw czujników za pomocą których może skanować teren na wprost siebie, może to prowadzić do sytuacji w której dwa roboty opierające się "plecami" o siebie, ale zwrócone w przeciwnych kierunkach, nie będą zdawać sobie sprawy z obecności przeciwnika.

Teraz kilka słów o rzeczy najważniejszej w tej grze, czyli o walce. Każdy robot posiada jakąś brń automatyczną - różnią się one masą, skutecznością i rozrzutem. Z reguły jedno trafienie nie wystarczy by zniszczyć robota, narusza jedynie jego powłokę zewnętrzną. Stan techniczny robotów z oddziału można sprawdzić w każdej chwili i tym samym ocenić ile "życia" zostało jeszcze naszym przeciwnikom.

Oczywiście strzelanie jedynie przy użyciu standardowych broni byłoby mało widowiskowe, tak więc niektórym robotom

przydziela się wyrzutnie pocisków (jedno trafienie niszczy przeciwnika, lub mur bezpowrotnie, niestety ilość amunicji jest ograniczona), granaty ręczne czy też bombę z zapalnikiem czasowym.

Broni można używać zasadniczo na dwa sposoby: strzelić w określonym czasie i w określone miejsce, lub też kazać robotowi stać na posterunku i strzelać do wszystkiego co zauważy. Ten drugi sposób jest szczególnie użyteczny przy obronie ważnych dla nas obiektów - na przykład flagi.

Cel gry może być różny. W najprostszej wersji gry wystarczy zniszczyć wszystkie roboty przeciwnika by wygrać, jednakże w innych do wygranej niezbędne jest zebranie monet porzucanych na arenie, odebranie przeciwnikowi flagi, czy też uwolnienie uwięzionego robota. Sam przebieg akcji zależy również od wielkości areny i jej typu (miejska, we wnętrzu komputera czy też w ruinach). Długość akcji może być oczywiście regulowana, tak samo jak skład drużym. Wszystko to (a również regulamin zawodów) ustalone jest przez komisję główną IFRS (International Federation of the Robo Sport)..."

Ale, ale, proszę państwa właśnie rozpoczyna się ceremonia otwarcia. Wychodzą na arenę lśniące rzędy zawodników...

Alex & Gawron



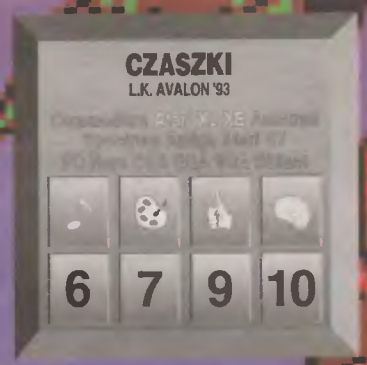
# Cool Croc Twins



W grze tej kieruje się dziwnym stworkiem w dziwnym świecie. W tym świecie poruszanie polega na tym, że chodząc można tylko dotykając nogami do czegoś - musisz być do czegoś cały czas przyklejony. Grawitacja nie funkcjonuje, zastąpiona przez lepkość otoczenia, więc gdy chodzisz po spodzie platformy nie spadasz z

niej, tylko wisisz głową w dół. Gdy wcisnąsz fire odbijasz się przed siebie i będziesz leciał aż napotkasz inną platformę do której będziesz się mógł przyczepić, albo jakąś przeszkodę, od której się odbijesz.

Głównym celem twoich wysiłków jest zapalenie w znajdujących się gdzieś na planszy kwadratach trzech kresiek. Można to zrobić, uderzając w kwadraty głową po odbiciu się. Gdy pozapalasz wszystkie kreski to zostaniesz przeniesiony do następnej planszy. Niestety, robota nie jest łatwa, gdyż przeszkadzają Ci w niej różne stworki, zabijające przy dotknięciu. Mogą one także gasić kreski w ten sam sposób, w który ty je zapalasz. Jedyną metodą na ich pokonanie jest skok na głowę. Tak po-



traktowany potworek znika, a gdzieś na planszy pojawia się moneta której zebranie może dać niewidzialność, dodatkowe punkty lub życie.

Poruszając się możesz trafić na różne przeszkody, takie jak

- murki - odbijasz się od nich, nie dają się zniszczyć.
- kamienie - od nich także się odbijasz, jednak po kilku uderzeniach rozsypują się w pył.
- znaki zapytania - skierują cię w losowym kierunku.
- strzałki - skierują cię w stronę w którą wskazują, a same zmieniają swój kierunek na pierwotny kierunek twojego lotu.
- płotki - także blokują przejście, jednak po zlikwidowaniu wszystkich sątachet możesz przez nie przelecieć.

- wiry - kręcą cię chwilę, a następnie pozwalają lecieć dalej.

- klocki z narysowanymi strzałkami w poziomie lub w pionie - przepuszczają cię tylko zgodnie z kierunkiem strzałek. W innym kierunku działają jak kamienie.

- czarne dziury - powodują, że stajesz się niewidzialny, aż do zatrzymania. Wtedy odzyskujesz swoją postać.

Możesz się także spotkać z tym że niektóre klocki będą niewidzialne. Ujawniają się dopiero gdy będziesz chciał przez nie przejść, lub po upływie pewnego czasu.

Gra jest bardzo atrakcyjna i wciągająca, między innymi z powodu możliwości gry na dwóch graczy, dobrej grafiki i ładnych rysunków (pomiedzy planszami, pod koniec gry itp.)

**FERION**



Jakoś ostatnio brakowało na rynku dobrej gry zręcznościowo - logicznej. Jaka by nie była tego przyczyna, przez dłuższy czas nie było w co pograć. Sytuacja wreszcie się zmieniła.

Główny bohater, badacz zaginionych cywilizacji, trafił do wielkiej piramidy Inków. Jego zadaniem jest poudładanie czaszek w sarkofagach. Nie jest to proste jako, że na każdym, poziomie czai się mnóstwo zagrożeń i niespodzianek, trudnych do wyliczenia (nic trudnego, Wiewiór, po prostu ci się nie chce - Naczelnicy). Duchy przodków Indian. Dmuchawy, czy lasery. Wielkie kamienne kule. Biegające stwory na wzór gnomów. Pałacy się ogień. (Jakby to już gdzieś wszystko widział - N.) Gra bazuje na starych pomysłach (to się dało zauwa-

żyć - N.), to wciąga (jak kogo - N.) Jest to pomieszenie starego Boulder Dasha i Robba, ale pomieszenie doskonałe (E tam, przesadzasz - N.)

Aby zakończyć etap gry profesor musi wpechnąć każdą czaszkę do jednej z trumien. Gdy trumna się zamknie (pojawia się na niej krzyżyk) będzie to oznaczało, że czaszka jest na miejscu. Gdy wszystkie trumny będą pozamykane, prof. biegnie do jasnych drzwi. Jest to wyjście z komnaty i przejście na następny poziom.

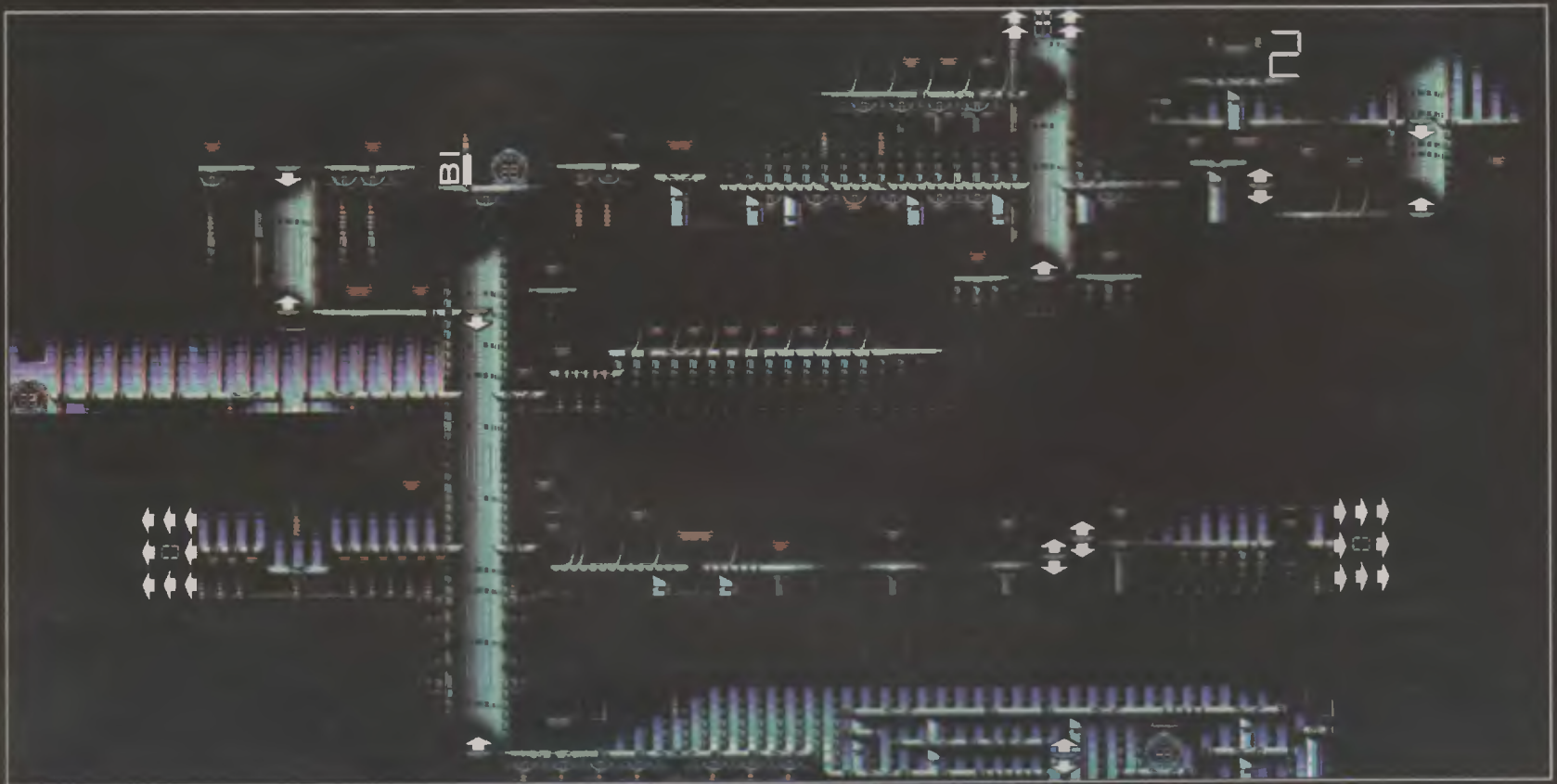
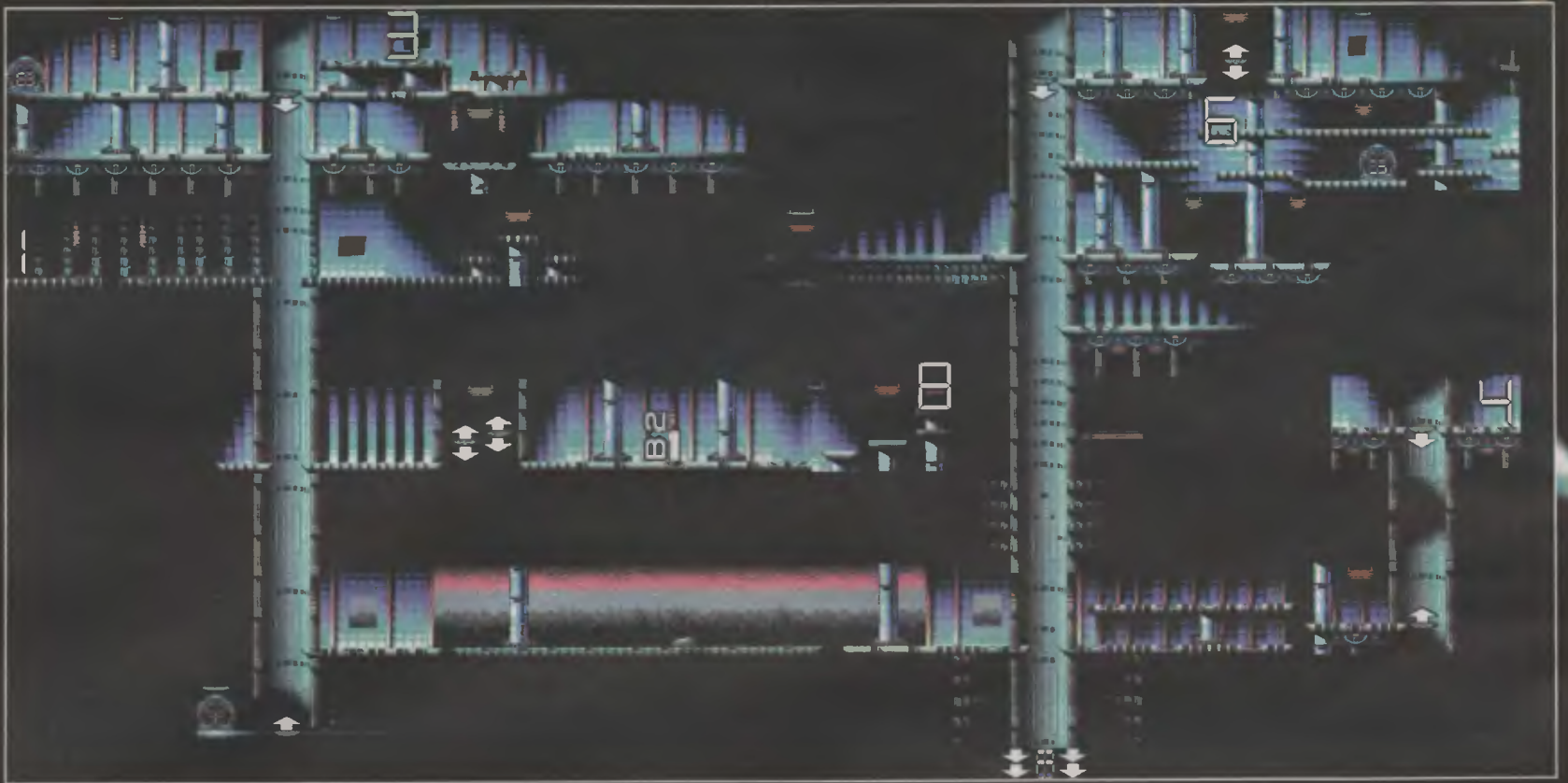
Profesor dr hab. musi jednak pamiętać o kilku ważnych sprawach. Po pierwsze, nie wolno mu stawać w pobliżu ognia dłużej niż sekundę. Po mniej więcej tym czasie zamieni się w elegancki dymek. Po drugie, wszelkie walęsające się po piramidzie paskudztwo jest bardzo jadowite i trzeba go unikać. Na szczęście jest pewien sposób na ochronę przed tymi żarłocznymi stworzeniami - trzeba mieć butelkę z eliksirem. Po trzecie, należy uważać na kamienne kule. Krótki postój pod jedną z nich kosztuje naszego bohatera życie, a nieopatrzne

przesunięcie innej może zakończyć się bardzo niebezpieczną i huczną niespodzianką. Po czwarte, z dynamitem nie ma żartów (jak p...!) Wybucho w momencie kiedy wypali się lont, lub spadnie na niego kuleczka. Zasięg jego wybuchu nie jest wielki, ale wymiata wszystko dookoła. Ponadto ustawienie kilku sztuk obok siebie powoduje reakcję łańcuchową. No nie ma prawa wyjść po tym cało oprócz ścian.

Metalowe wrota, lub kwadracik ze sztabą, są nieruchome. Taka sytuacja istnieje jednak do czasu w którym profesor wypije zawartość buteleczki (czytaj: będzie w jej posiadaniu). Wówczas będzie mógł przesunąć owe wrota o tyle pól ile zdobył butelek.

W grze czeka na pana docenta kilkanaście przynajmniej poziomów, na każdym nowe pułapki i zagadki do rozwiązania. Ani grafika, ani muzyka nie stanowią największych osiągnięć na polu pisania gier na małe Atari, ale trzymają w miarę przyzwoity poziom.

**Wiewiór**



# Clystron



## Clystron

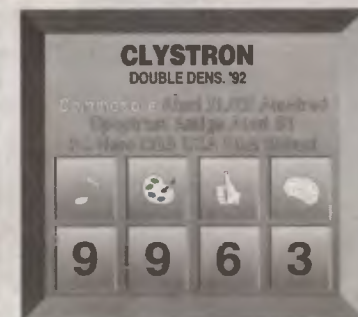
**I**mperium od niepamiętnych czasów władało galaktyką. Była to władza mądra i sprawiedliwa. Dzięki niej planety rosły w siłę, nauka i technika posuwały się do przodu. Wszystkie istoty żyły w spokojnie i szczęśliwie. Jednak od czasu, gdy nawiązano kontakt z sąsiednią galaktyką wszystko zaczęło się psuć. Statki sąsiadów które zaczęły krążyć po terytorium imperium z początku powodowały tylko że "ludzie" stawali się coraz bardziej gnuśni, samolubni i podejrzliwi wobec siebie. Imperium zaczęło walić się w gruzy, gdyż nieufność zasiana przez obcych spowodowała konflikty pomiędzy żyjącymi do tej pory w przyjaźni planeta-

mi. Kiedy istotom z sąsiedniej galaktyki udało się osłabić naszą galaktykę przystąpili do ataku zbrojnego. Jeżeli nie uda się ich powstrzymać to dni wspaniałej międzyplanetarnej kultury są policzone.

Jak to zwykle bywa w takich sytuacjach jest jednak pewne ryzykowne wyjście. Ryzykowne - dlatego właśnie ty będziesz musiał podjąć się zadania. Ołóż stare legendy mówią o umieszczonej w podziemiach starej planety maszynie. Nazywa się ona Clystron. Choć nikt nie pamięta do czego służy, legendy mówią, że uratuje ona cywilizację naszej galaktyki.

Odnalezienie jej nie będzie proste gdyż Clystron został podzielony na osiem części rozrzuconych po całym podziemnym labiryncie. W dodatku system zabezpieczeń został tak opracowany, że kawałki maszyny musisz zbierać w kolejności. Dopóki nie za-

berzasz pierwszego elementu drugi w ogóle nie zmaterializuje się i nawet nie będziesz mógł go zobaczyć. Dla ułatwienia w labiryncie w którym będziesz musiał krążyć zamontowanych jest osiem teleportów. Każdy z nich ma swój numer dzięki któremu wiadomo gdzie można się przemieścić. Niestety budowla w której odbywać się będzie zadanie jest tak stara, że zamontowane w niej teleports były skrajnie prymitywne. Z każdego teleportu można się przenieść tylko do takiego który ma numer o jeden mniejszy lub większy niż ten w którym się właśnie znajdujemy. Poza tym, teleports są na razie zablokowane więc na początku nie będziesz z nich mógł korzystać. Dopiero kiedy znajdziesz części Clystrona będziesz miał klucze uruchamiające kolejne połączenia, ukryte razem z elementami tajemniczej maszyny. Pierwszy klucz uruchomi przejście 1-2,



drugi 2-3 i tak dalej. Do teleportacji niezbędne są także porcje energii. Przy każdej z części Clystrona znajdziesz mały zapas energii i trochę łańcuchów oraz trzy baterie (ale nigdy nie możesz ich mieć więcej niż trzy - inaczej mógłbyś spowodować reakcję łańcuchową). Pamiętaj, że w niektórych miejscach możesz dotrzeć tylko przy pomocy teleportu, używaj więc baterii w sposób przemyślany, inaczej nigdy nie ukończysz swej misji. Na swej drodze spotkasz także bariery, które jednak we właściwym czasie same znikną.

Jak widzisz czeka na Ciebie trudne i odpowiedzialne zadanie. Będziesz potrzebował powodzenia, którego z całego serca życzę Ci.

**BAD JOY**

p. s. Na mapie cyframi zaznaczono miejsca gdzie rozmieszczone są części Clystron'u. B1 i B2 to bariery, a numery teleportów są wpisane w ich środki.

# NIGEL MANSSELL'S World Championship

Znani ludzie na ogół słyną z sukcesów, które osiągnęli będąc już u szczytu kariery. Natomiast o ich początkach wiemy niewiele. Na przykład: czy wiecie, że taki słynny facet jakim jest Nigel Mansell, zaczynał od małych niewinnych samochodzików jakimi są gokarty? Pierwszy wyścig nie był dla niego zbyt pomysłny. Nie zraził się tym i wkrótce reprezentował Anglię w mistrzostwach kartingu.

Po gokartach były wozy klasy Formula Ford. Pierwszy wyścig na nich zakończył się dla Nigela zwycięstwem. Szło mu bardzo dobrze, w ciągu roku wziął udział w dziewięciu wyścigach z czego sześć wygrał. Następną była Formula Three. Tu już na jazdy potrzeba było dużo pieniędzy, potrzebni byli sponsorzy. Mansell postawił wszystko na jedną kartę sprzedając swój apartament. Myślał że wkrótce wszystko odzyska, jak tylko pojawią się sponsorzy. Tak się jednak nie stało. Stracił właściwie wszy-

stko. Po wielkich staraniach udało mu się dostać posadę drugiego kierowcy w David Price's Formula Three Team. Kiepsko mu szło. Nabawił się kontuzji. Wtedy to Collin Chapman zainteresował się młodym ambitnym kierowcą i zaproponował Nigel'owi jazdy próbne.

W 1980 roku rozpoczął jazdy na samochodach klasy Formula One jako "oblatywacz" dla firmy Lotus. Jego doskonała jazda i najlepszy czas Lotus'a na torze Silverstone doprowadziły od tego, że Chapman dał mu szansę wzięcia udziału w wyścigu o Grand Prix Australii. W końcu ziściły się marzenia Mansell'a o zawodowej jeździe na samochodach najwyższej klasy. Teraz był gotowy na wszystko. Wiedział że jest przed nim życiowa szansa i nie mógł jej zaprzepaścić. Stajnia Lotusa nie należała do najlepszych. Mansell odniósł kilka nieznacznych sukcesów na tych maszynach, ale nadal to nie było to.

W 1985 roku przeniósł się do stajni Williams'a i przez cztery lata jeździł w niej. W latach 1986 i 87 był drugi na świecie. Szczęście nie było aż tak łaskawe, aby mogli sięgnąć po złoto.

W 1989 roku przechodzi do Ferrari, gdzie w 1991 po raz trzeci zdobywa drugie miejsce w świecie. Osiągnął naprawdę wiele, otrzymamia liczba zwycięstw, mnóstwo wszelkiego rodzaju rekordów, ale ciągle nie mógł zdobyć tego upragnionego złota.

Firma Gremlin wydająca grę, o której dzisiaj chciałbym napisać kilka słów, na początku chciała dać nazwę NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE, lecz po zdobyciu w roku ubiegłym mistrzostwa świata przez Mansell'a zrezygnowała z ostatniego członu dawnej nazwy. Akuratnie Nigel wycofał się z kariery w Formule One i jeździ w formule INDY.

Gra NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP jest (trochę na wyrost) symulatorem jazdy samochodem klasy Formula One. W grze mamy możliwość dawania po garach na jednym rodzaju bolidu (CANON WILLIAMS RENAULT F1), ale aż na szesnastu torach świata. Możemy:

- wziąć udział w wyścigu pojedynczym (RACE SINGLE CIRCUIT)
- podszkolić się jeżdżąc z samym mi-

strzem, który udziela wskazówek jak operować wozem (IMPROVE WITH MANSELL).

- wziąć lekcję próbną w szkole kierowców (DRIVING SCHOOL).

- przejść do poważnej jazdy, czyli rozpocząć sezon formuły pierwszej składający się z 16 wyścigów na wspaniałych torach (FULL RACE SEASON).

- przyjrzeć się sprawom technicznym, czyli do jak ma działać (CONTROL SELECTION).

- Przed przystąpieniem do wyścigu, otrzymujemy informacje na temat toru na którym przyjdzie nam się ścigać. Możemy otrzymać wiadomości na temat długości wyścigu oraz stanu technicznego trasy. Poniżej podawana jest pogoda w jakiej będziemy mieli walczyć o pierwszą pozycję.

- Oprócz niezbędnych informacji, mamy możliwość odpowiedniego ustawienia stanu technicznego samochodu (TUNE CAR). Czy takiego być nam to opłać?

- GEARS - wybór między skrzynią biegów automatyczną a zwykłą (ręczną, z łaską wałką w podłodze). Automatyczna



daje nam ten komfort, że nie musimy martwić się o zmiany biegów podczas jazdy. Zwykła nie daje nam tego komfortu, ale za to możemy lepiej wykorzystać moc silnika.

- GEAR RATIO - tutaj możemy ustawić stosunek pomiędzy zakresem prędkości a przyspieszeniem. Np.: LOW daje nam szczególny nacisk na biegi niskie, przez co mamy duże przyspieszenie kosztem zmniejszenia prędkości maksymalnej. HIGH wprost przeciwnie. Natomiast MEDIUM wyważa pomiędzy tymi dwoma.

- TYRES - czyli wybór opon. Opony HARD są na torze suchym najbardziej odporne na ścieranie. Opony WET doskonale się nadają na jazdę po torze mokrym, lub w deszcz. Opony SOFT zwiększają przyczepność na suchym torze przez co można łatwiej wchodzić w zakręty (śmierci), ale szybko się ścierają.

- AEROFoil - wybór tylnych stateczników. Typ ACUTE daje nam lepszą manewrowość samochodu (podobnie jak opony SOFT) kosztem prędkości maksymalnej. SHALLOW zwiększa osiągalną prędkość maksymalną, ale oczywi-

ście kosztem manewrowości. Ostatni typ MID jest wyważeniem pomiędzy dwoma wyżej wymienionymi.

Zaopatrzeni w potrzebne informacje możemy w końcu udać się na tor. Tutaj albo startujemy od razu, ale z ostatniej pozycji (RACE CIRCUIT), albo staramy się zająć lepszą pozycję startową zmagając się w pojedynku z czasem (QUALIFY). Jeżeli wybierzemy jazdę przez cały sezon (FULL RACE SEASON), mamy jeszcze możliwość zapisu aktualnego stanu gry na dysk (Ikona z dyskiem).

A teraz kilka rad starej babci na temat noszenia kapti, czyli jak jeździć żeby się nie zmęczyć.

1. Zapoznaj się z budową toru i aktualną pogodą. Na podstawie tych informacji przygotuj wóz. Przykładowo, jeżeli jest dużo zakrętów postaw na duże przyspieszenie i manewrowość samochodu.

2. W trakcie jazdy kontroluj stan swoich opon. Całkowite zderzenie opon równoznaczne jest z przegraniem wyścigu. Opony można wymieniać w PITSTOP'ie. To taki zajazd zaraz przy starcie.

3. Staraj się jechać cały czas na optymalnej prędkości. Pierwsze okrążenie



wykorzystaj na tak zwane zdobycie pozycji, czyli tzw. gaz do dechy i mocno kierownicą na boki. Zarazem zapamiętaj kiedy są ostre zakręty, aby na drugim i trzecim okrążeniu być już doświadczonym.

4. Nie zapomnij zapiąć kurtki, bo w trakcie jazdy będzie niepokojąco furkotać na wietrze.

5. Twoi rywale podzieleni są na trzy grupy. Czterech dobrych, czterech średnich i trzech cieniasów. Powiedzmy sobie szczerze wszystkie trzy grupy to dla Ciebie słabiaki i nie baw się z nimi zbyt długo.

6. Nie zapomnij przekręcić kluczyka w stacyjce, no i gaz, to ten pedał najbardziej na prawo. Oczywiście nie używaj migaczy przy zmianie pasa.

To chyba wszystko. O zapomnianym, ostatnio weszło rozporządzenie o konieczności posiadania gaśnicy w samochodzie. Pamiętaj - gdyby na ekranie zrobiło się gorąco, to gaśnicą go! Gaśnicą w ekran!

EMILUS



## KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ



**Nowa sensacyjna seria  
wydawnicza  
IPS Computer Group**

**Klasyczne gry  
na każdą kieszeń:**

**Harpoon (PC,A)  
Chuck Yeager's Air Combat (PC)  
Heroes of the 357 (PC)  
Mig 29M (PC,A)  
Strike Fleet (PC,A)  
Indianapolis (PC,A)**

**Atrakcyjne ceny!**

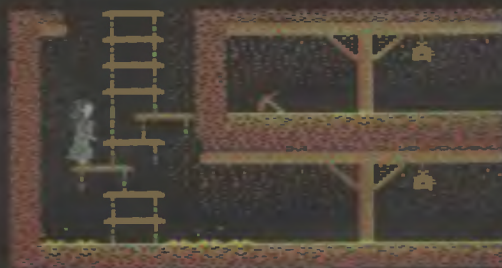
**Prowadzimy sprzedaż wysyłkową  
(płatne przy odbiorze)**

**IPS  
COMPUTER  
GROUP**

UL. OKRĘŻNA 3  
02-916 WARSZAWA  
TEL: (02) 642-27-66  
(02) 642-27-68  
FAX: (02) 642-27-69  
TLX: 81 6351 IPS-PL

# Dwie wieże

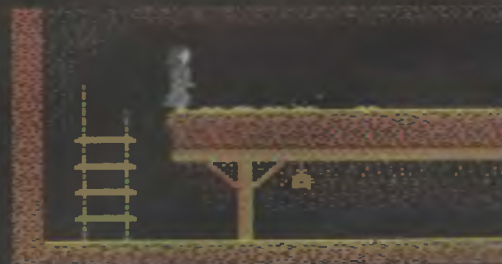
WYNIK 003%  
CYCIE 3



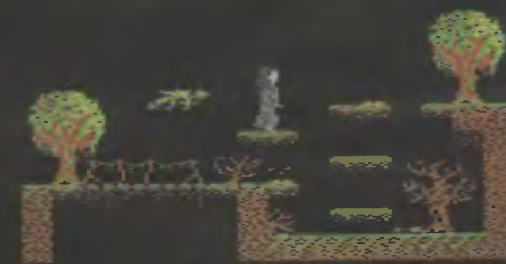
WYNIK 000%  
CYCIE 3



WYNIK 030%  
CYCIE 3



WYNIK 033%  
CYCIE 3



**D**zień dobry dzieci. Dziś się opowiem wam o... następnej komnatówce. Bardzo mi przykro z tego powodu, ale tylko ta gra została na tapecie. Dlatego też, nie owijając w bawełnę, rozpoczynamy naszą dobranoczkę.

Dawno dawno temu, za górami i lasami, dolinami i rzekami... i tak dalej... stały dwie wieżycy, w których mieszkały chętny... Ach, chyba się zapędziliśmy.

Głównym bohaterem jest kobieta (?) o imieniu Iris. Jest ona wojowniczką i to w dodatku o zapędach czarnoksiężskich. Iris poszukuje zaklęcia przemiany, aby połączyć się z duchem ognia i poznać tajemnice wszechświata. Jakże by nie było nasze zdanie w tej sprawie oraz głupota tego pomysłu zadanie jest proste (?). Musimy wziąć joja do ręki i własnoręcznie połączyć postacią Iris. Tak na marginesie, to nigdy bym się nie domyślił, że jest ona wojowniczką.

Bohaterka podążając po niebezpiecz-

nych ścieżkach dziwnej krainy napotyka na swojej drodze różne stwory. W większości przypadków spotkanie z nimi powoduje śmierć zaraz po dotknięciu. Dlatego należy porzucić tabliczki z napisem: Uwaga, elektryczny pastuch i obchodzić je szerokim łukiem. Jednakże co odważniejsi i zręczniejsi mogą owe stwory przeskakiwać. Niegroźne są jedynie wilki drepczące spokojnie po lesie, widocznie Iris już je wcześniej poznała. Niestety nawet tygodniowe poznawanie zwyczajów chodzących żab nie da rezultatów. Słabo się oswajają, a poza tym są jadowite. Podobnie jest z mikrowulkanami. Wybuchają na okrągło i do tego zabijają na miejscu bez względu na ilość pieniędzy w portfelu.

Iris jednakże ma swoje zalety (hę, hę). Może ona mianowicie skakać, a dokładniej spadać z dowolnej wysokości bez uszczerbku na zdrowiu. Przydaje się to czasami, gdy trzeba iść do drugiej wieży, a nie chce się wychodzić

bramą. Można wtedy spokojnie skoczyć z gzymsu.

Kilka dodatkowych uwag dla zapalonych graczy.

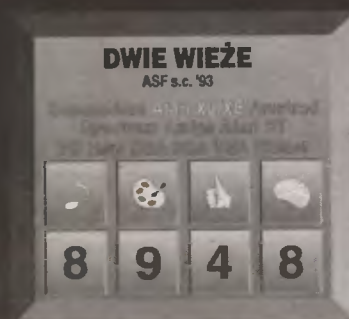
Aby rozwalić zawał potrzebny jest kilof. Jest on w kopalni. Przy tej samej wieży stoi srebrny puchar. Szalony czarownik da za niego medalion. Ten ostatni trzeba dać strażnikowi, aby opuścił most zwodzony. W ten sposób można dostać się do drugiej wieży. Wilka da się zabić z łuku, ale trzeba jeszcze mieć strzałę. Czaszkę należy zanieść do zapomnianej mogiły. Tam można dostać za nią słabą truciznę. We wschodniej wieży w podziemiach jest pierścień potrzebny do czaru. Ognisko można rozpałcić krzesiwem. Jeszcze kilka innych drobnych rzeczy i gra jest prawie ukończona. I ostatnia uwaga. Przy mędrca trzeba nieźle pokombinować, aby zorientować się co mu wcisnąć, nam do tej pory nie udało się nic wskurać. Może za miesiąc opublikujemy rozwiązanie tej skomplikowanej zagadki. Narazie jest

mapa ze spisem ważniejszych przedmiotów.

Na zakończenie tej interesującej bajeczki muszę powiedzieć, że gra ma wysoko podniesioną poprzeczkę trudności. Możliwe, że to tylko nasze wyobrażenie na ten temat, ale po kilku godzinach chodzenie "w te i nazad" z przeskakiwaniem nad żabami i wulkanami zaczyna być denerwujące. Szkoda, bo gra jest naprawdę przyjemna graficznie, a i muzyka nie jest najgorsza.

Dzieje dwóch wież spisali dla was:

**Wiewiór & Marceli**

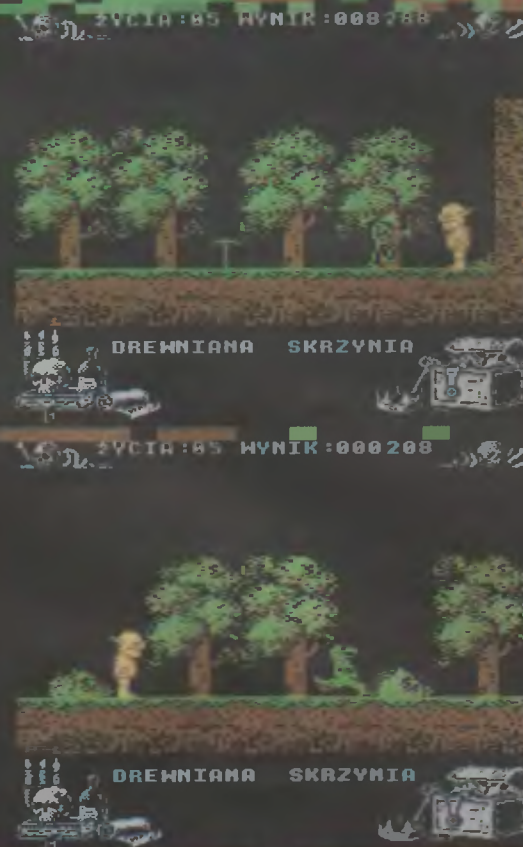


# Miecze Valdgira II

MIECZE VALDGIRA II

ASF s.c. '93

Grain XLIVE Amalgam  
Amiga 1000/1200  
Amiga 2000/2500



## Władca gór

Nadeszła chwila powrotu Aldira. Ten sympatyczny karzeł, o bardzo dziwnym charakterze nienasyconego, zwirowanego ekscentryka od jakiegoś czasu zasiadał na tronie Heldguru. Właściwie miał wszystko co było mu potrzebne do życia. Piękny pałac, szczerze oddanych ludzi, oraz wszelkie wygody. Jednego mu tylko było brak: kłopotów.

Pewnego dnia przybył na dwór królewski wynędzniały, obdarty gość. Z jego relacji wynikało, że pewien rzeźmieszek, niejaki Zenon K., dostał się w posiadanie potężnego, magicznego przedmiotu zwanego Okiem Cyklopa. Dawało ono wielką moc. Wywołanie demonów i innego rodzaju stworzeń oraz ich bezproblemowe poskromienie pozwoliło mu na zajęcie spokojnej krainy Dale. Był to kraj wielki i bogaty. Jego władca nie przykładął wagi do obrony, jako że sąsiadujące kraje nie miały złych intencji i wszystkie były sobie przyjazne.

Krwawy Zenon, gdy tylko rozprawił się z władcą Dale i jego wojskami, osiadł na tronie i rozpoczął terroryzować całą okolicę. Nikt w Dale nie mógł mieszkać spokojnie.

Aldir od razu rozpoczął przy-

gotowania do wyprawy, jednakże wszystkich przekonywał że musi podążyć sam. Miał w zanadrzu bowiem pewien plan. Wiedział, że nie uda mu się dotrzeć spokojnie do krainy Zenona. Postanowił, że gdy tylko zostanie schwytany i postawiony przed oblicze posiadacza Oko Cyklopa użyje jednego z mieczy i zabije go. Jednakże Aldir miał pecha. Podczas wędrowki do owej krainy wpadł był w wielki doł i wszystkie przedmioty utracił. Został tam schwytany a potem osadzony w kamiennej twierdzy. Jego plany zostały pokrzyżowane, ale postanowił wziąć się w garsz i załatać Krwawego Zenona.

Tutaj zaczyna się nasza zabawa. Kierując postacią Aldira zbieramy odpowiednie przedmioty i używamy ich w odpowiednich miejscach. Chociaż jest to gra taka jak wiele innych powstających obecnie na małego Ataraka, to posiada ona w sobie to coś, co przyciąga. Miecze są grą bardzo dobrą i jednocześnie dosyć trudną. Aby dłużej nie przynudzać wróć do zadania Aldira, aby niektórym leniuchom ułatwić granie.

- Kiołofem, różdżką i magicznym zaklęciem można dostać się do podziemi, prowadzących do zamku.

- Stary amulet chroni przed promieniami jed-

nego z laserów. Mając go można bez obaw przejść przez promienie.

- Deski użyj w komnacie w której brakuje chodnika, będziesz mógł zdobyć kiołof.

- Młotem Thora rozbijesz drugi laser, ale go nie odkładaj. Potrzebny ci będzie do zniszczenia posągu. Aby tego dokonać musisz jeszcze posiadać płaszcz alfiów.

- Kiedy znajdziesz bryłkę złota i pochodnię, udaj się do podziemi. Tam włoż bryłkę do kotła. Rozpalając ogień pochodnią otrzymasz pięknie odlany złoty klucz. Otwiera on ostatnie drzwi.

- Smoczy jad, czaszkę trolla oraz piszczałkę ogra zostaw w pracowni alchemika. Użyskasz w ten sposób berło potęgi.

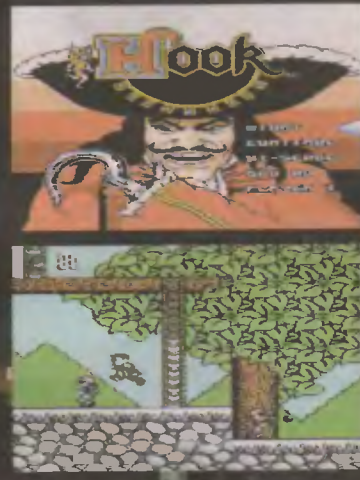
Aby ukończyć grę musisz koronę mocy i berło potęgi zanieść do sali tronowej.

A teraz drogie dzieci siusiu, paciorek i spać.

Wiewiór

PS. Podziękowania od redakcji dla Henryka i Karola Tyla, Piotra Miluskiego oraz DOC'a. Wykonali kawał dobrej roboty i pomogli nam w pracy.

# NINTENDO



## Terminator 2

"Dziesięć lat temu przysłali maszynę z przyszłości, która miała załatwić Sarah Connor. Nie udało się. Teraz mają nowy obiekt. Syna Sarah, który w przyszłości będzie przywódcą ludzi. Bitwa o jutro zaczyna się dziś..."

Taki jest wstęp do gry opartej o filmowy przebój. W filmie oczywiście główną rolę kreuje Arnold Schwarzenegger (pisanie tego nazwiska jest ekscytującym celem), a towarzyszą mu efekty super specjalne. Gra w standardzie NES oparta o "T2" już od czołówki wyróżnia się niezłą grafiką. Sama zabawa to bieganie Arnoldem i walenie po pysku. Na zakończenie pierwszego poziomu trzeba obić twarz sporemu facetowi. Kolejne Poziomy to przerobione i dostosowane do grania najbardziej dynamiczne sekwencje filmu. Tak więc zwolennicy ekwilibrystycznej jazdy motocyklem też znajdą coś dla siebie. Grafika wstawek pomiędzy poziomami jest rewelacyjna, natomiast same gry tylko dobra. Na uwagę zasługuje interesujący podkład muzyczny. Gra wciąga, lecz nie jest łatwa.

Ocena: 5 Cósów



## Batman Returns

Pan Naczelny pomaga tym razem jako bohater w grze. Zachwyćcie mnie ona już od początku. Wspaniale animowana historia, ekstra muzyka. Sama gra też jest bardzo wciągająca. Batman idzie sobie spokojnie ulicą, a tu atakują go różne kreatury. Długie noży, kowani, czaszokogawki z luzjami, grubasy z brzuchami, czacha na motorynce, karatecy - po prostu cała galeria podłych postaci. Prawdopodobnie wszyscy są wysłannikami niejakiego pana Pingwina (nic nie ujmując pingwinom). Sterując Batmanem trzeba zaprowadzić ład na ulicach Gotham. Można kopać i wyskakiwać, szurac po ziemi, machać peleryną i używać batmerangu. Ta gra to dobre batmaniaste walki uliczne. Dalsze poziomy są coraz trudniejsze, jednak bardzo atrakcyjne. Gra posiada naprawdę rewelacyjną grafikę, muzykę i animację. Akcja jest nader dynamiczna i trzymająca w napięciu.

"Batman Returns" spodobał mi się od pierwszego wejrzenia, podobnie jak synowi Naczelnego (bez padnij, powstan, baczność, spocznij). Zabawa z Batmanem w tej grze jest realnie warta grzechu.

Ocena: 5 (szkoda, że nie ma 6) Cósów



## Hook

Przygody Piotrusia Pana nieprzewidziany kiedyś to ludzie mieli. Cóż, nie ma czerzyć z niego kasy, szkoda. Jeśli nie zna, to obejrzy film pt. "Hook" i już coś tam wie. Film został zrealizowany z rozmachem, przy udziale wielu sławnych aktorów. Autorzy gry pod tym samym tytułem też musieli odwalić kawał dobrej roboty, bołem gra jest niezła. Grać jako niewinny (a ten kto to po co?) Piotruś biega po różnych platformach, walczy z piratami, zbiera jabłka i ciastka. Bohater będzie też zmuszony do pływania w głębinach morskich, walki ze smokiem i duchami. Zawsze gdzieś płacze się mała latająca panienka, która ponoć ma być dobrym elfem. Grafika "Hook'a" jest bardzo dobra, muzyka chciała być dobra. Solidnie zrobiona zręcznościówka, jednak na dłuższą metę męcząca. Aby zły kapitan Haak nie utopił Piotrusia w morzu trzeba się sporo nagimnastykować.

Ocena: 4 Cósów



## Home Alone I

Znowu na podstawie filmu. Dla niewtajemniczonych przypomnę polski tytuł: "Kevin sam w domu". Miał więcej chodzić o to, że dzieciak zostaje sam w domu, do którego włamują się złodzieje. Używając swojej wyobraźni Kevin zastawia na bandytów przeróżne pułapki. A to wybuchowa żarówka, a to spadające kawałki czy coś w tym stylu. W grze jest podobnie. Sterując chłopcem należy szybko zastawiać pułapki i nie dać się złapać bandziorom. Jak dla mnie, to Kevin powinien skakać (a nie skacze) lub szybko się poruszać, bo złodzieje mogą się jak króliki. Wydaje mi się, że pułapki jest mniej niż złodziei, więc trzeba się sporo napocić. Gra jest oparta na trywialnym pomysle, jednak dobra grafika i efekty dźwiękowe dużo jej dają. Pomimo tego, że akcja gry jest dość powolna, to mnie granie znużyło już po około dwudziestu minutach.

Ocena: 3 Cósów







# LISTA PRZEBOJÓW HITY

LISTA  
I  
LISTY



ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	SPECTRUM
1. Miecze Valdgra II	1. Civilization	1. Street Fighter II	1. Flashback	1. Microprose Soccer	1. Goonies
2. Kłtwa	2. Street Fighter II	2. Desert Strike	2. X-Wing	2. North & South	2. North & South
3. AD 2044	3. Ishar	3. Fire Force	3. Comanche	3. Pirates	3. Elephant Antics
4. Magla Kryształu	4. Vroom	4. Flashback	4. Alone in the Dark	4. Crazy Cars III	4. Switchblade
5. Władcy Ciemności	5. Lemmings II Tribes	5. Civilization	5. Indy IV	5. Golden Axe	5. Bomb Jack
6. Hans Kloss	6. Sensible Soccer	6. Lemmings II Tribes	6. Civilization	6. Creatures II	6. Silent Service
7. Miecze Valdgra	7. Railroad Tycoon	7. Sensible Soccer	7. Street Fighter II	7. Rick Dangerous II	7. Hyper Sports
8. Barahir	8. Knights of the Sky	8. Body Blows	8. Jakieś fajle Szerloka	8. Vermeer	8. Lemmings
9. Raszyn 1809	9. Lotus III	9. Gunship 2000	9. Harrier	9. Glana Sisters	9. Mad Mix 2
10. Problem Jasia	10. Another World	10. Pinball Fantasies	10. Car & Driver	10. Rick Dangerous	10. War in the Middle Earth

ATARI XL/XE	ATARI ST	AMIGA	PC-et	COMMODORE	SPECTRUM
1. Upiór	1. Terminator II	1. Terminator II	1. Barbarian	1. Predator	1. Yeti
2. Change	2. Toyota Celica	2. Vroom	2. Colorado	2. Terminator II	2. Tom and Jerry
3. Tank vs Tank	3. Vroom	3. Kick Off II	3. Test Drive	3. Robocop III	3. Defender of the Crown
4. Roderic	4. NAM	4. Fortuna	4. Alley Cat	4. Hook	4. Narcopolice
5. Adax	5. Lotus III (spójrz wyżej)	5. Wings of Fury	5. Cisco Heat	5. Blue Max	5. Johny Reb 2

ATARI ST	SPECTRUM	AMIGA	PC-et
1. Sensible Soccer 92/93	1. R-Type	1. Flashback	1. Lands of Lore
2. Chaos Engine	2. Lemmings	2. Championship Manager 93	2. Der Patrizier
3. B-17 Flying Fortress	3. Dizzy IV	3. Desert Strike	3. Aces Over Europe
4. Premier Manger	4. Robocop	4. Graham Gooch Cricket	4. Strike Commander
5. Lemmings II Tribes	5. Turtles	5. A-Train	5. Ishar II
6. Street Fighter II	6. Myth	6. Reach for the Skies	6. Might and Magic V
7. Pirates	7. Turtles II	7. Sensible Soccer 92/93	7. Betrayal at Krondor
8. World Class Cricket	8. F-19	8. Premier Manager	8. Syndicate
9. First Division Manager	9. Chase H.Q.	9. Body Blows	9. Space Hulk
10. Civilization	10. Sim City	10. The Chaos Engine	10. Jurassic Park

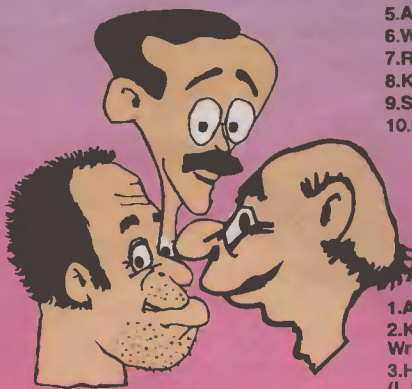
ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. Incydent	1. Nobby the Ardvark	1. Micro Machines	1. Strong Hold
2. Barahir	2. Elvra II	2. The Second Samurai	2. Sensible Soccer 92/93
3. Super Fortuna	3. Mega Starforce	3. Mortal Combat	3. Der Patrizier
4. Tron	4. Castle	4. Dune II	4. Betrayal at Krondor
5. Axilox	5. Bod the Alien	5. Goai!	5. Rags to Riches
6. Władcy Ciemności	6. Creatures II	6. Ishar II	6. Pinball Dreams
7. Raszyn 1809	7. First Samurai	7. One Step Beyond	7. Lost Vikings
8. Kłtwa	8. Super Space Invaders	8. Blade of Destiny	8. Blue & Gray
9. Syn Boga Wiatru	9. Rubikon	9. Battle Island '93	9. Premier Manager
10. Imagine	10. Flat Fighter	10. Gunship 2000	10. Lotus III

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. Another World	1. Turtles II	1. Insectoids 2	1. Pinball (Dynamix)
2. Kampania Wrzesniowa	2. Tamer	2. Bridge Pro	2. Karuzelada
3. Hydraulik (L.K. Avaión)	3. Mc Donald's Land	3. Hard Nova	3. European Championship 1992
4. Jumping Jack	4. Street Fighter II	4. Rescue	4. Turtles II
5. Zbir	5. Hook	5. Gun Boat	5. Bruce Lee

ŚWIAT



LISTA  
I  
EXPERCI



BLE, BLE, BLE, młodego pawia.

No moi drodzy zaczarowaliście wszelkie moje oczekiwania na temat odzewu na konkurs o dokonczeniu historii literackiej. Wnioskuje, że wielu z was lubi konkursy o takie dla jaj (ewentualnie kurczaków). W takim razie dzisiaj coś z języka chyba polskiego (*chle, chle*, jak mawiał wieszcz Mickiewicz). W tym momencie ja, Wasz redakcyjny łusy, podam króciutki wiersz, po czym do Was będzie należała odpowiedź na pytanie co autor miał na myśli. Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach na listę przebojów, używając miejsca na korespondencję. No to lecim!

*"Nabienko i brata górę  
Z boku bał ruszył tak by przeszyć  
Ale nie było słychać bo po coś,  
Gdyby tak jesienno i grała w...  
Tak to koniec ale wesoło będzie."*

Dołam że znam osobie autora tego (chyba?) wiersza i przy rozwiązaniu podam dokładną interpretację wraz z sytuacją w jakiej był pisany a narazie ruszcie głowkami we wszystkie kierunki i pokombinujcie. Jeżeli ktoś faktycznie odkryje prawidłową interpretację wiersza, to gotowy jestem ufundować mu prywatną nagrodę (napewno nie prenumeratę, raczej coś do picia).


Tyle gwoli rozrywki. Przejdźmy do spraw poważnych (chyba mi gorzej), czyli co dzieje się na liście.

Na liście otrzymie zmiany, gdyż odleciały bociany. U Amigantów wieczna wojna między Street Fighter II i Desert Strike (wewnątrz numeru jest opis mojego brata, niezły nie?). Poza tym przyszło od was najwięcej listów (111), wielkie dzięki!!! U PeCetów na razie spokój, ale pewnie jeszcze miesiąc i dojdą do nich nowości (napewno!) a tak Flashback króluje. Od IBM-owców przyszła fikuśna liczba głosów bo (69). Teraz eSTecy, którzy niemal jednogłośnie wybrali Civilization za najlepszą grę w tym miesiącu. Słuchajcie (20) głosów na ST to trochę za mało radzę się poprawić.

U Commodorowców (80) i Atarowców (48) coraz bardziej snuje się smród nudy. Może być się ruszyli co? W tym miesiącu spośród Spectrum, Nintendo, oraz Amstrada najwięcej głosów (11) przyszło na ZX Spectrum więc na niego jest lista. W numerze TS18 nastąpił maly koleżeński żarcik i zamiast litery "ś", poszedł apostrof. Ja wiem, że za szkody wyrządzone przez psy odpowiedzialne są dzieci, ale należy być wyrozumiałym dla rodziców...

EMILUS



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

## 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 tu, 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 z wydawcą.
- Za błędy wynikające z niestarannego 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 żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.



## LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu .....

### HITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

### SHITY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Tu wklej swoje zdjęcie

Triumwirat walczył  
Precz z Zepsotem!

**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, czytelnicy mogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rubryka **Micromagazyn**) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urządzeń na rynku wtórnym zawartych w rubryce "Giełda".

**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 (130.000 egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkiemu co się z nimi wiąże. Nie będziemy się chwalić jak wspaniali jesteście, radzimy przeczytać niniejszy egzemplarz od deski do deski.

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

## Commodore & Amiga

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70.000 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, uzupełniając materiały z **TOP SECRETU**.

Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 10 tys. zł.

## ODEZWA!

### Drodzy Czytelnicy! Koledzy Redaktorzy!

W chwili tak doniosłej, gdy sprawy przestają przedstawiać się tak, jak przedstawiały się minionymi czasy, cóż mam uczynić? Stać biernie obok i przyglądać się sytuacji? Nie! Po stokroć nie! Zgodnie z nakazem sumienia i poczuciem wewnętrznego obowiązku postanowiłem więc napisać niniejszą Odezwę. Nie robię tego z jakichkolwiek innych przyczyn niż tylko troska o wspólne dobro i świetlaną przyszłość naszego Pisma jak też zadowolenie Czytelników. Nie mam zamiaru kierować się jakimkolwiek sympatiami. Gdy w grę wchodzi wyższe dobro, jakiegokolwiek inne względy nie mogą być brane pod uwagę. Dlatego muszę twardo stwierdzić: nadszedł już czas! Czas wreszcie powiedzieć prawdę, jakkolwiek straszna by ona nie była. Czas zażądać odpowiedzi na nurtujące nas wszystkich pytania. Czas ocenić, czyje dobro kto ma na myśli i jak kto realizuje wyznaczone mu cele. Czas ocenić przestanki i działania. Chłodne oko Historii spoczywa na nas wszystkich! Nikt nie umknie jego bacznemu spojrzeń. Każdy powinien poczynić

rachunek sumienia i odpowiedzieć samemu sobie na pytanie: "Czy dalej jestem godzien pełnić powierzona mi służbę? Czy działałem tylko w imię najwyższych celów?" Wierzę, że każdy z nas będzie potrafił na tak postawione pytania sobie odpowiedzieć. **DRODZY CZYTELNICY! KOLEDZY REDAKTORZY!** Czas postawił przed nami kolejne, trudne zadanie. Mam głęboką wiarę, że będziemy potrafili stawić czoła czekającym nas trudnościom i przezwycięzymy je. W mej odezwie starałem się pokrótce przedstawić mój pogląd na temat zachodzących u nas zmian. Tuszę, iż te kilka słów jasno określiło mój stosunek do niedawnych wydarzeń. Wzywam wszystkich do zachowania spokoju. Jestem pewien, że rozważa i sprawiedliwość zwyciężą. Mam nadzieję, iż wszyscy pozostajemy w przekonaniu, że sytuacja rozwija się dobrze a koniec zawieruchy bliski. Niechaj nie opuszcza nas nadzieja!

**ALEX**

### Kopalny był w górach!

Oj, gąpy nasze kochane! Oj, grupo optymistów niepoprawnych, wierzących w prostotę i brak zasadzek! Nie ma dla Was miejsca na tym świecie, pełnym zbrojów i łobuzów. Jak zapewne pamiętacie Kopalny pchał się na Chłopak (taka góra) z Małolą (taka małolata) w celach bliżej nikomu nie znanych (wówczas i dziś!).

Wyszli z dołu, szli na górę z pewnym poślizgiem, na szczyt weszli... No właśnie. To mieliście policzyć. Niestety, nie pierwszy i nie ostatni raz należy Wam się jedynka (no, jedynka z plusem). Na każde dwadzieścia odpowiedzi dziesięć z nich było złych! Tym samym większość Czytelników zostaje na drugi rok w tej samej klasie i chyba te same numery **Top Secretu** jeszcze raz.

Większość z Was dała się złapać i po prostu podzieliła dystans jaki pozostał przez te dziesięć metrów robione przez Kopalne w każdy kwadrans, przeliczyła minuty na godziny, radośnie napisała, że Kopalny był na szczycie o dwadzieścia po trzeciej i wysłała do nas, opatrując wynik komentarzem (*Te konkursy, co robicie, są łatwe - Łukasz K. Gdansk; Mam nadzieję, że obliczyłem to dobrze - Mariusz K. Zręcin; To zadanie było naprawdę trudne. Robiłem je aż dziesięć minut - Grzegorz B. Rzeszów; Konkursy mogłyby być nieco trudniejsze - Błażej J. Pruszkow - i tak dalej*). A tymczasem... A tymczasem Kopalny wślazł na górę znacznie wcześniej. Nie wierzyacie - to policzcie sobie, misie kochane, skąd zjechał jakieś dziesięć minut wcześniej - mi wychodzi, że musiał te dziewięćdziesiąt metrów spadać na spadochronie.

Spośród tych, którzy nie dali się złapać, Kopalny wylosował następujące osoby:

**Michał Banys** - Olkusz, **Grzegorz Chłopak** - Warszawa, **Wojciech Dziedzic** - Lubin, **Adam Gawin** - Izabelin, **Hubert Grochowina** - Dzierżonów, **Radosław Grzemowski** - Bydgoszcz, **Jarosław Józwiak** - Siemianowice Śl., **Konrad Klepacki** - Wejherowo, **Marek Kocemba** - Chojnik, **Przemysław Kopka** - Pabianice, **Wojciech Kosiarski** - Wysokie Mazowieckie, **Ernest Kubica** - Tomaszów Maz., **Piotr Lewandowski** - Stargard, **Tomasz Radwan** - Wadowice, **Przemysław Ratajczak** - Wrocław, **Leszek Smuga** - Bytom, **Maciej Ślęczek** - Polska Cerkiew, **Artur Uscki** - Ometa, **Paweł Wolany** - Pszczyna, **Andrzej Wrona** - Nowa Dęba.

Zwycięzcom gratulujemy promocji i zapraszamy do czytania nas w przyszłym roku oficjalnie!

Naczelnym

*Karty Mazyeczne*

PHONEX  
02-925 Warszawa,  
ul. Okrężna 75  
tel./fax 42-27-31

**KUPON PREMIOWY**  
uprawniający  
do zniżki 150.000.-  
DO 31.X.1993 r.

Music Wonder  
Sound Wonder  
Sound Blaster  
Sound Blaster Pro  
Sound Blaster 16  
Sound Blaster 16 ASP  
Wave Blaster

Nowość!  
Nowość!

SPRZEDAŻ  
WSZYSTKOWA

# SCUBA DIVE

Jest rzeczą ogólnie znaną, iż tak zwane morze posiada dno. Owo dno nie jest bynajmniej takie sobie płaskie i pozbawione sensu (aczkolwiek istniały już teorie właśnie to głoszące), wręcz przeciwnie - jest ono całkiem pofalowane i usłane przeróżnymi smieciami. Istnieją wari-

anci (przez niektórych zwani nurkami), którzy zajmują się do-

cieraniem do owego dna i wynoszeniem na powierzchnię wody owych, khe, zanieczyszczeń.

Oczywiście, jak to z każdym zawodem bywa, istnieje gra pozwalająca

nam się nim zając bez wychodzenia z domu. Zamiast tego wypływamy (na ekranie rzecz jasna) małą łódką na sam środek straszliwego oceanu, zabierając ze sobą trzech kolegów. Wyposażeni jesteśmy w butle z tlenem i podręczny kompresorek pozwalający je doładowywać na pokładzie łódki.

Dajemy więc nurka i spływamy. Pod wodą możemy przyspieszyć (a jakże), jak również zwolnić (...), możemy też kręcić się w kółko zarówno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jak też i przeciwnie do tego ruchu (no, zależy jaki kto ma zegar). Wszystko to po to by dotrzeć do porzucanych po dnie perłopławów. Należy przy tym oszczędzać swój tuloł i nie starać się pakować jak ten głupi prosto w dno.

Wspomniane powyżej perłopławy są ohydnyimi stworzeniami trzymającymi

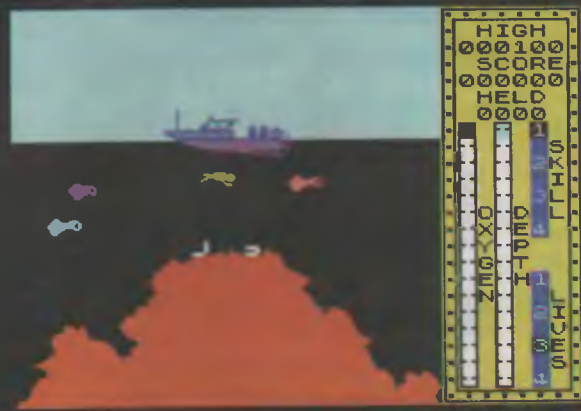
swe mordy (o przepraszamy, muszle) cały czas zamknięte. Na szczęście gdy idą spac to zaczynają ziewać, a my wtedy cap i mamy perłę, którą należy dostarczyć na łódkę.

Oczywiście wszystko to jest znacznie trudniejsze. Ot, czasami trzeba uciec przed rekinem, innym razem chować się przed ławicą rybek (piranie, w morzu? ? ?). Zdarzy się nam na pewno za-

plątac w wodorosty, czy zostac oparzonym przez meduzę. No i tlenu nie mamy też zbyt dużo (o czym przypomina nam nieustannie wskaźnik po prawej stronie ekranu). Nic to jednak dla nas, jeśli chcemy się wzbogacic, to musimy zebrac dużo pereł... więcej pereł... jeszcze więcej pereł...

No chyba że strzelą nam korki...

**Alex & Gawron**



Alleluja!!!

Tak, już myśleliśmy, że rubryka ta zdechła!

Jednak trafiają się sprawiedliwi, a jednym z nich okazał się Wojtek Chyliński.

W swej mądrości dokonał on rozpracowania save'ów do Dune II.

Przedstawimy tu jedynie drobny wycinek jego pracy, gdyż list jego jest wielki. Ale do rzeczy: Wojtek zabrał się za zmienianie pliku ze scenariuszami scenario.pak. Znajdują się tam początkowe warunki każdej misji. I tak mamy np:

[Atreides]  
Quota=0  
Credits=1200  
Brain=Human  
MaxUnit=16

przy czym są to wartości heksadecymalne. Aby zmienić choćby ilość dostępnej na początku gotówki wystarczy wpisać po Credits 9999 (czyli heksadecymalnie 39 39 39). Tak samo możemy pozbyć się informacji "Unable to create more" wpisując po

MaxUnit 99 (heksadecymalnie 39 39).

Dla bardziej ambitnych Wojtek poleca eksperymenty z dalszą częścią pliku, gdzie spotykamy np. opcję [UNITS]. Po niej mamy listę jednostek. Jeśli gramy na przykład Ordosami, to wszystkie jednostki po wyrazie Ordos należą do nas, możemy więc zmienić wszystkie wystąpienia tekstu "Quad" na na przykład "Tank" i voila. Podobnie można robić z budynkami i na przykład zamienić przeciwnikowi R-Turret na Windtrap. Miłej zabawy. Inne rodzaje wyposażenia to np:

TROOPERS  
LAUNCHER  
QUAD  
DEVASTATOR

TANK

a do najważniejszych budynków należą:

REPAIR  
PALACE  
TURET  
LIGHT (factory)  
HEAVY  
WINDTRAP

No właśnie, miłej zabawy!!!

Jak to napisał Wojtek: Roboty jest dużo, ale jaka później frajda! Tym samym pokrzepieni przez wzrastającą aktywność Savegame'owców udajemy się na spoczynek oczekując na resztę naszych ukochanych czytelników.

**Alex & Gawron**

# Demon's Kiss by Roy

Jak ciężkie jest życie barbarzyńców, wie każdy: muszą ciągle narażać życie walcząc w imię dobra (lub czegokolwiek innego - red). Za swe waleczne czyny nie przyjmują żadnych nagród, wystarczy im, że ocalili poddanych króla od smoka czy innej zarazy.

Jeden z tych barbarzyńców, któremu się odechciało przygód, przyjął w nagrodę za zabicie smoka połowę królestwa i rękę królewskiej córki. Niezwłocznie odbyły się przygotowania do ślubu. Szczęśliwy barbarzyńca udał się na kilka dni w swe rodzinne strony aby przygotować się do uroczystości i zaprosić na nią krewnych i znajomych. W tym czasie na zamek spadło wielkie nieszczęście: Harpia (takie skrzyżowanie węża z nietoperzem - cóż za znakomite porównanie, wreszcie możemy obrazowo określić, jak będą wyglądały dzieci Kopal-

nego i Małolaty - red.), przyjaciółka pokonanego wielkiego węża postanowiła pomścić jego śmierć. Napuściła na mieszkańców królestwa różne maskary, co spowodowało, że wszyscy uciekli ze swym władcą na czele. Nikt z nich nie pamiętał o panie młodej. Nie zapomniała o niej Harpia: porwała ją i uwięziła w zamkowej wieży.

Jedyną nadzieją na uratowanie królestwa stał się niedoszły pan młody. Zrzucił on z siebie świąteczne ciuszki i z żądzą zemsty w oczach postanowił odzyskać narzeczoną. Już w tradycyjnym stroju barbarzyńcy ze swoją wierną maczugą w dłoni pojawia się przed zamkiem. W tej chwili Ty wcielasz się w jego postać. Twoim zadaniem jest zabicie Harpii i uwolnienie księżniczki. Nie jest to zadanie łatwe, gdyż po zamku grasują okrutne potwory.

Oto lista niebezpieczeństw, na jakie możesz natknąć się w zamku:

**Rycerz** - to okuty w zbroję potwór, dość szybko się porusza, zadaje mało ciosów, za to ziele ogniem.

**Barbarzyńca** - jest taki sam, jak Ty, ale nie ma maczugi i brak mu Twojego refleksu i odwagi.

**Nietoperze** - latają wysoko, niegroźne

**Szczury** - bardzo groźne, tażą po ziemi i rzucają się na Ciebie, natychmiast uciekają z komnaty, gdzie mają gniazdo.

**Ogień i pale wystające z ziemi** - mogą zabrać Ci wiele energii.

**Sople i kamienie spadające z sufitu** - lato je ominąć, niegroźne.

W pałacowych komnatach możesz też natknąć się na pułapkę: nagle stracisz grunt pod nogami i wpadniesz do komnaty, gdzie może być barbarzyńca lub rycerz (w tym przypadku musisz z nim stoczyć walkę) albo palisada (tym razem stracisz wiele energii, nim dojdiesz do zbawczej drabinki).

Dużą przewagę nad wszystkimi potworami i samą Harpią daje Ci Twoja wierna broń, czarodziejska maczuga. Możesz nią uderzać od góry (prawy lub lewy plus góra i fire) lub dołu (analogicznie, ale plus dół). Gdy po ciosie przytrzymasz dłużej fire, z maczugi wyłeci kula, uderzy przeciwnika i wróci na swoje miejsce. Ten sposób walki polecam szczególnie do potyczki z Harpią. Cały teren gry przedstawiony jest na mapce.

**Jak wygrać?** Oto przepis (litery i cyfry w nawiasach oznaczają współrzędne komnaty na mapce):

Na początku uciekaj z cmentarza przed







nietoperzami, pokonaj barbarzyńcę w (L4), otwórz się brama do zamku (L6). Niestety zejście w dół będzie zamknięte. Wróć na cmentarz, idź w lewo, zabij rycerza (L3), zejdź do lochów i weź klucz (M1). Wróć do zamku, idź na dół, weź tarczę (N6), idź do sali ze szczurami (M7) i dalej do (M8). Znajdziesz się w zaczarowanej komnacie. Tutaj podążaj zgodnie ze wskazaniami strzałek (znajdują się nad wskaźnikiem energii, aktywna jest podświetlona). Wyjdiesz w (L8). Podążaj dalej zamkowym labiryntem, koniecznie zbieraj wszystkie klucze, otwórz Ci to drogę do (A12). Tam jest księżniczka. Z chwilą Twojego wejścia ukochana znika, a na jej miejsce pojawia się Harpia. Musisz stoczyć z nią zaciętą walkę. Gdy już padnie martwa idź do (I17) a potem przez (I18) do (I19) gdzie znajdziesz narzeczoną.

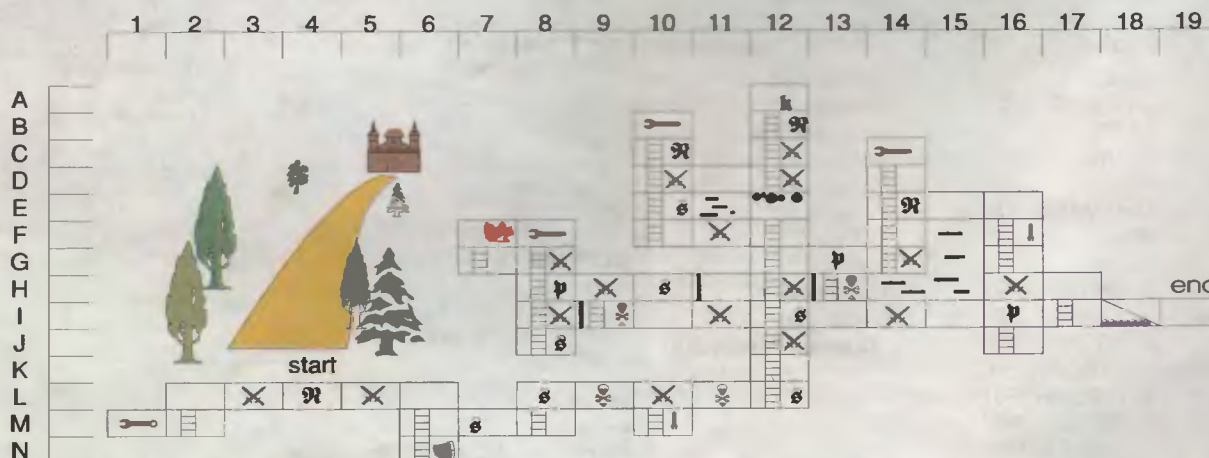
Odtąd barbarzyńca będzie żył w spokoju, którego tak bardzo pragnął, a Ty z zadowoleniem odłożysz "Demon's Kiss" na półkę oznaczoną "Gry skończone".

**Roy**

P. S. Prosimy Autora o pilny kontakt z redakcją.

**Legenda**

-  klucz
-  walka
-  ogień
- k** księżniczka
-  tarcza
-  drzwi
-  stalaktyty
- p** pułapka
- n** nietoperze
- s** szczury



## BLADES OF STEEL

**Amiga**  
Podczas gry przytrzymaj 2 sekundy FIRE (jeśli masz krążek), puść i jeszcze raz naciśnij FIRE.  
(Hulk Hogan Tipser)

## BLINKY'S SCARY SCHOOL C64

Gdy znajdujesz się na dachu nad komnatą z dwoma krzesłami przeskocz mur, a znajdziesz się w komnacie z latarką.  
(Lukasz Drobnik)

## BRUCE LEE

**Amstrad**  
Po rozpoczęciu gry idź do trzeciej planszy. Następnie połóż się w prawym dolnym rogu i jesteś poza planszą.  
(Pajdolud)

## CHIPS CHALLENGE

**Amiga**  
W czasie gry wpisz HRC a przeniesie cię do następnej planszy.  
(Marcin Sos)

## CIVILIZATION

**IBM PC**  
Jeśli zmieniasz cel produkcji w danym mieście to kliknij prawym klawiszem myszy na "Change" - pojawi się "Auto": miasto będzie produkowało to co jest najpotrzebniejsze, ale nie będzie pokazywało samej budowy wyprodukowanego obiektu.  
(Ziutek)

## EQUALIZER

**C64**  
Naciśnij C i Restore, a przeleci cię dalej.  
(Lukasz Drobnik)

## FORMULA ONE GRAND PRIX

**IBM PC**  
Jeśli w kwalifikacji na torze w SPA zajęłeś 24, 25, lub 26 miejsce to przed startem zgłoś chęć zjechania do boksu. Po starcie, gdy będziesz wjeżdżał do boksów zgłoś lampkę oznaczającą że chcesz zjechać do boksów. Kiedy wyjedziesz powinieneś być w pierwszej trójce.  
(Tom Vein)

## GHOSTBUSTERS II

**Amiga**  
Przytrzymać klawisze "ALT", "CTRL", "5" i "V". Pojawi się znak Activision. Przycisnąć "FIRE".  
(Prince)

## GOBLIINS

**Amiga**  
Zwiększenie pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość liter daje większą energię na danym poziomie.  
(Sławomir Wilk)

## KONSTRUKTOR

**Amiga**  
Poziom 6 - 004D2  
Poziom 11 - 01348  
Poziom 16 - 02B62  
Poziom 21 - 04D20  
Poziom 26 - 07882  
Poziom 31 - 0AD88  
Poziom 36 - 0EC32  
(Super Ted)

## LOTUS II

**Amiga**  
TWILIGHT  
PEA SOUP  
THE SKIDS

## GODFATHER

**Amiga**  
Grę spauzować HELPEm i wpisać "PIZZA HUT" co zapewni nieskończoną energię.  
(Bodzio)

## INSIDE

**Atari**  
XL/XE Grając samemu można spowodować, że jeden z układow komputera nie będzie się wcale psuć. Wystarczy drugim pojazdem wejść do niego, naprawić i nie wychodzić już z niego do końca gry.  
(Krzysztof Przybyszewski)

## INSPEKTOR

**Atari**  
Jeżeli chcesz trochę zarobić, jedź do Wałbrzycha do hotelu i zagraj na automatach. Za pierwszym razem automat się popsuje, zagraj drugi raz, a wygrasz niezłą sumkę.  
(Michał Radecki)

## JAFFAR

**Aań XL/XE**  
Kiedy wzięłeś jakiś przedmiot i chcesz się go pozbyć idź do Alibaby: weźmie wszystko.  
(Golden Eagle)

## JAMES POND

**Amiga**  
Podczas gry wpisz "JUNKYARD" wciśnij RETURN a będziesz nieśmiertelny. Wskakując "D" otworzysz wszystkie przełączniki w danym etapie.  
(Bomber)

## KICK START

**Atari XL/XE**  
"Control" + "R" - podczas jazdy przenosi do planszy tytułowej  
(Mr. Gregor - EG -)

## KOŁO FORTUNY

**Commodore 64**  
Jeśli nacisnąłeś "T", to wciśnij jeszcze raz - przybywa forsy na twoje konto.  
(Globus A. P.)

## MAD TV

**IBM PC**  
Idź do "real estate agent" (12 piętro), oddaj do wynajęcia i wynajmij swoje studio, a będziesz miał "lupe forsy".  
(Jaguar)

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Amiga**  
Jeśli strzeliłeś gola i chcesz jeszcze raz to zbaczyć to naciśnij klawisz F10.  
(Hulk Hogan Tipser)

PEACHES  
LIVERPOOL  
BAGLEY  
E BOW

## MEGALOMANIA

**Amiga**  
Ceasar  
2 - CKPCHDQGIHJ  
3 - XFFBEITVHF  
4 - FTLDXHMTKDJ  
5 - WOBCHNWEVCZ  
6 - FABCTHHUEOT  
7 - YQWBQJQRPH  
8 - UFKOJBVLUOL  
(Mateusz Woźniak)

## SACRILEGE

**Spectrum**  
1 - Crucifix  
2 - Altar  
3 - Asmodee  
4 - Pentagram  
5 - Rip  
6 - Sixsix  
7 - Blackhole  
8 - Hellsgate  
(Andrzej Pondaszko)

## MEGA BALL

**Amiga**  
Naciśnij prawy klawisz "AMIGA" i "P" - da to Ci nietykalność.  
(Xavier)

## NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

**Amiga**  
Jeżeli chcesz zdobyć pierwsze miejsce w mistrzostwach to zdobądź około 65 punktów. a przy każdej następnej trasie wciskaj Esc.  
(Sebastian Dzida)

## OUT RUN

**Amiga**  
Podczas gry wpisz "RED BARCHETTA". "T" - zwiększa limit czasu, "S" - jeden level wyżej, "B" - restart aktualnej planszy.  
(Rafał "Dzwig")

## POLICE QUEST II

**IBM PC**  
Aby unieszkodliwić bombę, musisz poprzecinać druty w następującej kolejności: Cut - Yellow, Purple, Blue, Connect - Yellow, Cut - White, Yellow  
(Marcin Czubała)

## PREMIERE

**Amiga**  
Na tytułowym screenie wpisz "SPARKPLUGS", teraz wpisanie podczas gry "CHEAT" da Ci nieśmiertelność.  
(Bodzio)

## RIOT

**Atari**  
Na początkowej planszy wpisz "Życie to walka" - uzyskasz nieśmiertelność.  
(Michał Radecki)

## ROBOCOP

**Amstrad**  
Gdy na planszy tytułowej przesuwające się cyfry dojdą do "000" wciśnij spację i jesteś nieśmiertelny.  
(Krzychu K.)

## ROBOCOP III

**Atari ST**  
Wciśnij SHIFT, wpisz "THE DIDDY MEN" - klawisz "Esc" omija lewele.  
(Rygielski Dawid)

## ROCK'N'ROLL

**IBM PC**  
Podaj jako swoje imię i nazwisko "RAINBOW ARTS" (nazwa firmy). Podaj numer żądanej energii, postaw 2 iksy, wciśnij 4 razy sumę cyfr w numerze levelu, znowu 2 iksy i numer levelu w odwrotnej kolejności cyfr. Przykładowo dla poziomu 24: "24xx6666xx42".  
(Johnny 5)

## SAMURAI

**Amiga**  
Jeżeli nie masz najmniejszej ochoty po raz kolejny oglądać demka, naciśnij "FIRE" podczas zmiany dysków.  
(Piotr Zieliński)

## SILKWORM

**Amiga**  
Na screenie kontrolnym napisz SCRAP 28: nieśmiertelność, a plansze zmieniasz klawiszami 1 - 9.  
(Hulk Hogan Tipser)

## SPACE ACE II

**Amiga**  
Aby obejrzeć czołg należy wpisać "HURRY-DEXTERO".  
(Prince)

## STELLAR 7

**IBM PC**  
Na pierwszej planszy postaraj się zestrzelić za pomocą dodatkowej (tej żółtej) broni obeliski (to musi chwilę potrwać). W jednym z nich będzie pulsująca, niebieska "gwiazdka", za pomocą której teleportujesz się na planetę De-neb. Na tym poziomie postępuj analogicznie, tym razem zostaniesz przeniesiony na ostatni poziom (Arktur).  
(Alf Horn)

## TENNIS

**Atari**  
Aby wygrać z komputerem należy ustawić się przy samej siatce i odbijać jego uderzenia. Komputer puści nam wysoką piłkę, którą ścinamy i tak w kółko.  
(Pawi & Marcelli)

## TEST DRIVE III

**IBM PC**  
Każdemu pierwszemu samochodowi na każdej z tras można przelecieć przez szybę.  
(Gen. [ - - - - ])

## TIGER ROAD

**Commodore**  
Po naciśnięciu przycisku na cartridge - u wpisz SYS 2064 - jesteś nieśmiertelny.  
(Piotr Błaszczak - Bartman)

## UNDER PRESSURE

**Amiga**  
Wpisanie hasła "GRYMALKIN" uruchamia klawisze: "F1" do "F4" - przeskakiwanie pomiędzy poziomami.  
(Niski)

## UN - MORTALITY

**Amiga**  
W drugiej komnacie III - go poziomu jest mała dzwignia w podłodze. Skocz na nią i zaczekaj aż zmieni położenie na "+". Od tej pory wszyscy strażnicy trzymają pochodnie, a nie miecze.  
(Andrzej Pondaszko)

## WINGS

**Amiga**  
Ciągłe trzymanie FIRE przeciwdziała zacinaniu się działek.  
(Sławomir Wilk)

## WOLFCHILD

**Atari ST**  
Po wpisaniu na ekranie tytułowym: "THE PERFECT KISS" - masz nieskończoną ilość broni, zaś po "SOULPSYCHEDELICIDE" - nieograniczoną energię. Działa też na Amidze.  
(Rygielski Dawid)

## ZAK MC KRACKEN

**Amiga**  
Jeśli chcesz się wzbogacić o 1500 bucksów to weź "butter knife" i szryw go pod dywanem w pokoju ZAKA, a potem sprzedaj go w sklepie.  
(Kamil Jabłoński i Marcin Dorosinski)



# LETHAL WEAPON

LETHAL WEAPON  
OCEAN '92

Wydawca: Ocean '92, 11000 Warszawa, ul. Chałubińskiego 1  
Dystrybutor: A.M.P. 01-614 187  
PC: 386/486/586, VGA 560KB

7	8	7	1

cia się. I tutaj dobra nowina: firma "Ocean" spróbowała zapełnić tę lukę, produkując dla nas kolejną grę "filmową", tym razem opartą na motywach filmu "Lethal Weapon" (znanego w Polsce jako "Zabójcza Broń").

Od razu na początku tego opisu pragnęmy się zastrzec, iż wszelkie oceny, które tutaj padną, będą dotyczyły tylko PCtovej wersji gry. Jeżeli chodzi o inne komputery, a przede wszystkim Amigę, to musimy w pełni zgodzić się z Emiliusem, że nie jest to żadna rewelacja. Ale "na bezrybiu i rak ryba" - tak więc do dzieła.

Na początku nasz bohater znajduje się na komisariacie, gdzie można wejść do jednego z pięciu pomieszczeń. Są to: trzy sale odpraw, szatnia i pokój komputerowy. W salach odpraw można przeczytać charakterystykę misji i ewentualnie je rozpocząć. Szatnia pozwala na wybranie jednego z bohaterów (jak pamiętamy z filmu jest ich dwóch) - w grze nie różnią się niczym poza wyglądem zewnętrznym. Wreszcie pokój komputerowy umożliwia podanie kodu, który powoduje, iż nie trzeba za każdym razem powtarzać już ukończonych misji (do wygodnych: misja 1 - ASCUOL, 2 - EECLIF, 3 - RFLPLE, 4 - SCAEUA). Warto dodać, iż po ukończeniu wszystkich trzech misji gracz

zostaje dopuszczony do czwartej - finałowej 1, co za tym idzie, najtrudniejszej. Jednak po jej ukończeniu czeka nas niespodzianka...

Tak więc wybraliśmy już misję i nasz bohater stoi samotnie na początku długiej drogi prowadzącej przez ulubione kryjówki ludzi spod ciemnej gwiazdy: opuszczone fabryki, budowy, magazyny, kanały itp. Na swojej drodze spotka on całe wojswo zbiorów uzbrojonych w pistolety, granaty czy nawet miotacze płomieni. Jakiegokolwiek zetknięcie - czy to z pociskami, czy z ich "właścicielami" - powoduje utratę sił życiowych (których aktualna wartość wyraża pasek na dole ekranu). Podobnie kończą się skoki ze zbyt dużej wysokości, przy czym utrata energii jest proporcjonalna do długości spadku, co w przypadku krancowym może się zakończyć śmiercią. Wreszcie należy unikać nurkowania w ściekach czy wpadania pod turlające się beczki (swoją drogą moment z beczkami - trzecia misja - jest wyjątkowo beczknie ściągnięty z "Donkey Konga").

Przeciwników oraz przeszkody - na przykład skrzynie - traktujemy za pomocą pistoletu, pamiętając, że jednokrotne trafienie nie wystarcza, a amunicję należy oszczędzać.

Gdy jej liczba opadnie do zera pozostaje już tylko walka wręcz. W niektórych ścianach znajdują się przełączniki uruchamiające windy, otwierające drzwi itd. Używa się ich po prostu przez przejście obok, a ustalenie który służy do czego jest jedynym problemem intelektualnym w całej grze. Na swej drodze bohater może napotkać też pomocne mu obiekty, takie jak małe serduszka - przywrócenie energii początkowej, duże serduszka - dodatkowe życie, pistolet - zwiększenie siły strzału, magazynek - toż właśnie i lupy - dodatkowe punkty.

Na końcu każdej misji znajduje się wyjątkowo wytrzymały oprych i pokonanie go nie jest rzeczą łatwą. W tym momencie aktualną wytrzymałość przeciwnika obrazuje poprzeczny pasek po prawej stronie ekranu.

"Lethal Weapon" jest ciekawą grą. Przyjemna płynna grafika w pełni wykorzystująca możliwości karty VGA, dobra muzyka (choć tylko na karty dźwiękowe) i przede wszystkim rewelacyjny temat sprawiają, iż powinna spodobać się każdemu normalnemu (czyli niewyżytemu i spragnionemu cudzej krwi) graczowi.

Alex & Gawron



**G**dy przyjrzeć się rynkowi gier na PCty, łatwo zauważyć kilka anomalii. Jedną z nich jest niewątpliwie fakt, iż bardzo mało powstaje gier typu "idziesz i strzelasz". Być może gracze na zachodzie mają bardziej wysublimowane gusta, jednak my, ludzie przyzwyczajeni na "Commando" i rozlicznych "strzelankach" z automatów, dotkliwie odczuwamy brak możliwości wspomnienia starych dawnych dobrych czasów i wyży-





**K**urz bitewny wywołany STREET FIGHTER'em jeszcze dobrze nie opadł a już mamy kolejne cudo z dziedziny rozbijania kalafiorów nogą. Chodzi mi o gierkę pod fikcyjnym tytułem BODY BLOWS (co w bardzo wolnym tłumaczeniu oznacza EKSPLODUJĄCE KORPUSIKI). Gra ogólnie rzecz biorąc pod względem koncepcji i scenariusza nie różni się niczym od STREET FIGHTER'a. Ma natomiast pewne walory które pozwalają ją zaliczyć do kopanek doskonałych. Przede wszystkim ma świetną muzykę, jak na TEAM 17 przystało. Grafika też jest piękna i różnorodna, ale brakuje jej tej samej płynnej ani-

macji z jaką mogliśmy zetknąć się w STREET FIGHTER'ze. Tyle jeśli chodzi o sprawę ogólną (z reguły nudne i nieciekawe).  
Zacznijmy od głównego pytania, jaki jest cel gry? Bardzo prosty: należy skasować ryje wszystkim czopom, którzy śmiają stanąć z Tobą do pojedynku, po czym zainkasować nagrodę za zdobycie tytułu NAJWIĘKSZEGO ROZWALACZA KORPUSIKÓW NA ŚWIECIE. Poza tym chodzi o dobrą zabawę i zachęcenie naszej polskiej młodzieży do uprawiania sportu (O dzius! Chyba się starzeję). No to teraz, dziadek Emilus powie wam moje dzieci w jakie menu wyposażona jest gra.

**1 PLAYER:** czyli pogrywa na jednego gracza z wszystkimi leżącymi jacy odwaga Ci się fikać. Na koniec otrzymasz wyżej wspomniany tytuł i do kasy.  
**2 PLAYERS:** doskonała okazja aby przekonać nie lubianego kolegę do Tego że możesz mu jednym ruchem nogi (dokładnie joystick'a) rozkwasić nos.  
**TOURNAMENT:** ta sama okazja tylko tym razem możesz udowodnić to większej grupie nie lubianych kolegów.  
**GAME OPTIONS:** różne duperele wpływające na techniczne aspekty gry.  
**TIME** ustala nam czas jednej rundy: wyłączony (OFF), 60 i 90 sekund czasu rzeczywistego. **ROUNDS** czyli ile rund walicy (1 lub 3). **ARCADE SKILL:** ON/OFF

włączony lub wyłączony tryb dla szczególnie uzdolnionych. **PLAYERS:** 4/8 uczestniczących w TOURNAMENT. **CHANGE LOCATION:** ustalenie miejsca gdzie będzie rozgrywany turniej, oraz gra na dwie osoby (2 PLAYERS).  
Gdy już wszystko mamy za sobą czas na mięsko, czyli jak machać joyem, aby się nie spocić a guby pan na ekranie wykonał precyzyjny cios w lewe ucho przeciwnika.  
Na początek krótka legenda: g - joy w górę, p - joy w prawo, d - joy na dół, l - joy w lewo, ff - trzymaj fire, f - fire w joy'u, w - wyskok (ciosy wykonywane w powietrzu, po wyskoku), oraz wszelkie ruchy na ukos, powstałe ze złożenia np. : gp - oznacza ruch joy'a w górny prawy róg, czy fg - trzymaj fire i ruch joy'a w górę. Bohaterów jest aż jedenastu, więc czas zacząć.  
Na początek ruchy joyem uniwersalne dla wszystkich bohaterów.  
g - podskok; gp - skok do przodu;  
p - idzie w prawo; dp - wślizg (NINJA i MAX reagują inaczej, NINJA pojawia się przy

**BODY BLOWS**

TEAM 17 '93

Copyright © 1993 Team 17  
 Developed by: Team 17  
 PC: Team 17, VGA, CD-ROM, VGA



10 10 9 1



przeciwniku. MAX wykonuje wślizg z uderzeniem rączką; d - kuca; dl - obrona dołu;

l - idzie w lewo; gl - skok do tyłu;

fg - kop w brzuszko; fl - obrona góry.

Teraz ciosy specyficzne dla danych gościów.

**NIK I DAN** (te same ciosy)

tf - ogniasta kula; fgp - uderzenie pięścią w górę; fp - pięść w przód; fdp - wślizg z kopnięciem; fd - kopnięcie dołem; fdl - uderzenie pięścią dołem; fgl - tajemniczy obrocik; wfg - wyskok z kopem do góry; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z uderzeniem pięścią; wfl - wyskok z rzutem kulą.

**JUNIOR** (nie mylić z Dzuniorem!)

tf - kula ogniasta; fgp - pięść w górę; fp - pięść w przód; fdp - plomba dołem; fd - kopnięcie dołem; fdl - uderzenie pięścią w kostkę; fgl - szybka pięść; wfg - wyskok z pięścią; wfgp - wyskok z nożką do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

**LORAY**

tf - fajerwerki na miliard fajerek; fgp - skok do przodu z pięścią; fp - pięść w przód; fdp - kop dołem z obrotu; fd - kop dołem; fdl -

pięść dołem; fgl - gwiazda z wykopem; wfg - wyskok z wykopem do góry; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

**YITU**

tf - szybki bieg do przodu; fgp - skok do przodu z pięścią; fp - pięść w przód; fdp - wślizg z kopem; fd - kop dołem; fdl - pięść dołem; fgl - doskok do przeciwnika; wfg - wyskok z kopem do przodu; wfgp - wyskok z kopem do przodu (bardziej opływowa sylwetka); wfp - wyskok z pięścią.

**MARIA**

tf - śmiertelna wiróweczka; fgp - cięcie ręką; fp - pięść w żołąd; fdp - wślizg z kopem; fd - szpagat; fdl - pięść dołem; fgl - silny kop w mordę; wfg - wyskok ze szpagatem; wfgp - wyskok z kopem do przodu; wfp - wyskok z pięścią.

**DUG**

tf - trzęsienie ziemi; fgp - bieg z głową do przodu; fp - uderzenie pięściami; fdp - wymach pięścią w kucaniu; fd - walnięcie pięściami w kucaniu; fdl - krótka pięść w kuckach; fgl - pięść w górę; wfg - motylek; wfgp

- wyskok z nożkami w bok; wfp - wyskok z machnięciem pięściami.

**KOSSAK**

tf - zapadnięcie się pod ziemię; fgp - z łokcia w szczękę; fdp - wślizg z kopem; fd - kop w dół; fdl - łokciem w kostkę; fgl - prąd w nożki; wfg - wyskok z walnięciem pięścią; wfgp - wyskok z wymachem nóg; wfp - wyskok z łokciem.

**MINJA**

tf - niewidzialność; fgp - skok do przodu z ciachnięciem mieczem; fp - pięść góra; fdp - wślizg z walnięciem pięścią w krocze; fd - kopnięcie dołem; fdl - pięść dołem; fgl - salta z mieczem; wfg - wyskok i salta z mieczem; wfgp - wyskok z ciachnięciem mieczem; wfp - wyskok z pięścią.

**MIKE**

tf - trąba powietrzna; fgp - pięść z turbiną; fp - pięść; fdp - wślizg z kopem; fd - kop dołem; fdl - pięść dołem; fgl - kop z obrotu w zebra; wfg - wyskok z kopem; wfgp - wyskok z nogami do przodu; wfp - wyskok z pięścią do przodu.

**MAX**

tf - wślizg z uderzeniem; fgp - walnięcie kulą; fp - ciachnięcie łapą; fdp - wślizg z uderzeniem; fd - szpagat z kopnięciem; fgl - prąd wokół Max'a; wfg - obrocik w powietrzu i wykop nogami; wfgp - kula z powietrza; wfp - kula z powietrza.

I to już wszystko.

No, jeszcze mała podpowiedź, gdy przez około pięć sekund będziesz trzymał joy'a w porcie pierwszym (to tam gdzie mysz) w lewo a joy'a w porcie drugim w prawo to oczom Twoim ukaze się tzw. CHEAT MENU. Dzięki niemu możesz wyłączyć upływ energii i kredytów. Możesz także wyłączyć sterowanie twego przeciwnika przez komputer. Właśnie tutaj możesz wybrać MAX'a jako Twojego przedstawiciela w grze.

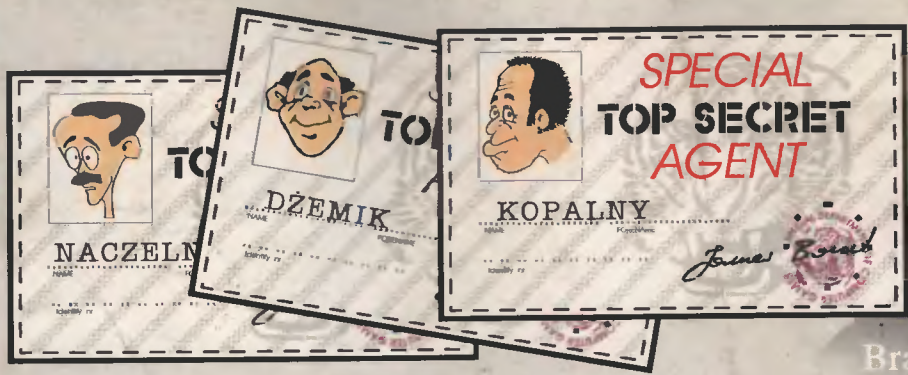
No to soczystych pojedynków, zadziorne pluszowe niedźwiadki.

**EMILUS**

by LEYO

# THE VERY TOP SECRET CAPANY

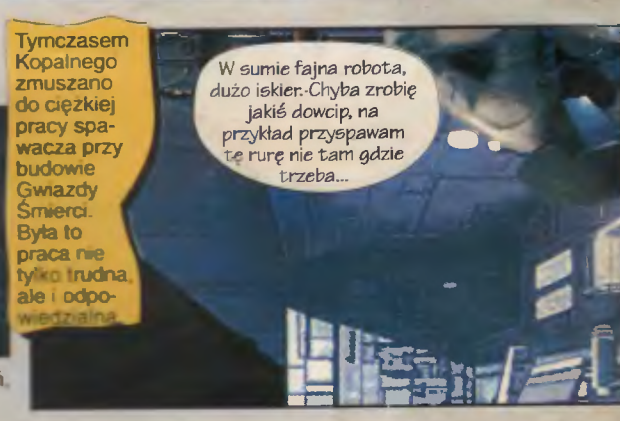
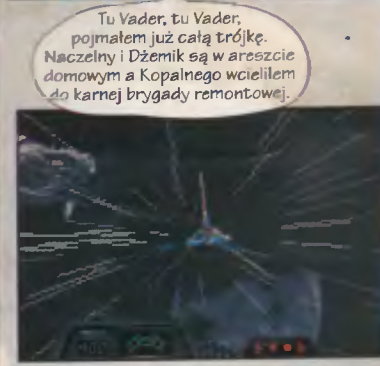
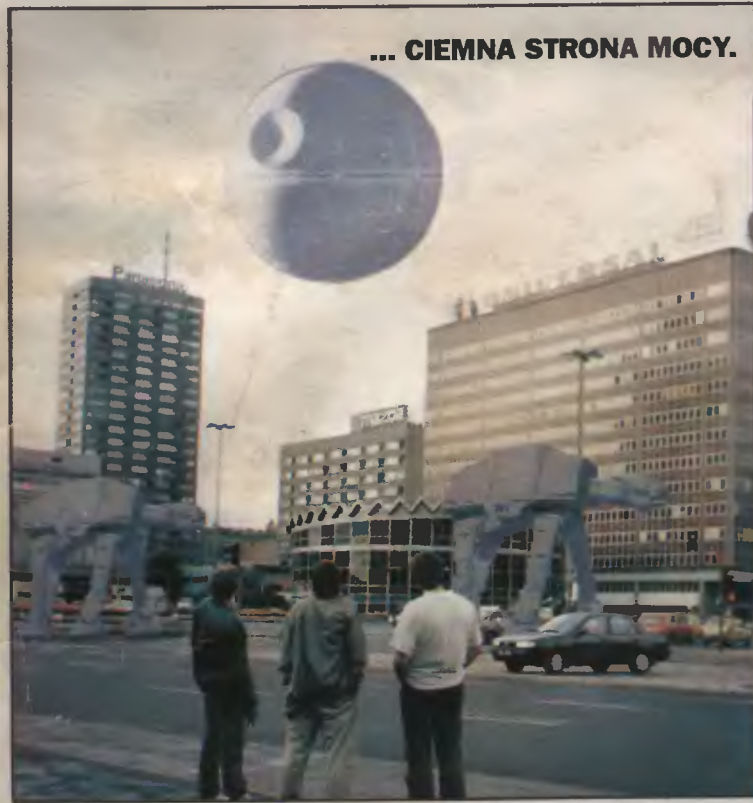
DOM



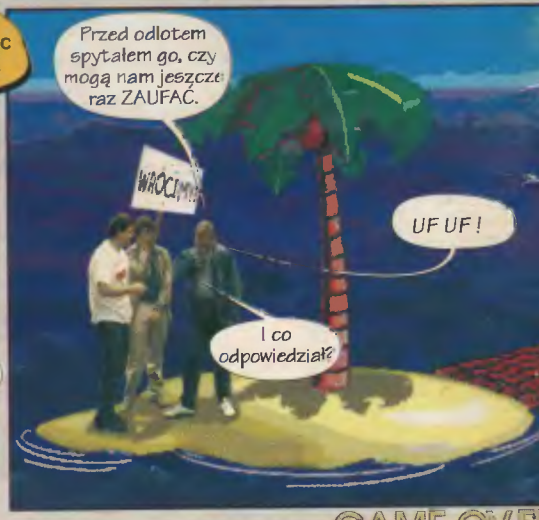
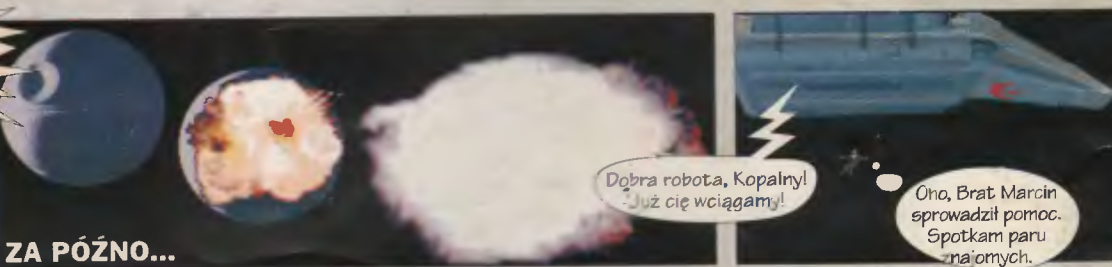
Na podstawie gry X-Wing

Brat Marcin

Nikt nie spodziewał się, że podczas wakacji w "Top Secret" dojdzie do puczu. Niejaki Emil wraz z Gawronem i Sir Haszakiem stworzyli triumwirat i postanowili przejąć władzę. Oczywiście nie sami — za nimi stała...



Ale Brat Marcin uciekł w nadprzestrzeń, i tyle go widzieli.



GAME OVER