

TOP SECRET

cena 18.000

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

PAŹDZIERNIK
'93

20/

7

Index 379859

PIŁKA
SKOPANA

BARAHIR

SUPREMACY

BETRAYAL AT KRONDOR

GALERIA



Za Naczelnego, za Kopalnego...

A w Moskwie czołgi!

Ale się porobiło! Zdawało się, że przewroty i pucze mają chwilowo z głowy. Triumwirat budował tratwę, zepsół kosił trawniczek i redagował Top Secret, czyli wszystko wróciło do normy - a tu bach! Czołg sypieł w okno jednemu panu w moskiewskim białym domu, w telewizji do godziny pierwszej osiemnastej w nocy po rosyjsku tłumaczono kto ma rację i dlaczego. W kraju lewica wygrała wybory (a Kwasniewski kiedyś pracował w Bajtku, ha!, polecamy się łaskawej pamięci), a w dodatku Haszak podniósł głowę i zaczął coś pokrzykiwać, że on tu jeszcze wróci. Nie ma co, liczenie na stabilizację w obecnych ciekawych czasach miją się z celem. Trzeba zbudować betonowy poiółek piętnaście metrów pod ziemią i zacząć gromadzić wodę pitną i konserwy.

Pewnym rozwiązaniem może być próba podpisania porozumienia z triumwiratem. Jak wiadomo porozumienia najlepiej podpisuje się przy okrągłym stole. W związku z powyższym zepsół postanowił obciąć rogi mebla stojącego u mnie w kuchni i przystąpić z pozycji siły do negocjacji. Warunkiem wstępnym jest wyrażenie przez triumwirat zgody na przyszłe wyrażenie zgody na wszystkie postawione przez zepsół warunki. Ponieważ warunek wstępny jest nie do przyjęcia. Istnieją uzasadnione podejrzenia, że do rozmów nie dojdzie, tym niemniej my, Naczelnzy, mamy czyste sumienie - wystąpiliśmy z konkretną propozycją i oczekujemy na odpowiedź.

A teraz o innej sprawie. Istotnej dla czytelników (w odróżnieniu od wcześniej opisywanych, istotnych dla zepsółu). Jak zauważyliście kupując poprzedni numer (i klnąc), zmianie uległa cena Top Secretu. W tym (ani też w poprzednim numerze) nie poszła za nią żadna inna zmiana - ani objętości, ani jakości papieru (ale za miesiąc, dwa...) Nie będę powtarzać starej śpiewki o zmianach cen, inflacji i innych problemach cenotwórczych - tym niemniej prawda jest taka, że nasze koszty rosną bez przerwy i chcąc czy nie chcąc raz na jakiś czas musimy podejmować niezbyt przyjemne decyzje. Jak na razie i tak pozostajemy najtańszym (po uwzględnieniu objętości) piśmie o grach komputerowych w Polsce.

Od przyszłego numeru szykujemy trochę zmian, dotyczących wyglądu graficznego pisma. Wiąże się to ze zmianą naszego redakcyjnego grafika. Małgosię, która pracowała nad wszystkimi dotychczasowymi numerami poza 9 zastąpi Dobrochna, a co z tego wyniknie - ocenicie sami. Co nieco już wiem, ale nie powiem. Dobrochna jeszcze się nie zadeklarowała, czy stanie po stronie zepsółu czy triumwiratu. Jak tylko sprawa się wyjaśni - dam Wam znać

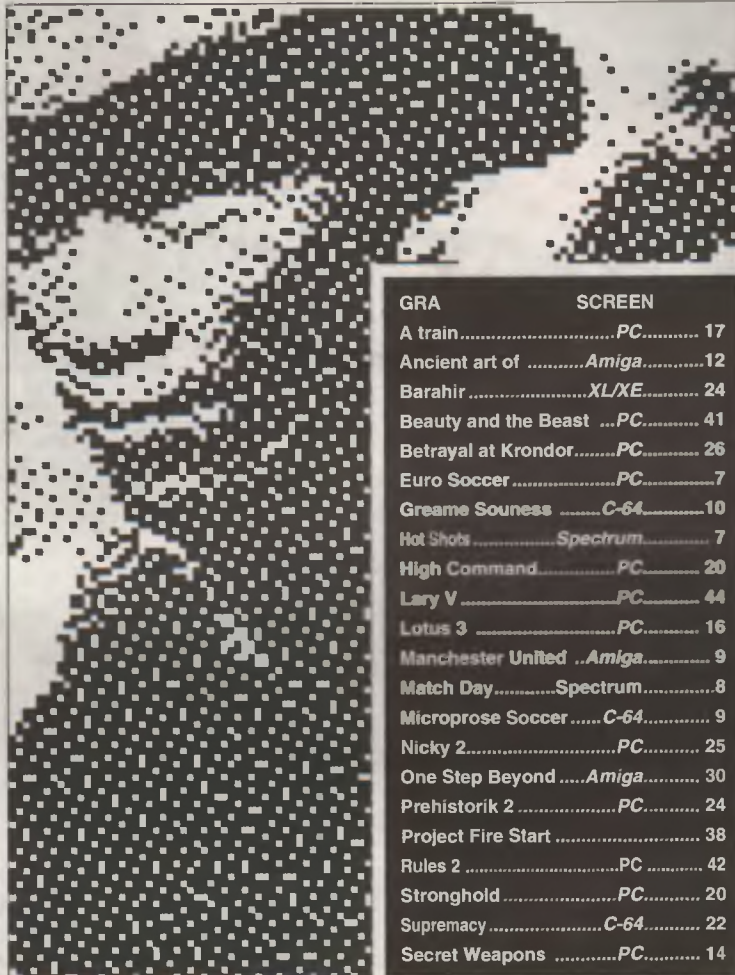
Wasz Naczelnzy

WZEW



GALERIA 4; NOWOŚCI 6; PIŁKI 7; CREAME SOUNESS SOCCER MAN 10; THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

12; SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE 14; LOTUS 3 16; JEST TAKTYCZNIE 17; SUPREMACY 22; PREHISTORIK 2 24; NICKY 2 25; BARAHIR 24; BETRAYAL AT KRONDOR 26; ONE STEP BEYOND 30; NINTENDO 32; LISTA 34; KONKURS HISTERYCZNY 37; SAVEGAME'Y 38; PROJECT FIRE START 38; CZYTELNICY NADESŁALI 39; TIPSY 40; BEAUTY OF THE BEAST 41; RULES 42; LARRY V 44;



Rubryki (nie stałe)

Galeria	4
Nowości	6
Jest taktycznie	17
Nintendo	32
Lista przebojów	34
Savegame'y	38
Czytelnicy nadesłali	39
Tipsy	40

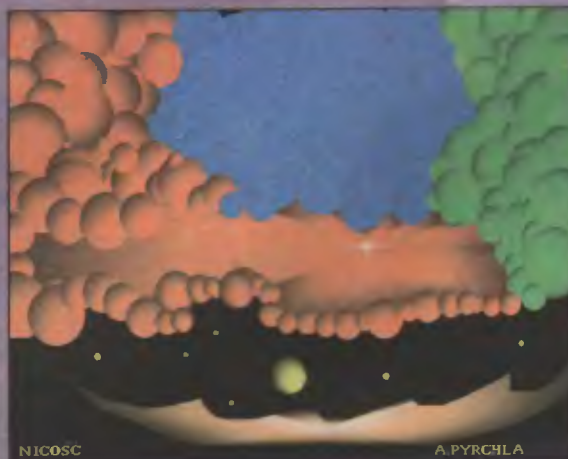
GRA	SCREEN	
A train.....	PC.....	17
Ancient art of	Amiga.....	12
Barahir	XLXE.....	24
Beauty and the Beast ...	PC.....	41
Betrayal at Krondor.....	PC.....	26
Euro Soccer	PC.....	7
Greame Souness	C-64.....	10
Hot Shots	Spectrum.....	7
High Command.....	PC.....	20
Lary V	PC.....	44
Lotus 3	PC.....	16
Manchester United ..	Amiga.....	9
Match Day.....	Spectrum.....	8
Microprose Soccer	C-64.....	9
Nicky 2.....	PC.....	25
One Step Beyond	Amiga.....	30
Prehistorik 2	PC.....	24
Project Fire Start	38
Rules 2	PC.....	42
Stronghold	PC.....	20
Supremacy	C-64.....	22
Secret Weapons	PC.....	14

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

GALERIA



1. Amiga
2. Atari
3. Commodore
4. IBM



Od czasu kiedy rozpoczęliśmy prowadzenie galerii nasza redakcja jest stale zasypywana dyskietkami pełnymi waszej twórczości (dokładniejsze dane w raporcie obok). Najlepsze z prac staramy się zamieszczać na łamach naszego pisma. Ich wybór nie jest rzeczą łatwą, gdyż prace prezentują różne style i odzwierciedlają różne możliwości używanego sprzętu, toteż często naprawdę trudno nam się zdecydować co jest fajniejsze. W naszych planach było publikowanie co numer trzech najlepszych prac w kategorii 8 i 16 bitów. Bywało różnie. Teraz gdy zespołowi udało się odzyskać władzę i

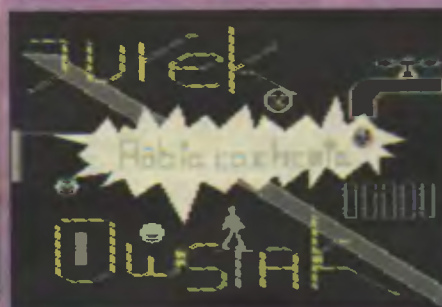
wprowadzić politykę silnej ręki, trzeba naprawić zaistniałe błędy i wypaczenia! (precz z trumwiratem!) W dwóch wydaniach zabrakło podpisów pod rysunkami za co chcielibyśmy przeprosić wszystkich, a szczególnie autorów. Poniżej drukujemy ich listę:

- Top Secret 4/93
 "SEA", "DELUXE", "IN ACTION" - Tomasz Mazur (Atari ST)
 "KOLIBER" - Andrzej Puchta (Amiga)
 "JEZDZIEC" - Szcibor Teleszyński (C64)
 "SAIGON" - Maciej Wiewiórski (Atari XL/XE)
 Top Secret 5/93



- "SAMOTNOŚĆ" - Andrzej Pyrchla (IBM PC)
 "HUNTERS" - Filip Moskałk (IBM PC)
 "KRAJOBRAZ MIASTA" - Tomasz Bagiński (Amiga)
 "BART SIMPSON", "PRZYBORY SZKOLNE" - Paweł Grabowski, Maciej Dworzanski (C64)

Tym razem nadarzyło się okazja (dwie strony miejsca - chwała powstałi Naczelnemu spocznij!) aby jeszcze raz przeszuścić wszystkie archiwa galerii i wybrać nieco więcej obrazków niż zwykle. Jeszcze raz daliśmy szansę wszystkim kłó-



3

rych całkiem niezłe prace musieliśmy wcześniej odrzucić (z braku miejsca oczywiście) - pod uwagę braliśmy wszystkie prace nadesłane od początku istnienia galerii.

Ocenę prac pozostawiliśmy w rękach znakomitszych znakomości zespołu czyli Padzi Naczelnego, Powstał Brata Marcina, o. m. c. doc. dr Dżemka samego Kapalego. To co jurorem najbardziej wpadło w oko (oś większe prace było potem ciężko wyjąć) możecie zobaczyć na stronie obok.

Autorami zamieszczonych prac są:

- Amiga:
- Andrzej Puchta
- Andrzej Bogacki
- Tomasz Bagiński
- Jakub Tosik
- Atari XL/XE:
- Michał Garbaczak
- Commodore:
- Solbor Teleszyński
- Liszek Wątróba
- Michał Dąbrowski
- PC:
- Michał Maćko
- Andrzej Pyrchla

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować za nadsyłanie prac i poprawki o więcej. Fajnie że w świecie takich przesyłają nam nie tylko rysunki ale także animacje i próby wykazywania swobodnych pomysłów. Szczególnie podobają nam się wersje animacji z czerwoną linią nadesłaną przez Tomasza Bagińskiego, co zakujemy że nie da się jej pokazać w piśmie. No to do następnego razu - przewodniczący jury: Oporunist Podluzskiewicz.

TOP SECRET (liczno jawne - przed przeczytaniem spalić, po użyciu wstrząsnąć)

Stan galerii Top Secretu
na dzień 25.09.1993:

- Amiga - autorów: 16 prac: 106
 - Atari ST - autorów: 3 prac: 23
 - Atari XL/XE - autorów: 3 prac: 13
 - Commodore64 - autorów: 12 prac: 67
 - IBM PC - autorów: 4 prac: 20
 - ogółem - autorów: 38 prac: 229
- Dane zebrał i zatwierdził starszy rachmistrz w randze generała w stanie spoczynku

Albert Ajnsztajn

CO NOWEGO

NHL HOCKEY



Nie pierwsza symulacja hokeja, za to bardzo dobra. Trzy rodzaje rozgrywek (liga, mecz pokazowy i finały) dostarczają sporo emocji. Rozbudowana statystyka, realizm przepisów i świetne efekty dźwiękowe zwiększają atrakcyjność gry. Tym bardziej, że możemy porównać swe wyniki z

rzeczywistymi, osiągniętymi przez zespoły w sezonie 92/93.

Sir Haszak

Ocena: *****

Komputer: PC (4 MB)

SUPER FIGHTER



Stare postacie przeszły już na emeryturę i w ich miejsce pojawiły się nowe twarze, nowe tła, oraz nowe ciosy. Ogólnie gra taka sama jak STREET FIGHTER II, ale jest to coś nowego co przyciąga uwagę gracza mordercy na trochę (jakąś godzinę). Szkoda jedynie, że gra nie jest dostępna na Amidze. **EMILUS**

Pierwsze

wrażenie: **

Komputery: PC

PRIVATEER



Firma Origin odgrzebała kawałki kodu z Wing Commandera, skombinowała je z kodem Strike Commandera, dorzuciła garść pomysłów z Elite... i urodził się Privateer. Ogólnie rzecz biorąc latamy w kosmosie, handlujemy, walczymy z rabusiami itd.

Ocena: ***** Komputery: PC

Alex&Gawron

SECOND SAMURAI



Dwanaście miliardy razy lepsza od poprzedniej części, tyleż samo razy szybsza, lepsza grafika, muzyka, więcej poziomów, potworów, możliwość grania we dwóch i startowania od dowolnego poziomu (kody), a tak poza tym, to niczym szczególnym nie różni się od samuraja numer jeden. **VIVID**

IMAGE planuje wydanie tej wspaniałej gry na gwiazdkę 1993 roku.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: *****

Komputery: Amiga

SILVERBALL



Niby spacja i dwa shifty, a tłuc w to można godzinami. Pinballomania opanowała pecety. Kolejny produkt tego rodzaju nie ustępuje największym swym konkurentom: Pinball Dreams i Tristanowi (bardziej przypomina Pinball Dreams). Cztery stoły do wyboru, dodatkowe

opcje, wspaniała grafika i dźwięk.

I to wszystko już od 286 (podobno) z VGA!

Sir Haszak

Ocena: *****

Komputer: PC

SMUŚ



Mały smok imieniem Smuś, wybrał się na pierwszą w swym życiu przechadzkę. Niestety - trafił pomiędzy ludzi, którzy złapali go i dali w podarunku królowi. Pomóż Smusio- wi wrócić do mamy. Bombowa

grafika i muzyka. Musisz mieć tę grę.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE

Pierwsze wrażenie: *****

MAGIC DIMENSION



Trudno napisać jakkolwiek legendę do tej gry, gdyż wydawca zapomniał przysłać instrukcję. Wiadomo jedynie, że chodzisz po jakiejś krainie pełnej zamków, domów i świątyń. Całkiem kława gra-

fika i playability. Warto ją kupić.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE

Pierwsze wrażenie: *****

6

Z nad wyraz wiarygodnych źródeł wiadomo nam, że IPS Computer Group ma następujące zamiary wydawnicze: Syndicate (coś jak Laser Squad, tylko lepiej), Privateer (nowe wcielenie X-Winga), Sea Wolf (II część 688), Gabriel Knight (thriller), Kasparov's Gambits (szachy z komentarzami mistrza świata), Legacy (RPG), ATAC (symulator lotu), F15 III, F117 na Amigę, Dog Fight (symulacja lotnicza), Pirates Gold (przygodówka), Subwar 2005, Goal (też na peceta), Reach for the Skies, Lands of Lore i Space Hulk. Ponadto w serii Kolekcja Klasyki Komputerowej (w praktyce oznacza to niższą cenę) będzie można nabyć (drogą kupną, rzecz jasna) m. in. Chuck Yeager Air Combat, Heroes of 357, Mario Andretti Racing Challenge, 688 Atac Submarine, Indianapolis 500, Dune, Jimmy White Snooker, Shuttle, Lemingi w różnych odmianach i Spear of Destiny. Szczęśliwi posiadacze CD-ROM'ów znajdą dla siebie odpowiednią dla nich wersję Strike Commandera, Dune'y i 2nd Guest.

Sir Haszak

PIŁKI

EURO SOCCER

1. Wybór opcji jest niewielki. Można grać tylko w pucharach i to zachodnio-europejskich, przy czym automatycznie awansujemy do 1/8 finału. Z początku wybieramy bowiem jedną z czołowych ligowych drużyn Niemiec, Włoch, Szwecji, Francji, Anglii, Szkocji, Hiszpanii lub Holandii. Jeśli nie chcemy walczyć o trofea pozostaje nam mecz towarzyski, ale komputer umywa ręce - można grać tylko z kolegą.

Po drodze na boisko wybieramy czy ma być ono suche, czy wręcz przeciwnie, ustawienie drużyny naszej i przeciwnika oraz długość meczu (połowa trwać może 2, 4, 6 lub 8 minut). Elementem rozrywkowym jest możliwość wysłuchania przed rozpoczęciem spotkania hymnu krajów, z których pochodzą drużyny.

2. Program ten jako pierwszy wprowadził element gry zwany "wślizgiem w miejscu". Jeśli wślizgniesz się (jedyny sposób odebrania przeciwnikowi piłki, przyklejonej Superglue do nogi), nie liczy, że pokonasz na siedzeniu jakikolwiek odcinek boiska - na tym polega nowatorskość tego manewru. Ponieważ gracze obu drużyn biegają z tą samą prędkością, wślizg taki jest możliwy tylko z przodu lub z boku (refleks!).

Sędzia stara się nie przeszkadzać w grze; bramkarz radzi sobie sam i to tak, że z każdej podwórkowej drużyny zostałby wywalony na zbitą twarz po pierwszej interwencji (wyjęcie piłki z siatki).

Bramkę najprościej strzelić idąc na wprost na bramkę w okolicach jednego ze słupków i strzelając w połowie pola karnego. Jeśli strzelisz tyle bramek, ile komputer czeka na ciebie 3 kolejki rzutów karnych, potem do pierwszego strzelonego.

3. Da się wytrzymać (jeśli się nie gra na PC na EGA).

4. Bardzo oszczędna - da się słuchać.

5. Mało opcji i gra trochę niedorobiona, ale ostatecznie można pograć. Istnieje na PC i Amigę.

Ocena: 2:2

Sir Haszak

GARY LINEKER'S HOT SHOTS

1. W Hot Shots możemy pograć tylko w lidze, ale bardzo specyficznej. Wybieramy jedną z 16 narodowych drużyn (wśród nich znajdziemy Polskę, tyle że nie w narodowych barwach) i lądujemy w IV lidze. Każda z 4 lig składa się z 4 drużyn, każda drużyna gra mecze każda z każdą. Punktacja w stylu angielskim - 3 pkt za

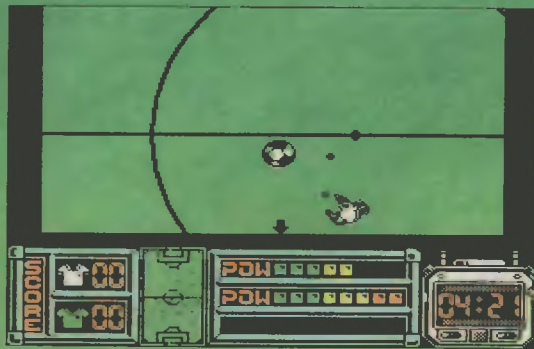
zwycięstwo, 1 pkt za remis. Do ligi wyższej awansuje tylko zwycięzca grupy, ostatnia drużyna spada do ligi niżej (chyba, że ma szczęście być w lidze ostatniej). W grze chodzi o dociągnięcie do I miejsca w I lidze.

Poza drużyną możemy dobrać czas całego meczu (10, 30, 60, 90 min, ale nie jest to czas rzeczywisty), sposób kontroli, liczbę graczy (1 lub 2). Podczas meczu prócz wyniku i czasu, który upłynął, widzimy także siłę drużyn, która zmienia się w zależności od zmęczenia. Dostępna jest także instrukcja.

2. Panujemy tylko nad zawodnikiem najbliższym piłki. Piłka klei się do nogi, ale nie całkowicie - przy gwałtownych zwrotach łatwo ją stracić. Prowadzić ją najlepiej biegnąc



PIŁKI



CUP TABLE	
QUARTER FINALS	
DARNELL CITY 3	1 SOCCERAMA
BOMBAY MIX 2	0 OCEAN BLUES
KEVS COSMOS 7	0 RITMAN UTD
LEGS ELEVEN 0	3 STEVENS FC
SEMI FINALS	
KEVS COSMOS 2	3 DARNELL CITY
BOMBAY MIX 1	2 STEVENS FC
CUP FINAL	
DARNELL CITY 0	0 STEVENS FC

PRESS ANY KEY TO QUIT MENU



na przemian w lewo - skos i w prawo - skos. Bramkę strzelamy idąc na wprost słupka wrażej bramki i na wysokości linii bramkowej strzelając w długi róg. Bramkarz ustawia się zawsze naprzeciw zawodnika prowadzącego piłkę, więc nie ma szans. Im wyższa liga tym drybluje i strzela się trudniej, ale takie jest życie.

Bramkarz jest państwem w państwie - do niego się nie wtrącasz. Sędzia wykonuje swe obowiązki prawidłowo - odgwizduje wszystkie faule.

3. Całkiem przyzwoita. Można rozróżnić zawodników.

4. Na początku całkiem dobra. Później słychać tylko jak ktoś kogoś kopnął.

5. Według mnie jedna z lepszych piłek. Nie ma zbyt wielu opcji, ale takie rozgrywki, jak Hot Shots, bardzo wciągają. W ostatniej lidze jest już naprawdę bezpartonowa walka.

Ocena: 3:2
Komputer: Spectrum

Sir Haszak

MATCH DAY 2

1. Możliwości konfiguracyjne są wielkie, albo jeszcze większe (przerastają niejedną program PC-towaty). Począwszy od gry na 1 lub 2 walczących, przez wybór rozgrywek ligowych lub pucharowych aż po zmiany szczegółów takich jak: poziom dźwięku, długość połowy meczu (5, 10, 15), sposób uderzenia piłki (4 rodzaje: najtrudniej grać przy wszystkich włączonych), wyłączenie meczów rozgrywanych przez dwie drużyny sterowane przez komputer, poziom gry komputera. Oczywiście można zmienić nazwę drużyny, określić taktykę zespołu (ofensywną lub defensywną) i kolor zawodników i tła (regulacja dość ograniczona). Punkty za wygraną - 3, remis - 1. O stosunek bramek nie należy się martwić - w tabeli ligi nie są uwzględniane (wygrasz 1:0, przegrasz 0:9 i w tabeli i tak jesteś wyżej niż mógłbyś przypuszczać).

2. Boisko widać z boku. Sędziego nie ma, bo jest zbędny. Piłka do nogi się nie kładzie, a drużyna przeciwna nawet na najniższym poziomie bez trudu ci ją odbiera, nawet jeśli przez przypadek do niej doszedłeś. Bramkarzem sterujesz jeśli zostanie zaznaczony (padasz nim w prawo lub lewo; chwycić piłki nie możesz). Wszystkie reguły gry są honorowane, wyłączając spalone.

Bramkę najłatwiej zdobyć z rzutu różnego. Silne dośrodkowanie i w zależności od lotu piłki dopchnąć ją głową lub klatą.

3. Grafika całkiem przyzwoita, gdyby nie mały kontrast między koszulkami grających drużyn przy wszystkich typach tła i koszulek.

4. Muzyka do przeżycia.

5. Jest to niewątpliwie jedna z najlepszych i najbardziej rozbudowanych piłek. Mimo pewnych niedoróbek z pewnością warto w nią zaciąć.

Ocena: 5:2
Komputer: ZX Spectrum

Sir Haszak



MANCHESTER UNITED EUROPE

1. Mamy możliwość wzięcia udziału w: pucharze UEFA (UEFA CUP), pucharze zdobywców pucharów (CUP WINNER'S CUP), pucharze europy (EUROPEAN CUP), super pucharze europy (EUROPEAN SUPER CUP), oraz zagrać mecz towarzyski (FRIENDLY MATCH). Istnieje możliwość ustawienia czasu gry (90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10 i 4 minuty czasu rzeczywistego). Możemy wybrać sposób sterowania piłkarzami i bramkarzem (gracz lub komputer), ustawienie taktyczne drużyny oraz obejrzeć statystyki poszczególnych graczy. Poza tymi funkcjami możemy jeszcze nagrać stan gry na dysk w celu późniejszego odtworzenia.

2. Boisko widzimy z boku pod kątem, czyli zawodnicy biegną z lewej strony

boiska na prawą. Piłka klei się do nogi, aczkolwiek gubimy ją w momencie gdy chcemy zrobić obrót o 180 stopni. Sędziowie biegną po boisku nie przeszkadzając w grze. Gdy nadchodzi odpowiednia chwila podnoszą chorągiewki i odgwizdują faul, róg, czy też aut.

Najprostszym sposobem strzelenia bramki jest wbiegnięcie z piłką na wprost bramki trochę z boku środkowego pasa (murawa ma pasy jasne i ciemne) i odpaienie piłki tuż przed linią pola karnego. Bramkarz nie ma szans.

3. Grafika niezła, tak na 80%.

4. Muzyka dobra na 70%.

5. Program ogólnie jest dobry. Z ciekawych elementów technicznych można wyróżnić wybór jednego z pięciu języków (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, oraz włoski) używany w grze, oraz automatyczne rozpoznawanie konfiguracji komputera.

Ocena: 3-1
Komputer: Amiga, PC

Emilus



MICROPROSE SOCCER (1988)

1. W tej grze możemy wpisać 16 nazw zespołów i co za tym idzie w grze może brać aż 16 osób. Mamy możliwość zagrać w meczu sparingowym (tylko z kolegą), lidze (biorą w niej udział wszystkie wpisane drużyny), Microprose Challenge - gramy ze wszystkimi drużynami komputera po kolei (pod warunkiem że wygrywamy), od najstarszej do najlepszej. Możemy też wziąć udział w pucharze świata, który jest rozgrywany w systemie mundialowym. W tej opcji za wybrane kraje podstawiamy graczy, za resztę będzie grał komputer; dalej następuje losowanie i co mecz wyświetlane są aktualne tabele. Poza tym w grze jest także możliwość ustawienia pewnych parametrów, tak więc możemy ustawić sposób wybierania piłkarza: automatyczny lub ręczny, pogodę (losowa lub zawsze świeci słońce), siłę podkręcenia piłki, długość meczu, włączyć i wyłączyć replay'e, ustawić tryb kolorowy lub czarno - biały (bardzo wygodne w przypadku posiadania monochroma-

tycznego monitora), włączyć/wyłączyć muzykę podczas meczu.

2. W Microprose Soccer piłka klei się do nogi, możliwe jest strzelanie prosto, piłek podkręconych i z przerzutki. Sędziowanie ogranicza się jedynie do gwizdania autów, bramek i końca meczu.

3. Grafika (w wersji na C-64) wykorzystuje w pełni możliwości sprzętu. Boisko jest widziane z góry a postacie są dość duże i czytelne. Dodatkowym bajerem jest przewijanie (jak w magnetowidzie) przed replayem.

4. Muzyka którą słyszymy w czasie przechodzenia przez kolejne menu jest bardzo przyjemna, jednak muzyczka w samej grze nie jest rewelacyjna i jeżeli nie chce się dostać wściekizny to proponuję ją wyłączyć zdając się tylko na efekty.

5. Kiejenie się piłki do nogi i uproszczone sędziowanie odejmują nieco realizmu, za to sprawiają że gra się wspaniale. Microprose Soccer jest niewątpliwie najlepszą piłką na C-64 (od lat w pierwszej dziesiątce czytelników), wersje na inne komputery (Spectrum, Amiga) nie są już tak dobre, ale na pewno warte by w nie zagrać.

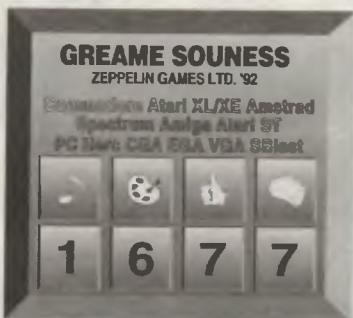
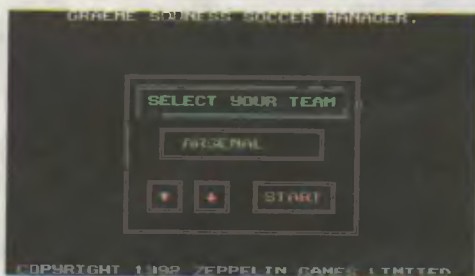
Ocena: 6:1

Komputer: C-64, ZX Spectrum, Amiga

BADJOY



GRAEME SOUNESS SO



Od dłuższego czasu w naszym piśmie nie było opisu do gry na Commodora zaliczającej się do gatunku Football Management. Postanowiłem naprawić ten błąd. Grą, którą wezmę na tapetę, będzie Greame Souness Soccer Manager. Uruchamiając ją wcielasz się w menadżera drużyny piłkarskiej należącej do ligi angielskiej. Twoim zadaniem jest takie sterowanie drużyną, aby zdobyła pierwsze miejsce w lidze i wygrała puchar.

Po wybraniu drużyny i otrzymaniu 32100 funtów pojawia się główne menu w którym znajdują się następujące ikony:

- wyglądająca jak wyjście na stadion - służy do rozpoczęcia meczu. Zanim to się jednak stanie możesz się dowiedzieć w jakim stanie znajduje się obrona (defence), pomoc (mid-field) i atak (attack) przeciwnika, oraz w jakim stanie znajduje się boisko, na którym przyjdzie wam grać. Możesz także wybrać, czy chcesz oglądać akcje podbramkowe (Highlights on/off). Gdy zrezygnujesz z ich oglądania, to przez cały mecz będziesz musiał oglądać tablicę wyników.

- wyglądająca jak funt - za jej pomocą możesz kupować (buy) lub sprzedawać (sell) zawodników. W

przypadku kupna zawodników pojawiają się następujące dane:

- Name - pierwsza litera imienia i nazwisko gracza którego możesz kupić
- Age - jego wiek
- Pos - pozycja jaką zajmuje na boisku. Wyróżnione są następujące po-



zycje: bramkarz (GK), lewa (LB), prawa (RB) i centralna (CD) obrona, lewa (LM), prawa (RM) i środkowa (CM) pomoc, lewe skrzydło (LW), prawe skrzydło (RW) i środkowy strzelec (CF).

- Div - numer ligi w której poprzednio grał

- Value - wartość, czyli cena jaką trzeba za niego zapłacić.

Gdy sprzedajesz swojego gracza znika parametr Div, a na dole znajdują się strzałki do przełączania grupy w drużynie w której znajduje się zawodnik. Gdy ktoś będzie chciał kupić któregoś z zawodników wystawionych przez ciebie na sprzedaż, obok ikony funta pojawi się ikona "SOLD". Po jej wybraniu poznasz nazwisko zawodnika do sprzedania (Player Name), nazwa drużyny, która chce go kupić - (team name), proponowana cena kupna (their offer) i twoja cena sprzedaży (Your price). Będziesz mógł wtedy zrobić trzy rzeczy: zgodzić się na tę cenę i sprzedać zawodnika (accept), spróbować podbić cenę (reject), co może skończyć się tym że kupujący zrezygnuje, lub zachować zawodnika dla



siebie (haggle).

- ikona z narysowaną kasetą - dzięki niej możesz nagrać lub wgrać sytuację z kasety. Niestety, gra nie współpracuje z dyskiem.

- otworzony zeszyt - gdy klikniesz na nim, Twoim oczom ukaże się straszny (albo i nie) widok - twoja książka przychodów (credit) i rozchodów (debit), podzielona na siedem rubryk:

- Balance C/F - ilość pieniędzy, jakie pozostały z poprzedniego miesiąca

- Gate money - pieniądze jakie zarobiłeś na biletach na twoje mecze. Pamiętaj, że tylko co drugi mecz rozgrywa się

na twoim boisku.

- Wages - płace twoich zawodników.

- Expenditure - różne wydatki, np. na kupno nowych zawodników.

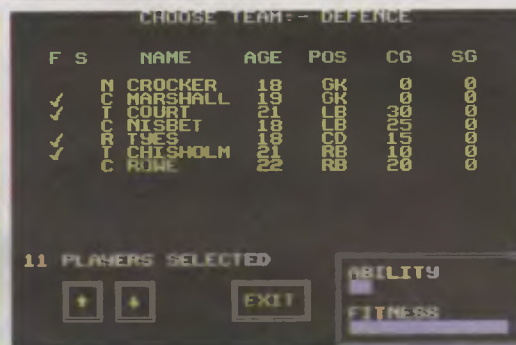
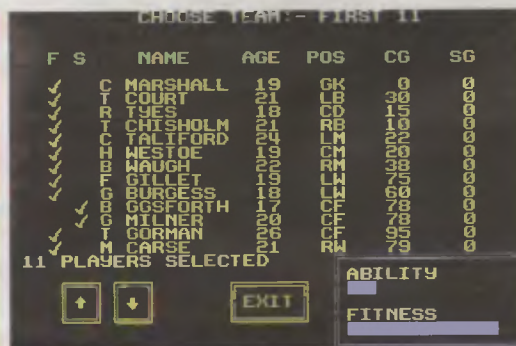
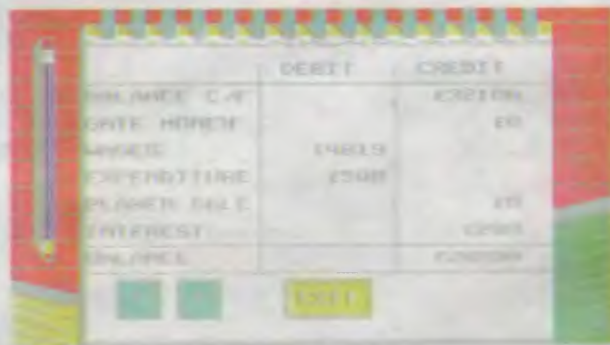
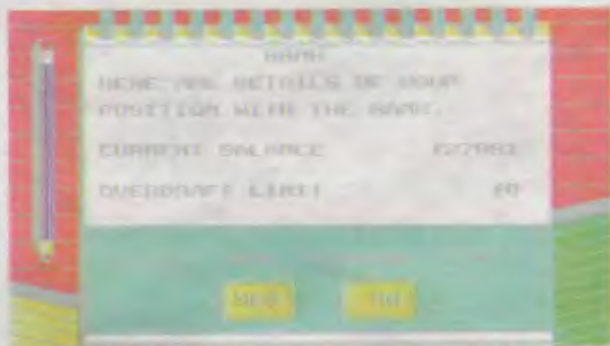
- Player Sale - przychód ze sprzedaży zawodników.

- Interest - procent, od sum dodatnich, jak i od kredytu. Niestety, ten drugi jest dużo większy.

- Balance - ostateczne wyliczenie stanu twojego konta.

CCER MANAGER

BĄDŹ ORYGINALNY
KUP
ORYGINAŁ



Pod książką znajdują się strzałki służące do przełączenia na drugą dostępną opcję. Jest nią informacja na temat płac poszczególnych zawodników. Teraz będziesz wiedział, który zawodnik bierze najwięcej pieniędzy, i jeśli nie jest to proporcjonalne do jego możliwości masz powód żeby się go pozbyć.

● ikona ze sprzętem medycznym i czerwonym krzyżem - w czasie meczu niektórzy twoi zawodnicy mogą zostać kontuzjowani. Wtedy za pomocą tej ikony możesz się dowiedzieć o typie kontuzji (injury), pozycji którą zajmowali w drużynie (pos), ich wieku (age) oraz przez ile tygodni nie będą w stanie grać (weeks).

● strzałka skierowana w dwóch zawodników - służy do wybrania składu twojej drużyny. Możesz w niej ustawić zawodnika w grze przez postawienie znaczka pod literką F lub przeznaczyć do

rezerwy przez postawienie znaczka pod literką S. Obok danych typu wiek i miejsce w drużynie możesz tu znaleźć pod literkami SG liczbę goli strzelonych przez zawodnika (paramet ten pomaga lepiej skompletować drużynę). Najpierw obrona, następnie za pomocą strzałek możesz obejrzeć pomoc lub atak oraz zobaczyć całą pierwszą jedenastkę. Na dole znajduje się liczba zawodników aktualnie wybranych do gry (players selected).

● bankier - ikona ta służy do wejścia do banku. Możesz tam oprócz sprawdzenia stanu konta (current balance) zmienić granicę maksymalnej pożyczki (change your overdraft limit). Jeśli jednak przeholujesz bank w ogóle nie udzieli ci kredytu.

● drukarka - służy do zasięgnięcia informacji na temat najbliższych meczy w których będziesz brał udział (fixtures). Możesz się tu również dowiedzieć, jaki jest skład ligi (league). Podane tu będą punkty zdobyte przez każdą drużynę, oraz jej miejsce w lidze. Z lewej podane jest miejsce w lidze (pos), nazwa zespołu (team), liczba wygranych, przegranych meczy itp.

W czasie gdy w którymś z menu

będziesz strzałką wskazywał zawodnika, w małym oknie na dole pojawią się dwa paski. Górny (ability) oznacza zdolności danego gracza, jego celność itp. Drugi parametr (fitness), oznacza jego aktualną formę.

Twoim głównym celem w grze powinno być zdobywanie nowych, lepszych zawodników. Starych zawodników powinieneś się pozbywać, gdyż niezależnie od tego czy grają czy nie i tak musisz im płacić. Pamiętaj o pośpiechu, gdyż po kilku zwykłych meczach ligowych zaczną się pucharowe, w których będziesz miał do czynienia z trudniejszymi przeciwnikami.

Podsumowując: gra powinna się spodobać. Grafika poza ładnym menu, jest bardzo prosta. G. S. S. M. jest pod pewnymi względami niedoskonała, nie ma możliwości zapisu stanu gry na dysk (tylko magnetofon), obie drużyny strzelają zawsze do tej samej bramki i kto jest kto można poznać tylko po koszulkach. Myślę jednak że pomimo tych wad nie zrazicie się do nie.

Ferion



Symulatory:

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

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

Oto gra która z jednej strony jest dobrą strategią, natomiast z drugiej doskonałą strzelanką. Jak w każdej grze w coś się wcielamy. Tym razem w postać głównego dowódcy powietrznych sił zbrojnych jednej ze stron I Wojny Światowej (nazywanej także Wielką Wojną). Nie będę się rozводził nad historycznymi aspektami gry, gdyż wszystkie potrzebne informacje można znaleźć w instrukcji (lub w książce o historycznej). Postaram się przebrać przez sprawy techniczne i jak najszybciej przejść do opisu strategii.

OPCJE

1. **GO TO WAR** - rozpoczęcie prawdziwej (to nieprawda) wojny.
2. **CONTINUE SAVED GAME** - wczytanie z dysku wcześniej nagranej gry, czyli zwykły sekw.
3. **TRAINING** - czyli ćwiczenia udoskonalające twoje zdolności.
 - a. **DOGFIGHT TRAINING** - ćwiczenia

tw. fighter'ów, czyli strzelanie z karabinu na niby.

- **NO ENEMY PLANES** - zwykły lot bez przeciwników. OI. można sobie postrzelać w powietrze.

- **ONE ENEMY PLANE** - walka z jednym przeciwnikiem na raz. Po zabicu jednego przylatuje następny (natrętne muchy).

- **THREE ENEMY PLANES** - zabawa w strzelanie, ale tym razem z trzema przeciwnikami na raz. Tak jak wyżej po odstrzeleniu jednego nadlatuje następny (zawsze jest ich trzech, palanty).

- **ONE ON ONE DUEL** - pojedynek z jednym z asów lotnictwa. Można nawet wyzwać samego Rittmeistera Manfreda von Richthofena, znanego w niektórych kręgach jako RED BARON.

- **BOMBER GUNNER** - obrona bombowca przed atakiem myśliwców. Ciężko, ale można kilku przekonać, że lecenie to nie dla nich.

b. **BOMBING TRAINING** - ćwiczenia bombowe, na sztuczne cele. Jeden z trudniejszych elementów gry. Gdy go opanujesz to już sukces masz w kieszeni.

c. **SEE STATS** - wyniki ćwiczeń DOGFIGHT'u.

d. **SEE SCORES** - wyniki ćwiczeń bombowych, oraz pojedynków ONE ON ONE DUEL.

e. **NEW NAME** - czyli rozpoczęcie nowego życia z nowym nazwiskiem.

4. **GAME OPTIONS** - opcje techniczne, ale pożądane.

a. **SOUND** - panie Janeczku mam grać?

b. **MAKE SOUND WHEN MAP SCROLLS** - czy grać jak przesuwamy mapę (dziwnie...)

c. **DON'T USE JOYSTICK** - czy używasz joy'a, czy nie.

d. **SHOW THE INTRODUCTION SCREENS** - czy pokazywać mniej domyślnym o to chodzi.

e. **FIGHT DELAY IS...** - ustawienie czasu oczekiwania na włączenie się do walki. Dla wyjaśnienia w czym rzecz podam przykład. Dajmy na to doszło do spotkania dwóch grup samolotów (dodam że wroga do siebie nastawionych), komputer daje ci pewien czas (tylko co ustawisz), abyś zdecydował czy bierzesz udział w walce, czy też walkę ma rozstrzygnąć komputer.

CAMPAIGNS ARE IN - podanie miejsca na dysku gdzie są pliki z kampaniami.

5. **CAMPAIGN EDITOR** - potężny warsztat pozwalający przeciętnemu człowiekowi na stworzenie nowej kampanii, lub zmianę starej.

6. **GAME CREDITS** - za udział wzięli...

7. **EXIT** - tajemnicze opuszczenie gry.

To już wszystkie opcje menu głównego.

ROZPOCZĘCIE WOJNY
Po wyborze opcji GO TO WAR musimy wybrać jeden z wielu scenariuszy. Część z nich jest oparta na faktach historycz-



nych, natomiast pozostałe są fikcją i to niekoniecznie literacką. Gdy podejmiesz już tę trudną decyzję, oczom twym ukaże się menu kampanii. Jak każde menu tak i to wyposażone jest w kilka opcji: **BEGIN THE CAMPAIGN** (rozpoczęcie kampanii), **READ THE STORY** (poczytaj mi mamo), oraz **LOOK AT RULES** (czyli jakie są zasady wojny, oraz nazwiska wodza naziemnych i powietrznych sił wojskowych. No, to teraz krótko o zasadach. Idąc od góry na dół: **YOU PLAY THE GREEN/RED SIDE** (po której jesteś stronie), **ENEMY IS SEEN ALWAYS/WHEN FAR/WHEN CLOSE** (kiedy widzisz wrogów, czy zawsze/jak są daleko/jak są blisko), **AIRCRAFT REPAIR RATE IS FAST/MEDIUM/SLOW** (naprawy samolotów trwają krótko/średnio/długo), **TARGET REPAIR RATE IS FAST/MEDIUM/SLOW** (czas trwania napraw obiektów krótko/średnio/długo), **MOUNTAINS ARE LOW/HIGH** (jak wysokie są góry 5000/12000 ft).

YOUR AIRCRAFT RANGE IS LONG/MEDIUM/SHORT (jaki jest zasięg twoich latawców daleki/średni/krótki), **YOUR FACTORIES BUILD FIGHTERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (twoje fabryki budują myśliwce często/czasami/nigdy), **YOUR FACTORIES BUILD BOMBERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (jak często twoje fabryki budują bombowce), **ENEM AIRCRAFT RANGE IS LONG/MEDIUM/SHORT** (zasięg samolotów wroga), **ENEMY FACTORIES BUILD FIGHTERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (z jaką częstotliwością fabryki wroga budują myśliwce), **ENEMY FACTORIES BUILD BOMBERS OFTEN/SELDOM/NEVER** (to samo co wyżej tylko chodzi o bombowce). Rach, ciach i już rozpoczynamy prawdziwą walkę.

KAMPAKIA A WALKA

Aby rozpocząć kampanię musisz wybrać opcję **BEGIN THE CAMPAIGN**. Teraz krótka melodia z zabawnym komentarzem i już widzisz mapę terenu na którym

będziesz musiał rozgrywać boje o honor swojego kraju. Po lewej stronie mapy widzimy zdjęcie komunisty wodza wrogich sił naziemnych, natomiast po prawej zdjęcie z tego samego okresu ale wodza wrogich sił powietrznych. Najważniejszą w zasadzie rzeczą jest dokładne (o nie aż tak), zapoznanie się z mapą.

Gdy już to uczynisz czas założyć czapkę pilotkę i do boju.

STRATEGIA WALKI (RADY NA UKŁADY)

1. Zapoznaj się z historią i zadaniem jakie masz wykonać. Nie zawsze trzeba przeciwnika zniszczyć do ostatniej jednostki, czasami wystarczy powstrzymać jego atak.

2. Dokładnie obejrzyj mapę. Zobacz jak wygląda linia frontu, gdzie prawdopodobnie front ruszy do przodu, a gdzie będzie potrzebna twoja pomoc. Pamiętaj, że masz za zadanie wspomagać działania sił naziemnych, poprzez ataki lotnicze.

3. Zapoznaj się z taktyką stosowaną przez dowódców wroga zarówno w powietrzu jak i na ziemi, to ułatwi dobranie odpowiedniej strategii.

4. Nie wysyłaj od razu wszystkich samolotów do ataku. Poczekaj trochę obserwując co się dzieje z frontem. Przede wszystkim wysyłaj bombowce tam, gdzie front przesuwa się na twoją niekorzyść. Tam gdzie front przesuwa się na korzyść, jeżeli nie ma pilniejszych spraw wyślij bombowce w celu zniszczenia obiektów strategicznych wroga.

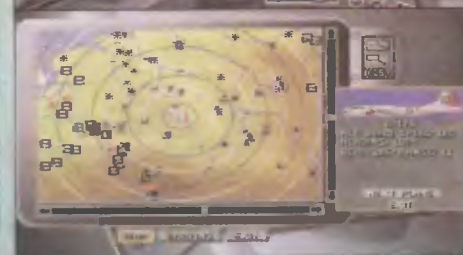
5. Jeżeli to możliwe to zawsze do wysłanych bombowców dawaj obstawę myśliwców. Nim wyślesz myśliwce do zniszczenia wrogich samolotów, zobacz najpierw z kąd składa się eskadra wroga (nie radzę jednym myśliwcem atakować trzech przeciwnika).

6. Pamiętaj że możesz wygrać na kilka sposobów.

- Twoje wojska zajmą stolicę wroga. ►



The Ancient Art of War in the Skies™



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Jakoś tak dziwnie bywa, że autorzy symulatorów dają nam zmieniać historię w jednym tylko kierunku: ponieważ wszystkie prawie symulatory dotyczące II Wojny światowej umożliwiają nam lot tylko samolotami aliantów, to jeśli się postaramy, możemy jedynie powtórzyć sukces alianckiego lotnictwa...

Na szczęście istnieją wyjątki od tej reguły, a jedną z nich stanowi podstarzała już troszkę, lecz wciąż jara gierka "Secret Weapons of the Luftwaffe". Daje nam ona możliwość pokierowania prawie wszystkimi ówczesnymi myśliwcami Luftwaffe (wraz z odrzutowymi Me262,

Me163, z ważniejszych brakuje chyba tylko Me110 i myśliwskiej wersji Ju88), a także amerykańskimi maszynami biorącymi udział w walkach w latach 43 - 45, wraz z bombowcem B17...

Pierwszą rzeczą, którą wykonujemy po uruchomieniu tej gry, jest wybór strony po której będziemy walczyć - amerykańskiej, bądź niemieckiej. Potem zaś możemy robić już wiele przeróżnych rzeczy. Jeżeli nie jesteśmy w stanie zmierzyć się od razu z potęgą wrogiego lotnictwa, to skierujemy pierwsze swe kroki do szkółki dla pilotów. Na każdym z dostępnych dla danej strony samolocie możemy przećwiczyć trzy operacje, zwykle będzie to tre-



cd ze str 13

- Wybijesz całe lotnictwo wroga.
- Zniszczysz lub zajmiesz wszystkie lotniska wroga.
- Przy słabszych wodzach jak SPIKE, wystarczy doprowadzić do większej przewagi i już facet wali w portki i wywiesza białą flagę.

OBIEKTY STRATEGICZNE I ICH WPŁYW NA FRONT

Linia frontu ma to do siebie, że się przesuwa w dwa kierunki czyli albo do przodu, albo do tyłu, ewentualnie istnieje jeszcze trzecia możliwość stanła w miejscu. Aby zmusić poruszanie się frontu do przodu należy wykonać serię bombardowań, albo bezpośrednio na front (tam gdzie chcemy aby się przesunął), lub na obiekty strategiczne wroga znajdujące się za linią frontu. Oto lista wyżej wspomnianych obiektów.

CAPITAL (stolica) - w zasadzie nie ma wpływu na front, aczkolwiek gdy front będzie blisko stolicy wroga to istnieje duże prawdopodobieństwo zwycięstwa. Czasami warto zrobić nalot bombowy na stolicę, to zmniejsza morale wroga.

AIRFIELD (lotnisko) - tu i tylko tu mogą lądować samoloty. Lotnisko nie ma żadnego bezpośredniego wpływu na front.

CITIES (miasta) - mają spory wpływ na front, jako zaplecze. Są wodzowie którzy po stracie miasta wpadają w panikę i wyjeżdżają na wieś.

SUPPLY DEPOT (punkty zaopatrzenia) - Dzięki nim żołnierze mają co jeść. Jest to kolejny obiekt który ma duży wpływ na front. Np. : Jeżeli niedaleko frontu po stronie wroga znajduje się taki SUPPLY DEPOT to wróg będzie mógł

dłużej stawiać w tym miejscu opór, a nawet sam przejść do ataku. Wniosek jest prosty: należy zbombardować wroga DEPOT a zacnie cieniuzyc.

VILLAGE (wioska) - Wioska to takie mniejsze miasto i takiz ma wpływ na front.

FACTORY (fabryka) - Przede wszystkim tutaj budowane są myśliwce i bombowce. Im mniej zniszczona fabryka tym szybciej budowane są jednostki powietrzne. Gdyby wróg miał za dużo samolotów to rozwal mu taskawie fabryczki i już go masz.

FORT (fort) - nie ma żadnego wpływu, ale front nie przejdzie przez niezniszczony fort wroga. Rozwal fort a droga stanie otworem.

BRIDGE (most) - nie ma bezpośredniego wpływu na front, jednak przyspiesza

transport posiłków. Gdy most znajduje się w pobliżu frontu po naszej stronie to nasze siły szybciej będą posuwać się do przodu. Gdyby takie szczęście przytrafiło się wrogowi to nie omieszkaj wystać tam swoich bombowców.

Życzę naprawdę doskonałych pojedynków powietrznych a przede wszystkim wielu wygranych. Pamiętaj, że zawsze istnieje szansa na to że zostaniesz głównodowodzącym sił zbrojnych i co wtedy...

EMILUS



ning skoczki i "rakietowy" oraz jedna prosta misja, aczkolwiek zależy to od samolotu: dla B17 będziemy mieli bombardowanie, a na Me 163 powierzymy opuszczenie rakiet Jaffagdar. Oczywiście, jak to w szkole mamy niewyczerpane zasoby amunicji i paliwa, a i rozbić się nie można.

Po tym krótkim wstępie można już zacząć wykonywać loty bojowe. Mammy do wyboru misje historyczne z kilku różnych okresów II Wojny Światowej. Są one niestety dość monotonne (zwykle trzeba albo ochronić grupę bombowców, albo też ją zniszczyć), lecz tutaj nie należy chyba winić autorów gry, a historię. Cóż, nie oznacza to bynajmniej że są łatwe, nawet pomimo lepszych osiągnięć niektórych niemieckich maszyn...

Gdy znudzą nam się już pojedyncze misje i zechcemy przystąpić do dłuższej walki, mamy do dyspozycji zarówno "ro-

bie" kariery jednego pilota od najniższych stoni podoficerskich: "Tour of duty", jak też możliwość wzięcia udziału w konkretnej kampanii II Wojny.

Do lepszych stron tej gry należy możliwość tworzenia własnych misji, przy czym ustalamy nie tylko z kim i gdzie będziemy walczyć, lecz również jakie siły stacjonują na lotniskach, kiedy przybędą posiłki, jaki jest ewentualny cel ataku wrogich bombowców itp. W ten oto sposób znawcy historii mogą wziąć udział w praktycznie dowolnej bitwie powietrznej owego okresu (oczywiście odbywającej się nad terytorium Angli, Francji i Niemiec, jako że dostępne są mapy tylko tych krajów).

Walki są dość przyjemne, animacja jest płynna, ciekawie jedynie, charakterystyczna dla symulatorów LucasArts, powolność reagowania na klawisze dlatego też najlepiej grać myszką lub joy-

stickiem. Symulacja zrealizowana jest dość dobrze, rzeczywiście wyczuwa się różnicę pomiędzy P51 z silnikiem tłokowym, a Me 262 z dwoma silnikami odrzutowymi. Wprowadzono, oprócz symulacji orczyka również możliwość sterowania pedałami (advanced controls). Zatrąszono się również o szczegóły, tak na przykład jeśli nasz samolot zostanie trafiony w przewód paliwowy, to na zegarach pojawiają się krople benzyny zmieszanej z olejem, a przy trafieniu od przodu w osłonę kabiny "wykwitają" gęstwinne dziurki.

Jeżeli pokusimy się o lot B17 to obsługiwany będziemy nie tylko przyrządy w kabine pilota, lecz również wszystkie zainstalowane na pokładzie działka, kiedyś trzeba też będzie się przesiąść na stanowisko bombardiera...

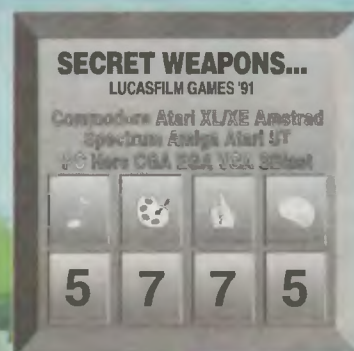
Pewne kłopoty graczom już zaznajomionym z innymi symulatorami może spr-

ać niestandardowe przyporządkowanie klawiszy, tak na przykład podwozie chowa się klawiszem L (zapewne od landing gear), a nie G.

Po wykonaniu misji nie trzeba nawet odwozić (co zresztą nie jest specjalnie trudne), lecz wystarczy nacisnąć Q by przywitał nas officer drżurny, a po wyrażeniu jego twarzy poznamy, czy misja była sukcesem.

Tak więc gra ta, mimo swojego wieku (2 lata to w branży rozrywki szmat czasu) dalej może być miłym przerywnikiem pomiędzy Dogfightem, a Harrierem.

Alex & Gawron



Gry samochodowe można podzielić na dwa gatunki: symulacyjne i zręcznościowe. Ten pierwszy reprezentują tytuły takie, jak kolejne "Test Drive'y", "Sturta" czy znakomity "Car & Driver". Ich autorom chodzi o to samo, o co ich kolegom zajmującym się symulatorami lotu: maksymalny realizm. Zadanie to realizują oni całkiem niezle, jednak ponieważ jazda samochodem łatwa nie jest (pozdrowienia dla kolegi z konkurencji który rozbił malucha) to i w. w. gry do łatwych nie należą. Dlatego też równolegle zawsze istniał drugi z wymienionych gatunków, z samego założenia mało realistyczny, łatwiejszy w obsłudze i, co za tym idzie, bardzo popularny. Ogólnie biorąc, jego historię tworzą dwie konkurujące serie: "Crazy Cars" i "Lotus". Tym razem zajmijmy się kolejną, już trzecią częścią serii "Lotus", która po blisko rocznym oczekiwaniu (od czasu pojawienia się wersji na Amigę) doczekała się swej PC - towej odsłony.

Po obejrzeniu Intra - bez zarzutu, ale też żadna rewelacja - dochodzi do gwałtownego zderzenia gracza z menu głównym. Jest to jedyny bardziej skomplikowany element gry, tak więc wyjaśnimy znaczenie poszczególnych ikon na rysunku poglądowym. Warto tu tylko poradzić by z miejsca przededefiniować klawisze sterujące (wstępnie do przyspieszania służy "Enter", hamowania - "Ins" zaś strzałki "góra" i "dół" zmieniają biegi, co nie jest zbyt wygodne). Na początek powinno się też włączyć jazdę na czas - po co od razu pakować się w serię wyścigów? I zaczynamy.

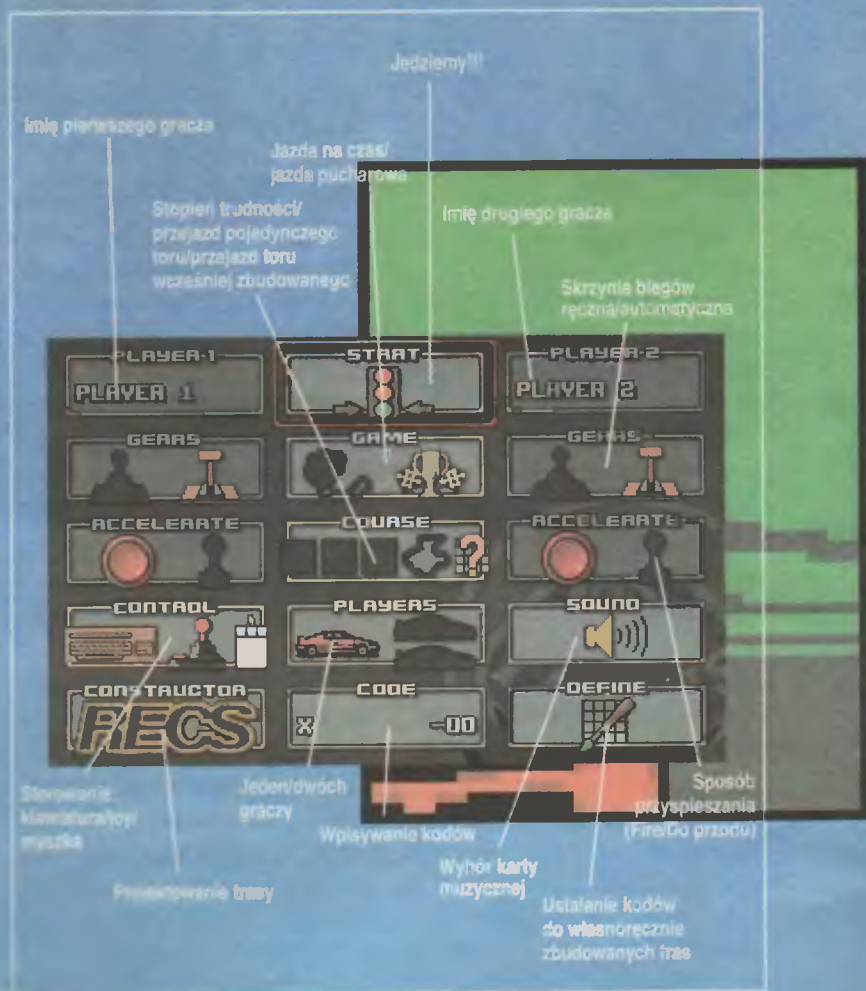
Przed rozpoczęciem jazdy należy dokończyć jeszcze dwóch bardzo przyjem-

nych wyborów: samochodu i stacji radiowej. Samochód - wiadomo, rzecz najważniejsza. Z trzech znakomitych maszyn (z których najtańsza w oryginale kosztuje tyle, że gdyby dziesięć tysięcy maip przez dziesięć tysięcy lat pisało wstępniak!... nie, chyba nam się coś pomyliło) odradzamy M200 - jest stanowczo zbyt powolny. Wybór pomiędzy Espritem a Elanem jest trudny, osobiscie preferowaliśmy ten ostatni.

W trakcie jazdy możemy też słuchać radia - jednej z sześciu stacji nadających on stop ostro, dobrze dobrane kawałki. Jeżeli wyłączymy radio, będziemy słuchać tzw. dźwięków naturalnych, takich, jak piak opon czy ryk silnika. Warto dodać, że na AdLibie i Sound Blasterze muzyka i efekty są po prostu REWELACYJNE!

Wręczcie jedziemy. Wyścig przedstawiony jest w klasycznej dla tego typu gier formule widoku z kamery pościgowej. Obowiązują również klasyczne reguły: samochód jest niszczyszalny (nawet skrzyni biegów przy ich wczesnej zmianie nie da się rozwalić) i nie można stracić nad nim panowania. Jedynym skutkiem kraka jest strata prędkości. Słowo "wręczcie" oznacza tutaj wszystko. Wszystko, co prowadzi do ceki, czyli zwycięstwa. Następuje ono jeżeli wyścig do przyspieszenia wcześniej określonej liczby okrążeń, w orientacji w tym pomaga wskazówka w połowie ekranu, po prawej stronie. Pełne prostokąciki oznaczają już przejechane okrążeńa (lub punkty kontrolne dla torów otwartych), puste - wręcz przeciwnie. Postępy w ramach tego właśnie przejeżdżanego wyznacza wypełnianie się kółkowego prostokąta.

W trybie jazdy pucharowej w prawym górnym rogu widzimy też wskaźnik



LOTUS

ilości paliwa. Gdy wyścig ma ponad trzy okrążenia, konieczne jest tankowanie. W tym celu należy się zatrzymać w spacji strażnicy. Z reguły znajduje się ona za punktem kontrolnym, oznaczona jest tablicami i oddzielona podwójną linią - szczególnie w górach, gdzie nie ma innych oznaczeń. Warto dodać, iż ponieważ tankowanie trwa cenne sekundy, to gdy pozostało już niewiele okrążeń nie warto tankować do pełna.

Jazda nie jest nudna. Oprócz przeciwników przeszkadzają różne dziwne rzeczy zależne od krajobrazu, takie jak wiatr, kałuże, nadjeżdżające z przeciwną stroną pojazdy, śnieg, pnie drzew, lasery itd. Nie zmienia to faktu, że gra jest prosta i ogólnie bezproblemowa. Wygranie wszystkiego, co można wygrać jest tylko kwestią czasu.

Lotus jest grą rewelacyjną: prostą i wciągającą. O grafice wystarczy tylko napisać, że dorównuje wersji Amigowej co w tym typie gier jest wielką pochwałą. Podobnie rzecz ma się z muzyką. Krótko mówiąc: bomba. I niech smród palonych opon nie wygryza Wam oczu.

Alex & Gawron



JEST TAKTYCZNIE

A-TRAIN

Jak zapewnić mnie Sir Haszak, formuła "JEST TAKTYCZNIE!" ma na tyle gumowe ramy, że mieści się w niej również strategia ekonomiczno - finansowa. Pora więc zrobić dobry początek; w tym numerze będzie to "A - Train" - próba sił dla przyszłych rekinów biznesu.

Zarobić jak najwięcej - to z grubsza cel gry, ale o tym dalej.

Najpierw kilka słów o obsłudze programu. Jeśli masz mysz, jej lewym przyciskiem otwierasz menu, wybierasz i zatwierdzasz wszelkie operacje; prawy służy do rezygnacji z aktywnej opcji. Dla fanów klawiatury pozostają do dyspozycji kursory (poruszanie się), spacja (wybór i potwierdzenie) oraz ESC (anulowanie wyboru). A teraz do rzeczy.

Centralne miejsce na ekranie zajmuje mapa terenu. Jest ona podzielona na bloki, widoczne przy przesuwaniu kursora myszy (w opisie są one podstawową jednostką odległości). Menu otwiera się pojedynczym kliknięciem, podobnie jak komendy dostępne po ich rozwinięciu (zatrzymuje to upływ czasu). Okno systemowe uruchamia się samo po załadowaniu gry, pozwalając Ci na wybór opcji podstawowych (rys.1).

THE SATELLITE VIEW (Widok z satelity) daje przegląd sytuacji w skali makro - mikromapkę całego obszaru, gdzie podświetlona prostokątna ramka zakreśla terytorium obecnie widoczne w oknie głównym. Przytrzymując lewy przycisk myszy, możesz ową ramkę przesunąć i sprawdzić, co się dzieje na innym obszarze (inną możliwością są kursory z prawej strony mapy głównej). U dołu otwartego okienka znajduje się TRAIN REGISTRY (Rejestr pociągów). Klikając na którymś z "zajętych" (wyjaśnienie akapit niżej) numerów, zobaczysz trasę składu, który został mu wcześniej przyporządkowany; zarówno ramka na mikromapce, jak i okno główne przesuną się tak, by wybrana trasa znalazła się w ich centrum. U dołu okna znajdziesz bliższe dane odnośnie konkretnego pociągu: typ, liczbę wagonów, aktualną liczbę przewożonych pasażerów i status (na trasie/na stacji/w zajezdni).

TRAIN REGISTRY jest niezbędnym dodatkiem przy operacjach typu: zakładanie/likwidacja linii, kupno/sprzedaż pociągów i ustawianie rozkładów jazdy; wszystkie one bazują na zawartej w nim numeracji składów. Sam rejestr możesz znaleźć jeszcze w 3 innych oknach: BUY TRAIN, PLACE TRAIN i SCHEDULE. Na-dania numeru musisz dokonać przy zakupie; każdy skład pozostaje przypisany do konkretnego oznaczenia aż do momentu jego sprzedaży. Tę "zajętość" oznaczenia sygnalizuje podkreślenie (pociąg w zajezdni) lub ramka (skład będący w ruchu).

Menu TRAINS zawiera w sobie opcje związane z konstrukcją linii kolejowej i uruchomieniem pociągów.

1. LAY TRACKS umożliwia kładzenie i rozbiórkę torów (w tym konstrukcję przedłużeń/odgałęzień trasy już istniejącej). Budowa (LAY) polega na naciśnięciu klawisza myszy, przeciągnięciu jej w wybranym kierunku i ponownym kliknięciu na końcu odcinka; zakrety najlepiej jest (de) montować w kilku podejściach. Rozbiórka (REMOVE) jest analogiczna. Jej koszt sięga max.10% kosztu położenia torów. Po zdjęciu trasy pozostajesz właścicielem ziemi, przez którą przechodziła.

Suma w rubryce COST odzwierciedla cenę nabycia gruntu (chyba, że zakupiłeś go wcześniej) i koszty budowy. Gdy wybierzesz nieodpowiedni teren (z ekonomicznego lub zdroworozsądkowego punktu widzenia) lub będziesz chciał wykonać niedozwolone połączenie (patrz niżej) okienko doradcy da ci szybko znać o sobie, nakazując zmianę lokalizacji lub ułożenia torów.

NIEDOPUSZCZALNE SĄ POŁĄCZENIA, gdy linie stykają się prostopadle, przecinają się wzajemnie, przechodzą przez rzekę nie pod kątem prostym lub przez teren nie będący Twoją własnością.

2. PLACE TRAIN - z pomocą tej opcji możesz zainstalować pociąg na zadanej trasie (PLACE) lub zdjąć go z rozkładu (REMOVE). Do wyboru kierunku jazdy służą dwie strzałki, przy czym biała określa aktualny (przełączenia dokonujesz kliknięciem my-

szy). REMOVE zadziała po uprzednim podaniu numeru pociągu, oznaczenie cyfrowe pozostaje zastrzeżone dla danego składu - chyba, że go sprzedasz.

3. BUY TRAIN - tu kupisz (BUY) lub sprzedasz (SELL) pociąg. Na rynku dostępnych jest 15 modeli składów pasażerskich i 4 składów towarowych. Klikając na wybranej sylwetce otrzymasz poniżej kompletne dane techniczne; po podaniu numeru i potwierdzeniu (CONFIRM) nowy pociąg zostanie zarejestrowany. Żeby zaczął kursować, musisz go wstawić na trasę i podać rozkład, o czym za chwilę.

Przy sprzedaży liczy się z tym, że uzyskasz nie więcej niż połowę ceny zakupu. Aby się pozbyć pociągu, podaj jego numer i zdejmij go z trasy (STATUS: IDLE) jeśli jest w ruchu (STATUS: ACTIVE).

4. BUILD STATION umożliwia budowę i demontaż stacji. Do jej postawienia potrzebne są min.3 bloki terenu; jeśli trzeba, kosztorys uwzględni również cenę gruntu. Demontaż - wybierasz REMOVE i wskazujesz obiekt; koszt operacji - 10% ceny zakupu. Budynek jest dostępny w wersji mikro (stacja składa się wówczas z siebie samej) i makro (otaczają ją różne budynki, głównie magazyny). Z tychże względów oba typy mają różne ceny, przychody i wpływ na rozwój miasta.

5. SCHEDULE (Rozkład jazdy) służy do określenia czasu odjazdu, postoju i tras pociągów. Po wyborze opcji SWITCH ujrzysz mikromapkę, gdzie wskazując zwrotnice i klikając na CHANGE SWITCH zmienisz bieżący układ połączeń (sprawdź w okienku powyżej). TEST RUN pokazuje aktualną trasę wybranego pociągu (poruszająca się na mapce kropką) a END RUN kończy tę demonstrację.

W DEPARTURE TIME (ustawianie czasu odjazdu) zaczynasz od wyboru stacji początkowej (klik po najechaniu na nią krzyżykiem - kursorem). Następnie zdecyduj się na jeden z 8 wariantów: ONE - HOUR STOP, NON - STOP lub któryś z sześciu czasów odjazdu. Przy ONE - HOUR STOP pociąg opuszcza stację godzinę po przyjeź-

DEST TAKTYCZNE

► dzie; NON - STOP oznacza kursowanie składu bez zatrzymywania się na przystankach pośrednich (nie wszystkim to wolno - sprawdź w BUY TRAIN). Wybór konkretnej godziny odjazdu spowoduje, że po przyjeździe pociąg będzie stał na dworcu aż do jej nadejścia.

Tego typu operację musisz powtórzyć dla każdego składu, który wysyłasz na trasę. Jedynym wyjątkiem są linie kolejowe, które pojawiają się na mapie zaraz po załadowaniu scenariusza, mające stałe parametry ruchu. Na zwrótnicach zawsze wybierają tor będący przedłużeniem obecnego, a na stacjach mają jednogodzinne postoje.

Menu SUBSIDIARIES pozwala Ci na budowę wszystkiego, co umiejętnie zlokalizowane, może przynieść jakiś dochód (rys.2). Technika konstrukcji jest w każdym przypadku identyczna (patrz BUILD STATION), a wybór miejsca zależy wyłącznie od Twojej koncepcji. Nie ma tu idealnej recepty na szybkie dochody, więc uważnie obserwuj raporty i poświęć sprawne posługiwanie się buldożerem.

SCENARIUSZE, CZYLI W CO GRAĆ

Sześć scenariuszy różni się między sobą ukształtowaniem terenu i stopniem rozwoju miasta; inne są również problemy, z którymi się zetkniesz. Stopień trudności rośnie wraz z numerkiem i wyraża się ilością funduszy pozostawionych do Twojej dyspozycji (odpowiednio: 5 mln, 2 mln, 1 mln, 800 tys., 400 tys. i 300 tys. \$). Tytuły scenariuszy określają cel główny, do jakiego powinieneś dążyć, lub obszar, na którym trzeba zadziałać. Wybór metody i środków działania został pozostawiony graczowi.

Scenariusz #1

- New Town (Nowe miasto)

Scenariusz #2

- Bay Area (Teren nad zatoką)

Scenariusz #3

- Resort Development
(Rozbudowa kurortu)

Scenariusz #4

- Multi - City Connection
(Ekspres Inter - City)

Scenariusz #5

- Reconstruction (Odbudowa)

Scenariusz #6

- Downtown Reorganization
(Przebudowa centrum)

DOSTĘPNE INFORMACJE

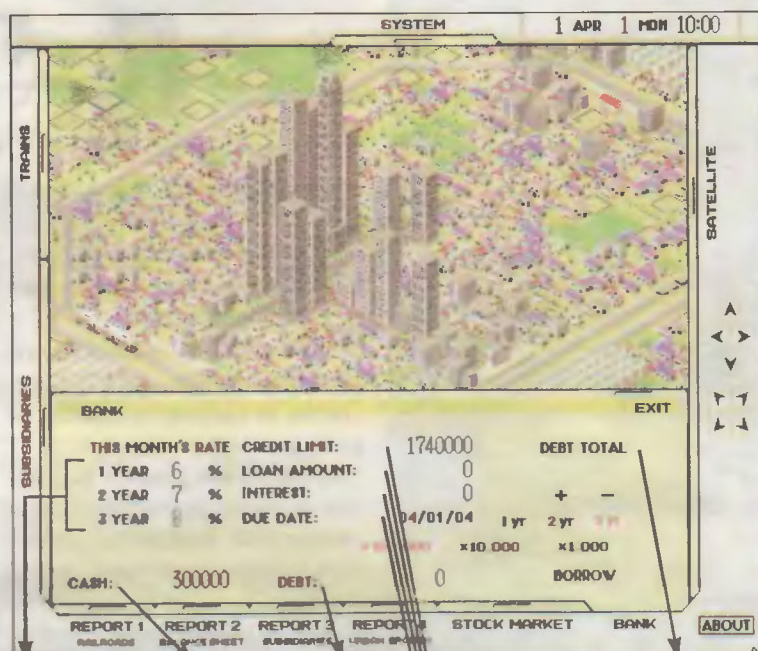
REPORT 1 - RAILROADS (koleje) dotyczy wyników finansowych przedsiębiorstwa macierzystego (linii kolejowej). W pierwszej odsłonie informuje cię o stanie kasy, ogólnej sumie długu, aktualnej wartości naliczonego podatku i miesięcznych wynikach finansowych (wykres słupkowy; kolor czarny - zysk, czerwony - strata); w drugim rzucie (klik na ikonie raportu) możesz obejrzeć uszeregowane w kolumny: przychód, koszty i zysk/stratę w bieżącym dniu, miesiącu i okresie podatkowym. Trzecia część raportu (klik raz jeszcze) przedstawia dane dotyczące liczby stacji, zwrótnic, wagonów i łącznej długości torów. Jeśli stan kasy spadnie poniżej zera lub nie wystarczy na zapłacenie podatków (spłatę pożyczki), właśnie grę skończyłeś.

REPORT 2 - BALANCE SHEET (bilans) składa się z dwóch części; część góra jest listą posiadanych aktywów z podaniem ich wartości rynkowej i naliczonego od niej podatku (stały, równy 5% wartości); dolna stanowi zestawienie przychodów i kosztów z podaniem źródła ich pochodzenia.

Podatek dochodowy wynosi 50%; jeśli poniosłeś stratę, zapłacisz ryczałt 100\$. Obliczenia wartości aktywów, dochodów i kosztów są czynione na dzień 31 marca, a terminem płatności podatków jest 1 czerwca. Jeżeli dzień płatności przypada w święto, płacisz najbliższego dnia roboczego.

REPORT 3 - SUBSIDIARIES (podległe przedsiębiorstwa) - w tej kategorii mieści się wszystko to, co wybudowałeś poza linią kolejową (a więc hotele, stadiony, biurowce itp). Po kliknięciu na wybranej pozycji, masz do wglądu listę posiadanych nieruchomości danego typu wraz z ich bieżącym przychodem, zyskiem, wartością rynkową i przewidywaniem od ich ewentualnej sprzedaży.

REPORT 4 - URBAN GROWTH (Rozwój miasta) - tabelka w lewej części okna zawiera dane o rozmiarach metropolii, tendencji rozwoju przemysłowego, budżecie miasta i liczbie mieszkańców (to ostatnie można również z grubsza odczytać z wykresu POPULATION CHANGE). Ostatnim elementem raportu jest wykres przedstawiający tendencje rozwojowe administrowanego terenu. Każda z czterech osi reprezentuje jeden ze wskaźników rozwoju gospodarczego (PRIMARY BUSINESS = koleje, SECONDARY = fabryki i biurowce do wynajęcia,



Stopy procentowe dla pożyczek 1-, 2- i 3-letnich

Gotówka w kasie

Dług bieżący

Limit kredytowy

Wysokość pożyczki

Stopa oprocentowania

Data spłaty

Całkowite zadłużenie (ilość pożyczek, ich wysokość, należne odsetki, termin spłaty)

THIRD = pozostałe przedsiębiorstwa, RESIDENCE = natężenie zabudowy mieszkaniowej).

STOCK MARKET - ZOSTAŃ REKINEM GIEŁDOWYM

Giełda w "A - Train" jest otwarta w dni robocze od 9 do 17. Zaraz na wstępie pojawia się okienko doradcy giełdowego, który poinformuje cię o sytuacji na rynku.

W dolnej części okna znajdziesz tabelę z notowaniami akcji 24 przedsiębiorstw. Chcąc kupić, kliknij na nazwie firmy i stosownej opcji, a następnie podaj liczbę akcji. Przy sprzedaży ujrzyj najpierw swój portfel papierów wartościowych z wyszczególnieniem nazwy emitenta, ceny zakupu i aktualnego kursu. Sprzedać możesz całość lub konkretne akcje, klikając na wybranej pozycji. Zawarcie transakcji wymaga potwierdzenia.

BANK - Z WIZYTĄ U LICHWIARZA

Kredyt można wziąć pod warunkiem, że zjawił się w banku między 9 a 17 w dniu roboczym i na dany moment nie będziesz miał więcej niż osiem zaciągniętych i niespłaconych pożyczek. Maksymalna jego suma to 30% wartości Twoich aktywów. O zbliżającej się dacie płatności uprzedzi Cię

2 tygodnie wcześniej księgowy, ale możesz to również w dowolnym momencie podejrzeć w DEBT TOTAL.

WYGRANA, CZYLI POROZMAWIAJMY O RZECZACH NIEMOŻLIWYCH

Gdy stan kasa osiągnie 50 milionów dolarów, masz szansę otrzymać symboliczne klucze do bram miasta (powieszysz na łóżkiem), ulubioną lokomotywę (pokażesz wmułkom), i szansę spróbować raz jeszcze (uznasz za to kiepski żart). Być może tak naprawdę to sprzedasz żelazto w składnicy złomu i zagrasz ponownie - ale to dopiero wtedy, gdy się tej sumy doliczysz...

Harry

Producent: Maxis & Artlink Software
Rok produkcji: 1992
Komputer, na których chodzi: PC, Amiga

Podobne:

Railroad Tycoon - symulacja zarządzania linią kolejową, gra prostsza pod każdym względem; Amiga, IBM PC;
Sim City - spełniasz połączone funkcje burmistrza, głównego architekta i szefa firmy budowlanej; wszystkie komputery.

1. A-TRAIN



SYSTEM 1 APR 6 SAT 15:00

SYSTEM EXIT

QUICK

OPTIONS EXIT

NO MUSIC

NO SOUND FX

FIXED PALETTE

SAVE MAP FILE (PCX)

REPORT 1 REPORT 2 REPORT 3 REPORT 4 STOCK MARKET BANK ABOUT

SALES REPORT BALANCE SHEET SUBSIDIARIES URBAN GROWTH

SATELLITE

- Tory kolejowe
- Pociągi
- Kupno taboru
- Stacje kolejowe
- Rozkład jazdy
- Fabryki
- Centra handlowe
- Hotele
- Muzyka
- Efekty dźwiękowe
- Animacja
- Zapis mapy w PCX

- Pola golfowe
- Paro rozrywki
- Ośrodki narciarskie
- Stadiony
- Osiedla mieszkaniowe
- Biurowce do wynajęcia
- Ziemie

- Nowa gra (6 scenariuszy do wyboru)
- Załadowanie gry wcześniej zapisanej
- Zapis bieżącego stanu gry
- Zmiana formy menu
- Opcje dodatkowe
- Regulacja szybkości upływu czasu
- Wyjście z programu

- Liczba akcji
- Suma do zapłacenia
- Prowizja maklerska
- Regulacja
- Mnożnik
- Zatwierdzenie

Kalendarz i zegar

Menu zbiorcze

SYSTEM 1 APR 1 MON 9:00

LAST 30 WEEKS

STOCK: DOBEEUSTR

BUY STOCKS EXIT

STOCK: DOBEEUSTR

NUMBER: 2000

PRICE: 864000

FEE: 20050

x100 x10 x1

BUY

TODAY'S STOCK MARKET

BUY SELL

CASH: 300000 STOCKS HELD: 0

DOBEEUSTR	432	0	THSTEDMT	501	-1	PIKUPSTK	392	-2
IHOHHAEX	453	-8	MJDLNRP	435	0	A-Y BUIL	404	0
TRIK TRA	451	-1	BIG IRON	483	0	RADONRLT	439	-3

REPORT 1 REPORT 2 REPORT 3 REPORT 4 STOCK MARKET BANK ABOUT

SALES REPORT BALANCE SHEET SUBSIDIARIES URBAN GROWTH

SATELLITE

Wahania kursu w ciągu ostatnich 30 tygodni

Stan kasy

Nazwa przedsiębiorstwa

Kurs akcji

Zmiana w stosunku do dnia poprzedniego (w \$)

Kupno/sprzedaz

Liczba posiadanych akcji

Okna raportów

Okno operacji giełdowych

Okno operacji bankowych



W galaktyce Epsilon już od dłuższego czasu gineły statki, promy a nawet ciężkie krążowniki, w dodatku detektory GCI wykryły coś w Starej Fortecy na Eldoroth. Wprawdzie z Rornem, władcą Eldoroth zawarto pokój, jednak Rada zdaje sobie sprawę, że układ jest pisany palcem po wodzie i podjęła decyzję o przygotowaniach do wojny, w której TY będziesz głównodowodzącym.

Na początku wybieramy sobie przeciwnika, może to być RORN (pole walki 32 planety, jego zdolności są nieznanne - najtrudniejszy do pokonania) lub któryś z jego popleczników: WOTOK - (8 planet) najgłupszy z całej tej zbieraniny. SMINE - (16 planet) równie głupi jak poprzedni ale ma zdolności telepatyczne, i może być z nim trudniej. KRART - (32 planety) inteligentna bestia, a w dodatku telepata.

Kiedy już wybierzemy przeciwnika rozpoczyna się właściwa gra. Przed sobą mamy menu z którego będziemy wszystkim kierowali za pomocą ikon: Strzałki - służą do przełączania planety którą się aktualnie zajmujemy. Ręka - zatrzymanie gry. Ucho - włączanie i wyłączanie dźwię-

ku. Wykres - menu planety: otrzymujemy tu informacje o populacji, nazwie, zasobach, jednostkach znajdujących się w dokach, na powierzchni torbicie, możemy również regulować podaż. Cegietła - zakup jednostek: statków, stacji wiertniczych i wydobywczych, fabryk żywności, generatorów energii itd. Statek - system nawigacyjny umożliwiający loty międzyplanetarne oraz lokalizację planet przeciwnika. Kosmonauta - tworzenie atmosfery na nowych planetach oraz ich kolonizowanie. Pięść - tworzenie, trenowanie, oraz uzbrajanie oddziałów. Skrzynka - menu doków: możemy tu zaciągać załogę na statki, ładować i wyładowywać zasoby, tankować je, brać cywilów na pokład itp. Planeta - rozmieszczanie jednostek na powierzchni planety. Trupia czaszka - otrzymujemy tu informacje oraz wydajemy rozkazy gotowym oddziałom, ładujemy je na statki inwazyjne a także regulujemy agresywność żołnierzy. Lupa - informacje od szpiegów o planetach przeciwnika.

Ponadto w MENU GŁÓWNYM znajduję się przestrzenna mapa galaktyki, zdjęcie i



nazwa planety, którą się aktualnie zajmujemy oraz okno w którym będziemy otrzymywali informacje od naszego komputera strategicznego.

PLANETY:

Do utrzymania populacji na naszych planetach niezbędna jest żywność, dlatego też należy wybudować fabrykę żywności (HORTICULTURAL STATION), wypożyczyć w załogę a następnie umieścić na powierzchni planety (ON SURFACE). Jedną fabrykę może żywić około 3 tys. lu-

dzi. Czasem naszym inżynierom udaje się wybudować plantację, która podwaja produktywność fabryki. Trzeba także wybudować stację wydobywczą paliw niezbędnych do lotów międzyplanetarnych i metali do produkcji jednostek (CORE - MINING STATION: dziennie produkuje 2T. metali i 7T. paliw). Wszystkie jednostki pracujące na powierzchni planety wymagają energii. Aby zaspokoić to zapotrzebowanie należy wyprodukować satelitar- ną stację baterii słonecznych (SOLAR -

MICROMAN

"W centrum naszej Galaktyki leży bardzo stare słońce. Wokół niego krąży Galaxia. Planeta stara, zamieszkała przez starą cywilizację..."

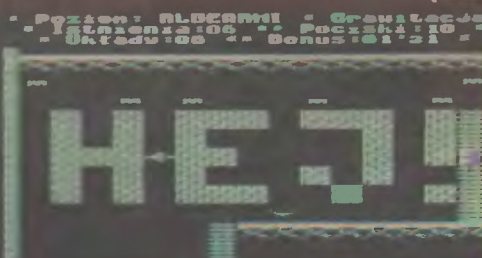
Ten wstęp to początek instrukcji do "Microman'a". No cóż, starość nie radość - w jesieni życia zaczynają się poważne kłopoty ze zdrowiem, także psychicznym. Nie inaczej było ze stetrycznymi mieszkańcami starej Galaxii - ich starcza niezdolność do pracy osiągnęła taki stan, w którym wszystko robili za nich roboty.

Taki błogi stan rzeczy trwałby jeszcze długo, gdyby roboty nie stwierdziły, że obecna sytuacja, cytując: "z gruntu nie odpowiada ich aspiracjom i możliwościom" (ale ambitni). Postanowili więc pozbyć się ciemiężców. Uniesieni jedynie słusznym gniewem, zabrali się do wycinania w pień paskudnych burzujów i wyzyskiwaczy. Na szczęście dla siebie Galaxianie znaleźli kogoś, kto w pojedynkę mógłby stawić czoła agresorom (ale Arnold). Ubrali go w puszkę po sar-



dynkach i wypuścili na arenę...

Instrukcja - i wtłoczona w nią historia - są beznadziejne i zawierają masę błędów i nieścisłości ("Zniszczyły więc system kontroli robotów bojowych, aby użyć je do walki z istotami białkowymi"). Spuśćmy więc (nie, nie wodę) zasłone milczenia na ten kawałek papieru.



Poruszamy się naszym dzielnym wójnikiem po całym obszarze Galaxii. Zadanie jest jasne: zdobyć wszystkie mikroprocesory umieszczone na planecie. Pomiedzy strefami możemy przemieszczać się za pomocą teleportów, do których uruchomienia niezbędne są owe

chipy. Podczas wędrówki napotykasz różne przeszkody: ptaszki, czołgi, działka itp. Na szczęście nie jesteś bezbronny: na każdym poziomie możesz znaleźć magazynek z dwudziestoma nabojami, które powinny Ci wystarczyć do zniszczenia wszystkiego co się rusza. Jeżeli na drodze stanie Ci jednolita zaporą (tzn. nie mur), możesz ją usunąć strzelając do migającego się wyłącznika. W niektórych miejscach leżą dodatkowe urządzonek, ułatwiające życie.

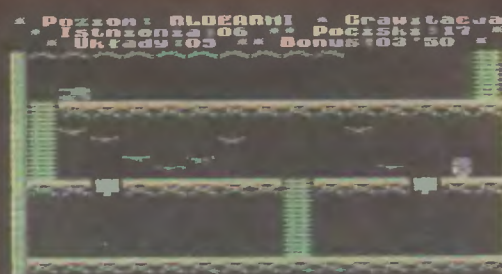
Pewnym udogodnieniem jest możliwość rozpoczęcia od miejsca, w którym się skończyło: na stronie tytułowej możemy

wpisać nazwę poziomu, na którym chcemy grać (dla ułatwienia dodam, że drugi nazywa się GEMINORU).

Całość gry srawia wręcz nie trochę niedopracowanej. Grafika jest dosyć słaba, a

animacje nienaturalne. Jednak nie to jest najpoważniejszą wadą gry: jeżeli idziemy po drabinie, a chcemy zejść np. w połowie, to udaje się to tylko wtedy, gdy poruszamy się z dołu do góry. W odwrotnym kierunku ani rusz. Natomiast tym, co podnosi atrakcyjność "Microman'a" jest niewątpliwie muzyka. Jest ona niezłe zaaranżowana, choć ma pewną wadę: podczas grania męczy.

Kaczor



SAT GENERATOR) i za pomocą systemu nawigacyjnego umieścić ją na orbicie danej planety. Planeta - baza (STARBASE) będzie potrzebowała takich stacji, ze względu na wydatki energetyczne na produkcję jednostek; innym planetom wystarcza energia wytwarzana przez jedno satelity.

Kiedy robi się ciasno (a może trochę wcześniej) trzeba będzie skolonizować nową planetę. W tym celu należy wyprodukować generator atmosfery (musi zostać przedtem zaprojektowany przez naszych naukowców - zostaniemy o tym poinformowani), gdyż wszystkie niezasiadlone ciała niebieskie są jej pozbawione i wystać go na żądaną planetę. Kiedy komputer poinformuje nas o zakończeniu operacji tworzenia atmosfery, trzeba wykonać na danej planecie wszystkie opisane wyżej czynności.

JEDNOSTKI:

Na naszej planecie - bazie mamy możliwość budowania różnych potrzebnych jednostek (statków, fabryk itp.). Oczywiście wybudowanie jednostki pochłonie pewien zasób naszych środków finanso-

wych, metali oraz energii elektrycznej (przy starciu ze SMINEem produkcja kosztuje nas pieniądze i energię, a z WOTO-Kiem tylko pieniądze). Nowo wyprodukowana jednostka jest umieszczana w dokach, należy więc je przedtem opróżnić. Wszystkie jednostki, za wyjątkiem bezzałogowych: generatora atmosfery i satelitarnej stacji baterii słonecznych, aby mogły funkcjonować wymagają załogi, którą możemy zaciągnąć w menu doków. Niektóre jednostki mogą zabierać na pokład cywili oraz przewozić metale, paliwo i energię.

LOTY MIĘDZYPLANETARNE:

Nieodłącznym elementem wojowania są loty kosmiczne, które możemy kontrolować za pomocą SYSTEMU NAWIGACYJNEGO V6.0. Każda z naszych jednostek ma możliwość oderwania się od podłoża. Najpierw musimy zatankować odpowiednią ilość paliwa, biorąc pod uwagę, że start kosztuje nas 100 T., przelecenie 1 E. D. A. (odległość pomiędzy dwiema sąsiadującymi planetami) 50 T. a lądowanie nie wymaga zużycia paliwa. Następnie w menu systemu nawigacyjnego wybiera-

my ikonę start oraz lot podając planety docelową. Maksymalna odległość, jaką może jednorazowo przebyć jednostka jest ograniczona pojemnością baku oraz własnym zasięgiem. Kiedy system powiadomi nas, że nasza jednostka znajduje się na orbicie żądanej planety, możemy odpowiednią ikoną nakazać jednostce lądowanie i znaleźć się ona w dokach danej planety. Wyjątek stanowi generator atmosfery i satelitarne stacje baterii słonecznych. Nie potrzebują one paliwa a ich zasięg jest nieograniczony.

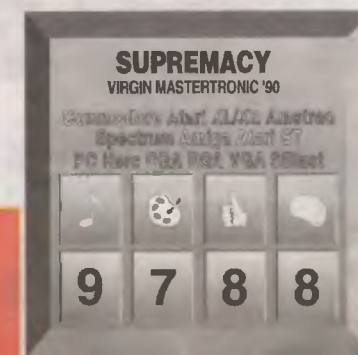
ODDZIAŁY I WALKA

Do wygrania tej wojny zostały nam oddane pod dowództwo 24 nie istniejące plutony. Aby mieć czym walczyć musimy: po pierwsze zaciągnąć ludzi (maksymalnie 200 osób do każdego plutonu), po drugie wyszkolić ich, po trzecie uzbroić. Tak przygotowane plutony (można je tworzyć tylko na STARBASE) możemy przydzielić do obrony jednej z naszych planet lub wystać na pole walki. Na inne planety oddziały można przewieźć na pokładzie B-29 BATTLE CRUISER (maksymalnie 4 plutony niezależnie od ich liczebności).

Walka rozpoczyna się w momencie gdy nasze plutony schodzą z pokładu B-29 na powierzchnię planety, na której znajduje się garnizon przeciwnika. W czasie bitwy możemy na pole walki przysłać posiłki, wycofać niektóre lub wszystkie walczące plutony a także zmieniać współczynnik agresywności wojowników. Zwiększenie agresji powoduje wzrost siły ale także umieralności. Nie należy zwiększać tego współczynnika kiedy jesteśmy stroną broniącą się. Gra toczy się do momentu zdobycia bazy przeciwników.

To wszystko co musisz wiedzieć, reszta zależy od Twojej pomysłowości i umiejętności taktycznych, więc ruszaj do boju i niech Moc będzie z Tobą.

ROBIN



PREHISTORIK 2

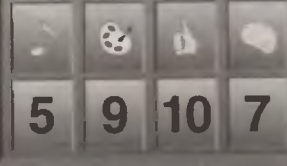


PREHISTORIK II

TITUS 32

Comodora Atari XL/XE Amstrad
Spectrae Amiga Atari ST

PS Nana C64 FBA X68000 ESEKAT



(podobny zasięg, większe siła rażenia) oraz latających iopokow. Może spadać z dowolnej wysokości (w najgorszym razie wywołując małe obrażenia). Pobrań też skakać nad podziemiem wysoko (co należy wykorzystywać). Tragicznie kończą się dla naszkok na palisady, zaś każdy kontakt fizyczny z wrogiem owocuje utratą punktu wytrzymałości (których wyśrodkowo ma trzy). Strażone punkty można regenerować (bądź wyjąć opisana metoda, bądź też zwracając napotkane serduszka).

Ocz wywiedzie na swej drodze opłocz wrogów nasz przytępawy przyjaciel spotyka też przytępne niespodzianki. Jak to zwykle w takich grach bywa, za każdy zebrany przedmiot brzo otrzymuje cenne punkty. Możemy więc znaleźć rozmaite posiłki (tak z epoki - np. odwołanie do zaurzy, jak i współczesne żarcie - fast-foodów), owoce czy narzędzia. Ponadto istnieją przedmioty specjalne, nie przynoszące punktów. Mamy więc serduszka (wiedzą już po co), extra życia, specjalne zapalniki (potrzebne do dokonczenia każdego etapu), uzbrojenie oraz

litery (po zebraniu całego napisu "BO-NUS") otrzymujemy nagrodę: lodówkę "Minsk" oraz rekompensatę w postaci 100000 punktów i dodatkowego życia).

Pozostał nam już "tylko" teren gry. Jest to prawdziwe curiosum. Otóż mamy tam niesamowitą ilość tajnych przejść, podziemi i "nadziemi". Aby na nie trafić, należy wszędzie próbować schylać się (wazystkie te miejsca nie są oznaczone!) i walić maczugą w powietrze (pojawiają się niewidoczne stopnie). Nawet jeśli nie znajdziemy przejścia, to zawsze może nam spaść z nieba np. hamburger - gigant za 20000 punktów. Ilość tajnych przejść jest oszalała. Po kilku dniach gry naszemu ekspertowi technicznemu udało się przekroczyć magiczny pułap 50% eksploracji pierwszego etapu.

Tak oto idziemy sobie spokojnie przez prehistoryczny świat naszymi własnymi po drodze i zastanawiając się po co właściwie cały ten postęp techniczny. Ponieważ tak gołota, jak i dźwięk są bez zarzutu i bawu jest po pachy.

Alex & awron

Special thanx for technical support to Borygo

Życie jaskiniowca nie jest łatwe. A to trzeba ratować żonę - jak w Prehistoriku, a to - pedałować w helikopterze (i h). Ewentualnie można iść cały czas w prawo wając do Ciebie tego popadnie (cała masa gier na 8-bitowce). Tym razem, za sprawą firmy "Titus", ponownie musimy wspomóc naszego miłego przyjaciela z gry Prehistank.

Jego zadanie nie jest tak przytępnie okrojone, jak w pierwszej części. Tak więc w praktyce sprowadza się ono do pokonywania kolejnych poziomów dziwnego, prehistorycznego świata. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być nieco poprawioną wersją poprzedniczki: te same obrzydliwe zwierzęta jako wrogowie, te same jaskinie... Jednak gdy po poprawnym ukończeniu pierwszego etapu wchodzi się kometarż pt. "88" bdyr-plełd" obywatel zaczyna rzucać się na śmieć. Po kilku godzinach grania widać już wyraźnie, że "Prehistorik 2" jest chyba najbardziej zaskakującą i pełną niespodzianek grą na świecie. Tak więc spokojnie przedstawimy, jak się w tej grze rzeczy mają.

Ponieważ gra jest zręcznościówką, przeciwnicy są sprawą niezwykle istot-

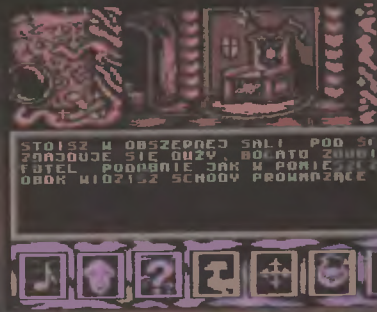
na. Tym razem to różne niedźwiedzie jaskiniowe, dinozaury, pająki i tym podobna swolocz. Warto dodać, iż na końcach każdej scenerii (mamy bowiem kilka etapów w skalach, potem las itd.) czeka wyjątkowo złośliwy i przerośnięty okaz, posiadający własne, widoczne na ekranie, zasoby energii. Wszystkie te stworzenia można bezbłędnie kasować za pomocą maczugi, warto jednak wiedzieć, iż można im skakać po łbach. Ma to efekt dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, za zabicie tak potraktowanej ofiary dostaje się podwójną (a w przypadku większej ilości skoków po - n - tą, aż do osmiu) ilość punktów. Po drugie, można naszych wrogów wykorzystywać w charakterze paskocznik, co ma zasadnicze znaczenie przy zdobywaniu rozmaitych bonusów. Jeżeli jakiś stwardnie oberbrało naszemu bohaterowi siły życiowe, to po jego ośmiu centu popybie się z niego sześć kości. W jednej z nich nie pewno odnajdzie się utraczony punkt wytrzymałości.

Nasz kopalnik (Kopalnik?) bohater posiada wyjściowo maczugę (zgodnicie, w jakim celu?), którą w dalszej drodze może upgradować do młota bojowego



Stożce kryło się jeszcze pod horyzontem, gdy Barahir wyrzucił się z puszcy przez którą wędrował całą noc. Jego oczom ukazała się twierdza, w której przetrzymywany był jego przyjaciel, czarownik Daeron. Tylko on mógł pomóc w rozgromieniu wojsk Askara i zakończyć toczącą się okrutną wojnę.

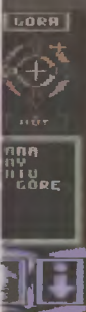
Rozmowa ze strażnikiem byłaby zwykłą stratą czasu, ale znaleziony w lesie konar okazał się dobrym orężem. Martwemu strażnikowi Barahir zabrał miecz i ostrożnie otworzył dębowe drzwi. Drugiemu strażnikowi zabrał klucz, a z szuflady wziął krzesiwo. Połączył dalej. Bukowe drzwi otworzył



STOISZ W OBRZEPIED SALI POD SI ZARODUJE SIE DUZY BOLEATO ZABWI FOTEL PODABRJE DAK W PORIESTI OBOK WIDZISZ SCHOVY PROWADZACE

kluczem. Wewnątrz panował półmrok, a w ścianie zatknięta była pochodnia. Krzesiwo pozwoliło na zapalenie ognia i obejrzenie wnętrza. W suficie znajdowała się dziura, lecz było zbyt wysoko, więc Barahir opuścił to pomieszczenie. Na dziedzińcu na szczęście stała drabina, którą zaniósł z powrotem i wdrapał się na strych.

Pośród pajęczyn znalazł złoty klucz, oraz sterczącą z podłogi dzwignię. Jej przrzucenie spowodowało lekką wibrację podłogi. Od strony dziedzińca dobiegł łoskot otwierających się kamiennych wrót. W pomieszczeniu obok stała duża skrzynia, w której leżała wielka szklana kula. Ponadto w

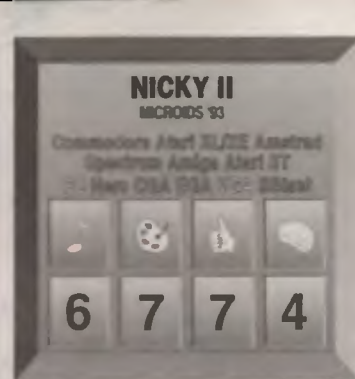


kredensie leżał chleb, który Barahir szybko spałaszował.

Gdy przeszedł przez kamienne wrota na dziedzińcu znalazł się w obszernym hallu z trójmiem drzwi. Na podłodze leżał mały talizman. Barahir wszedł do sąsiedniej komnaty. Stał w niej okazały kamienny tron. Dalej prowadziły schody na wyższą kondygnację, przy których czekał kolejny strażnik. Przekręcając kolejnego trupa Barahir znalazł różdżkę i nie omieszkał jej zabrac. Drzwi przy których teraz stał były dokładnie zaryglowane, dlatego wołał wrócić do hallu i spróbować szczęścia gdzie indziej. Poszedł tym razem na górę z hallu. Stał tam wielki uzbrojony bydlak. Krótka rozmowa zaowocowała raczej kiepskim dowcipem zagadkopodobnym. Barahir jednak wołał bardziej

oczywiste zagrania, więc postąpił tak jak już to robił tego dnia kilka razy. Pod głową dzika tkwiła dźwignia, która po chwili została przesunięta. Barahir podążył do kolejnej komnaty. Tam znalazł wielką kryształową kulę. Po dotknięciu różdżką zmieniła swój wygląd i rozsypała się po całej podłodze. Na jej miejscu leżał mały klucz.

Barahir zszedł teraz do piwnicy i najedł się tam do syta. Następnie wrócił i poszedł do komnaty z kamiennym tronem. Usiadł na nim i stała się rzecz bardzo nieoczekiwana. Tron obrócił się razem ze ścianą. Przed nim widniała niewielka sala. Na podłodze narysowany był pentagram, a w jego centrum stał kamienny klocek ze znakami runicznymi. Barahir znalazł to miejsce z opowiadań. Użył tutaj kuli, aby wzmoc-



Pewnego wieczoru do pokoju Nickiego zawitał zły czarownik. Szast, prast, machnął różdżką (czy co tam trzymał w ręku) i wszystkie zabawki zniknęły z pokoju. Po chwili i on sam zmychnął.

Mały Nicky gdy wszedł do pokoju skamieniał, jednak już po kilku minutach z pomocą podręcznika młodego skauta przeniósł się do krainy Umbu-Umbu (gdzie, jak łatwo się domyśleć przebywał zły i okrutny czarownik).

W tym oto momencie do akcji wkraczasz Ty, drogi gracz. Przed tobą labirynt korytarzy i lasów, a w nim wszędzie porozrzucane zabawki - które oczywiście musisz pozbierać, by sprawiedliwość zatrumfowała. Nie do wszystkich można łatwo się dostać, czasem trzeba się przebijać przez skalne ściany, wjeżdżać za pomocą wind i otwierać ukrytymi w kuferekach kluczami drzwi. Zdarzy się Ci również odkrywanie tajemnie ukrytych drabin i penetrowanie domków wypadowych czar-noksiężnika (spacja + dół). Natrafisz na

spadające bloki skalne i ruchome głązy dające się przesunąć z pomocą ukrytych w ścianie przełączników. Na twej ścieżce pojawią się też zalane wodą baseny w których szybko tracić będziesz energię życiową, a odradzać się możesz wszak tylko pięć razy.

Poza tym wszystkim stawisz czoła przebiegłym sługom czarownicy. Poradzisz sobie jednak z nimi, bądź przy użyciu swej tajnej broni (którą niektóre znalezione zabawki uczynić mogą jeszcze potężniejszą), bądź też naskokiem obunożnym odgórnym. Lecz uważaj, nie każdy ze stworów da się łatwo zniszczyć, potrafią one przechodzić wiele metamorfoz. Cóż to jednak dla Ciebie, znajdowane od czasu do czasu wiązki dynamitu na pewno nie zmarnują się w twoich rękach i przyniosą zniszczenie ohydny potworom.

Tak więc wierzmy w Ciebie drogi gracz. Przynies biednemu Nickowi jego zabawki, a jak nie to Towarzystwo Przyjaciół Dzieci już się tobą zajmie...

I tym optymistycznym akcentem, życząc dobrej zabawy zasypiają

Alex & Gawron

nić swą magiczną moc. Powrócił z powrotem siadając ponownie na tronie.

Jeszcze raz poszedł na górę. Drzwi otworzył kluczkiem. Jego oczom ukazała się sypialnia. Krótkie badanie pozwoliło stwierdzić, że jedynie lustro może do czegoś służyć. Zupełnie przypadkowo zobaczył w nim swoje odbicie i wtedy przeniosło go w inny rejon zamku.

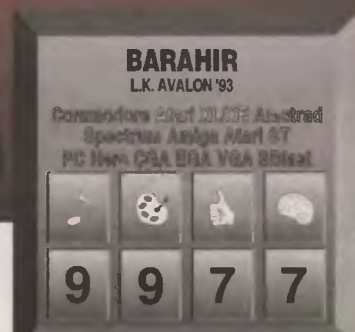
Stał teraz w ciemnym korytarzu. Przeszedł kilka kroków i pociągnął za wystający ze ściany świecznik. W ściannie otworzyło się przejście, którym wszedł do biblioteki. Nie znalazł w niej nic ciekawego, więc przeszedł do następnego pomieszczenia. Tam zabił kolejnego strażnika i poszedł dalej do schodów. Na górze znalazł smaczny chleb i futro leżące na podłodze. Pod

futrem znajdował się otwór, którym zszedł do kanałów, wiodących do lochu wieży. W pomieszczeniu obok znalazł manuskrypt (jak się później okazało zawierający czar otwierający drzwi w bibliotece). Znow wszedł na górę i stoczył kolejną wygraną walkę z potężnym strażnikiem. Na szczycie wieży odkrył komnatę, w której w magicznej srebrnej klatce uwięziony był jego przyjaciel.

Po krótkiej rozmowie Barahir wrócił do biblioteki. Tam użył manuskryptu i dostał się do pracowni, w której znalazł pałąk i złoto ukryte za książkami. Powtórnie pociągnął za świecznik odsłoniło mały schowek. Leżał tam płaszcz Daerona, który Barahir zaniósł przyjacielowi. Wtedy dotknął laską zamka klatki i w chwilę później obaj wolni znaleźli się na leśnej polanie.

Tak oto zakończyła się przygoda Barahira, po której razem ze swoim przyjacielem czar-noksiężnikiem Daeronom udał się na rozprawę z Askarem... Ale to już zupełnie inna historia.

Wiewiór





Po przegranej przez moredhelów bitwie pod Sethanonem władzę w Sar - Sargoth objął Delekhan. Krytykujący jego metody rządzenia słynny wojownik Gorath został zmuszony do opuszczenia rodzinnego państwa i szukania przymierza z ludźmi...

Shop 1153s 4r

Betrayal at Krondor

CHAPTER 1

Zadanie Lockleara i Owyna to eskortowanie Goratha do Krondoru, gdzie nasz miły moredhel opowie księciu Arutha co się dzieje w państwie duńskim.

- Nie idź od razu drogą na południe. Pochodź trochę po krainie zdobywając dość wiadomości, pieniądze i różne rzeczy. Łaz po miastach, wioskach, jaskiniach. Wleź wszędzie gdzie się tylko da. Rozmawiaj z ludźmi, od nich dostaniesz różne wskazówki, pomoc, oraz asyście.

- Zdobądź kopatę i rozkopuj groby i inne dziury (ojej!).

- Unikaj na początku walki. Trudno się walczy słabiakami.

- Im dalej zajdziesz na południe tym trudniej. Nighthawk'i mają wyraźny rozkaz niedopuszczenia Goratha do Krondoru. Zbieraj wszelkie zatrute miecze (lepiej miecz zatruty ale stępiony miecz, niż nie zatrutą nówkę).

- Zbieraj forszę gdyż na początku jest bardzo istotna. Łatwym sposobem na zbicie gotówki jest tzw. Barding, czyli śpiew połączony z brzdąkaniem na lutni. Gdy dopadniesz jakąś gospodę z lutnią (biedaczki) to wiaź do niej i śpiewaj Owynem aż Ci za to zapłacą (czasochłonne, ale opłacalne). Gdy zdobędziesz trochę pieniędzy inwestuj w Owyna kupując mu czary.

- Gdy dojdiesz do Krondoru brama będzie zamknięta. Nie załamuj się gdyż do zamku dostaniesz się przez tajemne wejście kawałkiem. Tam też spotkasz dawnego kumpla Lockleara Jamesa, który da ci klucz do komnat zamku.

CHAPTER 2

Po dostaniu się do zamku cała czwórka spotka się z samym Aruthą i jego nadwornym magiem Pugiem. Jakies gadki azmatki, z których wynika że Locklear zostaje w zamku, natomiast James wyrusza na wschód do miasta Romney aby spotkać się z oddziałem króla Lyama. Do Jamesa dobiegają sługi Owyna i Owyn. Dokładne miejsce spotkania to tawerna Black Sheep.

- Aby wejść do Romney trzeba mieć tzw. Guild Seal. Odnajdziesz aż cztery egzemplarze w domu w zachodniej części miasteczka Lyton.

- Przed miastem Silden możesz natknąć się na zarazonych paladów. Po walce z pewnością zaczną Twoich facetów. Aby ich wyłeczyć musisz odnaleźć w Silden statek, którym dostaniesz się na wyspę, gdzie znajdzie się świątynia Eordis. U po drugiej rozmowie z kapłanką zostaniesz wyleczony (nawet z impotencji).

CHAPTER 3

- Zanim wejdziesz do miasta kup wszelakie bronie, bo po odkryciu inwazyjnym, oszy broni podskoczą o 100%.

- Weź lunetę i amulet w kształcie pająka.

- Niedaleko Romney jest domek za którym stoi skrzynia. Otworzysz ją hasłem "EGGS". Tu odnajdziesz czar FREEZE.

- Używej lunety gdyż dzięki niej znajdziesz wszystko w czym może coś się znajdować (domy, skrzynie, dziury, groby itp.).

Teraz co musisz zrobić dalej. Idź do Kenting Rush na północ od Rodny. Tam pogadaj z ludźmi, zgłębisz wiele wskazówek umożliwiających zdobycie forsy jak i czarodziejskiej laski. Odnajdź świątynię Kahcolli, i porozmawiaj z kapłanem, który wyśle Twoją drużynę do pustynia. Ten zada Ci próby, z nich wybierz próbę głodu. Wróc do świątyni, wywal zarcie i czekaj aż będziesz STARVING czyli głodujący. Teraz smakło do świątyni a kapłan wywali ci tajemniczą pajęka i lunetę. Okaze się, że przywódcą Nighthawków jest Navon du Sandau. Trzeba go załatwić i wzięc od niego miecz. Jak już jesteś w mieście z pewnością odnajdziesz studnię, którą otworzysz VIRTUE KEY (dostępny w sklepie). Wyciągnij wiadro w którym znajdziesz figurkę lenia. Na północ od świątyni znajduje się wodospad, gdzie użyj konia. Wejście do bazy Nighthawków stoi otworem więc wejdź tam i załatw ich. Podążaj na północ lub wschód do oporu, aż znajdziesz pokój otwierały kluczem Navrona. Tu odnajdziesz skrzynię zawierającą dokument z wiadomością o atakach Nighthawków. Odpowiedz na zagadkę skrzyni to "DARKNESS".

CHAPTER 4

Teraz co robić w podziemiach. Kluczem GUILDIS THORN otwórz wschodnie drzwi. Tam znajdź INTERDICTOR KEY, którym otworzysz drzwi na południu. Idąc korytarzem (właściwie biegnąc wszak uciekasz) wejdź na wyższe piętro które jest znacznie mniej obszerne od poprzedniego. Idź na północny - wschód a ujrzyś jakże upragnione światło dzienne.

Gdy będziesz już na zewnątrz skieruj spracowane nóżki swych dupków do miasta ARMENGAR, gdzie w tawernie porozmawiaj z IRMELYNEM. Po gadce - szmieleś ki do właściciel kopalni na północny - wschód od miasta i pogadaj z nim aż znajdziemy się w korytarzu. Przed wejściem do kopalni w skrzyniach znajdują się ogromne ilości nafty. Bierz ile się da, bo ostrze miecza pomiarowane natę jest niezwykle skuteczny w walce. Ze skrzyni weź maski przede oparom z podziemnej rzeki. Na północ od wejścia znajdziesz OBKHARA, któremu dać jedną maskę. O zapłatę w wstawienie OBKHARA upomnij się u IRMELYNA w tym samym mieście. Z kopalni, rzecz jasna, wydostaniesz się przez rzekę (nie zapomnij o maskach!).

Po trudach jakie przysłało ci przabyć w kopalni, ruszaj dalej z kieszono na południe od miasta ARMENGAR. Wierzymy w ciebie, więc nie pozwólmy mieć trudności ze znalezieniem mostu. Tu porozmawiaj ze strażnikami. Powiedz ciłkom jednemu, że nie znasz hasła i pójdź sobie do żony Goratha CULLICH, która mieszka w domku na południe od CAORN i na zachód od skrzyżowania prowadzącego do RAGLAM i WYKE. W narożniku niedaleko domku znajdziesz przydatny czar. Aby nauczyć się czaru "AND THE LIGHT SHALL BE" i innych w zależności od broich zasobów finansowych gadaj z żoną.

Nabawiany dostaniesz północnyjask magicznym skieną iwe dostaniesz kroki do miasta HARLECH. Tuż przed wejściem do niego, żeby strażnicy nic nie widzieli użyj czaru "AND THE LIGHT...". (dostanieś czasu jest krótkotrwały, więc sby przedłużyć okres działania zrób go parę razy). Rozmawiaj z MOREAULFEM w jednym z domków położonych najbardziej na północ miasta, w wyniku czego zdobędziesz hasło umożliwiające ci przejście przez most. Teraz nie pozostało ci nic innego jak wrócić do miasta i po podaniu hasła cieszyć się wolnością.

CHAPTER 5

Idź do zamku i pogadaj z baronem. Potem poszukaj księcia Marlina (na south od kastli). Znajdź skrzynie o których najwięcej ci MARTIN i zebraj pakunki z zaradym w kieszono z nich (hasła do skrzyni: ONION, OUTSIDE, DOOR). Jeżeli nie masz rubiny, to możesz je kupić w Northwarden.

MINSTREL TAMNEY znajduje się w stołok w mieście DENCAMP ON THE TEETH. Aby otworzyć drzwi które z naszych dupków miał mieć conajmniej 30 punktów siły (STRENGTH). Jeśli z się u siebie kruczo łap "FADAMOR'S FORMULA" a siła wzrosnie o 10 punktów. Kamienie o które poprosił Tamney znaj-

**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**



Idź w jaskini znajdującej się na północ. W jaskini Idź się na północ aż znajdziesz stuzynię a w niej kamienie. Po otrzymaniu od Tamneya zapłaty w diamentach opłnij je tam gdzie Ci dadzą najwięcej. Sprzedanie diamentów pozwoli Ci na opłacenie przejścia do krain północnych goblinom strzegącym granicy. Dzięki temu bez przeszkód dotrzesz do RAGLAM, gdzie musisz wykraść plany wojenne.

Idź do tawerny i uchłuj piwem Patrusa, aby jego poziom grania na lutni był tragiczny. Z pijanym Patrussem pójdziesz odwiedzić Inżyniera w domku obok tawerny. Okazuje się że gra pijanego Patrusa na lutni jest niezemska tortura i dzięki temu otrzymasz informacje o kole zębataj, jedynej brakującej części katapulty stojącej za miastem. Kółko znajdziesz w stuzyni niedaleko od rzeki (uwaga! bo jest ona z niesporządzoną). Wróć do katapulty i odpal jednego łajera.

Teraz zasuwej do domu (właściwie jego resztek) kapitana KROLDECHALA i wykradnij plany. Po powrocie z planami do Martina otrzymasz ostatnie ale najtrudniejsze zadanie. Musisz pokonać sześciu morderczeli czarowników (czają się na północny - wschód od DENCAMP ON THE TEETH niedaleko domu ze studnią). Ważne pozostawiam twojej konwencji (chle, chle).

Po zwycięstwie wróć do zamku Northwarden gdzie dowiesz się wielu ciekawych rzeczy...



CHAPTER 6

Wydostań się poza Krondor przez ścieżki (jak zwykle) i idź się do Malec's Cross. W mieście Idź do świątyni i porozmawiaj z opatem Graves'em. Stary mrich skłania cię do Mitchella Waylanders, więc Idź do SLOOP. Po rozmowie z Micielem otrzymasz noży, przekaz je Gravesowi.

Wróć do Kronodoru i znajdź za miastem (przy krupie) klucz do domu STELLANA w EGGLEY. Tam otwórz nim drzwi i zabierz mapę sekretnych przejść podziemnych prowadzących do biblioteki w SARTH. W SARTH wejdź do biblioteki przez tajemne korytarze (po lewej stronie wchodzi gdzie ukazuje się napis "ENTER"). Kiedy dotrzesz na mezzanine, przeszukaj dokładnie wszystkie książki aż znajdziesz interesującą cię informację.

Wyjście do ELVANDARSKIEGO LASU znajdziesz przechodząc przez kopalnię MARC MORDA IN CADALL, na południu od LAMUT. Po wyjściu z kopalni i skroczeniu do lasu skieruj się na północ a z czasem na północny - zachód, aż po wielu wąskich ze śniegami dotrzesz do miasta ELVANDAR, gdzie Dareth przypadkiem poznał szlachetnego Tomasow...

CHAPTER 7

James, Locklear i Patrus muszą przeszukać LAS OMWOOD aby znaleźć i zniszczyć jeden z sztufów wroga - maszynę do przemiany w powietrze.

Na północny - zachód od mostu znajdziesz czary "LIFE DRAIN" i "RIVER SONG". Wróć do mostu i Idź na północny - wschód aż spotkasz koczujące Martina. Idź w tym samym kierunku a spotkasz Obithara. Obithar dadzą ci pomocne informacje o tym jak zniszczyć maszynę wroga.

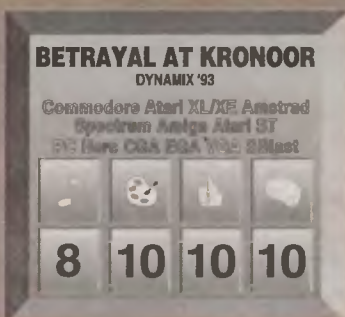
Aby Gabiloy przepędzić cię przez most musisz otworzyć szczyt w północno - zachodnim rogu lasu. Znajdziesz w niej kartkę z hasłem (hasło do szczytu SNOWFLAKE). Po przejściu mostu Idź wzdłuż rzeki na wschód aż spotkasz Moreauilla. Powie ci on o szczyt znajdującej się w zamkniętym lasie.

niebie (hasło do szczytu VICTORY). Ze skrzyni zabierz kartkę i podążaj według wskazówek w niej zawartych, aż dojdiesz do domku stróżowego przez gromadę góbasów. Po walce porozmawiaj z złodziejem PHILLIPEM a on wręczy ci magiczny przedmiot który może zniszczyć maszynę Delekthana.

Machina znajduje się na półwyspie otoczonym przez szczyty i góry. Jedną z tych gór jest czysta iluzja wywołana przez wrogich magów, aby utrzeć urządzenie. Po przejściu góry musisz pokonać paru strażników i za pomocą WAAMI zniszczyć maszynę.

CHAPTER 8

Nasze bohaterowie używając książki Macroa przenoszą się do innego, obcego świata, który został pozbawiony siły magicznej. Jedynym sposobem aby osiągnąć z powrotem moc magiczną, jest znalezienie różdżki utworzonej ze skryształowanej masy (w namiocie na północ). Po walce będzie ona zużyta, więc z żółtych drzewek zbieraj kryształki masy aby zregenerować magiczną lasę. Idąc dalej na północ w jednym z trzech domków znajdziesz mapę (jak się okaże wyspy na której się znajdujesz). Z mapy dowiesz się że na północnym brzegu wyspy znajdują się ruiny świątyni. Dołwij każdą z kolumn oprócz trzeciej z prawej. Zauważysz, że każda z nich jest przedstawicielem danego boga i mogą nawiązywać kontakt telepatyczny. Poprzez magię emanującą z kolumn podwyższa ci się niektóre współczynniki. Dzięki kolumnie Dhavavana natretefaj na ślad Puga. Musisz odnaleźć i przynieść do ruin puchar RLNSKRER (w północno - wschodnim rogu wyspy, w dobrze strzeżonym namiocie). Dzięki niemu bogowie przeniosą twoją bandę w miejsce gdzie przebywa Pug. Po rozmowie z Pugiem użyj pucharu a osłabiony czarownik pozna wszystkie czary Owyna (bo jak mówi przysłowie : w dwa różdżki to nie jedna). Teraz zostało już tylko odnalezienie GAMINY. Wejdź do jaskini na zachód od trzech mostów i po północnej stronie rzeki. Po wejściu Idź się na zachód aż zauważysz drzwi. W sali za nimi znajduje się Gemina i nie tylko... (skrzydlate potwory zabijesz tylko czarem "STRENGTH DRAIN").



CHAPTER 9

Na początku zabierz klucz "WARD OF RALEN - SHEB" z ciała martwego goblina. Żeby odnaleźć "wspaniałą szóstkę" magów musisz dostać się na drugi poziom. Wejście znajdziesz w północno - wschodniej części jaskini. Dojdziesz tam przez wschodnie drzwi. Magowie są w różnych miejscach i każdy z nich osobno.

Po pokonaniu wszystkich sześciu czarowników, wróć na pierwszy piętro i Idź do wyrzucni AAL, która znajduje się w północno - wschodniej części jaskini. Korytarzem wejdiesz do komnaty w której przechowywany jest kamień życia i zrealizujesz tam Miskaję.

Pozostanie ci już tylko ostateczna rozprawa...

POTRAS & EMILUS

LARRY V

Passionate Patti does a Little Undercover Work

c.d. ze str 44

Nieprzyjemnym zgrzytem okazała się być kserokopiarka, której to wpływ zmusił Patti do wzięcia kąpiel w niewinnie wyglądającej szklanej budce.

Cóż za wstyd, cóż za widowisko! Zainteresowanie pracowników było Patti zupełnie nie na rękę, ale niewiele można było na to poradzić. Dopiero na dole udało się okryć co nieco kobiece wdzięki i przystąpić do inwigilacji M. C. Hammera - zakończoną udanym nagraniem w studiu (nie bez znaczenia był tu szyfr do zamka zapamiętany piero wyżej). Sam pan Młotkowy (czyżby ten sam, który w fabryce z młotkiem gania?) próbował wprowadzić zamieszanie w szeregi pracowników, ale nie przewidział, że szkarde wyłkwał go już dawno temu - zamiast pancernych szyb wmontowali mu jakieś cienkie przesłony, które ustąpiły na wniasek lekko podenerwowanego głosu Patti (odpowiednio wzmocnionego przez 1000 Watowe kolumny).

W Los Angeles, oprócz aniołów wbitych w ściany kasyna, czekało Larrego znużone ogrywanie automatów do gry. Pierwsze sukcesy dało się spożytkować na zakupienie wrotka i nawiązanie treścwej dyskusji z trzecią kandydatką do obfotografowania; resztę wygranej przyjął bez zbytnich oporów przygruby bramkarz, za możliwość zwania się z mocną Laną. Tym razem oczywiście suchawy Larry ustąpił pierwszeństwa kobiecie, która szybko przejęła inicjatywę, koncentrując swoje wysiłki na pozbawieniu Larry'ego zbędnej odzieży.

Dumny ze swolch zdobycznych kasot Larry spokojnie wrócił do domu (pomiędzy tu strąk pilota, jako fakt drugorzędny). Dalej były uściski z prezydentem (ale tylko przez telefon), kilka okrzyków HIP - HIP - HURRA, wielkie i zdziwione oczy Patti, całusy, groźny Mr. Błgg i rakietowy biustonosz. Resztę autoryzacji gry przemilczają - jak secretne służby twierdzą, "amerykanie też mają cenzurę".

Lo'Ann

Dystrybutor: IPS Computer Group

Forma: Sierra On - Line

Rok produkcji: 1991

Komputery: Amiga, IBM PC, Macintosh, Atari ST (7)

Grafika (PC): VGA, (na zamówienie Sierra On - Line przesyła wersję na kartę EGA).

Muzyka (PC): PC Speaker, Sound Blaster, Tandy 3 Voice, Game Blaster, Roland MT - 32MT - 10MLAPC -

VCM - 32LCM - 64, Pro Audio Spectrum, AdLib

Cena: PC: 590 tys. (5,25"), 590 tys. (3,5"), Amiga: 590 tys.

Osoba: 8 - 8 - 10

ONE STAR

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. - 48474 | 30. - 37473 |
| 2. - 19943 | 31. - 04026 |
| 3. - 22881 | 32. - 41499 |
| 4. - 62824 | 33. - 45525 |
| 5. - 20159 | 34. - 21488 |
| 6. - 17457 | 35. - 01477 |
| 7. - 37625 | 36. - 22965 |
| 8. - 55083 | 37. - 24442 |
| 9. - 27173 | 38. - 47407 |
| 10. - 15720 | 39. - 05313 |
| 11. - 43893 | 40. - 53720 |
| 12. - 60513 | 41. - 60033 |
| 13. - 38970 | 42. - 48217 |
| 14. - 34047 | 43. - 42714 |
| 15. - 07481 | 44. - 25395 |
| 16. - 41528 | 45. - 02573 |
| 17. - 49009 | 46. - 27368 |
| 18. - 25001 | 47. - 30541 |
| 19. - 08474 | 48. - 53509 |
| 20. - 33475 | 49. - 23514 |
| 21. - 41949 | 50. - 15487 |
| 22. - 09888 | 51. - 40001 |
| 23. - 51897 | 52. - 56488 |
| 24. - 61725 | 53. - 30959 |
| 25. - 48025 | 54. - 21905 |
| 26. - 44215 | 55. - 52358 |
| 27. - 26705 | 56. - 09227 |
| 28. - 05384 | 57. - 52035 |
| 29. - 32089 | |

Zwykła trampolinka. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskokczeniu...

Trampolinka bezpieczna. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskokczeniu...

Numerki, które należy zaliczać po kolei. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskokczeniu...

Trampolinka zamykająca się i otwierająca. Po wskoczeniu rozpoczyna się cykl. Po zeskokczeniu...

Machająca trampolinka, okresowo zamykana. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Po zeskokczeniu...

Trampolinka wyłącznik. Po wskoczeniu nic się nie dzieje. Inne trampolinki znajdujące się w tym samym...



ONE STEP BEYOND

nie dzieje.
zamyka się.



Trampolinka zamykająca. Po wskoczeniu otwiera trampolinki znajdujące się w tym samym rzędzie. Po zeskoczeniu zamyka się.



nie dzieje.
już też nie.



Trampolinka zamykająca na krzyż. Po wskoczeniu nie się nie dzieje. Po zeskoczeniu zamyka się oraz trampolinki znajdujące się na ukos od niej.



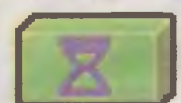
wskoczeniu
zamyka się.



Trampolinka wyrzutu. Po wskoczeniu wywala cię do góry. Po zeskoczeniu zamyka się.



jakieś czas.
i machania
ręce nie.



Trampolinka zrzutnia. Po wskoczeniu spadasz na dół. Po zeskoczeniu zamyka się.



otwierana.
już też nie.



Wredna trampolinka na lewo. Po wskoczeniu wyrzuca cię na lewo do góry. Po zeskoczeniu zamyka się.



nie dzieje.
m rzędzie.



Wredna trampolinka na prawo. Po wskoczeniu wyrzuca cię w prawo do góry. Po zeskoczeniu zamyka się.



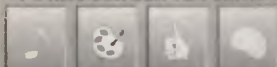
Jak co dzień wieczór piesek Colin Curly (tak brzmi jego pełne imię i nazwisko) zalecając sobie przepyszne chrupki QUAVERY pogrywał w doskonałą grę PUSHOVER. Nie wiadomo czy zadowolony ale na ogół opowiadania zaczynają się w jakimś przełomowym momencie, tak też będzie i teraz (może kiedyś zdarzy się inaczej). Nie wiadomo czy to chrupki były czymś skażone czy też komputer miał spieć, w każdym bądź razie Colin po wchłonięciu kolejnego chipsa (pisz chipsa) został brutalnie wciągnięty do wnętrza komputera. Tu okazało się że nie jest tak źle jakby niektórzy to sobie wyobrażali. Colin odkrył że w środku jego komputera roi się od olbrzymich tarek z jego ukochanymi QUAVERami. Nie zastanawiając się ani chwili czym prędzej skoczył do pierwszej z nich i zatopił się na jakieś kilkanaście minut w konsumpcji. Gdy skończył jedną pacz-

kę zaraz zobaczył że jest druga i trzecia, czwarta, szóstka, miliona... Colin miałby tutaj świetne życie gdyby nie to, że aby dostać się do kolejnej paczki pełnej chrupki musiał najpierw poskakać po pewnej liczbie trampolin i dopiero gdy wszystkie zaliczył (czyt. pozamykał) mógł zanurzyć swe pieskie ciastko w morzu QUAVEROW. Poza zwykłymi trampolinami, są jeszcze trampoliny specjalizowane, których przeznaczenie opisane jest wyżej. Tak błąkać się będzie od paczki do paczki aż odechce mu się w końcu chrupki i znowu wróci do naszej rzeczywistości (zapewniam że nie dochodzi się do tego zbyt szybko). Colin, jak to pies, może poruszać się: w lewo, w prawo, w dół, oraz we wszystkie kierunki na ukos. Wszystkie wyżej wymienione ruchy uzyskasz przechylając swój kij radości (joystick) w odpowiednim kierunku. Aby ruch wykonać o dwa

ONE STEP BEYOND

OCEAN '93

Commodore Atari ILX: Amstrad
Spectrum Amlyn Atari ST
PC Novu CDS EGA VBA 800x600



10 7 9 9

poła należy oprócz wychyłu kija-szka użyć przycisku FIRE. I oto cała joystickologia.

Znając cię już dość długo mój drogi czytelniku (chętniej czytelniczko) pewien jestem, że z pewnością pomożesz Colin'owi wyrwać z łakomstwa i wnętrza komputera a zarazem świetnie się będziesz bawił grą zrobioną głównie dla rozrywki i przyjemności. Czego ci życzę

EMILUS

KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ



Nowa sensacyjna seria
wydawnicza
IPS Computer Group

Klasyczne gry
na każdą kieszeń:

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

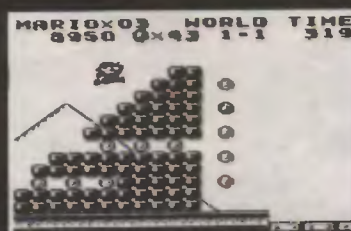
Atrakcyjne ceny!

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

NINTENDO



Pacmania

Pacman to przebój wszechczasów. Moja mama złamała na nim joystick. Teraz Pacman w nowej szacie i z nowymi możliwościami. Pacmania jest jakby Pacmanem trójwymiarowym. Żółta mordka zasuwa po labiryncie i oczywiście ucieka przed wstrętnymi potworkami. Innowacją jest możliwość skakania naszym pupilem. Dzięki temu można przeskoczyć nad potworkami i uratować się z niejednej trudnej sytuacji. Urozmaiceniem gry są śmieszne animowane scenki. Muzyka w grze jest bardzo przyjemna, grafika też dobra. Grę tę pamiętam z wersji na ZX Spectrum, gdzie była jedną z ciekawszych pozycji. Muszę przyznać, że nie widzę różnic pomiędzy wersją spectrumową i konsolową. Kto lubi Pacmana (są tacy co nie lubią?) to spędzi wiele miłych godzin biegając i zjadając swoje ulubione białe kropki (podawać z ryżem Uncle Ben).



Side Pocket

Boczne kieszenie, czyli bilard. Swego czasu grałem w (prawdziwy, nie komputerowy) bilard dużo, więc nie doceniałem go w postaci konsolowej gry. Side Pocket z początku nie zachęca do gry. Enigmatyczne menu i kilka kolorowych pił. To było na początku. Gdy pograłem dłużej, stwierdziłem, że gra jest naprawdę niezła, jak na konsolową. Grać można w zwykły bilard samemu, albo w dwóch graczy. W tym ostatnim przypadku można jeszcze zagrać w amerykańską odmianę bilardu, tzw. "dziewiątkę". Już przy pierwszym strzale docenić można efektów dźwiękowych gry. Bile milo uderzają o bandy (boom) i stukają o siebie (stuk). Gra jest wieloetapowa, a etapy podzielone strzałami zręcznościowymi.

Symulacja ruchu bil, kątów odbicia oraz zależności ruchu bili od punktu przyłożenia kija jest dosyć realistyczna. Bile reagują nawet na nietypowe uderzenia, które pozwalają je podkręcić lub podrzucić. W miarę grania dochodzi się do coraz większej wprawy, a sama zabawa dobrze wciąga.



Super Marioland (dla Game Boy'a)

No i mamy Mario Brosa w kieszeni. Wieloetapowe, platformowe skakanie i ratunek dla księżniczki Daisy. Dla przypomnienia: Mario jest skaczącym, wąsatym hydraulikiem, który znalazł się w dziwnym świecie. Królestwo Muchomrów jest dręczone przez złego króla Koopę (czytaj: Kupę). To właśnie z jego wysłannikami musi walczyć Mario. Z chodzącymi i skaczącymi, z latającymi i strzelającymi. Akcja "Super Mariolandu" jest żywa i oczywiście wciągająca. Grający musi nabrać niezłej wprawy w skakaniu po platformach i "wytrząsaniu" forsy z kamyków. Głównym zadaniem, prócz niszczenia i omijania prawie wszystkiego oraz zdobywania monet, jest uwolnienie Daisy. Jednak aby tego dokonać, trzeba się sporo napocić. Ta gra jest już legendą wśród oferty dla Game Boya. Gra się szybko, fajnie i nie można się oderwać. Sam nad tą zabawą spędziłem już chyba dwa tygodnie ciągłego pogrywania. "Super Marioland" to gra, w którą trzeba zagrać.

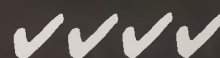


Znowu witam ponownie!

Znam takich urwipolciów którzy w ogóle gardzą NES'em i jego odpowiednikiem Pegasusem. To co z tego, że są to konsole ośmiobitowe? One ciągle jeszcze żyją na zachodzie. Firmy produkujące oprogramowanie piszą dla nich nowe

Home Alone 2

... czyli Kevin sam w Nowym Jorku. I tak jest w grze: sam Kevin skacze przez walizki, babcie z parasolkami, posługaczy hotelowych, spadaące klucze, kevinozerne odkurzacze i inne alony (co?). Zręcznościówka, jednak z niezłą grafiką. Postacie są duże na około 1/4 ekranu i śmiesznie animowane. O co chodzi? wiadomo, mały, grzeczny (?) blondynek jest poszukiwany za używanie podrobionych kart kredytowych. Wszyscy ścigają biednego dzieciaka, jednak ten próbuje nie dać się złapać. W tym celu zbiera różne przedmioty, które potem rzuca pod nogi swym prześladowcom. Na boya hotelowego najlepsze jest szkło z potłuczonej butelki. Latającą babcie z zabójczą parasolką lepiej ominąć z daleka, a odkurzacz i faceta z wózkiem przeskoczyć. Pomogą w tym sprężynujące sofy rozstawione pod ścianami. W sumie gra jest niezłą, wymagającą potrenowania zręcznościówką.



programy. Jakie nowe? A Hook, Home Alone 2, Batman Returns - to nic? Znała firma Ocean Software przygotowuje dla NES grę opartą o film "Jurassic park". Wierzcie mi (albo wytrzyjcie okulary o swe ty-sinki), że konsole typu NES jeszcze długo będą "żyć" w krajach bar-

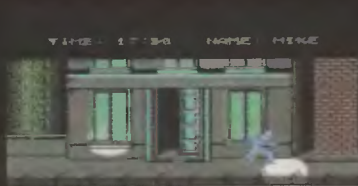
dziej cywilizowanych. U nas dzięki Pegasusowi dopiero rozkręca się to olbrzymie koło zwiariowanego świata konsol.

I jeszcze jedno: Game Boy jest urządzeniem opartym o technologię ośmiobitową. Wiedzieć, że dzwonią, to dobrze, ale chcąc się

mądrzyć, należy wiedzieć w którym kościele (sic!).

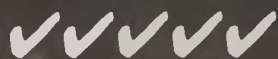
Dy Wiydzynia, BrYmba

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



Hostages

No proszę! Na to czekało chyba wielu. Super przebój z Amigi w wydaniu konsolowym. I to wcale nie gorszy. Hostages są już legendą wśród gier: dobra grafika połączona ze sprawną animacją oraz podtrzymująca emocje muzyka. Tak było na kolorowej Amidze i tak jest na Pegasusie. Grafika i animacja są prawie identyczne, gorsze wykonanie muzyki jest spowodowane ograniczeniami technicznymi konsoli. O co chodzi w grze? Otóż źli, zamaskowani, przebrzydli terroryści opanowali ambasadę wielce szanowanego kraju. Gracz ma za zadanie odbić wszystkich przetrzymywanych w budynku zakładników. W tym celu musi odpowiednio pokierować komandosami ze specjalnej grupy antyterrorystycznej. Pierwszym zadaniem jest ustawienie snajperów. Nie jest to proste, bowiem teren wokół budynku penetrują reflektory terrorystów. Kolejnym zadaniem jest wprowadzenie (z dachu na linach i przez zamknięte okno) swojego komandosa do budynku. W środku oczywiście w labiryntach pokoi walczą się (no comments) uzbrojone po zęby zbiry. Tak więc odbicie zakładników nie będzie proste. Może pomogą snajperzy, którzy czasem wypatrzą terrorystę przez okno. Jednym słowem gra jest warta pary butów. Polecam.



Ferrari Grand Prix Challenge

Już po tytule wiadomo, że będzie szybki wyścig. Zawody formuły pierwszej uwielbiają wszyscy, nie dziwi więc fakt pojawiania się co jakiś czas gry o tym. Widziałem wiele "symulatorów" rajdowych: takie, które były naspikowane bajerami, animacjami, jak i te proste. Ferrari Grand Prix Challenge jest dobrym połączeniem wielu zalet w jednym. Po pierwsze jest prosty i fajny. Po drugie posiada dobrą grafikę i animację. Po trzecie niezły podkład dźwiękowy i atrakcyjną oprawę wyścigów. Po czwarte... najpierw wsiadamy do swojego czerwonego Ferrari, bierzemy udział w kwalifikacjach, startujemy w kolejnych wyścigach. Przebieg wyścigów nie jest nudny. A to konkurent nie pozwala się wyprzedzić, a to zużyły się opony, kończy się paliwo, itp. Wszelkie naprawy i uzupełnienia dokonuje się na bocznym torze. Kto interesuje się wyścigami, to wie, że dużo zależy od szybkości facetów zmieniających koła. Tak jest i tu: gracz musi niezłe nagimnastykować się palcami, aby wymiana przebiegała szybko.

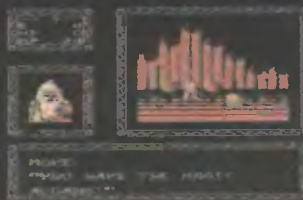
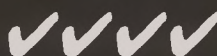
W tej grze jest jeszcze jedna rzecz warta pochwalenia: potracony przeciwnik nie odjeżdża, tylko też ulega wypadkowi.



Gra nawiązuje tytułem do niezłego filmu fantasy, jednak wykorzystując postacie nie jest powiązana z filmowym scenariuszem. Po uruchomieniu długo przecierałem oczy ze zdziwienia. Gra przygodowa na konsolę? I do tego jeszcze z cechami role playing games? Nie - pomyślałem - to musi być kit. Zaczęłem grać. Zabawa powoli mnie wciągała. Jako gracz wcielam się w postać niesłusznego wzrostem Willowa. Musi on uchronić biednych ludzi przed czarami złej królowej Bavmordy. W tym celu wędruje od wioski, do wioski i przy okazji wykonuje inne zadania. Porozumiewanie się pomiędzy po-

Willow

staciami uproszczono do minimum: jeśli postacie spotkają się, to wymieniają swoje poglądy. I tyle. Jednak gra "Willow" wybija się z motłochu strzelanek i mordobić. Grafika jest ładna, choć nieco schematyczna. Całościowo gra jest niezła i wciągająca, jednak jak na przygodówkę trochę mało urozmaicona. Całe szczęście, że akcję można w dowolnej chwili przerwać i dzięki systemowi hasel następnego dnia kontynuować.



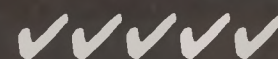
Oto gra z pierwszej dziesiątki hit list światowych. Super zręcznościówka i super zabawa. Sprawdziłem. Zabawa jest rzeczywiście doskonała, ponieważ gra zachwyca wszystkim. Grafika jakiej nie powstydzilby się żaden przyzwolity komputer, animacja wprost cukier-

Moonster in my pocket

kowa, a jaka akcja! Gracz może sterować drakulastym wampirem lub frankejsztajnowym potworem. Oczywiście trzeba walczyć z różnego typu stworzeniami: zombi, latającymi kotami, czarownicami, trupami, szkieletami i innymi ohydnyimi potworami. Należy umiejętnie skakać po parapetach, garnkach i innych



magnetofonach. Tło akcji stanowią kolejne pomieszczenia domu, bowiem nasze stwory są mniej więcej wielkości pudełka od papierosów (no smoking please). Wiele miejsc domu można spenetrować tylko odnajdując odpowiednią drogę, co sprawia, że gra w miarę zabawy staje się coraz bardziej atrakcyjna. Całości dopełnia ekstra muzyczka i efekty dźwiękowe (ach ten upadający klucz). Nic nie przesadzam, gra jest naprawdę wysmienita, a jak za-gra się "na dwóch graczy" - to odlot.



LISTA PRZEBOJÓW



LISTA I LISTY

ATARI XL/XE

1. Miecze Valdgara II
2. Władcy Ciemności
3. Syn Boga Wiatru
4. Raazyn 1809
5. Kampania Wrzesniowa
6. Kolony
7. Przemysłownik
8. AD 2044
9. Łątkwa
10. Hans Kloss

ATARI ST

1. Street Fighter II
2. Crazy Cars III
3. Lemmings II Tribes
4. Civilization
5. Sabre Team
6. Ishar
7. Transarctica
8. Storm Master
9. Sensible Soccer 92/93
10. No Second Prize

AMIGA

1. Desert Strike
2. Street Fighter II
3. Gunship 2000
4. Syndicate
5. Body Blows
6. Sensible Soccer 92/93
7. B-17 Flying Fortress
8. Flashback
9. Chaos Engine
10. Lemmings II Tribes

PC-et

1. X-Wing
2. Comanche-Disk I
3. Alone in the Dark
4. Flashback
5. Prince of Persia II
6. Test Drive III
7. TIM
8. Syndicate
9. Castles II
10. Civilization

COMMODORE

1. Street Fighter II
2. Creatures II
3. Crazy Cars III
4. Test Drive III
5. Another World
6. Golden Axe
7. Pirates
8. Steel Thunder
9. Strike Fleet
10. Rick Dangerous

NINTENDO

1. Super Mario Bros IV
2. Prince of Persia
3. North & South
4. Castlevania
5. Double Dragon III
6. Dragon's Lair
7. Robocop II
8. Street Fighter II
9. Robin Hood
10. Get Away

HIT

ATARI XL/XE

1. Tarzan
2. Upiór
3. Zbir
4. Change
5. Major Bronx

ATARI ST

1. Harley Davidson
2. Asteroids
3. Prohibition
4. Maniax
5. Last Trooper

AMIGA

1. Toki
2. Vixen
3. Warlock the Avenger
4. Global Gladiators
5. Off Road

PC-et

1. Star Control
2. Air Warrior
3. Ski or Die
4. Colgate
5. Budokan

COMMODORE

1. Blue Max
2. Pole Position
3. Operation Wolf
4. Pitfall
5. Pitfall II

NINTENDO

1. Contra
2. Green Beret
3. Street Fighter
4. Tank
5. Turtles



SWIAT

HIT

ATARI ST

1. Chaos Engine
2. Lemmings II Tribes
3. Lotus III
4. B-17 Flying Fortress
5. Street Fighter II
6. No Second Prize
7. Civilization
8. Premier Manager
9. Transarctica
10. Sensible Soccer 92/93

COMMODORE

1. Crazy Cars III
2. Hook II
3. Chuck Rock
4. Wrestlemania II
5. Street Fighter II
6. Creatures II
7. Neuronics
8. Table Tennis
9. Project Firestar
10. Legend of Kage

AMIGA

1. Gunship 2000
2. Goal!
3. Syndicate
4. Champ Manager 33
5. Graham Gooch Cricket
6. Flashback
7. Desert Strike
8. Reach for the Skies
9. Body Blows
10. Sensible Soccer 92/93

PC-et

1. Jaha II
2. Silverball
3. Aces Over Europe
4. Super Fighter
5. Strike Commander
6. Space Hulk
7. Dark Sun
8. Syndicate
9. Might & Magic V
10. Lands of Lore

HIT

LISTA I EXPERCI

ATARI XL/XE

1. Incydent
2. Kupiec
3. Barahir
4. Super Fortuna
5. Władcy Ciemności
6. Magic Dimension
7. Tron
8. The Last Guardian
9. Lizard
10. Raazyn 1809

COMMODORE

1. Castle
2. Clystron
4. First Samurai
5. Bod the Alien
7. Megastarforce
8. Cool Croc Twins
9. Fist Fighter
10. Empius

AMIGA

1. Soccer Kid
2. Sacond Samurai
3. The Lost Vikings
4. Syndicate
5. Hired Guns
6. One Step Beyond
7. Dog Fight
8. Space Hulk
9. Gunship 2000
10. The Pstrician

PC-et

1. Privateer
2. Seal Team
3. NHL Hockey
4. Sim Farm
5. Betrayal at Krondor
6. Body Blows
7. The Patrician
8. Dark Sun
9. Jimmy Connor's Pro Tennis Tour
10. Silverball

ATARI XL/XE

1. Tarkus
2. Kampania Wrzesniowa
3. Jumping Jack
4. Another World
5. Zbir

COMMODORE

1. Mc Donald's Land
2. Robocop III
3. Hook
4. Street Fighter II
5. Terminator II

AMIGA

1. Super Sport Challenge
2. Back Sides
3. Skidmarks
4. Global Gladiators
5. Rescue

PC-et

1. Zone 66
2. Euro Soccer
3. Bananoids Strike Back
4. Super Fighter
5. Might & Magic V



Złota Polska Jesień

Przyznam, że to co dzieje się za oknem nie przypomina nic a nic rzeczywistości. Dlaczego? Ano dlatego, że z mojego okna widać jak czterech gości niesie wannę, w której siedzi żaba pomalowana na niebiesko i śpiewa Marsylianę, co jakiś czas wykrzykując "Do ataku mości panowie!". Sami przyznacie, że nie jest to normalny widok.

Ale na szczęście jesteście Wy, nasi kochani czytelnicy, potwierdzający co numer, że jesteście z nami. Wierzcie mi, że zaskoczyliśmy nas nawałnicą prac nadesłaną na pseudo konkurs "Pole do popisu". Tak, tak, nadesłaliście wiersze, rysunki, pochwały, poparcia dla Triumwiratu oraz Naczelnego i spółki, pieniądze, bony i inne takie. To wszystko obejrzelismy, w zasadzie nadal jeszcze oglądamy i zastanawiamy się nad tym, co dalej z tym zrobić. W każdym razie dziękujemy wszystkim, tym którzy do nas przysłali swoje wycpociny. Szczególne dzięki (tzw. thanx'y) dla: Punishera, Kwiczola, Bickera, Spidera, Volfensteina, Eśka (fajny wiersz), Rabina Hooda, Sir Kubby, Gindera (tak jak chciałeś), P.C.ollinsa, pana Kubiczko i innych ciemiężycieli komputerowego cesarstwa. Co do listy przebojów to sami widzicie co się dzieje, więc nie trzeba wam tłumaczyć. Czwarty znaczek w metce oznacza mózg, czyli zaangażowanie umysłowe podczas gry. A wszystko co widzicie jest zwykłą iluzją. No to do następnego odcinka.

EMILUS



Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Tytuł				
Bajtek	X	90000	180000	
	30000	60000	X	
TOP SECRET	X	90000	180000	

Co by zaprenumerować...

Bajtek

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



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

TOP SECRET

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

Warunki prenumeraty:

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

Pole do popisu

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

Wpisz, kto był producentem gry:

PLATOON

RAID OVER MOSCOW

KNIGHT LORE

EXOLON

TIR NA NOG

MOVIE

FIGHTER PILOT

Konkurs - kupon.

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

XYWA:

Na początek trzeba znaleźć "Cryo-chamber" i uwolnić Mary, następnie zamknąć ją w kapsule ratunkowej. Potem musisz odnaleźć i uruchomić mechanizm odpalający wspomnianą kapsułę, by wreszcie odszukać wyłącznik systemu autodestrukcji statku. Po jego uruchomieniu pozostaje Ci już tylko jak najszybciej dotrzeć do promu kosmicznego, którym szczęśliwie opuścisz ten shit (ship?). Teraz nieco bardziej szczegółowo:

Najpierw musisz udać się po bardzo skuteczną broń, jaką jest "laser plasma". Musisz dojść korytarzem "A" do drugich drzwi od góry, tam znajduje się korytarz "C" i dwie windy. Wsiądź do jednej z nich i wjedź na trzecie piętro. Tam czeka Cię mało przyjemny widok (kilkunastu zabitych ludzi), jednak nie

przejmując się nim ruszaj w dalszą drogę. Od wind idź drogą w prawo. Po przejściu korytarza "M" wsiądź do windy i pojedź nią na drugie piętro. Przejdź do korytarza "X", tam wejdź w drzwi na dole. Gdy będziesz w korytarzu "Y" idź do samego końca (w lewo) i wejdź w drzwi u góry. Po przejściu jednej komnaty trafiasz do pomieszczenia, gdzie znajduje się broń, którą zabierasz, ponownie nie zwracając większej uwagi na zwąły trupów.

Teraz należy się udać po kartę ID oraz taśmę video na której nagrane są ważne informacje dotyczące projektu "Firestart". W tym celu musisz cofnąć się do wind koło trupów i zjechać na pierwsze piętro. Gdy już będziesz na miejscu, pójdz w lewo. Tam znajdziesz korytarz "L" i wejdiesz do drugich drzwi od góry, gdzie koło zabitego człowieka leży karta ID oraz pistolet. Drzwiami na lewo przejdź do laboratorium i weź taśmę video. Warto dodać, że

w samym końcu korytarza "L" są drzwi, za którymi znajduje się maszyna zdolna całkowicie zregenerować siły życiowe.

Idąc po taśmę zapewne zauważyłeś windę, do której nie mogłeś się dostać. Teraz, jako posiadacz karty ID możesz to uczynić, ale jeszcze nie wjeżdżaj na górę. Idź do wind koło trupów i zjedź na pierwsze piętro. Znajdziesz się w korytarzu "G". Gdy dojdiesz do jego końca ukażą się drzwi, za którymi jest Mary. Na początku mogą się nie otwierać, ale po jakimś czasie wtargną tam mutanty, uszkadzając mechanizm zabezpieczający i mimowolnie torując Ci drogę. Gdy już uwolnisz Mary, idź z nią na lewo, do korytarza "G1". Wjedź windą na drugie piętro, potem przejdź do drzwi znajdujących się obok, po lewej. Znajdują się tam kapsuły ratunkowe. Otwórz białe drzwi i ulokuj Mary wewnątrz. Opuść to pomieszczenie i idź do windy, którą zjedź na dół do

korytarza "G1". Następnie przejdź do korytarza "G" i jedź windą na trzecie piętro. Po wyjściu z windy idź na lewo, do korytarza "L" i wejdź do windy, którą udaj się na czwarte piętro. Tam znajdziesz główny wyłącznik systemu autodestrukcji statku. Uruchom go. Przejdź do drzwi znajdujących się obok (na dole, po lewej) i wystrzel kapsułę z Mary. Teraz pora zatroszczyć się o siebie. Zjedź na dół i idź do wind koło już wiesz czego. Zjedź na drugie piętro. Znajdziesz się w korytarzu "C". Idź na prawo do pomieszczenia "A", do samego końca w lewo. Są tam drzwi, którymi dojdiesz do windy. Zjedź na pierwsze piętro. Już tylko czterech mutantów dzieli Cię od statku, którym spokojnie opuścisz "Prometeusa".

Na pokładzie promu czeka Cię jeszcze jedna niespodzianka...

Rafał Zgryziuwicz

Komputer: C-64

Eksperymenty przeprowadzone na statku kosmicznym "Prometeus" wymknęły się naukowcom spod kontroli. Mutanty, powstałe w wyniku badań, zaczęły atakować ludzi. Ty, jako agent do zadań specjalnych, przybywasz by uratować pozostałych przy życiu członków załogi oraz zniszczyć statek wraz z pozostałą zawartością, tj. mutantami. Tak więc musisz wykonać misję, która składa się z kilku trudnych zadań.

PROJECT FIRE START

o rzeczy jednak moompanowie! W grze owej wcielamy się w postać najemnego sabotażysty, którego głównym zajęciem jest włamywanie się, wykradanie, wysadzanie itp. (jeszcze trochę i mógłby się nadać na redaktora Top Secretu). Zostaje on wynajęty przez pewną korporację X, aby odzyskać pewne kompromitujące ją dokumenty skradzione uprzednio przez korporację Y (rzecz jasna dokumenty zapisane są na dyskietce, a co!). Uzbrojeni jedynie w gwiazdkę do rzucania przybywamy małym pontonem do silnie strzeżonej bazy korporacji Y.

Cóż w bazie, jak to w bazie - niebezpiecznie. Wszędzie kręca się strażnicy, czasami nawet uzbrojeni w pistolety maszynowe. Po korytarzach biegają zjadliwe wilczury (przypominające radziki - Naczelnicy). Pod sufitami zdarzają się działka tylko czyhające na nasz błąd...

Nic to jednak, strażników powalamy zręcznym kopnięciem z wyskoku, lub też zabijamy znalezione po drodze ceglówką, pod działkami staramy się jak naj-

szybciej przebiegać, a dobrym antidotum na piekło okazują się walające się gdzieś indziej kładzaty. Hulaj dusza, tym bardziej, że za każdego wyeliminowanego strażnika otrzymamy po powrocie wymierne wynagrodzenie w twardej walucie...

Musimy jednak pamiętać o celu misji: trzeba odnaleźć dyskietkę. Mamy na to zaledwie 180 sekund, a baza jest rozległa, są w niej i podziemia, i dwie kolejki, wiele pomieszczeń i ślepych zaułków. Na dodatek na poziomach wyższych niż pierwszy często staną nam na przeszkodzie zamknięte drzwi. Otworzyć je można za pomocą terminali, czasami stojących dość daleko (takie coś przypominające młotek).

Odnalezienie dyskietki to jednak nie wszystko. Trzeba jeszcze znaleźć bombę i umieścić ją w sejfie w którym była dyskietka. Po tem zaś należy szybko czmychać, najlepiej na dach, gdzie czeka już na nas smigłowiec...

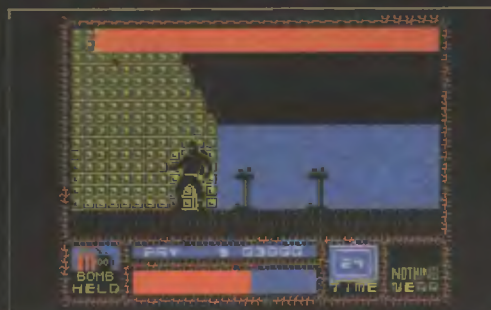
Gra ta jest już, ehhhm, stara, ale jakby to powiedzieć...

Alex & Gawron

Komputer: ZX Spectrum

WALIMY,
BO SIĘ
ŚCIEMNIA!!!

Ehhh... Pamiętam jak to w roku pańskim 1986 w jakimś numerze "Komputera" Zenon Rudak zachwycał się grą Saboteur... Cóż, od tego czasu upłynęło już nieco cieczy w Wiśle, a gra ta zdążyła pokryć się patyną starości i uznana została za klasykę...



SABOTEUR

COUNTDOWN / IBM PC

Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim np. analizując pocztówkę. Po wyjściu na rozbrojenie bomby będziesz miał 246 sekund.

(Jaromir "Herr Maniac" Król)

DIGI DUCK / Atari

Wpisz na planszy tytułowej "DE JET" a otrzymasz 99 żyć.

(Krzysztof Przybyszewski)

DOUBLE DRAGON III / Nintendo

Wciśnij jednocześnie przyciski: "Turbo A", "Turbo B" i "Start" - przeskakujesz levele.

(Krzysztof Miller)

DUCK TALES / Commodore

Jeżeli pierwszy ruch wykorzystasz na udanie się do sejfów, to na pewno otrzymasz 1000\$. Musisz skoczyć z pozycji górnej.

(Mr. Szalabab)

FIRE FORCE / Amiga

Podczas misji weź bazookę i trzymając "Fire" naciśnij "Esc". Teraz wybierz opcję "ARMOURY" i wycofaj bazookę ze swojego uzbrojenia. Dzięki temu nie będziesz musiał się martwić o rakiety do niej. Ta metoda odnosi się do wszystkich rodzajów broni.

(Wania i Jimmy)

GRAND PRIX BRASIL / Commodore

Po sygnale do startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i 1. pozycja muruwana.

(Toy Dolla)

I - BALL II / Commodore

Na początku trzeciego etapu naciśnij "Space". Pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.

(Superboy)

JACKETS + / Commodore

Rakiety zdobędziesz niszcząc granatami napotkane domki (rzut granatem: "Fire" + "Góra").

(Piotr Kuczyński)

LETHAL WEAPON / Amiga

"Alt" + "Y" + "I" - bezkolizyjność, "K" - amunicja, "L" - dodatkowe życia, "O" do "9" - następny poziom.

(Wania i Jimmy)

MAD TV / IBM PC

Jeśli chcesz narobić kłopotów konkurencji czy wyrzucić kogoś z jego siedziby, to pozamieniaj tabliczki na tablicy informacyjnej. Może to zaowocować np. wizytą oszukanych gangsterów u konkurencji, zamiast w sklepie z bronią.

(Sławomir "Herr Maniac" Król)

NAJEMNIK / Atari

Wpisz się jako Bilbo - nieśmiertelność na strzelnicy.

(Michał Radecki - Mikulicz)

NATO COMMANDER / Atari

Jeżeli ustawimy kursor nad jednostką U. W. oraz naciśniemy "O" + "Start" to jednostka ta zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z Twoimi siłami.

(Piotr Janik)

PIEKIEŁKO / Atari

Podłącz joystick do drugiego portu. "Fire" + "Esc" - przejście do następnej planszy.

(Michał Radecki - Mikulicz)

PIRATES / Commodore

Jeśli masz bardzo dużo pieniędzy i chcesz skończyć, napadnij na fort z lądu.

Musisz przegrać i wtedy zostanie tylko 1 osoba w załodze. Teraz, po dojeździe lądem do miasta wybierz opcję "PODZIAŁ ŁUPÓW", prawie całe złoto będzie twoje i zostaniesz doradcą króla.

(Lysak)

SOLOMON'S KEY / Amstrad

Na planszach 5, 11 i 14 strzel w kluczyk, to się obróci. Zjedź go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.

(Benny)

SLEEPWALKER / Amiga

Na screenie tytułowym wpisz "DINGA-DINGDANGMYDANGALONGLINGLONG". Nosi obydwu bohaterów przybiorą kolor zielony. Podczas gry klawisz "Tab" zwiększa ilość żyć do 9 natomiast "Enter" przenosi do następnego levelu.

(Jimmy i Wania)

THUNDER CADES / Nintendo

Na chwilę przed ukończeniem planszy rzuć bombę. Jeśli zdążyś zaliczyć planszę zanim bomba przestanie wybuchać, to na następnych poziomach nikt do Ciebie nie wystrzeli (dopóki nie użyjesz bomby ponownie).

(Krzysztof Miller)

U - BOOT / Commodore

Pociski Cię nie trafiają jeśli popłyniesz w lewą część planszy.

(Sir Szrapnel)

WINGS OF FURY / Amiga

Po wpisaniu kodu "COLIN" dowolna ilość żyć po "Ctrl" + "P", 30 rakiet i torped po "C".

(Paweł Skorek)

VENDETTA / Commodore

Kable bomby przełącz w kolejności: czerwony, żółty, niebieski.

(Duff)

VIZ / Amiga

Podczas wyboru zawodnika wpisz "WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS" i wciśnij "Return". Klawisze od "1" do "5" przenoszą po etapach.

(Tomek Gibas)

BATMAN II

Nintendo

- 3 - GPTW
- 4 - GNFX
- 5 - QGVN
- 6 - FFHG
- 7 - GPZT

(Krzysztof Miller)

COULTIVATION

Commodore

- 1 - PLWDHII
- 2 - OMTFJUY
- 3 - INAGKYR
- 4 - UBSHLTW
- 5 - YUDJMRA
- 6 - TCFKNE
- 7 - RXGLBWG
- 8 - EZHMUTY
- 9 - WAJNCAL
- 10 - TTKBXSN
- 11 - AWLUZPV
- 12 - SSMCAFEX
- 13 - PDNXTGA
- 14 - FEBZWHW
- 15 - GRVASJD
- 16 - HFCTDKR
- 17 - JGXWELL

18 - KTZSRMN

19 - LYADFMU

(Asik)

KINGS OF THE BEACH

Commodore

SIDEOUT - Chicago

GEKKNO - Hawaje

TOPFLITE - Rio de Janeiro

SOUNDEVIL - Australia

(Rafał Zgryzewicz)

MICROMAN

Atari

1 - ALDERAMI

2 - GEMINORU

3 - ARCTURUS

4 - MENKALIN

(Michał Radecki - Mikulicz)

SCROLL OF ABADON

Atari

5 - WALK

10 - ICE

15 - FLIGHT

20 - HOPPA

(P. G. R)

SUPERFROG

Amiga

1 2 - 234644

1.3 - 447464

1.4 - 747882

2.1 - 392882

2.2 - 446364

2.3 - 984448

2.4 - 477444

3.1 - 343522

3.2 - 882311

3.3 - 992334

3.4 - 091332

4.1 - 467464

4.2 - 818234

4.3 - 182394

4.4 - 298383

5.1 - 452234

5.2 - 984841

5.3 - 383772

5.4 - 093152

6.1 - 387211

6.2 - 981122

6.3 - 017632

6.4 - 398112

7.1 - 387211

(Łukasz Smounda i Daban)

LUZDZIE TIPSY PISZA

Przysłany ostatnio do redakcji listy, których autorzy, wykazując się dużą znajomością ludzkiej (i nie tylko) anatomii i nieco gorszą - ortografii (pisze się przez "ch") použíwali sobie tak na naszej rubryce, jak i na nas osobście. Po ich lekturze Naczelny odbył z nami tzw. rozmowę w której obficie wykorzystywał cytaty z ww. listów wzbogacając je własnymi, utrzymanymi w tym samym duchu, przemyśleniami. Jednym z jej efektów (poza bólem głów najpierw w efekcie napiętej atmosfery, a potem działań Kopalnego w celu załagodzenia sprawy) mają być nasze raporty o stanie walki na froncie Typsów, Tryków i Kodów, z których pierwszy właśnie czytacie. Tak więc do dzieła.

Wiemy, że nie jest dobrze. W tej chwili mamy jedną stronę przeznaczoną na tipsy i kody i nie zanosi się, abyśmy mieli więcej (musiałoby się to odbić na ilości opisów). Toczmy właśnie walkę o zmniejszenie czcionki, aby dało się upchnąć więcej, pada jednak pytanie "czy to ma sens". Otóż przychodzi dużo materiału, jednak po

wstępnej weryfikacji odpada ok. 70%! Obaj stajemy na uszach, dziobach, skrzygniach czy co tam mamy, ale, jak mówi stare przysłowie pszczół, "Z pustego i Salomon nie naleje". W tej chwili wszystkie bez wyjątku ROZSĄDNE tipsy "idą" na bieżąco (co jednak, z uwagi na cykl wydawniczy, oznacza ok. miesięczną zwłokę). Tak więc przysyłajcie, a będzie wam dane (a co do kładnie - napiszemy już w przyszłym numerze). Przy tej okazji prosimy o WYRAŻNE pismo. Kociokwiku idzie dostać, szczególnie przy kodach, gdy autor identycznie pisze np. "U" i "V". Grafologia nigdy specjalnie nas nie podniecała, a tu takie zagwozдки.

Na koniec nieco weselej. Przyszli do nas tips: "Wciśnięcie "Shift" + "FB" powoduje znaczące utrudnienie gry przez zgaszenie światła.". No comments. Autorowi gratulujemy. Nagroda, mina przeciwpiechotna z przenośnego arsenału Sir Haszaka już w drodze. Oczekujemy na kolejne pomysły. Najlepsze z pewnością wydrukujemy. I to by było na tyle, jak na pierwszy raz.

Alex & Gawron

Na 330 stronach książki + kasety (lub dyskietki)
PROGRAMOWAĆ MOŻE KAŻDY
 znajdziesz **wszystko o programowaniu**
 (z mapą pamięci włącznie) na *Commodore C=64*

Zamówienia prosimy kierować na adres firmy

KOMBIT
 ul. Zwycięstwa 143/6
 76-604 KOSZALIN
 tel./fax. (0-94) 411-650

cena tylko 95.000 zł za komplet;
 przesyłka pocztą, płatne przy
 odbiorze; w cenę wliczono
 koszty przesłania i pobrania

Sprzedaż detaliczna i hurtowa. **Zapraszamy!**

TOMS

Informujemy, że do licznych usprawnień małego i dużego ATARI oraz Amigi doszedł ostatnio szereg usprawnień Amigi CDTV.

Jesteśmy w stanie zrobić z Amigi CDTV prawdziwy komputer, zgodny z A500, wyposażony 2,5 MB RAM, KickStart 3.0, o polepszanej grafice!

Polecamy także wszystkie nasze dotychczasowe usprawnienia komputerów i stacji dysków, a także stacje dysków do ATARI XL/XE, ST i Amigi.

Gotowe wyroby: **sklep TORA, Warszawa-Ursynów, ul. Lachmana 1, tel. 643-47-91, zaś usprawnienia: TOMS, tel. 641-54-29**

Disney
Beauty
and the
Beast

© THE WALT DISNEY COMPANY

RECOMMENDED BY THE AMERICAN
PARENTS' GUIDE TO SOFTWARE
RATING SYSTEM

PC | MAC | PS2 | XBOX | WGA | DVD

9	8	5	7

Dawno, dawno temu,
tak dawno, że czasów
tych nie sięgają zapisy
w zmurszałych ze sta-
rości księgach,
gdzieś na północy rósł potężny,
ciemny i ponury las.
A może to było na południu...

W samym jego środku, tam gdzie mrok gęstniał i otulał swą lepą dłoń każde drzewo i krzak, wznosił się zamek. Nikt jak dotąd nie stanął pod olbrzymimi drzwiami i nie uniósł pięknie cyzelowanej mosiężnej kołatki. Żaden dźwięk nie zakłócił cierpliwości mieszkańców tego zamku: Bestii - ponurego potwora, którego samotność była równie wielka jak jego brzydota i Pięknej - dziewczyny cudnej urody więzionej w jednej z komór...

Pewnego dnia mały promyk słońca wtargnął w ciemną czelusnę zamku. Przesunął się po cudnych witrażach zamczyńska odnajdując w nich dawno zapomniane kolory, obudził zakłętą sprzęt domowe. Natychmiast zebrały się one na naradę i postanowiły wydać bal. Bal, na którym Piękna i Bestia będą się mogli spotkać i przelamać wreszcie ciężkie na nich czary okrutnego czaru.

Ten sam promyk, który obudził uspijony zamek, potknął też twarzyczkę małego dziecka, bawiącego się grzecznie przed chatką na skraju lasu. Oplatał go, widać się w jego jasne włosy i powiódł w samo serce lasu, przez miedlane ostępy wśród szumów wiatru, poczem miękko postawił swoje małe stopy przed brzoźną bramą. Gdy tylko to się stało, zamek pojaśniał i ze szczytami uchylił skrzydło bramy. Dziecko, gdy tylko dowiedziało się od mieszkańców zamku o wieczornym balu, całym swym małym serduszkami zapragnęło pomóc w przygotowaniach.

Zatem najpierw trzeba było udać się do ogrodu, w którym zakłętą i wciąż mimo lata oszronioną grządkę kryły piękne kwiaty. Trzeba było połączyć je w pary by czar przyszył i by zerwać wielobarwne róże i przenieść je do sali balowej.

Potem w swej wędrowce korytarzami dziecko trafiło do zamkowej biblioteki. Wśród zakurzonych woluminów, gdzieś na półkach kryły się fragmenty nut czarodziejskiej pieśni, która zabrzmieć miała na balu. Znowu przydała się pomoc jego jasnowiącej główki. Gdy drobna rączka wskazała właściwe tomy z ciemnych zakamarków wypłynęła, trzepocząc kartkami, księga cała pełna zaklętych pieśni...

Wnet cienka strużka smakowitego zapachu wpłynęła przez drzwi. U jej drugiego końca była kuchnia. W niej kucharz wbijał jajka do wielkiej formy. Nie myślcie sobie, że była to łatwa praca, wszak kuchnia też była zaczarowana. Każde jajko które wyskoczyło z koszyka musiało być popędzone z pomocą mosiężnych rondli, miseczek i innych przedmiotów zanim w końcu nie usadowiło się w formie. Zaraz potem ciasto wylądowało w piecu, a do kuchni doleciały dziwne odgłosy... Pochodziły one z pralni, gdzie właśnie ktoś pomieszał tkaniny z których powstać miała balowa suknia Pięknej.

Dzieciątko szybko wspięło się na sznurki bielizniane, a potem o dziwo, ze sterty bielizny wylatywać zaczęły uporządkowane według kolorów kawałki tkaniny. Żółte, purpurowe, błękitne, wszystkie trafiły do wielkiej szafy. Pomruczała ona trochę, porządkowała, lecz przecież w końcu otworzyła swe drugie drzwi i pozwoliła wyjąć przecudną suknię. Suknię zabiegudę godną Pięknej...

Zbliżał się wieczór, słońce z niebem zapadło pod horyzont, w powietrzu w pożegnaniu kilka pomarańczowych promieni. Na czarnym jak smoła niebie po raz pierwszy zabłyśły gwiazdy, i powoli zaczęły mrugać do siebie. W dole zaś nasz mały urwis (bo był to młody Kopalny) wystrojony w najlepsze szaty jakie zamek mógł stworzyć podążał na bal. Po drodze uratował jeszcze świecznik przed upadkiem z tortu, na którym tamten próbował tańczyć i wkroczył do sali balowej... W środku zaś Piękna i Bestia wirowali w tańcu, wciąż wpatrzony w siebie... gdy pod koniec nocy, gdy gwiazdy zaczęły już blednąć, wymknęli się do sypialni by szeptać sobie czule słowa miłości. Bohater pomyślał: "Jakże to wszystko piękne..."

© 1997 Disney



Disney
SOFTWARE

RULES OF ENGAGEMENT

W grach komputerowych, tak jak w życiu, bywa różnie. Los umieszcza nas za sterami tocząco - latających machin, cofa w czasie o parę setek lat, lub też wciśka do ręki giwerę i każe przeżyć. "Rules of Engagement II" przenosi nas o 300 lat do przodu i ubiera w mundur admirała floty. Kosmicznej, rzecz jasna. Następnie teleportuje nas na planetę Cetus Amicus, będącą główną bazą kosmicznych sił światów sprzymierzonych (w skrócie FWAU). Gra ta jest jedną z najbardziej skomplikowanych jakie w ogóle wyprodukowano do tej pory. Poza tym posiada wręcz fantastyczne możliwości projektowania nowych misji, kreowania postaci, statków, a nawet całych systemów planetarnych...

W BAZIE

Pierwsze menu na jakie natknijemy się po uruchomieniu "Rules of Engagement" dotyczy prawie w całości tworzenia nowych misji i obiektów, jak też przeglądania już istniejących. Pierwszą rzeczą, którą każdy świeżo upieczony admirał powinien zrobić, jest udanie się do kwatery znajdujących się na powierzchni Amicusa i zgłoszenie do ewidencji swoich danych osobowych. Potem może on udać się z powrotem do kompleksu orbitalnego by przygotować się do przyszłej służby. Przede wszystkim musi

oznać ludzi, z którymi będzie pracować, jak też przeciwników i oczywiście statki. Na każdy z tych tematów można uzyskać wiele bardzo istotnych i ważnych danych. Można też samemu definiować nowe rasy, statki, oficerów czy układy gwiazdne.

Jeżeli zadaliśmy już sobie trud stworzenia własnych typów statków czy też obcych form życia, to być może pokusimy się o stworzenie całego scenariusza misji. Tworzymy go wykorzystując graf drzewiasty: w każdym jego węźle umieszczamy dane dotyczące wraz z komentarzem i ewentualnym obrazkiem (zwykłym plikiem *.GIF) lub animacją. Od każdego węzła odchodzą dwie gałęzie: definiujące dalszy przebieg akcji w zależności od naszej wygranej lub przegranej w danym etapie. W liściach drzewa umieszczamy terminatory z odpowiednim komentarzem i liczbą punktów przyznawaną za takie ukończenie misji.

Gdy minie nam już twórcy szła i zazniemy czuć się coraz bardziej admirałem oznaczać to będzie, iż czas wyruszyć na wyprawę. Obejmujemy więc komendę nad flotą na czas jednej misji (Assign command). Po obejrzeniu ewentualnej sekwencji wprowadzającej rozpoczyna się dla nas papierkowa robota. Na nasze biurko trafia sterła materiałów dotycząca układu gwiazdowego w którym przyjdzie nam stoczyć potyczkę. Po ich przestudiowaniu musimy podjąć decyzję jakie statki wybrać i jakich kapitanów przydzielić na ich pokład. Oczywiście jeden z nich będzie statkiem flagowym - dowodzonym przez Ciebie. Dla każdej potyczki istnieje wyznaczona maksymalna suma współczynników doskonałości biorących w niej udział statków: tak więc dosyć rzadko będzie Ci trafiać się okazja dowodzenia flotą samych ciężkich niszczycieli...

NA POKIADZIE

Statki FWAU są w wysokim stopniu skomputeryzowane, dlatego wszystko możesz kontrolować nie ruszając się z fotela dowódcy, za pomocą rozwijalnych paneli. Dzielą się one na sześć grup funkcjonalnych, a wywołuje się je z panelu kontroli, stale widocznego na ekranie. Panel ten podaje jeszcze najbardziej istotne informacje (jak na przykład liczba żywych jeszcze członków załogi), oraz umożliwia kontrolę kompresji czasu. Pozostałe panele to:

NAWIGACJA

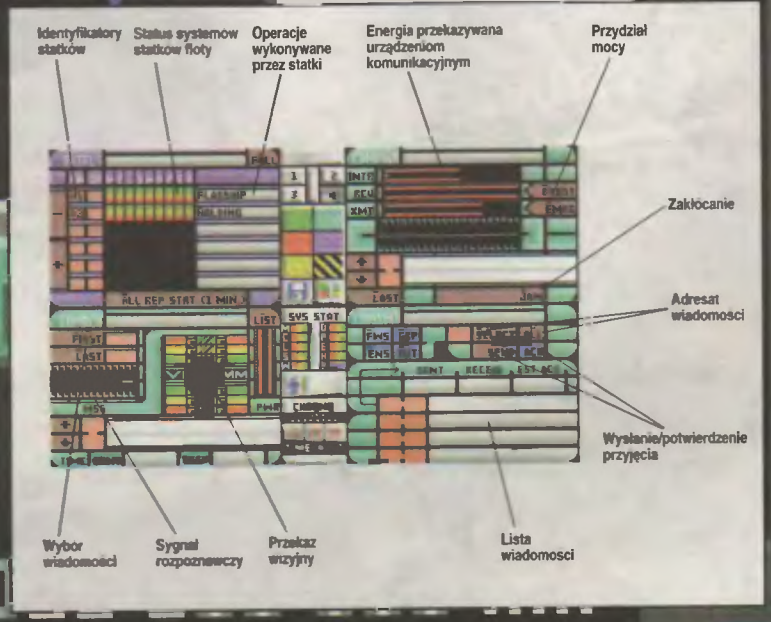
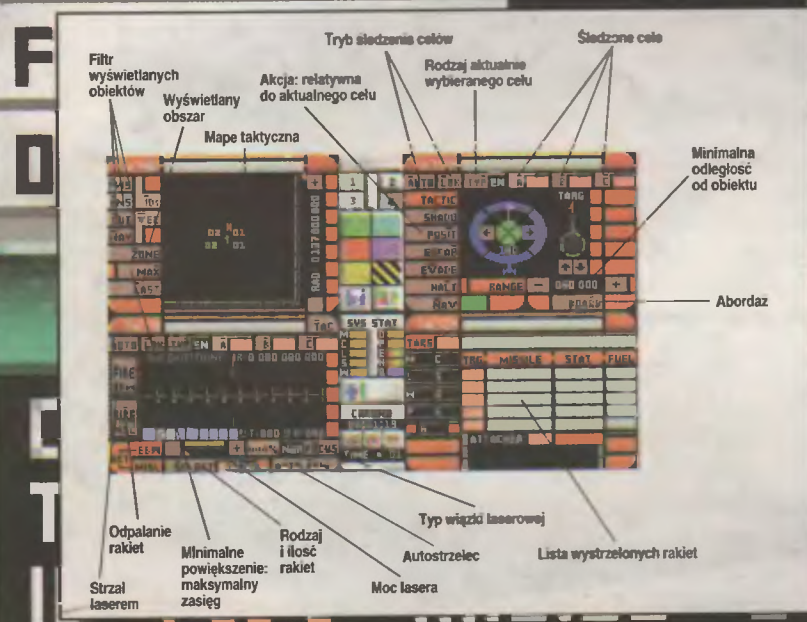
Mamy tutaj do swojej dyspozycji trzy panele, mogą one być wyświetlane oddzielnie, można je też zgrupować w jeden panel całokranowy. Najważniejszy z nich to "Navmap": mapa planetarna na której ustalamy kurs statku. Jest ona bardzo elastyczna, umożliwia dokonywanie dużych zbliżeń, jak też definiowanie zakresu wyświetlanych obiektów. W drugim z paneli ustalamy prędkość naszego statku, możemy także wydać komputerowi nawigacyjnemu polecenie przechwycenia jakiegoś obiektu, lub też lotu w ustalonej odejściowości. Trzeci z paneli to system wykrywania i rozpoznawania statków lecących w pobliżu ("Nawsen").

ŁĄCZNOŚĆ

Aby skutecznie dowodzić flotą musisz mieć możliwość komunikowania się z innymi statkami. Służą do tego panele łączności. Pierwszy z nich ("Commrcv") to zautomatyzowany system odbierania i przechowywania wiadomości. Każda z nich zawiera oprócz tekstu identyfikator nadawcy oraz przekaz wizyjny. Drugi panel służy z kolei do nadawania wiadomości ("Commxmt"). Za jego pomocą możemy komunikować się z własnymi statkami, jak również ze stacjami orbitalnymi i statkami wroga. Ostatni z



About Cetus Amicus



EM

paneli to uniwersalne centrum zakłócania i przechwytywania informacji.

WALKA

Po wielu godzinach nużącego przemierzania przestrzeni przychodzi wreszcie czas na to co tygrysy lubią najbardziej - czyli na walkę. Naszymi poczynaniami sterujemy za pomocą pięciu paneli. I tak: "Tacmap" - to mapa taktyczna, znacznie mniej uniwersalna od nawigacyjnej, lecz o uproszczonej obsłudze dzięki czemu możemy szybko otrzymać interesujące nas informacje. "Tacman" - to komputer przechwytyjący, gdzie ustawiamy cel na który się kierujemy, a następnie wydajemy polecenie ścigania, zatrzymania, bądź też ucieczki. Za jego pomocą możemy również wydać polecenie zajęcia wrogiej jednostki przez siły FWAW Marines. "Tacfir" - to odpowiednik peryskopu łodzi podwodnej. Tutaj obserwujemy nasz cel, tutaj też odpalamy rakiety (i ustalamy ich rodzaj, a do wyboru jest zwykle kilkanaście gatunków), lub też strzelamy z lasera ("EBW") i zmieniamy moc oraz typ jego wiązki. "Tacsen" - jest systemem śledzenia naszych pocisków podającym informacje o ilości pozostałego im paliwa i aktualnie prowadzonej przez nie akcji. Dodatkowo informuje o stanie podsystemów statku i osłony. "Tadef" umożliwia kierowanie systemami obronnymi naszego statku: włączanie i wzmacnianie osłon, prowadzenie wojny elektronicznej i stawianie min.

KOMPUTER POKŁADOWY

Za jego pomocą możemy uzyskać wiele istotnych informacji dotyczących misji: sprawdzić czy już wykonaliśmy wszystkie zadania, sprawdzić stan innych statków wchodzących w skład floty, przejrzeć kartotekę fotografii i wiele innych.

DOKOWANIE I NAPRAWA

Panele "Drprep" i "Drpdok" umożliwiają kontrolę operacji naprawczych przeprowadzanych podczas lotu, jak i po zadokowaniu na stacji orbitalnej. Za ich pomocą przydzielamy ludzi do konkretnych zadań związanych z naprawą i załadunkiem. Z kolei z pomocą paneli "Drptow" i "Drprcg" kontrolujemy przewożony na pokładzie ładunek, jak też inicjujemy jego transfer pomiędzy statkami.

SYSTEMY RATUNKOWE

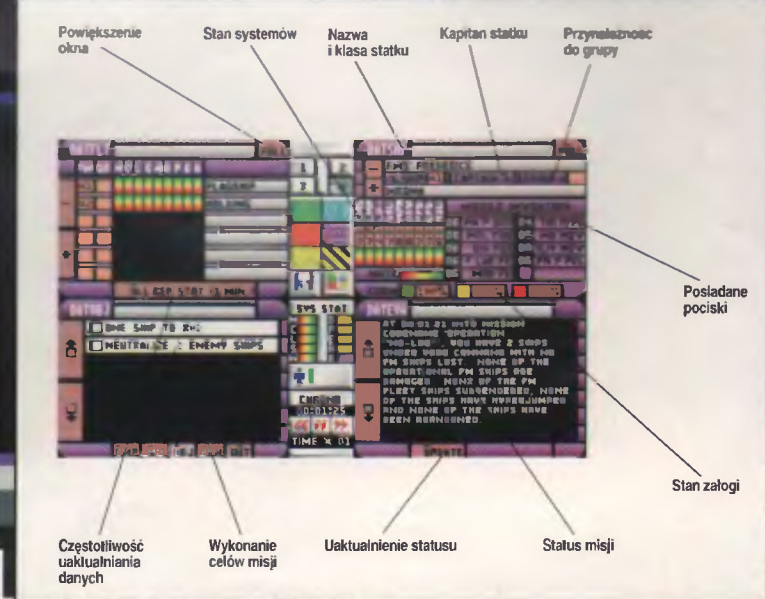
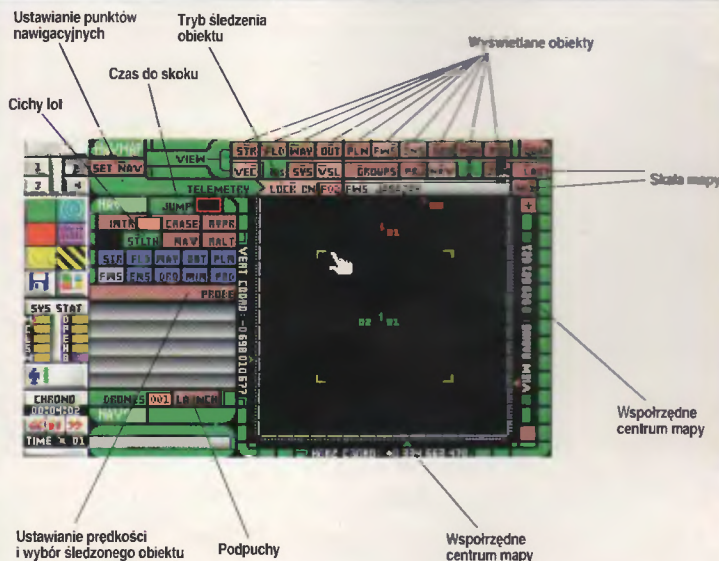
Zawsze może zdarzyć się najgorsze, lecz wtedy również nie pozostajemy bezbronni. W najgorszym przypadku, gdy statek nie może nam już zapewnić przeżycia, możemy teleportować załogę na najbliższy nasz statek, lub też jeśli jest on za daleko ewakuować się w kapsule ratowniczej. Warto przy okazji włączyć system autodestrukcji statku, by obcy nie mogli go przejąć. Jeżeli natomiast uszkodzeniu uległy na przykład tylko silniki można skorzystać z systemów awaryjnych. Dostępne są: awaryjny system łączności, awaryjne dopalacze i awaryjny komputer nawigacyjny.

Jak widać z powyższego, bardzo pobieżny opis. gra nie jest łatwa, jednakże potrafi dostarczyć olbrzymiej satysfakcji. Jediną jej wadą jest chyba tylko straszliwa powolność działania, szczególnie przy wgrzywaniu sekwencji animacyjnych (początkowe demo ładowało się na komputerze AT 16Mhz około 10 minut i to z szybkiego twardego dysku). Tak więc pozostaje nam życzyć wiele cierpliwości i dużo wolnego czasu.

Alex & Gawron

RULES II
OMNITREND SOFTWARE '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Here CGA VGA SBIast

5 7 9 10



03A2 COORD: -0 555 555 540



