

Index 379859

magazyn fanów gier komputerowych

# TOP SECRET

cena 18.000

21

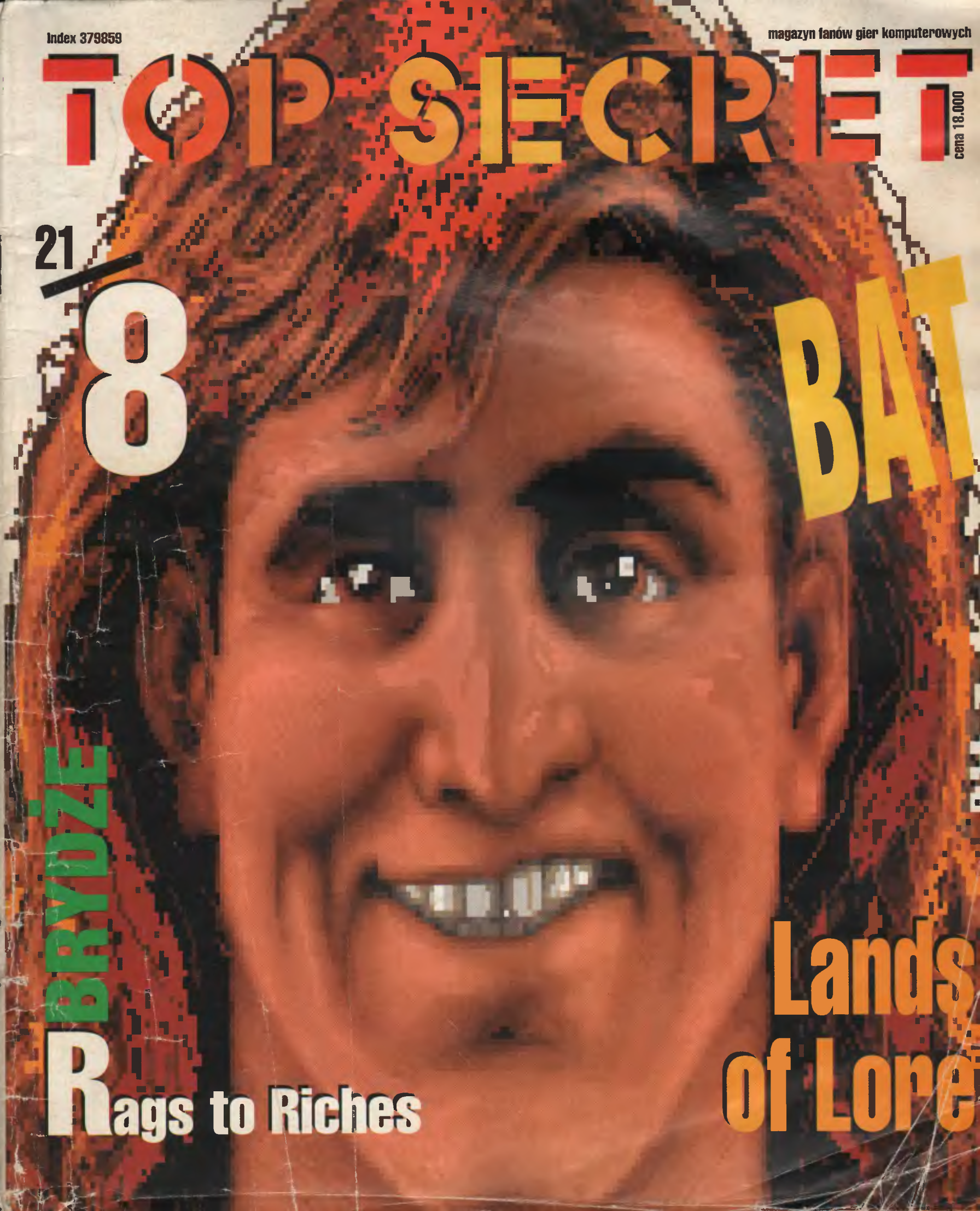
8

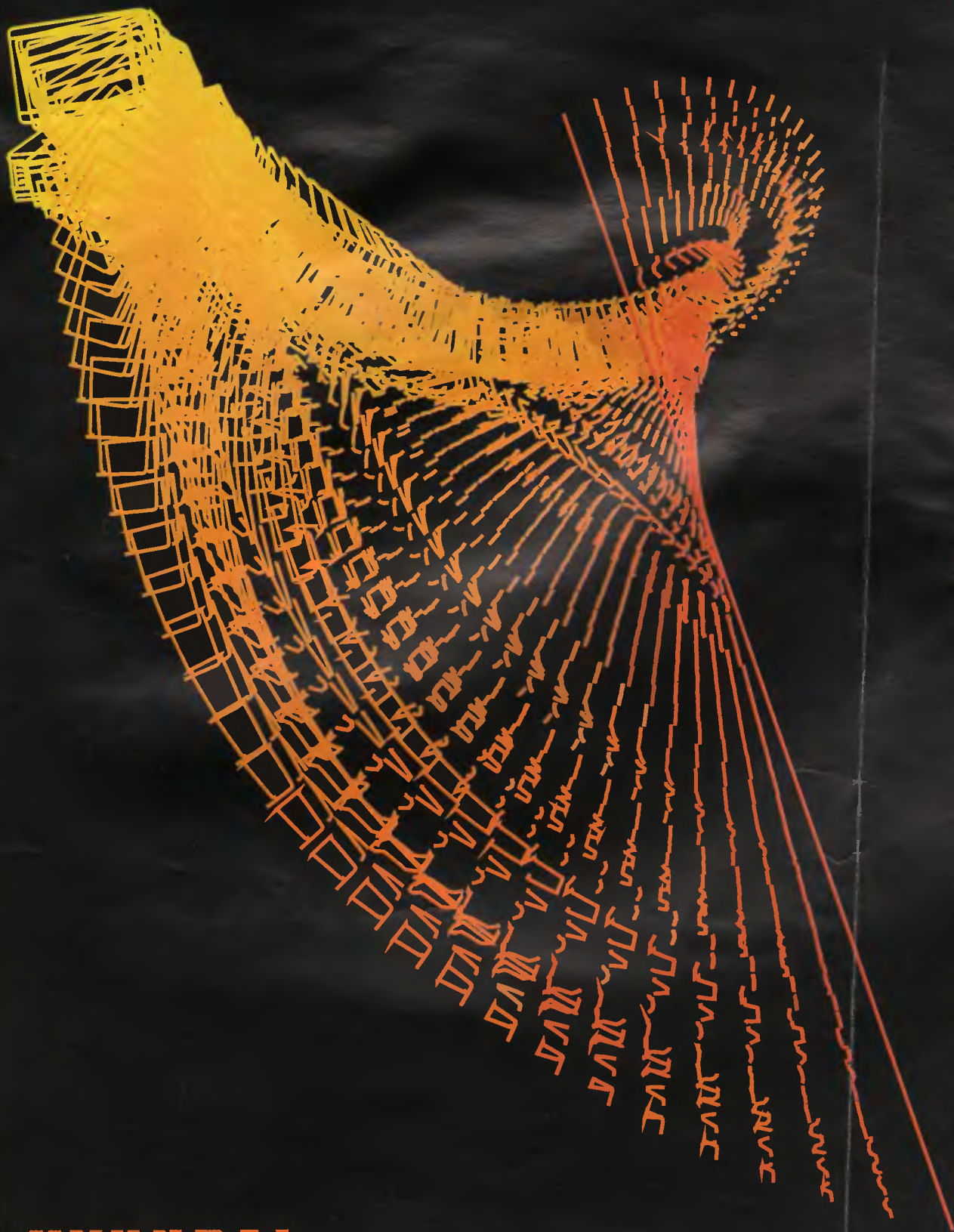
BAT

BRYDZE

Rags to Riches

Lands  
of Lore





## LOCAL BUS

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

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

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

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

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

# HYUNDAI

## SV LINE with VESA LOCAL BUS

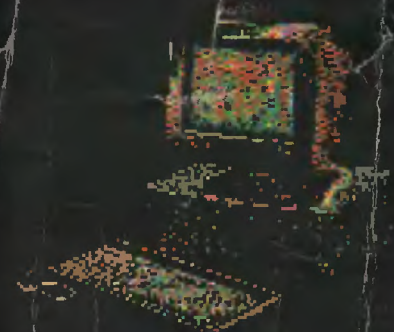
1. SV-425S: i486SX / 25MHz;
2. SV-433D: i486DX / 33MHz;
3. SV-450D2: i486DX2 / 50MHz
4. SV-466D2: i486DX2 / 66MHz;
5. SV-466D2 TE\* / i486DX2 / 66MHz

\* EISA TOWER

Zainteresowani otrzymają szczegółowe informacje pisząc na adres:

**HYUNDAI SELKO INDUSTRIES LTD**

00 588 Warszawa, Belwederska 20/22, Tel 41-40-05, Fax 41-36-08



© Blue Line

# menu

Wszystkiego  
rzączy  
kominiaż

4	Co nowego
7	Brydże
10	NHL
11	1869
12	Ken's Labirynt
13	Flight Simulator 5.0
14	Tornado
16	Space Hulk
17	Jest taktycznie
22	Pinball
23	Walker
24	Lemmings 2
26	Super Fighter
26	Fist Fighter
27	Incydent
28	The Last Guardian
29	Tron
30	Bat
32	Nintendo
33	Super Vision
38	T'nT
41	Lands of Lore

GRA	SCREEN	
1869	PC	11
BAT	C-64	30
Battle Isle '89	PC	19
Blue and Gray	PC	17
Bridge Master	PC	9
Bridge Player 2.1	Spectrum	7
Bridge 6.0	Amiga	7
Charles Coran Bridge	C-64	8
Colossus Bridge	Amiga	8
Dino Park Tycoon	PC	18
Fist Fighter	C-64	26
Flight Simulator	PC	13
Grand Slams Bridge	PC	9
Incydent	XL/XE	27
Ken's Labirynt	PC	12
Lands of Lore	PC	41
Lemmings 2	Amiga	24
NHL	PC	10
Pinball Dreams	PC	22
Rags to Riches	PC	10
Space Hulk	PC	10
Super Fighter	Amiga	20
The Last Guardian	XL/XE	28
The Patrician	PC	17
Teroids	PC	14
T'nal	XL/XE	28
Turbo Bridge	PC	8
World War G	PC	18
Wulka	Amiga	23

RED. NACZ.: Marcin Borkowski  
REDAGUJE ZEPSOŁ

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:  
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak,  
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),  
Darek Michalski, Rafał Piasek,  
Aleksy Uchański, Maciej  
Wiewiórski, Dobrochna Badora-  
Zawadzka (opr. graf.)

DTP: Studio 3M ☎ 24-95-43  
DRUK: PWP „Gryf” Ciechanów

WYDAWCA:  
SPÓŁDZIELNIA BAJTEK  
ul. Raperswilska 12  
03-956 Warszawa ☎ 617-50-70

Biuro reklamy:  
Agencja Reklamowa Szybowski,  
tel. 665-39-94

Dział reklamy: 621-12-05  
Redakcja nie odpowiada  
za treść ogłoszeń.  
Nakład: 130 000 egz.  
Tel. Redakcji: 621-12-05  
Dyżur Red. - czwartek 15-18



## GRAHAM GOOCHIES 2nd INNINGS

Kurcze, ja nie wiedziałem że krykiet jest taką fajną dyscypliną. Niby tylko działasz kijem, odbijasz piłkę, ale ile przy tym zabawy. Gra jest wspaniale dopracowana pod wszystkimi względami. Łatwa obsługa ułatwia sprawę tego że można spokojnie zaliczyć grę do hitów.

**EMILUS**

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

# GO

## SURF NINJAS



Dziwna gra, karate ale i coś więcej (jakieś przedmioty trzeba zbierać i używać, te sprawy). Grafika mieszana - tło ładne, animacje oblesne. Repertuar ciosów - ubogi. Trudno wyczuć co się z tego urodzi, zobaczyć warto.

**Alex & Gawron**

Komputer: PC  
Pierwsze wrażenie: \*\*\*

Klasyczna strzelanka wykorzystująca pomysły bitwy pancernej. Strzelasz do wszystkiego, co się rusza. Po wykonczeniu przeciwnika możesz zbierać przedmioty, które ułatwiają zadanie - podobnie Europa. W miarę otrzymywania w kolejnych bitwach odznaczeń, walisz z coraz lepszej maszyny.

**Palcusz**

Komputery: PC  
Pierwsze wrażenie: + + +



## BATTLE EUROPE

Polscy autorzy gier na PC jak do tej pory siedzieli cicho, ostatecznie powoli podnoszą głowy. Co prawda nieco nieśmiało, ale... Tajemnica Statuetki to polska gra przygodowa z digitalizowaną grafiką o w miarę interesującej fabule... No i nie trzeba znać angielskiego...

**Alex & Gawron**

Komputer: PC  
Pierwsze wrażenie: \*\*\*

## TAJEMNICA



## STATUETKI



## BURNTIME

Gra przenosi nas w smutne i ponure czasy, tuż po wojnie atomowej. Stary porządek został obalony, niewielu przeżyło, gnębionych przez choroby, głód i wstrętnych mutantów popromiennych. Jako jeden z czterech wybranych musisz objąć władzę w nowym świecie. Gra jest role - play'ką podobną do DARKSUN'a.

**EMILUS**

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

4



## ALIEN BREED

Długo oczekiwana, pojawiła się wreszcie PC-towa wersja tej jednej z najlepszych Amigowych strzelanek. Grafika i muzyka jak na Amidze - czy trzeba napisać więcej?

**Alex & Gawron**

Komputer: PC (wreszcie!)  
Pierwsze wrażenie: \*\*\*\*\*



## LOTHAR MATHAUS FOOTBALL

Przegląd piłek mieliśmy już za sobą a tu nagle trach i wyskoczyło coś nowego. Bardzo dobra piłka, firmowana przez LOTHARA MATHAUSA, przyznam, że lepsza od samego GOALI a. Sporo opcji, ładna grafika, widok boiska pionowy i poziomy. Jest w co pokopać.

**EMILUS**

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

# nowego

Gra prosta, łatwa i przyjemna, traktująca o kilku paniach które należy rozebrać zmagając się z nimi na drodze intelektualnej. Rozgrywka intelektualna sprowadza się do gry w popularne REVERSI. Po każdej wygranej odkrywana jest część panienki i tak aż do końca. Ja tam na Atari się nie znam ale grało mi się przyjemnie.

**EMILUS**

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie:  
Pytajta w Mirage Software.



**SEXVERSI**

## F-17 CHALLENGE

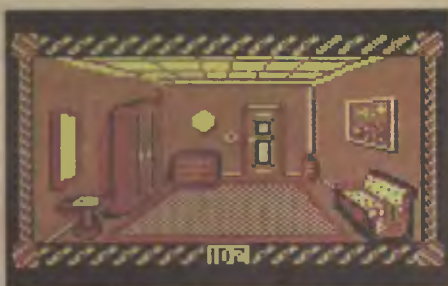
Gra jest OK. Ot, wysłgi samochodowe, furkotanie odklejających się naklejek, piski opon na zakrętach... Nazwa firmy od razu wskazuje na wspaniałą muzykę i sample (TEAM 17), ale o dziwo tak nie jest. Dźwięki są średnie, a muzyka taka sobie. Coś tu jest nie tak...

**EMILUS**

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



## ALFA-BOOT



Jak donoszą nasi specjaliści, w Włocławku powstaje nowa gra. Jest to coś w stylu "AD.2044", z tą jednak różnicą, że w "Alfa Boot" akcja dzieje się w portach i na łodziach podwodnych. Dostaliśmy tzw. "playable demo" i grało nam się niezłe.

**Kaczor i Alien**

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

## THEATRE OF DEATH



Gierka, dla tych co nie lubią używać mózgu. Strzelanka, w której misje polegają na zabijaniu wszystkiego co się rusza, za pomocą karabinu, granatów i innych militariów. Ogólnie dość śmieszna, zewsząd dobiegają radosne okrzyki zabijanych wrogów. Taki czarny humor.

**EMILUS**

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

Nareszcie, doskonale! Jedna z najlepszych strzelanek na Amigę. Fajowa grafika, świetna muzyka, milion potworów, co jakiś czas duży pan z czymś silnym nakierowanym na nasz gwiazdny statek. No co tak czytacie, jazda do gniała!

**EMILUS**

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



**BLASTAR**



## T-34 THE BATTLE

Pomysł stary jak świat, dwa czołgi, oddalone od siebie na pewną odległość sterowane przez dwóch dzentelmenów żądających od siebie satysfakcji, odpalają w siebie na przemian rakiety. Wygrywa ten który rozwali wroga. Niby nic a jednak. Gra na Atari prezentuje się równie dobrze jak na Amldze. Atarowcy mogą być z siebie dumni.

**EMILUS**

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

# skorpion



P.T.H. "MATT"  
90-302 ŁÓDŹ ul. WIGURY 15  
tel. (0-42) 365924  
fax 368433  
tlx 885770 matt pl

## OFERUJE MIĘDZY INNYMI:

- joysticki "Skorpion"
  - joysticki MATT -AF, -ST (z autofire'ni standard)
  - przedłużacze do joysticków 2÷6 m
  - przedłużacze do joysticków i myszy 0,1÷2 m
  - przedłużacze do joysticków IBM, pistoletów NINTENDO 2 m
  - przewody połączeniowe AMIGA
  - przewody zasilające do komputerów PC
  - "INTERFACE IBM" do joysticków stykowych
  - "INTERFACE NINTENDO" do joysticków stykowych
  - oprogramowanie typu "SHAREWARE"
  - pokrywy na klawiatury
  - filtry na monitory
  - karty dźwiękowe SOUND GALAXY
- oraz inne akcesoria komputerowe

**DLA SKLEPÓW I HURTOWNI  
ATRAKCYJNE WARUNKI WSPÓŁPRACY**

# POSEJDON

gra handlowa

Czy zdobędziesz pieniądze ?  
Galery, najemnicy,  
celnicy, barbarzyńcy,  
niebezpieczne ładunki.  
Efektowna grafika.  
Antyczna sceneria.  
Dwa poziomy trudności.  
wersja ATARI XL/XE

**CENA PROMOCYJNA: 44 000.** (aktualna do 1.02.1994)  
(kaseta lub dyskietka, Poradnik Kupca, koszty wysyłki)

rewelacyjne gry !

Oferujemy w sprzedaży wysyłkowej oryginalne gry firm: LK Avalon, ASF sc, Mirage, Sonix, Domain, Zeppelin i innych.  
Gry dostępne są w wersjach dla ATARI XL i C-64. Katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Nasz adres:

**ORKUS** skr. poczt. 86 00-954 Warszawa 84

## GRY TELEWIZYJNE z BOBMARKu



**PEGASUS  
SUPER PEGASUS  
GAME BOY  
cartridge!**

(pełny wybór, w tym:  
Jurassic Park i Szachy)

**pistolety!**

*najlepszym prezentem pod choinkę*

**BOBMARK Int.**

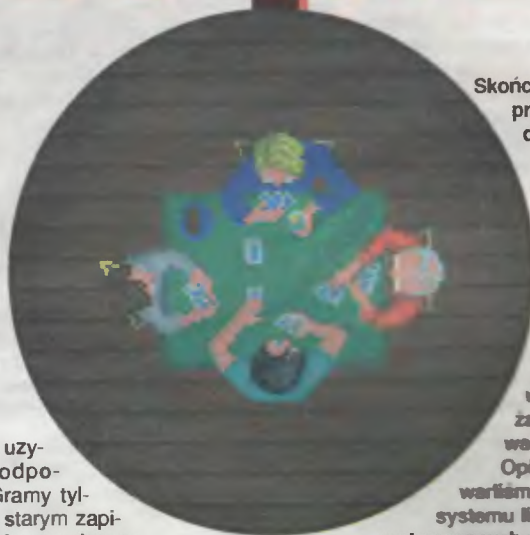
Warszawa ul. Smocza 18

tel/fax 38 05 02, tel. 38 05 69

gwarancja, sprzedaż hurtowa i detaliczna, stałe dostawy

# Brydże przegład

## BRIDGE PLAYER 3.1

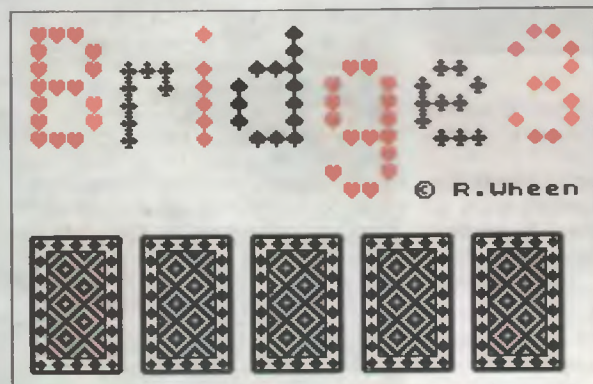


1. Komputer gra systemem naturalnym. Otwiera z czwórki starszych, 2 w kolor jest silne (2 T - Acol, negat zna). Przy wejściach zaporowych zapomina języka w procesorze i niezależnie od dzierzonej karty potulnie pasuje. Czasami pozytywnie reaguje na pytanie o asy. Podczas licytacji, gdy ma nawet średnio dobry kolor, a wydaje mu się, że nie ma fitu (uzupełnienia) w kolorze licytowanym przez partnera, potrafi być uparty i ciągnąć do szlemika i szlema, byle tylko jego było na wierz-

możemy uzyskać dość łatwa. Autor zadbał o dorzucanie najmniejszej karty, ostatnia karta w kolorze jest dorzucana automatycznie. W każdej chwili można także przejść do następnego rozdania.

3. Obsługa jest dość łatwa. Autor zadbał o dorzucanie najmniejszej karty, ostatnia karta w kolorze jest dorzucana automatycznie. W każdej chwili można także przejść do następnego rozdania.

4. Muzyki nie dowieźli. Komputer buczy tylko przy przebijaniu atutem. Gra-



chu (ekshibicjonista!). Bywa również agresywny, skacząc jak kozica górską. W takich wypadkach należy zawsze kontrować - w 90% urosnie nam górka (dość często taryfa bez 5+).

Rozgrywając należy pamiętać, że ciągnąc długi (6+) longier (zwłaszcza przy bez atutu) zobaczymy dorzucane do niego forty przeciwnika. Przy ekspansie zazwyczaj podkłada figurę. Jeśli ma jakieś lewy do ściągnięcia robi to zaraz, chyba że uważa, iż mu nie uciekną.

2. Z opcji możemy ustawić czy gramy silnym, czy słabym bez atutu, jaką kartę chcemy dostawać (silna, słaba), czy chcemy tylko licytować, czy również rozgrywać. Rozdanie można powtórzyć lub układać, ale w tym ostatnim przypadku komputer nie trawi renowans (wyrzuca błąd) i ponad 8 kart w kolorze. Jeśli podczas gry zabraknie nam koncepcji, co dołożyć lub zalicytować,

fika nie zachwyca, zwłaszcza, że nielato odróżnić czarne kolory.

5. Jest to najlepszy program brydżowy na Spectrum, ale nie powinien służyć do nauki. Nawet doświadczony gracz po kilkuset rozdaniach z Bridge Playerem może zapomnieć, o co w tej grze chodzi.

**Sir Haszak**

Ocena: 4T  
Komputer: Spectrum

Skończyliśmy przegląd pilek i taka nas chęć wzięta by coś jeszcze przejrzeć, że chwyciliśmy za programy brydżowe. Nie jest ich dużo i nie są one wybitne, ale jak się nie ma co się lubi...

Mieliśmy nadzieję, że wybrane przez nas pozycje będą na przyzwoitym poziomie: o dużych możliwościach konfiguracyjnych, wysokim współczynnikiem inteligencji (sile gry) itd. Nie wiem skąd nam się ta nadzieja wzięła, bo sytuacja wyglądała beznadziejnie - od dłuższego czasu katowaliśmy gry bez przerwy i w sumie znaliśmy ich możliwości ograniczające się w większości do bąknięcia od czasu do czasu jakiejś odzywki, dorzucenia karty i obliczenia wyników rozdania niezgodnie z obowiązującym przepisami. Z przykrością także zauważyliśmy, że żaden z programów nie ma w swoim arsenale konwencji Wilkosza, trefla wywoławczego, żaden nie gra systemem bezpasowym, ani innym wysofistykowanym systemem sztucznym. Ale nic to!

Opis, jak zwykle napisany w krótkich brydżowych słowach, zawarliśmy w punktach. W pierwszym staraliśmy się dopatrzeć jakiegoś systemu licytacyjnego w testowanych programach, miała być też mowa o stosowanych zrzutkach i rozgrywce. Drugi zawiera możliwości konfiguracyjne (gra na 1, 2, 3 czy 4 graczy, analiza rozdania, definicje systemu licytacyjnego, otwieranie partii, zapis i odtworzenie najciekawszych rozdania, podpowiedzi, rodzaje gry: rober, maksy, mecz i inne równie ważne). W punkcie trzecim ocenialiśmy łatwość używania programu (czy wykorzystuje mysz, jak są rozmieszczone przyciski na ekranie). W kolejnym rzuciliśmy parę uwag o grafice i muzyce (efektach dźwiękowych), w szczególności czy kolory można rozróżnić, czy też należy zdać się na intuicję (najlepiej kobiecą). Ostatni punkt przeznaczaliśmy na uwagi natury ogólnej.

Ocena wystawiana w postaci odzywki jest sumą wszystkich punktów otrzymanych za program. Z reguły ocena w okolicach szlemika (6T+) oznacza już bardzo dobrą grę i duże możliwości. Powyżej 5 w dowolny kolor jest jeszcze niezłe, a poniżej 3BA to już zenada.

Tyć o tym krótkim przeglądzie. Jak tylko kupimy sobi przegładarkę będziemy robili i większe przeglądy, i dłuższe, i w ogóle (zwłaszcza w ogóle). Poiki co warto jednak poczytać jakie kaktusy, kalafiori i inne roślinki robią programy imitujące grę w brydża.

**Alex & Gawron i Sir Haszak**

1. Trudno powiedzieć, by grał jakimś systemem. Licytuje naturalnie, rozpoznaje Blackwooda, ale się do tego nie przyznaje. Bywa czasem nieustępliwy, co prowadzi do dziwnych kontraktów (1T - 1K, 2T - 2K...6T - 6K, pas... - w tej partii skończyło się na bez czterech; ten z karami młł AK-Dxx i spotkał się u partnera z singlową dychą, ten z treflami AK10xxx i trafił na singlową damę). Nie jest natomiast agresywny - w licytacji nie skacze i nie kontruje nawet beznadziejnych kontraktów.

Rozgrywka nie jest jego mocną stroną. Grając w BA wyrabia obrońcom forty, jeśli je sam ma czym pre-

## BRIDGE 6.0



dziej się pozbywa. Wisty ma kurlozalne, choć czasami udaje mu się wydobyć czwartą najlepszą (nie zawsze z najlepszym skutkiem). Z sekwensu często gra górą, ale częściej wedle uznania.

2. Posiada całkiem niezłe możliwości konfigurowania. Grać możemy w brydża robowego lub porównawczego (duplikata). Po rozdaniu możemy je zapisać, obejrzeć rozkład kart i rozegrać ponownie. Sfrustrowani, którym karta nie idzie, mogą zmusić komputer do rozdawania so-



# BRIDGE MASTER



1. Teoretycznie umie najwięcej. Można go poprosić by grał Blackwoodem lub (?) Gerberem, słabym lub silnym 2 w kolor, stosował słabego Staymana, transfery i wejścia zaporo-we. Stosuje kontry wywoławcze i 2T z Acola (ale odpowiedzi, nawet negatu 2K, już nie zna). W praktyce wygląda to trochę gorzej, a licytacja 1BA - 6BA, czy 2C (z czwórką pików) - 4P jest na porządku dziennym. Otwiera czasem z czwórek starszych.

W rozgrywce zna wiele wyrafinowa-nych manewrów takich jak Krokodyl (Coup de Crocodile), przepuszczenie na trzecim ręku, podłożenie figury na drugim ręku, wist z figury z blokami. Niestety, nie zdarzyło się, aby któryś z nich został zastosowany w odpo-wiedniej chwili. Komputer rozgrywa tragicznie.

2. Pod tym względem jest zdecydowanie najbardziej rozbudowany. Moż-

bie dowolnej liczby punktów, jeśli nie przekracza ona 25 PC. W dowolnej chwili komputer może dać za nas odzywkę (stanowczo odradzam) lub dorzucić kartę. W dowolnej chwili możemy także opuścić plac gry nie posługując się klawiszami CTRL - Amiga - Amiga. Dopisują jednak wtedy trochę do naszego ra-chunku.

3. Nie jest trudne, ale wymaga nie-co zręczności, bowiem pull down menu z opcjami chowa się w chwili dowolnej, nie zawsze dogodnej z na-szego punktu widzenia.

4. Moje poczucie estetyczne cierpi na widok tak niedbale ułożonych kart. Zaletą są wyraźne symbole kolorów. Gra podobno mówi ludzkim głosem, ale niestety nie dane mi było słyszeć. Poczekam do Nocy Wigilijnej.

5. Mimo dołżeńych możliwości konfi-guracyjnych odradzam spotkanie z tym programem wszystkim tym, którzy wiedzą co to jest brydz przez duże "B" i małe "dź", a chcą uniknąć przykrych i silnych emocji. Osoby uczące się dopiero prawideł tej pięknej gry muszą uważać jeszcze bardziej - mogą nauczyć się grać w co innego.

Sir Haszak

Ocena 4T  
Komputer: Amiga

na grać w brydża ro-browego, w meczu (od 4 do 12 rozdań) i na maksy (turniej na 8 par). Mecz wydaje się najlepszy, by sprawdzić siłę gry komputera (szczególnie dobry sposób dla frustratów, chcących się upewnić, że brydz nie jest im obcy). Ponadto dobieramy je-den z czterech pozio-mów gry komputera (praktycznie bez znaczenia), rodzaj rozdania, jaki chcemy otrzymać (na grę szlemową, na stosowanie odzywek zapo-rowych itp.), kto ma rozda-wać. Rozegrane rozdanie można zapi-sać, by po 50 latach zaimponować wnu-kom. Możemy także modyfi-kować rozdane układy, grać przez modem, ustalić plec osób siedzą-cych przy stoliku (ważne, gdyż można posłuchać jak gracze wypowiadają odzywkę), ustawić ich charaktery pod-czas licytacji i rozgrywki (agresywni czy pasywni, zgarniacze lew czy nie-udacznicy) przełączając sobie muzykę, umilającą grę (JAZZ, CLASSIC i POP) i wiele innych rzeczy cieka-wych i zupełnie zbędnych zarazem (np. zmiana koszulek kart i blatu stołu).



tacyjne stosowane przez program (choć jeszcze lepiej sięgnąć do fa-chowej książki).  
Ogólnie rzecz biorąc, gdyby Bridge Master umiał choć połowę tego, co udaje, że umie, byłby z pewnością najlepszym programem brydzowym.

Sir Haszak

Ocena: 4 BA  
Komputer: PC AT

3. Łatwość obsługi jest niepodwa-żalna - wynik zastosowania myszy. Gdyby jeszcze edytowanie rozdania nie było schowane pod ikoną dyskiet-ki...

4. Miło się patrzy, choć odróżnić tre-fle od pików jest ciężko. Muzyka i wstawki mówione brzmią całkiem dobrze (wymagana karta muzyczna).

5. Obcując z Bridge Masterem moż-na nauczyć się grać w brydża pod warunkiem, że przy osobie uczącej się zasiądzie ekspert komentujący błędy programu. Jeśli eksperta nie ma, lepiej ograniczyć się do przeczy-tania rozbudowanego helpu, tłuma-czącego zasady gry i konwencje licy-



1. Program licytuje systemem na-turalnym, którego w żaden sposób nie można zmodyfikować. Czasem zdarza mu się otwierać ze starszej czwórki. 1BA otwiera klasycznie (15 - 17 PC) Zna Blackwooda w wersji klasycznej i słabego Staymana (1BA - 2T). Jeśli używa odzywki sztucznej zawsze o tym informuje Nie przeszkadza mu to jednak nie-ortodoksyjnie wyposażyć pytania o asy bez wyraźnego powodu. W li-cytacji stosuje czasem kontry wy-woławcze. Ogólnie nie jest zbyt agresywny.

Zrzutek prawie nie stosuje (raz odniosłem najprawdopodobniej mylne wrażenie, że rozpoznał La-vinthala, ale chyba nie należy tego brać poważnie). Czasem zdobywa się na wyszukane wisty (z DW106 wist 6)

2. Nastawić można sporo: szyb-kość gry, rodzaj kursora myszy, po-dejrzec ręce przeciwników. W toku rozgrywki komputer sam może roze-grać pozostałe karty. Licytację moż-emy powtórzyć, a całe rozdanie za-pisać i odtworzyć. Na prośbę kom-puter udziela podpowiedzi. Możliwe jest również wydrukowanie układu kart, wprowadzenie nowego lub po-danie ile punktów chcemy mieć w karcie (komputer dobiera pozosta-łe ręce losowo). Grać możemy tylko robry w zapisie międzynarodowym.

## Charles Goren bridge

1. System klasyczny: silne dwa, dwa BA - powyżej 22 PC. W licy-tacji w strefie szlemowej Gerber, po otwarciu 1 BA Staymann. Li-cytacja dość dobra, jak na pro-

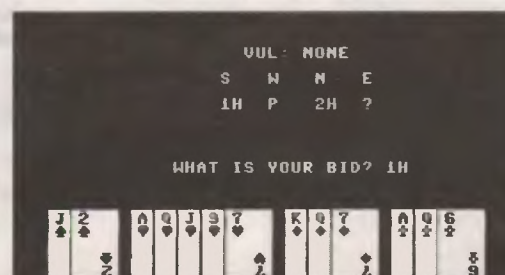
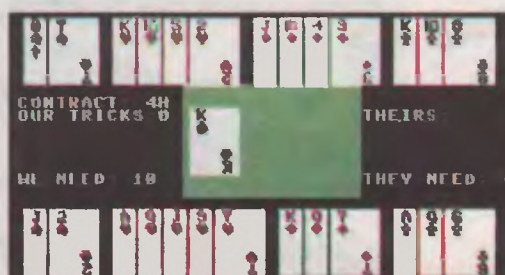
gram na małe maszynki: komputer nie odpasowuje sforosowany, licytuje sztywno, ale z logiką. Rozgrywka gorsza, po prostu prymitywna, ze wszystkim wyni-

kającymi z tego konsekwencjami. 5/10 - więcej się nie da.

2. Program nastawiony głównie na szkolenie, stąd też możliwość wyboru, co będzie się ćwiczyć: otwarcia w kolor, otwarcia w BA, odpowiedzi na otwarcia, licytację w obronie, licytację obustronną czy też np. licytację strefy szle-mowej.

Poza tym nie można ustawić nic. 3/10 - za optycznie dużą ilość opcji.

3. Gra się ciężko i przeraźliwie wolno! Na jedno rozdanie można stracić do pół godziny, na roze-granie robra - pół życia. Ten fakt





# Colossus bridge

3. Przyciski obsługiwane przez mysz są przyzwoitej wielkości i sensownie rozłożone. Komputer podczas licytacji podaje informacje kto rozdawał (DEALER), zapis pod kreską, liczbę punktów twojej ręki i kto jest po partii. W czasie rozgrywki widzimy ostatnią lewę i liczbę lew wziętą przez ciebie i przeciwników.

4. Grafika i muzyka bez zarzutu. Widać wszystko co trzeba bez zbędnych ozdobników.

5. Grając w Colossusa z pewnością nie nauczymy się grać w brydża, bowiem program nie pozwala na analizę partii i nie udziela żadnych podpowiedzi. Z drugiej strony, biorąc pod uwagę poziom jego gry, lepiej że tego nie robi. Wyszłoby to ze szkodą dla adeptów zielonego stolika.

**Sir Haszak**

Ocena: 4 piki  
Komputer: Amigr.



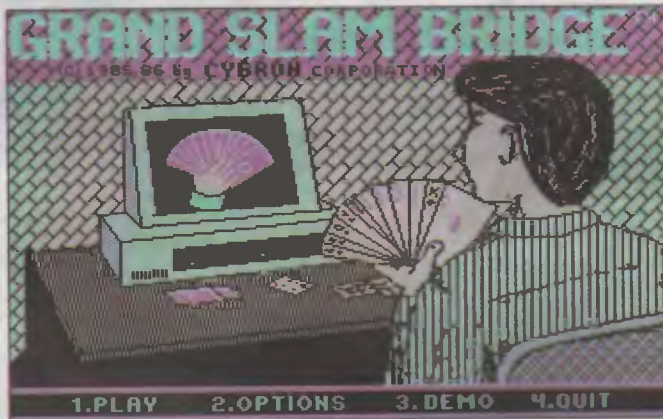
przyciemnia wszystkie inne. 0/5 - zero przez cały protokół.

4. Jedno i drugie żalotne, muzyka tak bardzo, że aż jej nie ma. 1/5.

5. Pomimo marnych ocen mamy do tego brydża sporo sympatii (choćby z uwagi na Charlesa Gorena - legendarnego brydżystę, współautora tegoż programu). W przeciwieństwie do innych produkcji, błędy nie wynikają z nieznanych przyczyn, ale po prostu z prymitywności algorytmu. Oznacza to w praktyce, iż wiadomo, że program zagra źle (jak i w innych przypadkach), ale wiadomo też, co skopie (i można się przed tym spróbować uchronić). Nie do pominięcia jest też walor edukacyjny. Tak więc dajemy 5/5.

**Alex & Gawron**

Ocena: 3 piki  
Komputer: C - 64



1. Dostępne cue - bidy, otwarcia na wysokości dwóch silne lub słabe (do ustawienia). Podobnie do ustawienia, czy komputer może otwierać w kolor z czterokartem. Licytacja "Cybrona" jest całkiem poprawna, czasami nawet nieco szaleńcza. Ogólnie jednak, jak i w innych programach brydżowych, licytacja, nawet przy ustaleniu maksymalnej agresji komputerowego partnera - jest zanizana. Gorzej jest z rozgrywką: dość notoryczna jest mania odgrywania własnych zatrzymań w kolorach przeciwnika, a dopiero potem - wyrabianie kolorów. Oczywiście trudno też mówić o jakiejkolwiek finezji - "Cybron" gra jak rzemieślnik. Jednak patrząc na tzw. tło przynajmniej w tej kategorii 6 punktów na 10.

2. Ustawić można prawie wszystko: typ gry (normalny/nauka), liczbę ludzkich graczy, typy rozdania (np. cały czas dostajemy najsilniejszą rękę), system licytacyjny (patrz wyżej) i wiele innych szczegółów. Niby małe rzeczy, a inni autorzy nie potrafili (nie chcieli im się?) ich wprowadzić w późniejszych produkcjach. Brak tylko możliwości wpisywa-

nia własnych układów kart. Z uwagi na ten ostatni mankament nie możemy dać pełnego maxa, ale 9/10 to rozsądna ocena.

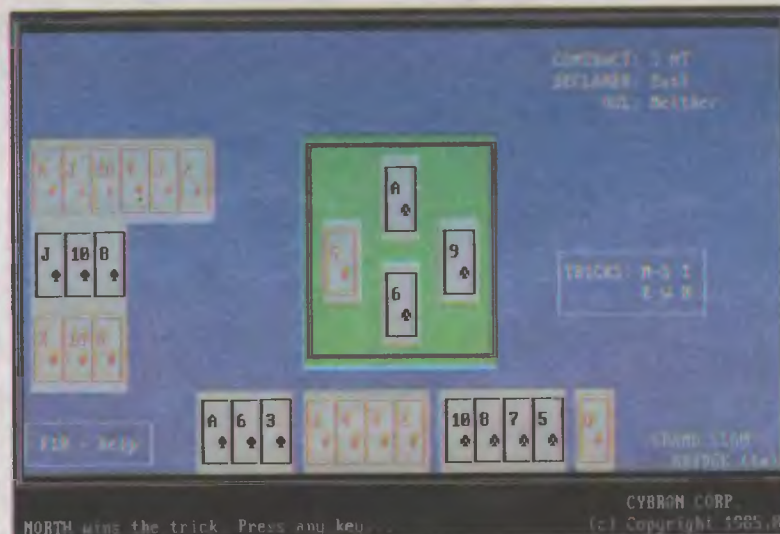
3. Oprawa bez odłotów, ale czego wymagać od ośmioletniej gry? Wątpliwe efekty dźwiękowe, słabiotka (ale przejrzysta) grafika. Dajmy 1 na 5.

4. Można pogubić się przy ustawianiu parametrów, sama licytacja i rozgrywka nie jest trudna (aczkolwiek wymaga znajomości angielskich oznaczeń kolorów). 3/5.

5. Ta najstarsza z opisywanych gier, powstała za panowania XTków, po dziś dzień jest w ścisłej czołówce programów brydżowych (i to nie jako stara ale jara tylko tak po prostu). Aż dziwne, że programiści nie potrafią pójść tak wyznaczoną drogą. Pomimo braku walorów edukacyjnych dajemy "Cybronowi" 5/5 - za nieśmiertelność.

**Alex & Gawron**

Ocena: 5 pików  
Komputer: PC



NORTH wins the trick. Press any key.

CYBRON CORP.  
(c) Copyright 1985/86

# Turbo bridge



1. Bardzo przyzwoita licytacja: słabe dwa, Blackwood itd. Najważniejsza jest jednak duża skoczność i agresywność, co często kończy się tragicznie, ale nie pozwala przysnąć. Gorzej z rozgrywką: po wzięciu w białkę kier mając w stole dwie białki wzięliśmy w rękę na trzecią dziesiątkę! Podobne kwiatki zdarzają się często, co pozbawia gracza samodyscypliny i powoduje, iż cała gra staje się nieustannym pasmem świrów w licytacji, które zamienia się w rozgrywkowe sukcesy. Mimo wszystko: 7/10.

2. Można ustawić liczbę ludzkich graczy, czy mają być widoczne wszystkie cztery ręce oraz czy komputer ma podglądać karty i oszukiwać (!). W trakcie gry można włączyć opcję "autoplay" - komputer sam rozegra rozdanie, metodą według niego najlepszą, lub poprosić o podpowiedź 5/10 - średnia.

3. Gra się łatwo, wszystko jest bardzo jasne i przejrzyste. Bez wątpliwości - pełny max: 5/5 - pamiętając, że wynika to z niewielkiej ilości opcji.

4. Muzyki brak, grafika znakowa - "wszystko marności": 1/5.

5. Całkiem przyjemny, prosty programik. Traktuje gracza serio i za to go lubimy. Na bazie jego algorytmów licytacyjnych można by zbudować naprawdę bardzo dobry program.

Dajemy 3/5 - niestety, walory edukacyjne ma znikome.

**Alex & Gawron**

Ocena: 5 trefli  
komputer: PC



# nhl

krótsza, 5 min. dłuższa; otrzymujesz je za uderzenie - SLASHING, przytrzymywanie - HOLDING, zahaczanie - HOOKING, podcinanie - TRIPPING, atak wysokim kijem - CROSS - CHECKING lub przeszkadzanie - INTERFERENCE), spalone (OFFSIDES), zmiana linii zawodników podczas gry (LINE CHANGES), podanie przez dwie linie (2 LINE PASS), kontuzje (INJURIES). Reszta opcji nie wpływa na aktywność sędziego (muzyka, efekty dźwiękowe i mowa).

Na dole ekranu pod boiskiem widać prócz aktualnego wyniku, numeru tercji i czasu, jaki do jej końca pozostał, także zmęczenie zawodników walczących na lodowisku (pasek pod tablicą wyników). Jeśli nieco się skrócił należy zmienić linię. Najprościej zrobić to podczas przerwy w grze (klawisze F1 - F4, gdy gramy u siebie, F5 - F8 na wyjeździe). Można także dokonać zmiany w locie.

Bramkę najłatwiej zdobyć z dobitki po strzale z dystansu, w sytuacji sam na sam po zwodzie lub w ogólnym zamieszaniu (trzeba tak zamieszać, by się samemu nie zgubić).

#### STATYSTYKA

Gra jest obudowana całym aparatem statystycznym. Aby zobaczyć swe wyniki w tabeli ligi należy wybrać LEAGUE MANAGER i MERGE FILES. Poza tym mamy klasyfikację zespołów, zawodników i bramkarzy w paru kategoriach, których opisu z braku miejsca nie sposób zmieścić.

Cała gra zajmuje masę czasu, ale i daje wiele satysfakcji. Efekty dźwiękowe, muzyka i digitalizowana mowa (karta dźwiękowa!) tworzą za każdym razem atmosferę wielkiego meczu. Nie spodzianki na lodowisku dodatkowo grę uatrakcyjniają. Dlatego zasiądź przed NHL Hockey i szybkim ruchem zdobądź 11 pucharów, czekających na ciebie. Czego ży-

Sir Haszak

Podziękowania dla Polskiego Związku Hokeja na Lodzie za udzielenie informacji.



**R**uszyli! Przeciwnik w natarciu. Nasz wchodzi bodczkiem! Przeciwnik zbiera zęby z lodu i pełźnie na ławkę! Bodczek zbiera zasłużone brawa. Ten Czech to ma zdrowie! Nieważne. Wznowiecie. Nasi mają krządek i ustawiają zamk. Ale gdzie? ! Przed bramką przeciwnika! Co robią? Całkiem bramkę zasłonią. Na szczęście w porę wezwani saperzy wysadzają budowlę! Nieważne.

Granie w NHL nie jest rzeczą prostą, zwłaszcza gdy ktoś uparcie rozpoczyna pogłoski, że jest to najsilniejsza hokejowa liga świata. Uruchamiając grę firmy Electronics Arts zapewniasz sobie uczestnictwo w rozgrywkach tej ligi, nawet jeśli jeżdżąc na łyżwach podpierasz się nosem.

#### ROZGRYWKI

Do dyspozycji masz trzy rodzaje gier: pokazowe (EXHIBITION GAME), ligowe (LEAGUE) lub finały (PLAY-OFF SERIES).

Pierwszy rodzaj jest mało zobowiązujący i pracochłonny. W GAME nastawiasz, które drużyny zagrają przeciw sobie (pierwsza z nich jest Twoja) i zasady gry. O nich poniżej. Po rozegraniu trzech tercji zabawa się kończy.

Liga jest najbardziej rozbudowanym scenariuszem. Najpierw wybierasz drużynę, którą chcesz grać (maksymalnie może brać udział 24 graczy). Wpisujesz kod gracza (PASSWORD; nikt ci się nie doberze do twojego save game'a) i kod główny

(MASTER PASSWORD; nikt nie doberze się do zasad gry twojej ligi). Wciskając NEXT LEAGUE GAME dostajesz kalendarz rozgrywek (SCHEDULE). Wskazując myszą znacznik drużyny zaczynasz z nią mecz. Początkowo rozgrywasz 84 mecze w ramach jednej z 4 lig (DIVISIONS), przy czym potykasz się również z drużynami spoza własnej ligi. Jeśli nie masz czasu rozegrać wszystkich spotkań, można kilka (kilkanaście, kilkadziesiąt) ominąć. Komputer sam uzupełni wyniki. W lidze grasz 3 tercje. Jeśli będzie remis rozgrywana jest 4. tercja do pierwszej strzelonej bramki. Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy - uznaje się remis.

Drugą częścią rozgrywek ligowych są finały rozgrywane systemem pucharowym. Kwalifikują się do nich pierwsze 4 drużyny ligi. W finałach o zwycięstwie decyduje większa liczba wygranych w spotkaniach z drużyną przeciwnik (4 na 7 meczów, 3 na 5 meczów itd).

Trzecim rodzajem gry jest finał ligi - jak w EXHIBITION, ale mecz nie może skończyć się remisem.

#### W SZATNI

Przed wjazdem na lód ustawiasz drużynę (LINES EDIT). Do dyspozycji masz 4 linie ataku (FORWARD LINE), 3 obrony (DEFENSE LINE), 2 linie do gry w osłabieniu (PENALTY KILL), 2 do gry w przewadze (POWER PLAY), 2 dodatkowych napastników, którzy mogą zastąpić bramkarza (EXTRA ATTACKERS) i 2 bramkarzy (GOALTENDERS). Po prawej stronie masz

nazwiska zawodników wraz z pozycją, na której umieją grać (C - środkowy napastnik, L - lewy napastnik, R - prawy napastnik, D - obronca, G - bramkarz). Wystarczy wskazać nazwisko i linię do której przydzielamy gracza. Jeden zawodnik może być w składzie więcej niż jednej linii.

Zawodników można również kupować i sprzedawać. Handel żywym towarem, tylko barterowy, możliwy jest wyłącznie w lidze i tylko między drużynami kierowanymi przez ludzi.

#### NA LODZIE

Mecz rozpoczyna się zestawieniem siły obu drużyn w kilku kategoriach: skuteczności grania w osłabieniu (PENALTY KILLING) i w przewadze (POWER PLAY), celności strzałów (SHOOTING), jeździe na łyżwach (SKATING), celności podań (PASSING), skuteczności obrony (DEFENSE) i powstrzymywania przeciwnika (CHECKING), obrony strzałów na bramkę (GOALTENDING) oraz ocenę całkowitą (OVER ALL).

Teraz hymny, gwizdek i poszli. W grze przeszkadza taki jeden w paski. Ciągłe zabiera krządek. Jeśli grasz zgodnie z przepisami będzie przerywał dość często. W konfiguracji meczu możesz uznać lub nie następujące przepisy machania kijem: kary (PENALTIES; 2 min.





RATTLESHAKE

IS IN THE PORT OF LONDON



CREW: 14 PERSONS



CAPTAIN'S ORDER

MEDICAL

PRV: \$99.40

CONDITION

CREW

EXIT

też pamiętać o możliwości uszkodzenia jednostki podczas sztormów. Przypominamy także, że marynarze lubią dostawać kasę "do łapy" i jeżeli na statku nie ma wystarczającej ilości gotówki, to zostanie on unieruchomiony w porcie do czasu, aż się sprzeda towar lub dowiezie wypłatę innym statkiem.

Tyle o kwestiach podstawowych, teraz zaś powiedzmy o handlu. Do kupca udajemy się klikając lewym klawiszem myszki na mieście w którym mamy statek. Każdy port skupuje i sprzedaje różne rodzaje towarów. W sytuacji krytycznej można opchnąć każdy towar, ale wtedy otrzymamy sumę mniejszą, niż zapłacona przy kupnie. Znamy cennik tylko z tych portów, w których mamy statki, jednak byś drogi Czytelniku nie trać czasu, przygotowaliśmy tabelę, podającą wszystkie ceny. Niestety, występują pewne, hmm... , fluktuacje. Otóż około 10% towarów wymienionych w cenniku może nie wystąpić w grze. Niemniej jednak tabela jest użyteczna, zmniejszając znacznie ryzyko handlowe.

Kilka słowo tym, jak z niej korzystać. Litera "K" przy cenie oznacza, że port kupuje dany towar, litera "S" - że sprzedaje. Ceny zmieniają się tylko w efekcie naszej działalności (np. broni nie można nigdzie sprzedać więcej, niż pięć skrzyń). Tak więc towar może potanieć (lub podrożeć) ew. zniknąć z cennika - gdy zaspokoiliśmy nań popyt. Jednak uwzględniając te zmiany i posługując się tabelą możemy bez trudu nabici miliony dolarów.

Musimy tu ostrzec przed próbą łatwego zarobku na herbach czy kakao. Tylko

bardzo szybkie jednostki (sławne "kłipy herbaciane") potrafią przewieźć ten towar do Europy. Załadowany na powolne, małe stateczki - butwieje. Warto tu też wspomnieć o problemie niebezpiecznych portów: otóż w koloniach zdarzają się niepokoje ("Unrest" lub "Rebelious" przy pozycji "Pol. state" w oknie informacji o porcie). W takich miejscach można łatwo zbić fortunę, ale równie łatwo stracić wszystkie pieniądze (oczywiście te, które były na statku).

Będąc przy handlu, musimy wspomnieć o jedynej dużej wadzie "1869". Otóż wszelkich transakcji można dokonywać tylko "na maxa", tj. jeżeli kupujemy np. tekstylia, to otrzymujemy ich tyle, ile mieści się na naszym statku (ewentualnie na ile nas stać) - żadne pośrednie wartości nie są możliwe.

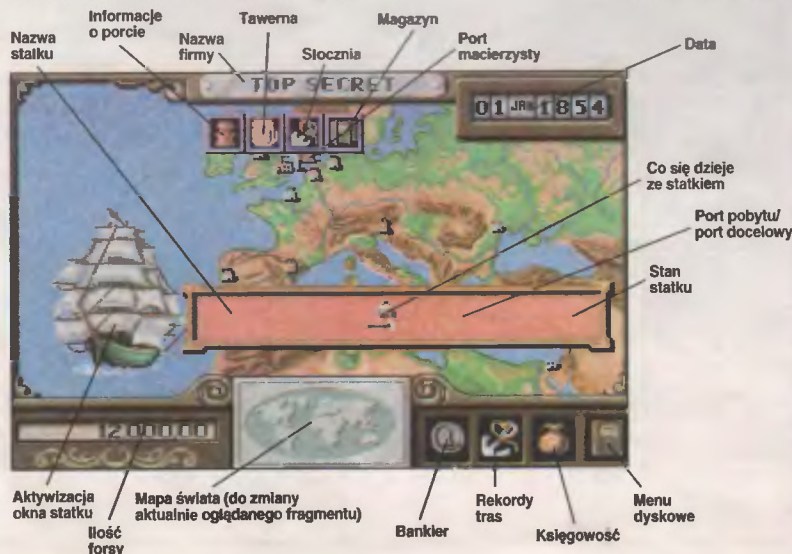
Z przyjemniejszych niespodzianek: gdy coś jest szczególnie poszukiwane, otrzymujemy przy sprzedaży specjalną zapłatę - większą niż cena "katalogowa".

Cóż napisać w podsumowaniu? Ano, "1869" jest prostą (ale nie prymitywną!) grą handlową. W dobie przerośniętych programów, przez które przegrzają się tylko maniacy, tacy jak Sir Haszak czy Harry, normalny gracz powinien się bliżej przyjrzeć tej znakomitej produkcji. Warto to uczynić

tym bardziej, że jej autorzy postarali się o przyzwoitą oprawę tak graficzną, jak i muzyczną.

Tak więc zasiądźcie do maszyn i grajcie! Życzymy stu milionów dolarów i stopy wody pod kilem!

Alex & Gawron



# Ken's Labirynt

KEN SILVERMAN



Oj, ten Wolfenstein... Wygląda na to, iż dobry pomysł rzucony ponad rok temu w postaci tejże gierki zapuścił macki w głowach programistów. Zaczęły pojawiać się gry podejrzanie doń podobne. pierwszą była chyba Legend of Valour, ale niewielki odstęp czasu je dzielący pozwala przypuszczać, iż wszelkie podobieństwo było nie zamierzone. Tymczasem Ken's Labirynt można nazwać żerowaniem na sukcesie rynkowym konkurencji. Tym niemniej jeśli żeruje się dobrym produktem to wygrani możemy okazać się my, czyli gracze.

Jak to w bajkach bywa zostajesz porwany ze swym przyjacielem i wtrącony do jakiegoś ponurego lochu. Powodowany altruistycznymi pobudkami będziesz próbował odnaleźć swego kumpla, a następnie, zapewne już w nie tak szlachetnym celu, postarasz się uciec gdzie homary zimują.

Ostatni etap tych przygód (połączony z ostateczną rozgrywką ze Złym) jest dostępny niestety jedynie dla zarejestrowanych posiadaczy gry (jest to produkt Shareware). Nie należy się jednak zbyt martwić, gdyż pierwsza część również może stanowić godziwą rozrywkę.

Nasze przygody zaczynamy w niezłym stanie zdrowia jednakowoż bez grosza przy duszy i bez żadnej broni. Temu drugiemu problemowi możemy zaradzić biorąc coś przypominającego ochlap wołowy. posłuży on nam za oręż. Pierwszy problem jest dotkliwszy, jako że pieniędzy w labiryncie jest ogólnie mało. Można je znaleźć lub wygrać w poustawianych tu i ówdzie (raczej ówdzie) jednorękich bandytach. Jeśli mamy pieniądze możemy je wykorzystać kupując różne gadzety w stóskach udających automaty do wody sodowej, jak też w pewnych niezwykle pазnych drzwiach.

Oczywiście w labiryncie poumieszczano wiele pułapek i stworów. Stosunkowo mało groźne są pająki, ale już na przykład godzilla i robot mogą być przykre: nie dość że strzelają, to jeszcze jedno trafie-

nie ze zwykłej broni okazuje się być na nie niedostatecznym lekarstwem. Poza tym trafić nam się mogą i inne przykrości: dziury w podłodze, lustra odbijające zdradziecko nasze strzały (i nas samych). Najgorsze są drzwi, jako że do ich otwarcia niezbędny jest klucz. Mówi się trudno i szuka się klucza, na szczęście na początku każdego poziomu odnaleźć możemy wyrysowaną na ścianie mapę...

Rzecz jasna w trakcie naszych poszukiwań tracimy cenną energię życiową. Aby ją odzyskać musimy coś jeść. Temu celo-



wi służą porozrucane po podłodze warzywa i owoce (głównie jabłka), pieczyście, jak również kryształicznie czysta woda, tryskająca czasami ze ściany. Tak samo jak to było w dobrym pierwowzorze i tutaj znajdziemy tajne przejścia. Są one na szczęście wyraźnie oznaczone (co oczywiście, wyjaśniamy niewtajemniczonym, w niczym nie umniejsza ich tajności). Czasami wystarczy przejść przez taką tajemną ścianę, innym razem zaś należy ją rozwalić.

W ten oto sposób dochodzimy w końcu do schodów którymi dostajemy się na następny poziom. Poziomów jest dziewięć, a po ostatnim czeka nas niespodzianka (rzecz jasna nie powiemy jaka, bo przesłała by być niespodzianką)... Grafika i muzyka, które będą nam dzielnie towarzyszyć podczas zmagania ze Złym są na przyzwoitym poziomie, choć gorsze niż w Wolfensteinie. Tak więc pozostaje nam jeno życzyć wam utopienia się we krwi wrogów...

Alex & Gawron



# Microsoft Flight Simulator



też 1/3 powierzchni deski rozdziel-

czej takiej na przykład Cessny (tej symulowanej) ma niewiele wspólnego z mechaniką lotu. Mamy tam radio i goniometr, kontrolki pracy silnika, termometr i zegar. W pasażerskim Learjet - cie jest jeszcze grze, odpocząć od techniki można nieco dopiero w szybowcu (a też nim możemy się przelecieć), jednakże tutaj z kolei trzeba wiedzieć co nieco na temat prądów termicznych, jako że program dosyć wiernie je symuluje.

Zechcecie na pewno wybrać się na jakiś dłuższy przelot, chcie chcie. Proszę bardzo, aby się nie zgubić polecamy mapę... tę papierową dołączaną do programu. Tutaj zaś kolejna niespodzianka, bo mapy lotnicze wyglądają zupełnie inaczej niż te do których jesteśmy przywykli: pełno na nich dziwnych znaczków, kresek i cyfr oznaczających częstotliwości stacji nawigacyjnych...

Samo latanie też nie jest proste, nawet przy ustawieniu "Easy"... Trzeba pamiętać, że nie latamy tutaj super skomputeryzowanymi raketami: stery same się nie centrują, wysokościomierz pokazuje wysokość nad poziomem morza, a nie faktyczną... Do tego możemy sobie zażyć wiele atrakcji: wysiadające silniki, zacinające się stery, oblodzenie, krztuszące się przy co dziwniejszych manewrach gaźniki, przepalające się lampki

podświetlające tablicę rozdzielczą (a wtedy nawet "podkręcenie" monitora niewiele daje)... Poza tym trzeba pamiętać o kontrolerach ruchu, którzy czasami są pomocni, ale też często potrafią być wyjątkowo złośliwi...

Wszystko to było już w wersji 4.0. Teraz zaś Microsoft zajął się czymś co dla przeciętnego profesjonalisty nie jest specjalnie istotne, ale dla przeciętnego gracza. hmmm...

W każdym bądź razie poprawiono grafikę i efekty dźwiękowe (gdyż muzyki nie ma po staremu). Program działa zasadniczo w dwóch rozdzielczościach: 320x400x256 kolorów na kartach VGA i 640x480x256 kolorów u szczęśliwych posiadaczy SVGA. Deska rozdzielcza wygląda rewelacyjnie, zupełnie jak fotografia. To co zaś widać za oknem (czy raczej za szybami kabiny) również jest najwyższej próby: fraktalne tekstury, dobre makiety (?) budynków i mostów, wszystko to zmieniające się w zależności od pory roku, no i wreszcie naprawdę dobrze rysowane niebo. Jak twierdzi pewien znany nam adept sztuki lotniczej, na upartego można nawet w nocy nawigować według gwiazd. Dokładność terenów w standardowych scenariuszach jest dość dobra (o ile nasza znajomość geografii pozwoliła ocenić). Fraktalne tekstury wyglądają szcze-



gólnie efektownie gdy znajdujemy się blisko ziemi, na przykład na pasie startowym. Dodatkowo możemy sobie włączyć widok z zewnątrz samolotu, co jest o tyle przyjemne, że cieniowanie tegoż jest naprawdę rewelacyjne, nie mówiąc już o tym, że widać takie szczegóły jak krążek wirującego śmigła.

Do tego dochodzą efekty dźwiękowe. Nie jest ich może dużo (dźwięk silnika, szum wiatru, kilka rodzajów wybuchów, chle, chle, oraz pisk opon), ale są doskonałej jakości jako że zostały przeniesione z "oryginatu". Dźwięki te są zapisane w plikach WAV, tak więc właściwie każdy może sobie zastąpić dźwięk silnika jazgotem teściowej...

Oczywiście nie każdy będzie wystarczająco odważny by polatać sobie takim małym, niepozornym, cywilnym samolotkiem...

Alex & Gawron

W dawnych czasach, gdy Pecety były dużymi metalowymi skrzynkami stojącymi gdzieś w biurach i mającymi kilkadziesiąt kilobajtów pamięci nie było właściwie dla nich żadnych gier. Chociaż, może przesadziliśmy, już wtedy z pewnością istniała jedna gra. Jej producentem była firma Microsoft, wówczas znana ze swojej wersji języka Basic, z systemu operacyjnego dla PC i z tej właśnie gry - symulatora lotu.

Od tych zamierzonych czasów dzieli nas już wiele świąt Bożego Narodzenia... Flight Simulator oczywiście rozwijał się w miarę jak czas płynął, jednakże aż do wersji 4.0 żaden właściwie gracz nie traktował tego produktu poważnie. Owszem grały w grupki zapaleńców i fanów lotnictwa, ale o tym napiszemy później. Tak działo się aż do niedawna, bowiem nagle Microsoft podniósł łeb, tylną okiem na rynek i wypuścił Flight Simulator 5.0 (wszelkie podobieństwa do znanej bajki o górze i gryzoniu są, rzecz jasna, nie zamierzone).

W każdym razie jest to symulator niezwykły. Po pierwsze latamy w nim samolotami cywilnymi, aczkolwiek dzięki istnieniu specjalnych modułów możemy zaprojektować sobie dowolny samolot. Po drugie, nie jest to symulator konkretnego samolotu i terenu, ale symulator lotu właściwie, do którego możemy dołączyć dodatkowe moduły opisujące samoloty jak też i teren nad którym odbywa się lot. Istnieje wiele firm produkujących takie dodatki i dzięki temu latać możemy nad Paryżem, Londynem czy Tokio i to w kabinach wielkości liczących się maszyn.

Poza tym aby czerpać przyjemność z latania nie wystarczy jedynie dobrze wymachiwać joystickiem. Prawdziwy pilot, zarówno cywilny, jak i wojskowy, ma głowę napchaną (no może nie dosłownie) przeróżnymi przepisami, ustaleniami i wiedzą stricte techniczną, w końcu nie znajduje się sam w powietrzu. Dlatego





# TORNADO

Firma Digital Integration była legendą przez bardzo długi okres czasu. Stworzyła doskonale symulatory lotu na małe ośmiobitowe komputery, takie jak ZX SPECTRUM, czy C64 (oczywiście doskonale jak na owe czasy, czyli środek lat osiemdziesiątych): Fighter Pilot i Tomahawk. Potem pojawiła się symulacja wyścigowego motocykla (TT Racer) po czym... wszystko ucichło.

Cisza ta trwała bardzo długo, bo aż pięć lat. Wszyscy myśleli zatem, że DI umarło, aż tu nagle kilka miesięcy temu pojawiło się Tornado, sygnowane właśnie przez Digital Integration...

Dzięki temu symulatorowi mamy okazję "przelecieć się" szturmowcem Panavia MRCA Tornado (zarówno w wersji IDS jak i ADV).

Znamiene jest to, iż latać można nie nad obszarem jakiegoś konkretnego państwa, lecz nad terenem "bliżej nieokreślonym". Tak samo do gry tej nie dołączono właściwie żadnej legendy - dostajemy w swoje łapska samolot i szereg typowo wojskowych misji do wykonania - zniszczyć lotnisko w X, czy też most w Y... Cóż, trudno powiedzieć czy jest to zaleta czy też wada, jednakże być może poczuwamy się dzięki temu bardziej jak uczniowie szkoły lotniczej.

W bazie

Jak w każdym symulatorze, pierwszą rzeczą jaką uczynimy będzie zapewne zarejestrowanie się,

jeśli zaś nam to z różnych niewiadomych względów nie odpowiada możemy założyć mundur kapitana de Fault. Możemy również ustawić przeróżne opcje konfiguracji, zażyć sobie (albo i nie) muzyki i efektów dźwiękowych, ustawić parametry lotu i tak dalej.

Po owych wstępnych czynnościach (jak również po obejrzeniu demonstracji i zapoznaniu się ze zdjęciami występujących w grze obiektów - wszystko dostępne z menu) przejdziemy zapewne do wyboru misji. Tutaj zaś czeka nas niespodzianka.

Po pierwsze dostępne są nie dwa, jak w zwykłych symulatorach, lecz trzy rodzaje misji. Odpowiadają one etapom służby, przez które musi przejść kadet w zwykłej szkole: tak więc mamy tu loty na symulatorze podczas których nic złego (poza obiciem mniej szlachetnych partii ciała) zdarzyć się nam nie może; misje na nim dostępne są typowo szkoleniowe - uczą jak obchodzić się z samolotem i uzbrojeniem. Po tym etapie treningu przesiadamy się do samolotu aby wykonać mi-

sje ćwiczebne, nazywane tak dlatego, że wróg jest symulowany i strzela ślepakami, natomiast wszelkie błędy w pilotażu kończą się tragicznie.

Wreszcie przystępujemy do walki. Narażać się na zabicie możemy w różny sposób: wykonując same misje, grając z drugim graczem przez modem (warto nadmienić, iż dostępne są szybkości transmisji aż do 14400 bps, tak więc nie powinno być kłopotów znanych z Dog Fight - a), czy też dowodząc całą eskadrą. Możemy również rozpocząć całą kampanię, przy czym nie jesteśmy ograniczeni jedynie do dostarczonych wraz z grą scenariuszy

jako że istnieje możliwość projektowania własnych...

Zanim znajdziemy się na pasie startowym powinniśmy grzecznie

usiąść przed mapą. Tam przede wszystkim projektujemy ścieżkę lotu (czyli przygotowujemy dane dla komputera pokładowego) i ustalamy planowane wysokości i prędkości pomiędzy kolejnymi punktami kontrolnymi (waypoints). Możemy powiększać wybrane wycinki mapy, otrzymać raport o stanie pogo-

dy czy też profil terenu nad którym będziemy lecieć. Tutaj też możemy zmienić uzbrojenie samolotu i ilość zabranego paliwa - jesteśmy przy tym na bieżąco informowani o jego masie startowej.

Misja

W końcu dorywamy się do drążka (chciałoby się rzec - joysticka). Tutaj zwraca uwagę kilka rzeczy. Po pierwsze symulacja jest bardzo realistyczna, co w przypadku "Tornado" oznacza niejaką kobyłastość samolotu, a także zmusza pilota do kontroli bardzo wielu przyrządów (tym bardziej, że trzeba wykonywać zarówno zadania pilota i nawigatora).

Zresztą co tu się rozpisywać o realizmie i skomplikowaniu, dość rzucić choćby garść przykładów. Weźmy silniki: do ich kontroli mamy aż siedem wskaźników obrazujących otwarcie przepustnicy, ciąg rzeczywisty, wszystko to dla każdego silnika osobno, oraz zużycie paliwa i wartości sumaryczne. Taki autopilot potrafi niezależnie kontrolować podstawowe parametry lotu (wysokość, kurs, prędkość) w kilku trybach: wysokość można utrzymywać względem poziomu morza jak też względem terenu nad którym się leci, dostępne jest również automatyczne lądowanie po wiązce ILS.

Systemy uzbrojenia są również, delikatnie mówiąc skomplikowane. Aby strzelić nie wystarczy tak po prostu nacisnąć Fire, broń trzeba najpierw odblokować. Jeśli chcemy zaś ugodzić w cel naziemny, to trzeba zwykle też "załokować" na nim broń a systemów naprowadzania też jest kilka. Dodatkową atrakcją jest to, iż efekty działania pocisków dosyć wiernie naśladują rzeczywistość: bomby kasetowe rzeczywiście rozpryskują się na dużym obszarze tworząc mozaikę efektownych kraterów.

Samo sterowanie płatowcem też nie należy do najprostszych zadań. Tornado jest samolotem o zmiennej geometrii skrzydeł, a więc musimy kontrolować ich skos i dopasowywać go do prędkości, tym bardziej, że lot z rozłożonymi skrzydłami z dużą prędkością kończy się ich urwaniem... Silniki też lubią wysiadać...

Poszukiwanie wroga nie jest w tych warunkach zadaniem łatwym, tym bardziej że nasz samolot nie jest wyposażony w rewelacyjne układy IFF (pamiętacie F117 i trackcam?). Mamy co prawda





dwa radary: do obserwacji ziemi i powietrza, ale zbyt częste ich stosowanie na terenie wroga równoznacznie jest przedwczesnemu zakończeniu misji z raketą przeciwlotniczą lub jej kawałkami w kadłubie. Oczywiście co sprytniejsi będą latać na wysokości 100 metrów nad ziemią (niech żyje autopilot), ale wtedy ograniczony jest również zasięg naszego radaru. Inna sprawa, że przy wietrznej pogodzie lepiej w ogóle nie latać tak blisko ziemi. Na dodatek jeśli przełączymy się na pozycję nawigatora to patrzeć do przodu możemy jedynie za pomocą kamery.

Zginać można także jedynie w sposób jak najbardziej zbliżony do rzeczywistości. Tak więc jeśli oberwiemy z działka to zapewne coś nam się zepsuje, ale porządna raketa przeciwlotnicza od razu rozmienna nas na drobne... Tak samo ciężkie lądowanie (a nawet kapotaż) nie muszą oznaczać śmierci pilota, lecz wplątanie się w przewody linii wysokiego napięcia to koniec.

Należałoby wspomnieć o tym co widać przez szyby kabiny, a widać dużo. Co prawda przy odwzorowaniu obiektów nie zastosowano

cieniowania, jednakże zostało to zrekompensowane doskonałym zaprojektowaniem tychże. Tak drobiazgowymi definicjami budynków czy pojazdów nie może poszczycić się nawet Strike Commander - stąd wspomniane wyżej zaplątywanie się w linie wysokiego napięcia. Liczba pojazdów i samolotów, które możemy napotkać jest imponująca, dość obejrzyć Demo. Oczywiście wszystkie inne "upiększaczki", takie jak chmury, gwiazdy czy też cieniowany horyzont są dostępne, ale stanowią one już chyba standard dla symulatorów. Jedynie do czego można się przyczepić to mała ilość dostępnych do ustawienia pozycji "kamer". Można za to po wykonanej misji ustawić się w dowolnym miejscu mapy i "rozejrzeć się". Bywa to szczególnie pomocne przy ocenianiu efektów naszego ataku.

Skoro już rozwiedzimy się na temat grafiki generowanej przez program, to nie sposób nie wspomnieć o menu. Jest ono wysoce estetyczne, rysowane w trybie wysokiej rozdzielczości VGA i uzupełnione fotografiami. Miłe jest również to, że podczas wybierania opcji cały czas przygrywa nam mu-

zyka (wprawdzie nie każdemu może się ona wydać taka miła, lecz de gustibus...).

Reasumując Niewątpliwie nie jest to symulator dla wszystkich; przeciętny gracz szybko nim się znudzi, tym bardziej, że stopień trudności zawartych w nim misji jest dość wysoki. Koneserzy i miłośnicy lotnictwa zaś dzięki niemu mieć mogą okazję nie tylko do polatania i zestrzelenia paru MIG - ów, ale też do uzyskania wielu ciekawych wiadomości.

Alex & Gawron



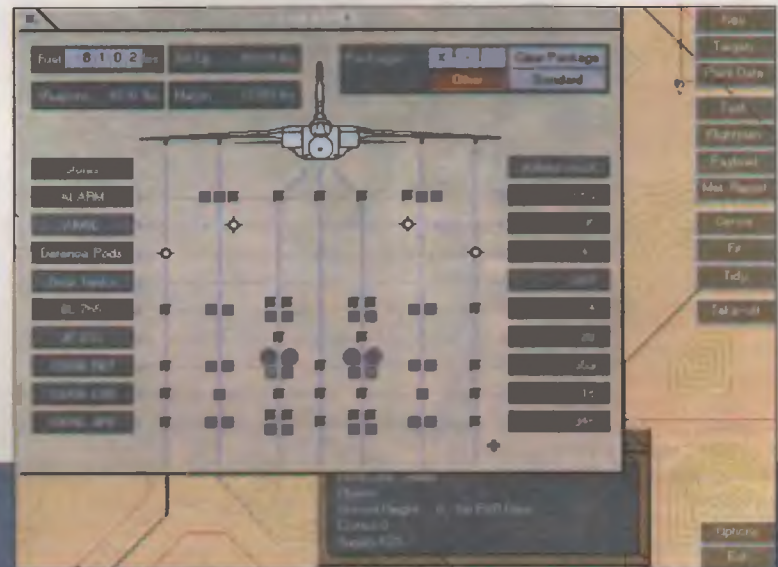
**Mikro słowniczek:**

**ILS (instrumental landing system):** system naprowadzania samolotów do lądowania za pomocą wiązki radiowej

**IFF (identification friend-or-foe):** system ustalania przynależności taktycznej przeciwnika

**MRCA (multi role combat aircraft):** wielozadaniowy samolot bojowy

**ECM (electronic countermeasures):** elektroniczne środki zakłócania





**Z**apewne każdy z was oglądał film pt.: "Ósmy pasażer Nostromo" i jego następne części tj. "Obcy 2" i "Obcy 3". Och te wrzaski rozrywanych ludzi, szcęk przelatującej broni, huk ognia z miotaczy, odgłosy otwierających się kokonów!

Jednak już od niedawna nie musimy oglądać "Obcego" i innych jego części aby zaliczyć kilka nie przespanych nocy. Oto bowiem pojawiła się gra SPACE HULK firmy Electronic Arts. Program jest dokładniutkim odzwierciedleniem tego, co dzieje się na filmach typu "Alien". Wcielasz się w żołnierza (albo kilku naraz, to zależy od misji), którego panem jest Imperator - no wiecie, taki gość, co ma władzę. Imperium gwiazdne od lat toczy wojnę z obcymi istotami, które ku przerażeniu wszystkich z czasem zajmują coraz więcej miejsca w przestrzeni kosmicznej. Istoty te, wbrew swemu wyglądowi (Brrr!) są bardzo inteligentne i okrutne.

Jesteś więc żołnierzem i jak na żołnierza przystało musisz wykonywać przeróżne misje mające na celu zgnębienie twego przeraźliwego wroga - Genestealersów. Misje są przeróżne i jest ich baaaardzo wiele. Dzielą się na 3 typy: Treningowe, Normalne (Space Hulk) oraz Karierę (Deathwing).

W pierwszym typie (Training) możemy wyróżnić misje zwykłe (BASIC TUTORIAL) - jest ich 5, oraz misje zaawansowane (ADVANCED TUTORIAL) - jest ich 9. Możemy także kontynuować zaczęte już misje (CONTINUE BASIC TUTORIAL).

Drugi typ - misje bojowe normalne. Dzielą się na trzy rodzaje: Oryginalne misje mieszane (ORIGINAL SPACE HULK), misje jedno, dwu oddziałowe (ONE, TWO SQUAD MISSIONS) - tu już zaczyna robić się gorąco.

No i wreszcie Kariera (Deathwing). Tu już misje wyglądają zupełnie inaczej. Po pierwsze są o wiele trudniejsze, po drugie - "chodzisz" tylko jednym bohaterem. Na dodatek, aby umilić nam odpoczynek (?) pomiędzy misjami autorzy gry postarali się o doskonale wstawki animowane.

Ty i twoi koledzy, jako żołnierze najemnicy zostaliście doskonale uzbrojeni. W niektórych misjach sam wybierasz uzbrojenie. I tu zaczyna się dopiero frajda:

**LIGHTING CLAWS (LC)** - Szczypce. Efekturowany, użyteczne tylko



w walce wręcz. Skuteczność - 100%.

**HEAVY FLAMER (FL)** - Miotacz Ognia. Z tym sześciorazowego użytku cackiem trzeba obchodzić się bardzo ostrożnie. Miotacz ma mały zasięg, lecz mimo to daje się wrogowi we znaki.

**THUNDER HAMMER (TH SH)** - Młot Grzmot + tarcza. Ciężka broń użyteczna tylko w walce wręcz. Skuteczność - 60%.



**SWORD (PS)** - Miecz. Dobra broń, użyteczna tylko w walce wręcz. Skuteczność - 70%.

**CHAIN FISTS (CF)** - Stalowy Młot. Użyteczny tylko w walce wręcz. Skuteczność - 40%.

**POWER GLOVES (PG)** - Rękawice Bojowe. Skuteczność - 30%.

**ASSAULT CANNON (AS)** - Ciężkie Działo. Broń o dalekim zasięgu. Posiada magazynek na 10 naboju. Bardzo skuteczna.

**STORM BOLTER (SB)** - Karabin Energetyczny. Najpopularniejsza broń w grze. Karabin posiada nieograniczoną ilość pocisków energetycznych. Jest bardzo skuteczną bronią, zarówno na małe jak i na duże odległości.

Niewiele osób przeżywa kontakt z obcym osobnikiem (nie mylić z teściową!). Lecz wy jesteście doskonale wyćwiczeni i zahartowani - jednym słowem gotowi na wszystko (trzy słowa!) Space Hulk jest dość trudną grą przede wszystkim ze względu na jej szybkość. Postacie "poruszają się wzrokiem" jak to było w Wolfensteinie. Gra ma doskonałą grafikę i muzykę. W czasie grania w Space Hulka towarzyszą ci wspaniałe sampliny krzyków, wybuchów, rozkazów i rozmów pomiędzy Imperatorem a żołnierzami. Nawet ci, którzy nie posiadają Sound Blastera będą bardzo zadowoleni.

Space Hulka polecam wszystkim serdecznie i życzę długiej gry szczególnie w nocy. Niech ochłapy ścierwa obcych, leżące na podłodze, nie przysporzą wam kłopotów w spełnieniu misji!

**Zbiechu**



# SPACE HULK



## 1 THE PATRICIAN



## 2 BLUE & GREY



## 3



## THE PATRICIAN

Handlowanie jest rzeczą przyjemną pod warunkiem, że się na tym zarabia. Inne rzeczy również stają się o wiele przyjemniejsze jeśli się na nich zarabia. Dochodzimy do tego, że zarabianie obowiązuje jednostek płatniczych jest przyjemne. Należy jednak dodać do tego warunek - pieniądze muszą czemuś służyć. A czemu, jeśli nie sławie? "Bo sława to jest przysławie Was/Zabawa lub paskudna gra" - jak napisał poeta.

Pieniądże i sława to dwie rzeczy, wokół których kręci się gra. Osiedlasz się jako porządny kupiec w jednym z 8 nadbałtyckich miast i zaczynasz handel w portach hanzeatyckich leżących nad Bałtykiem i Morzem Północnym. Od tam całe twoje życie to jeden wielki interes. Kupno i sprzedaż towarów, budowa magazynów, kup-



no nowych statków, pożyczanie pieniędzy. Ozenek również - dwóch fortun, które ksiądz połączył, niech nikt nie waży się rozdzielać (przy dawaniu ślubów patrz nie tylko kto daje rękę, ale ile w tej ręce znajdziesz talarów, statków i towarów w magazynach).

Czas to pieniądź, jak mawiali Egipcjanie przed wynalezieniem zegarka, i to powinienś zapamiętać. Co z tego. Że wioząc z Brugge do Nowgorodu wino, a z powrotem skóry zarobisz masę pieniędzy skoro rejs trwa długo. Może trzeba poszukać czegoś na krótszą trasę? Tym bardziej, że po

drodże spotkać możesz piratów lub okryty król, z którym Hanza prowadzi wojnę.

Krótkie przemy w zarabianiu pieniędzy wykonywujesz na budowaniu swego pałacu. Polega to nastawie na wydawaniu z budżetu zgromadzonego kapitału. Przecież kupienie urzędnika miejskiego w łazni (słono sobie liczy, jak to nad morzem), urządzenie festynu w mieście, wsparcie odbudowy kościoła i dopomożenie biednym to wszystko w zastraszającym tempie pustoszy twój budżet. Ale czegoż się nie robi, by w głosowaniu rady miejskiej zostać wybranym burmistrzem. Potem odbywasz spotkania z burmistrzami innych miast, decydując, które miasto powinno być zablokowane, z kim prowadzić wojnę...

Prócz handlu przynoszącego zyski można przecież zagarnąć flotę przy użyciu katapulty i miecza.

Prócz dowodzenia oddziałami (piechota, kawaleria i artyleria) na mapie strategicznej możemy rozgrywać również poszczególne bitwy. Jest tu zdecydowanie mniej elementów zręcznościowych niż w N&S. Sterowanie jednostkami podczas bitwy jest dość skomplikowane i niewygodne. Możemy wydawać rozkazy całej armii, grupom (rodzajom broni)



Kiedy wybory na prezydenta Stanów Zjednoczonych wygrał Abraham Lincoln i stwierdził, że nie wolno niewolników przetrzymywać siłą, 11 stanów południowych, lubiących tę rozrywkę, obraziło się. Zabrało zabawki (wystąpiło z Unii) i poszło do innej piaskownicy tworząc własną Konfederację i wybierając 8.02.1861 własny rząd z Jeffersonem Davisem na czele. Od tego był już tylko krok do kwiatliwych salw w kierunku obsadzonego przez wojska Unii fortu Sumter - zaczęło się.

Od dawna nikt nie wpadł na napisanie gry o wojnie secesyjnej. Niezapomniane North & South mocno już się wytarło, a możliwości komputerów też są nieco większe.

Blue & Gray przeważa nad poprzedniczką przede wszystkim grafiką (VGA), doskonałą muzyką i dużo więk-

## BLUE & GREY

szym realizmem odtworzenia pola walki. Naprzeciw siebie stają dwie armie wskazujące na spoczywie. Jeśli staniesz po stronie Północy, twoim zadaniem będzie nie dać się wybić liczniejszej armii Południa i poczekać aż będziesz mógł wykorzystać atuty w postaci większego uprzemysłowienia. Przejmując dowodzenie nad wojskami Południa musisz zmiąć Północ zanim dojdzie do siebie po szoku spowodowanym wybuchem wojny.

Prócz dowodzenia oddziałami (piechota, kawaleria i artyleria) na mapie strategicznej możemy rozgrywać również poszczególne bitwy. Jest tu zdecydowanie mniej elementów zręcznościowych niż w N&S. Sterowanie jednostkami podczas bitwy jest dość skomplikowane i niewygodne. Możemy wydawać rozkazy całej armii, grupom (rodzajom broni)

Gra jest dopracowana zarówno graficznie, jak i muzycznie (nastrojowa muzyka i te rzeczy). Samo zawieranie transakcji i zbicie fortuny nie wymaga wielkiej wiedzy ekonomicznej, tylko trochę orientacji w terenie (na początku). Potem zaczynają się schody. I o to chodzi!

Sir Haszak



Producent: Ascon Software  
Rok wydania: 1992  
Komputery, na których chodzi: PC AT

Podobne:

Merchant Colony - w XVIII w. jako brytyjski kupiec rozbudowujesz swą kompanię handlową pływając po morzach świata i budując na innych kontynentach faktorie handlowe, omijając jednocześnie strefy piractwa. Amiga, PC

1869 - zaczynasz wiek później, ale nie zmienia to faktu, że wszystkie morza stoją przed tobą otworem; bardziej czytelną interfejs i łatwiejsza obsługa niż w Merchant Colony; do Patriciaana trochę brakuje. Amiga, PC

Ports of Call - czas współczesny (w miarę), działasz bardziej jako przewoźnik niż jako kupiec - podejmujesz się przewozić określony towar za określoną cenę do określonego portu; jest o się powiedzie - spora premia, jeśli nie - kara pieniężna; Amiga, PC

lub pojedynczym jednostkom. Te możemy dowolnie łączyć lub dzielić. Menu pozwala wskazać, w którą stronę oddział ma zwrócić się frontem, w jakim szyku stanąć i w którą stronę iść. Teoretycznie daje to możliwość ekwilibrystyki taktycznej. W rzeczywistości przechodzenie od oddziału do oddziału staje się dość kłopotliwe. Zresztą komputer jest tak mało lotny, że wystarczy mieć artylerię, ustawić w bezpiecznej odległości od nieprzyjaciela i prac bez namaczania. Jedynym mankamentem takiego rozgrywania bitwy jest mała skuteczność artylerii - średnio bitwa trwa około 1. godziny. Tym, którzy się spieszą, nie polecam korzystać z przycisku AUTOPLAY, bowiem komputer rozstrzyga bitwę w chwilę i nawet czasami uda się ją wygrać, ale poniesione straty będą horrendalne. Trzeba nieestety samemu pracować głową i myszą.

Ogólnie jest to gra udana, ale nie do końca. Miejmy nadzieję, że w następnej jej wersji będzie już można grać.

Sir Haszak

Producent: Impression Soft.  
Rok wydania: 1993  
Komputery, na których chodzi: Amiga, PC

Podobne:

Samurai - The Way of the Warrior i Conquest of Japan - akcja obu rozgrywa się Japonii; trzeba pobić przeciwnika również rozgrywając przy długie bitwy, przy czym kierowanie oddziałami jest tylko nieco łatwiejsze; Amiga, PC

North & South - gra z niewyrafinowaną grafiką (na Amidzie całkiem dobra); ten sam okres, ale znacznie mniejszy stopień komplikacji i elementy zręcznościowe; Amiga, PC

# 1 DINO PARK TYCOON



# 2 WORLD WAR II



# 3 BATTLE ISLE '93



## DINO PARK TYCOON

Ala jaja! Zwłaszcza, że są to jaja dinozaurów! To, że wymarły jest wymysłem

w niewielkim stopniu ułatwia TUTORIAL. Najpierw trzeba kupić ziemię, ogrodzenie

paleontologów, dążących przez wiele lat do zmonopolizowania rynku wiadomości o tych gadach. Teraz ożyły w filmie i na komputerach.

Masz szansę wziąć udział w tej niespodziewanej reinkarnacji prowadząc ogród zoologiczny tylko dla dinozaurów (a właściwie tylko dla zwiedzających; dinozaury są po drugiej stronie ogrodzenia).

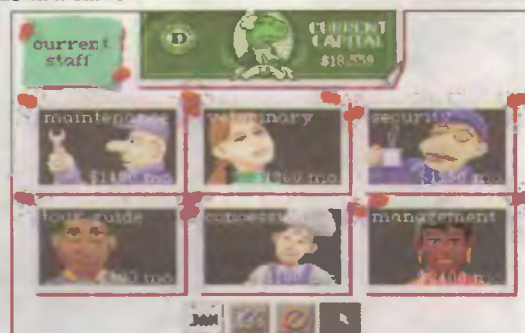
Wbrew pozorom nie jest to takie proste (choć sytuację

(przez drewniane gady przelazą), zatrudnić personel (niezbędny menadżer, pracownik do utrzymania ogrodzenia w stanie używalności i, w miarę rosnącego zainteresowania, przewodnika). Dodatkowe pieniądze wydaje się na reklamę i żarło dla gadów (każdy z kilkunastu dostępnych gatunków ma swoje menu, z którym należy się zapoznać w "Atlasie Dinozaurów"). Gdy ogród się rozrosnie warto zainwestować w koncesję na sprzedaż gadzетów i otworzyć punkt gastronomiczny. Jeśli frekwencja nie dopisuje trzeba nie tylko zainwestować w reklamę, ale również zastanowić się nad obniżeniem ceny biletów.

Grając w prostą w sumie grę, okazuje się, że ogród zoologiczny jest całkiem skomplikowanym przedsiębiorstwem i wymaga wiele refleksu, aby sprostać wciąż

zmieniającej się sytuacji (czas biegnie nieustannie).

Sir Haszak



Producent: Mecc  
Rok produkcji: 1993  
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne: nie stwierdzono

Polatać, popływać i pobombardować lubi każdy. Zwłaszcza gdy jest czym i co. A na pewno wszystkiego pod dostatkim dostarcza World War II.

Gra zawiera kilkanaście scenariuszy opartych na działaniach wojsk amerykańskich i japońskich na południowym Pacyfiku podczas II wojny światowej (jak sama nazwa wskazuje). Prócz bitew czysto morskich znajdziemy tu operacje kombinowane morsko - powietrzno - lądowe. Scenariusze dzielą się na 3 gru-

pli nie mamy piechoty to siła wyższa - rozważaj okręt i tak musi być. Poza tym trzeba synchronizować uderzenia z powietrza, lądu i morza i nie tracić czasu - zwycięstwo zależy od szybkości działania (a każda porażka jest zapisywana w twojej statystyce: zwycięstwo liczone w punktach daje awans)!

Gra nie ma rewelacyjnej grafiki (o muzyce nie wiadomo), ale mimo tego jest w czym podłubać.

Sir Haszak

## WORLD WAR II

18

py. Pierwszą są krótkie gry (QUICK GAMES). Trwają 1 lub 2 godziny (koncentrując okręty lekkie przed ciężkimi. Zwiększa to prawdopodobieństwo zestrzelenia, a torpedy polecą na mniejsze okręty za zatopienie których przeciwnik dostanie mniej punktów. Jeśli duży okręt jest poważnie uszkodzony lepiej odesłać go do doku w bazie (jeśli nie mamy bazy to ją budujemy piechotą, je-

Rok wydania: 1993  
Komputery, na których biega: PC AT

Podobne:  
Carriers at War - wojna na Pacyfiku, tyle że bardziej rozbudowana; kilka bitew z różnego okresu, spory stopień komplikacji; PC  
Pacific War - niewiele lepsza grafika, mniej rozbudowana walka bezpośrednia, za to więcej strategii; obsługa typowa dla wszystkich gier firmy SSI; PC



Po ukazaniu się całkiem udanej History Line 1914 - 1918 firma Blue Byte zastrzyła mój apetyt na dobrą strategię. Otrzymując nową wersję Battle Isle zainicjowałem się na samą myśl, co też może mnie w nią czekać. Niestety, problem to niepotrzebne, bowiem panowie z tej firmy potrzebowali widać pieniędzy i chcieli zdyskontować sukces poprzedniego produktu.

Battle Isle jest zrywem z poprzednich dwóch części. Rozumiem, że można grę ulepszyć i wydać raz jeszcze, ale w tym właśnie problem, że Battle Isle '93 w niczym nie została ulepszona. Muzyka cienutka (na PC Speakerze słuchając jej już po 2 minutach chce się gryźć dywan), grafika również zrobiła spory krok wstecz (nawet nie można powiedzieć, że kto nie idzie do przodu ten się cofa). Zmieniono na gorsze animację bitwy, a wstawki animowane pomiędzy kolejnymi etapami to żenada. Wprowadzenie nowych rodzajów wojsk jest jedynym ulepszeniem.

Poza tym na szczęście pomysł gry broni się sam, mimo spartolonego wykonawstwa. Mamy więc nadal kilkadziesiąt scenariuszy, które musimy przejść walcząc z przeciwnikiem przeważającym zarówno pod względem liczebności jednostek, fa-

jednostkami artylerii. Na koniec jedną samą będzie można odprawić do bram niebieskich całe oddziały przeciwnika. Gdy wróg zrezygnuje z agresji (będzie na tyle okłapy, że nic innego mu nie pozostanie), należy przejść do kontrataku, który nie może zostać przegrany.

Należy mieć tylko nadzieję, że następny produkt Blue Byte'a nie będzie kopią poprzednich. I to nieudolną.

Sir Haszak

Producent: Blue Byte  
Rok produkcji: 1993  
Komputery, na których chodzi: Amiga, Atari ST, PC

Podobne:  
Battle Isle - walczysz robotami przeciw przeważającej liczebnie armii robotów takich jak twoje, tylko często lepszych; starsza wersja

Battle Isle '93; Amiga, Atari ST, PC  
History Line 1914-1918 - stają na przeciw siebie armie Francuzów i Niemców; prócz strzelania z broni, która była ostatnim krzykiem mody w rusznikarstwie za czasów naszych dziadków sporo elementów edukacyjnych (opisy przebiegu działań na frontach); Amiga, Atari ST, PC



# Rags To Riches

Młody, ambitny i po dobrej szkole - poradzi sobie z pewnością - tak pewnie ludź się Twoi rodzice, dając Ci 200.000\$ na "rozruch". Nie wnikaszk, inkasujesz i myślisz, że mógłbyś z taką forszą nieźle zabalować - gdyby nie żona i dwójka dzieci. Klnąc siebie pod nosem za nadmierny pośpiech w tych sprawach, bierzesz się do pracy. Masz rok, aby udowodnić, że jesteś prawdziwym mężczyzną i potrafisz utrzymać rodzinę.

Po przejściu przez ekran tytułowy od razu łądujesz w biurze; na rysunku znajdziesz zawartość menu wraz z klawiszologią (w nawiasach). Uzupełnieniem są "numerki" 1 - 5, które służą do wyboru (współpracowników, miejsca podróży, towarów w sklepie itp. ) - konkretny efekt ich użycia zależy od aktywnej opcji. Posiadacze myszy poradzą sobie "intuicyjnie" ("lewy klik" na wybranym elemencie); oprócz wrażeń estetycznych (gustowny, "walutowy" kursor) zostają ponadto nagrodzeni możliwością włączenia (wyłączenia) na szczęście też) radia i przywoływania kontekstowego "helpu" ("prawy klik" na obiekcie).

Pora przyrzeć się teraz narzędziom, które masz do dyspozycji; drugim po komputerze (rys.2) jest telefon. Za jego pomocą możesz się dozwonić do rodziców (1), or-

ganizacji dobroczynnej (2), agencji zatrudnienia (3), informatorów giełdowych (4) i swoich pozostałych biur (5). Jeśli chciałbyś przy okazji coś załatwić, wybierz tzw. "ludzką porę" lub godziny urzędowania. Wiedz ponadto, że:

(1) niebaczny telefon do domu to przede wszystkim gwarantowana strata ponad 3 godzin cennego czasu; rzadko, ale zdarza się, udaje się pożyczyć 100.000\$ bez procentu - mama mówi, że na miesiąc, ale czasem przypomina sobie o tym później.

(2) kontakt z siostrą Mercy owocuje Twoim dobrowolnym datkiem (min.1000\$) - zyskujesz w zamian spokój duszy, więc nie skąp;

(3) dzięki panu Jivaro będziesz mógł nająć personel swego biura. Pensja (roczna) Twoich współpracowników jest podana przy ofercie; płacisz co miesiąc, masz prawo zwolnić każdego z nich w dowolnym momencie bez podania przyczyny. Teraz trochę o tym, co potrafia.

Sekretara (Secretary) może odbierać telefony (Take), łącząc za Twoim przyzwoleniem (Screen) lub spławiąc nartę (Hold).

leniem (Screen) lub spławiąc nartę (Hold).

Praktykant (Apprentice) śledzi wybrany rynek towarowy/firmę i kupuje/sprzedaje walory na własną rękę (Autopilot On) lub w ramach przedziałów cen, które mu zapodasz (Autopilot Off). Działając sam, facet jest cienki jak kompot z desek, a jego ręczne wysterowanie wymaga częstego uaktualniania poleceń (kursy są płynne); w tym przypadku oszczędność jest cnotą.

Prawnik (Lawyer) masowo produkuje teksty w stylu zagadek - dowcipów o Wąchocku; momentami są one nawet śmieszne, ale same w sobie z pewnością niewarte 40.000\$. Daruj sobie tego pana, jeśli zamierzasz być grzeczny; jednak w przypadku, gdy będziesz naprawdę ostro spekulował, trzymaj go dla tej jednej jedynej okazji - może Cię uratować przed najgorszym (patrz: "Technika").

Księgowy (Accountant) przedstawia Ci wynik finansowy firmy na konkretną chwilę; człowiek jest niezbędny, jeśli zatrudniasz więcej niż 10 pracowników, a pomocny, gdy działasz jednocześnie na kilku rynkach towarowych lub zawierasz kontrakty terminowe (patrz: "Technika"). W gorączce spekulacyjnej łatwo się zapomnieć - a że spadek wartości aktywów przedsiębiorstwa poniżej zera kończy grę, odżałuj trochę grosza na specjalistę. Drugim ważnym motywem jego zatrudnienia są kontrole skarbowe (IRS Audit); brak porządku w spr-

wozaniach finansowych nie jest co prawda karalny, ale wystarczy, żeby w celach badawczych zamknęli Ci interes na cały miesiąc.

Makler (Pit Runner) pośredniczy przy zawieraniu transakcji giełdowych - na nim nie zaoszczędzisz; jeśli obracasz walorami w dużych pakietach i zależy Ci na szybkości realizacji zleceń, zatrudnij co najmniej dwóch ludzi. Giełda w innym kraju wymaga oddzielnego człowieka - i musi to być tubylec wynajęty na miejscu.

Informator (Informant), w zależności od Twoich dyspozycji, skupi się na inspektorach z IRS, ich kolegach z SEC (Komisja d/s Kontroli Obrotu Papierami Wartościowymi) lub jednym z konkurentów. W tym ostatnim przypadku dowiesz się od czau do czasu, co sprzedają/kupują rywale, ale nie będzie to trwało długo - mają oni bowiem zadziwiająco zdolność demaskowania szpiegów najdalej po upływie miesiąca od pierwszych meldunków.

(4) Informatorów giełdowych poznasz w restauracji. Każdy pobyt tamże to wydatek 100\$, ale jest to koszt jednorazowy (po pierwszym spotkaniu możesz już do każdego zadzwonić z biura). Nawiazany kontakt szybko procentuje - w 70% przypadków ludzie ci wiedzą i powiedzą coś wartościowego (uwaga - komentarze są niekiedy ze sobą sprzeczne!), a Ty będziesz miał dość czasu, aby to wykorzystać. W pozostałych 30% sytuacji albo niczego się nie dowiesz, albo (ryzyko zawodowe!) utopisz pieniądze w zupełnie nieopłacalnym interesie.

Kontakt ze światem zewnętrznym zapewniają Ci ponadto telewizja i gazety. Rodzaj stacji TV



# jest taktycznie

i tekst wiadomości są nieistotne; skup się na pojawiających się od czasu do czasu obrazkach. Pokazują one wprost (sztaby złota) lub pośrednio (szyb naftowy = ropa) przewidywania odnośnie danego rynku (strzałka wskazuje kierunek zmian); dane takie są jak najbardziej wiarygodne, ale w porównaniu z informacjami od graczy giełdowych często przychodzą za późno. Zdecydowanie najgorszym źródłem wiadomo-

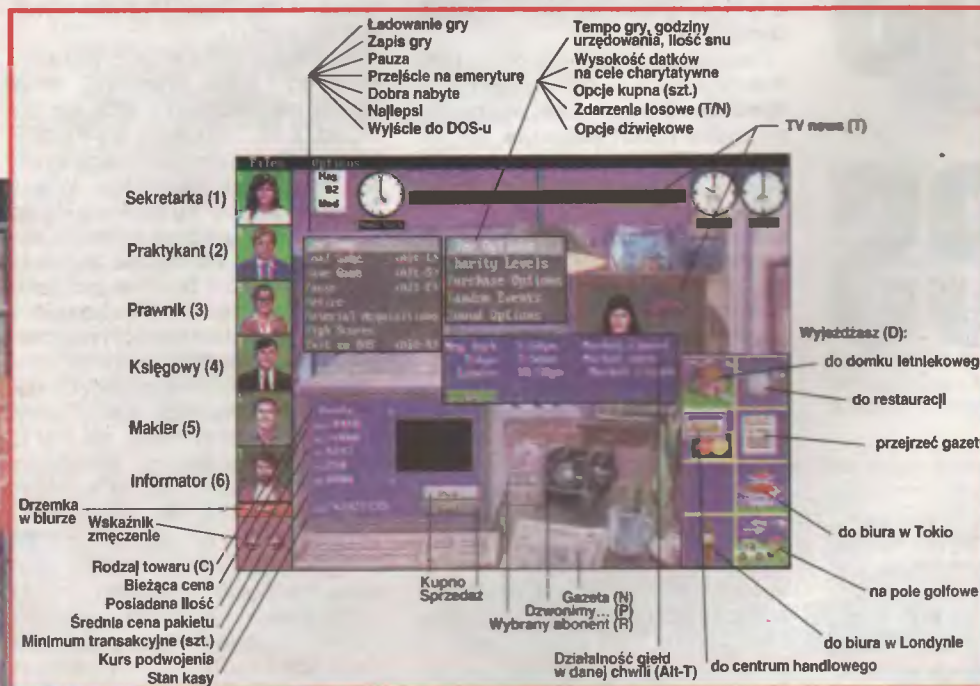
ści są gazety; to, co w nich zawarte, jest albo grubo nieaktualne (jak na Twoje potrzeby), albo, łagodnie mówiąc, niedokładne.

Czas  
Każda giełda jest otwarta od 9 do 17 lokalnego czasu, z wyjątkiem sobót i niedziel (W scenariuszu 1929 występuje tylko rynek nowojorski, czynny 10 - 15 w dni powszednie i 10 - 13 w soboty). Trzy miasta - Nowy Jork, Londyn i To-

kio, zostały tak wybrane, że - mając biura i maklera w każdym z nich - możesz niemal przez całą dobę grać na giełdzie (co najmniej jedna jest zawsze otwarta). Piszę "niemal", ponieważ musisz spać - i lepiej sam się o to zatroszcz, inaczej zostaniesz karnie "uśpiony" w najmniej odpowiednim momencie (np. podczas sesji giełdowej). W menu "Time Options" można regulować długość snu i godziny

w biurze. Wiedz jednak, że wtedy wycpnieziesz dużo gorzej i szybciej będziesz potrzebował kolejnej porcji snu (wskaźnikiem są "oczka"). Jeśli heroicznie pozostałeś w pracy w piątkowy wieczór, program przetrzyma Cię tam przez cały weekend; za kolejnym razem skutecznie wyleczysz się z nadmiaru ambicji i początków choroby zwanej workoholizmem.

Pieniądz  
Mimo różnych siedzib, kurs tego samego dobra jest jednakowy na wszystkich 3 giełdach - prawie tak jak w rzeczywistości. Dzieje się tak za sprawą współczesnych spekulantów, dzięki środkom łączności obecnym "wszędzie" i czekającym



# 1 RAGS TO RICHES

2

3

Wahania kursów  
w ciągu ostatnich:  
30 dni  
24 godzin

Stan posiadania:  
wartość dodatnia oznacza kupione,  
ujemna - sprzedane na termin  
(dotyczy konkretnego waloru)

Rodzaj waloru notowanego na giełdzie: Obligacje rządu USA Akcje renomowanych firm Złoto Ropa naftowa



Nazwa firmy

Baza danych inwestorów  
(dolarów, którzy powierzyli  
Twojej firmie pieniądze)

Zysk w ciągu ostatnich 30 dni

jak sępy na większą różnicę notowań. Prowadzi to do ujednoczenia kursów (uwzględniając przeliczenia walut) lub rozbieżności tak nieznacznych, że zysk nie pokrywa kosztów przeprowadzenia transakcji. "Rags to Riches" uwzględnia również inną kwestię techniczną - pomiędzy złożeniem zlecenia u maklera a jego realizacją upływa niewielki, ale jednak, okres czasu; zawsze istnieje ryzyko, że nieoczekiwana i nagła zmiana notowań obróci w proch i pył Twoje kalkulacje. Ponieważ w swoim czasie wiele osób boleśnie tego doświadczyło, wypracowano różne techniki zabezpieczające; jedną z nich udostępni Ci program.

#### Technika

W celu zabezpieczenia się przed ryzykiem kursowym wybierz z menu "Options" wariant "Safety net". Uruchamia to tzw. "widelki cenowe", blokujące sprzedaż (kupno), jeśli notowania spadną (wzrosną) więcej niż o x\$ w z g l ę d e m kursu bieżącego (program proponuje 20, ale można

to zmienić). Trudno mówić o rewelacji, ale po pierwsze - lepszy rydź niż nic, po drugie - lepiej zyskać mniej niż stracić. po trzecie - wcale nie musisz z tego korzystać.

Zakup walorów jest możliwy tylko za gotówkę (cash). Zasady sprzedaży są mniej rygorystyczne - oprócz pozbycia się tego, co masz, możesz również sprzedać papiery, których w danym momencie nie posiadasz. Jest to tzw. transakcja terminowa (future); jej istota z grubsza polega na tym, że zobowiązujesz się dostarczyć towar za jakiś czas, a Twój kontrahent - zapłacić za niego obecną cenę (np.1000\$). aż dy z was liczy na coś

innego - Ty oczekujesz spadku kursów (wtedy kupisz za np. 800\$ i przekażesz, zyskując 200\$), partner liczy na wzrost notowań (wówczas sprzeda za np.1300\$ to, co kupił za 1000). Taka zabawa to już wyższy szczebel spekulacji i niesie ze sobą 3 dodatkowe ryzyka (poza tradycyjnym, gdy np. kupiłeś, a ceny spadły):

- przy ostrej grze trudno jest się zorientować, ile naprawdę masz pieniędzy
- jeśli nieszczęśliwie trafisz na podwojenie kursu akcji, grozi Ci przymusowe rozliczenie transakcji niezależnie od ekonomicznej opłacalności tego kroku. Na "numerkach" wygląda to tak: przy cenie początkowej 100\$/szt. DOUBLE wynosi 200\$; gdy sprzedałeś terminowo po 180\$/szt. , a kurs przekroczył wartość DOUBLE, nie zdążyłeś już doczekać spadku do np.170\$ i kupna z zyskiem jednostkowym 10\$ - program wyzeruje Twój stan posiadania, zmuszając do karnego wykupu po aktualnym kursie (czyli ze stratą);
- spekulacja terminowa na dużą skalę (od

5 tys. sztuk w górę), z dużym natężeniem (transakcje każdego dnia) i przez dłuższy okres czasu (powyżej 2 - 3 tygodni) jest zakazana kupisz przez prawo; wiąże się to ze śledztwem podjętym przez SEC i owocuje najpierw zaporowymi grzywnami po 100.000\$, a jeśli jesteś uparty, dożywociem w więzieniu stanowym (co jest odmianą GAME OVER). Jedyne, tyle że nie zawsze skuteczne wyjście z takiej sytuacji to "przyciąć się" bezpośrednio po komunikacie "SEC is investigating you!" - wyzerować stan posiadania i kontrolnie zaniechać wszelkiej działalności na minimum 2 - 3 dni. Nie ma co liczyć utraconych zysków w obliczu ponurej ewentualności, że nie będziesz ich liczył już nigdy.

#### Centrum Handlowe

Jest w nim 6 sklepów różnych branż, czynnych tak jak giełda. Oferują one kupno m. in. : środków transportu, dzieł sztuki, nieruchomości, akcesoriów sportowych, lokali biurowych i mebli. W miarę kolejnych wizyt rośnie standard (wraz z nim i cena) oferowanych Ci dóbr; wszystko, co kupiłeś, stanowi Twoją własność już do końca. Wbrew pozorom, nie są to pieniądze stracone - wygląd i stan posiadania szefa zdecydowanie poprawiają wizerunek firmy w oczach potencjalnych inwestorów, jak również Twoją pozycję na końcowej liście najlepszych.

#### Wrażenie

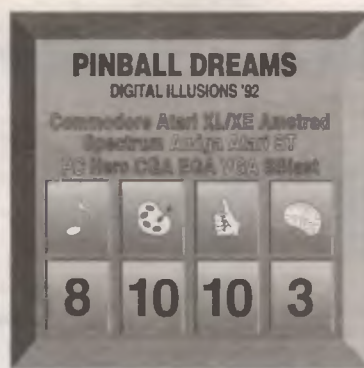
Zdecydowanie jest to największa moc, jaką udało mi się dotąd spotkać, zważywszy na stopień dopracowania szczegółów i realizm akcji (co w symulacji ekonomicznej nigdy nie jest łatwe). Dodatkowe brawa należą się dla autorów za oprawę - grafikę SVGA, niebanalny scenariusz i fantastyczne efekty dźwiękowe. Te ostatnie wymagają niestety stosownej karty, dając jednak w zamian nieczęsto spotykane wrażenie realizmu (odgłosy zamkniętych drzwi, chrapania, ruchu ulicznego, przestrajania radia, brzęczka telefonu, itp). Myślę, że tego typu podejście programistów zmieni oblicze symulacji ekonomicznych, czyniąc je bardziej przystępnymi dla "niewtajmniczonych" i zachęcając do spróbowania swych sił w komputerowej (nie tylko) rzeczywistości, którą rządzi pieniądź.

Harry

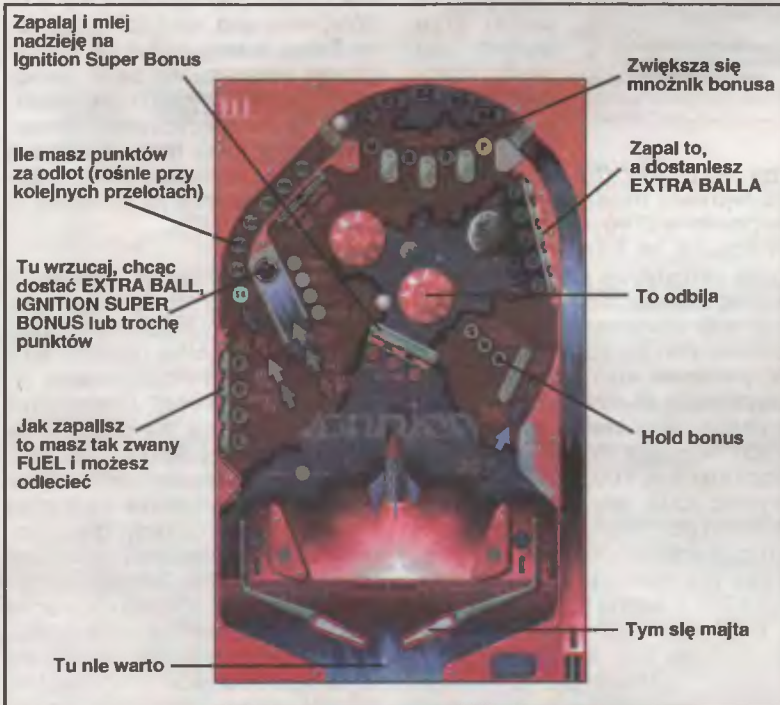


samą grę i nawet nie udają, że pracują. Pomędzy nimi biega wkurzony Naczelnny i bezskutecznie usiłuje nakłonić przynajmniej jedną osobę nawet nie do pracy, ale do zwolnienia miejsca. Za naszych czasów pojawiły się trzy gry wywołujące tak piorunujący efekt: "F - 29 Retaliator", "Wolfenstein" i temat tego artykułu - "Pinball Dreams". Tak więc przedstawmy Czytelnikom ten znakomity program, czyniąc to z przyjemnością tym większą, że o to prawo walczyli ze sobą wszyscy członkowie zespołu, łącznie z zagorzałymi ośmiobitowcami takimi jak Bad Joy czy Kaczor.

"Pinball Dreams" to bardzo udana



# PINBALL



dzień, klawiszologia nie jest skomplikowana: oba shifty do kontrolowania łapek, strzałka w dół - do wypuszczania bili i spacja - tilt czyli poruszenie "automatem". Warto zwrócić uwagę na tę ostatnią opcję. Poruszenie pozwala na zmianę kierunku lotu bili i co za tym idzie skierowanie jej np. do bardziej nam odpowiadającej "bramki". Ponadto gdy bila wypada bokiem, użycie tilt - a (z jednoczesnym uniesieniem odpowiedniej łapki) pozwala często na jej wybicie ponownie na "plac gry" (jednak zbyt częste ruszanie bilardem powoduje jego blokadę - tak jak w rzeczywistości). Ta cecha, w połączeniu z faktem, iż pomiędzy łapkami umieszczony jest "gwóźdź" odbijający bile "nie do wyjęcia" powoduje, że w dużym stopniu wyeliminowany został element losowości, tak dobrze znany bywalcom bud z napisem "Automaty, Bilardy". Wynik w grze zależy prawie wyłącznie od wprawy i refleksu grającego.

Kolejną rzeczą, którą warto tu powiedzieć jest fakt, iż za pomocą shiftów można zmieniać podświetlone lampki (np. WARP w Ignition). Inną godną uwagi prawidłowością jest to, że możemy mieć tylko jedną dodatkową bilę w danym momencie.

Tyle głążenia ogólnego, teraz pogłędźmy szczegółowo.

## IGNITION

Utrzymany jest w klimacie podróży kosmicznej. Bez wątplenia najbardziej "klasyczny" z wszystkich dostępnych: bez dużej ilości "bajerów". Zapalenie napisu "IGNITION" i wbić bili do "dziupli" powoduje otrzymanie jackpot - a (dla niewtajemniczonych: jackpot to bardzo dużo punktów, zbiera się je obok normalnego wyniku w trakcie całej gry). Natomiast "LIGHT" (i wbić) - to dodatkowa bila. Rekord redakcji: ok. 18 000 000 (Alex).

## STEEL WHEEL

Jest to bilard "kolejowy". Dwie rampy, na które można wpuszczać bile oraz większa ilość "dziupli" czynią go nieco bardziej odlotowym od poprzednika. Dodatkową bilę można otrzymać w losowaniu. Rekord redakcji: ok. 450 000 000 (Sir Haszak). UWAGA: Możliwe jest zatrzymanie się bili po prawej stronie najniższego "grzybka" tak, że można (czekając) nabić tyle punktów, ile wlezie.

## BEAT BOX

Tym razem muzyka: kariera gwiazdy. Najbardziej udiwniony ze wszystkich bilard, najrzadziej też w niego graliśmy. Znaczących rekordów brak.

## NIGHTMARE

Horror! Pełny odlot! Chyba najlepszy z dostępnych bilardów. Gorąco polecamy. Zapale-

nie napisu "GRAVEYARD" powoduje podwojenie ilości punktów. Dodatkową bilę można uzyskać w losowaniu. Rekord redakcji: ok. 400 000 000 (Wiewiór, na AT).

Podsumowując: "Pinball Dreams" to najlepsza gra bilardowa na PCety, deklasująca wszystkie inne produkcje. Jej dodatkową zaletą jest fakt, iż działa na ATKach (ale należy grać bez dźwięku, w przeciwnym razie traci się płynność) - w przeciwieństwie do np. "Tristana", mimo, że ten ostatni to chtam. Słowem REWELACJA! Musimy też napisać o wadach. w przypadku 'pinball dreams' jedyną wadą jest fakt, iż intensywne granie skutecznie niszczy klawisze 'shift'.

## Alex & Gawron

PS. Gdyby ktoś z czytelników dysponował klawiaturą z shiftami umieszczonymi na bocznych ściankach, proszony jest o pilny kontakt.

## Naczelnny

Od czasu do czasu nasza redakcja pada ofiarą małego kataklizmu. Przy każdym komputerze siedzą podekscytowani członkowie zespołu, rypią ciągle w tę

symulacja (dosłownie) gry w tzw. "automaty bilardowe". Jak wiele dobrych produkcji przeniesiona została z Amigi (na której ma już nawet swoją drugą część) na nasze kochane PCety. Pozwala na grę na jednym z czterech wybranych automatów, jednak przed ich omówieniem warto kilka słów poświęcić pewnym ogólnym cechom i prawom, z którymi się spotkamy.

Jak to łatwo przewi-

# WALKER

że bawią i nie wymagają dużego zaawansowania umysłowego?

Dziś chciałbym trochę porzucić o Walkerze. Scenariusz gry jest banalny - oto

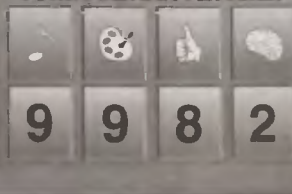
gdzieś w przyszłości zostaje wybudowany prototyp jednostki wojennej, który należy przetestować w różnych warunkach bojowych. Naukowcy dochodzą do wniosku że zamiast budować specjalne WALKER'a (tak nazywa się to cudo techniki) w przeszłość do czasów, kiedy trwały wojny na Ziemi. W ten oto sposób sterując poczynaniami WALKER'a zostaniemy przetrzuceni do roku 1944 w sam środek Berlina. Uważam, że pomysł jest zabójczy. Tutaj czekają na nas ataki wojsk Wehrmachtu. Po dojściu do końca levelu, będziesz musiał zniszczyć tajne rakiety atomowe które Hitler właśnie odpalił (jak wiemy z historii nie udało mu się to gdyż udaremnił mu to jakiś pojazd kosmiczny. Chodzi tu oczywiście o naszego WALKER'a).

Twórcy tytułowego SPACEROWICZA (wolne tłumaczenie z angielskiego słówka WALKER) wykazali się dosyć ładnym poczuciem czarnego humoru i kolejnym miejscem w jakie zostaniemy wysłani do LOS ANGELES 2019 (gdzie aktualnie trwa III wojna światowa). Tu natkniemy się na lepsze jednostki wojenne niż w Berlinie, ale nadal nie jest to coś co może nam w szczególności sposob zagrozić. Na końcu poziomu jest do rozwalenia dziwny pojazd gąsienicowy, który zniszczysz, rozwalając mu najpierw koła, później działko przednie, a następnie kieruj ogień na przemian raz na wyrzutnię lotniarzy a raz na latających w powietrzu palantów.

Muszę się przyznać do tego że gry zabijacko - napadalsko - strzeleckie oraz Role Playing należą do moich ulubionych typów. Wiele razy zastanawiałem się dlaczego tak jest z grami pierwszego typu ale nigdy nie mogłem znaleźć dokładnej odpowiedzi. Może dlatego

WALKER  
PSYGNOSIS '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad  
Spectrum Amiga Atari ST  
PC Mac OS/2 EGA VGA 386/486



Radioaktywny kurz bitewny jeszcze dobrze nie opadł a nasi śmieszni naukowcy już wysyłają cię do czasów kiedy wojna to prawdziwe piekło, czyli na Bliski Wschód dziś w nocy (tak, tak właśnie w dniu w którym to czytasz). Na końcu levelu nie wiedzieć czemu musisz stoczyć pojedynek z olbrzymim dzwigiem (?). Po arabskich wojażach zostajesz sprowadzony z powrotem do czasów gdy wybudowano WALKER'a, okazuje się że w międzyczasie rozpoczęła się 27 wojna światowa i nareszcie masz możliwość przetestowania naszej kroczącej maszyny w warunkach najtrudniejszych. Jeżeli uda ci się przejść ostatni, czwarty level (bez nieśmiertelności) to zadzwoni do nas a otrzymasz moje osobiste gratulacje.

Ze spraw technicznych powiem tylko tyle, że w prawym górnym rogu masz wskaźnik zielony tarczy ochronnej i czerwony energii naszej maszyny. Natomiast w lewym górnym rogu jest wskaźnik temperatury działa. Jeżeli dojdzie do samej góry to zostanie przerwany ogień na czas aż temperatura spadnie (tup!). Aby działa się nie grzało wystarczy włączyć niezbyt szybki autofire (może być ten ze Skorpiona) i jest git.

Grze dałem ocenę mózgu dwa, gdyż po pierwsze wymaga myślenia selektywnego, czyli na którą jednostkę wroga trzeba najpierw skierować śmiertelny ogień a po drugie wymaga ciągłej koordynacji w sterowaniu na raz joja i myszy. Grafika jak mówi Sir Hszak to istna RE - WE - LA, a muzyka to arcydzieło sztuki samplowej. Nic tylko zagrać a później wraz z dziadkiem majsterkowiczem wybudować sobie takiego WALKER'a.

EMILUS

## Lands of Lore

dok. ze str. 43

ry - jeden fałszywy, za drugi trzeba strzelić. Carrlon Key postuży Ci do otwarcia drzwi za którymi spoczywa król, jednak możesz się do niego na razie nie pchać. Wróć do zamkniętych drzwi w północno - wschodniej części piętra i otwórz je Noir Key. Trzask prask - I jesteśmy na samej górze!

W południowo-wschodniej części trzeciego poziomu znajduje się pokój z tablicą niezrozumiałej (dla mnie też) treści. Blisko niego znajduje się ściana z guzikami - trzeba je naciskać do skutku, po czym wrócić do pokoju z tabliczką. Jeszcze trochę przytkanła i powinienś mieć w rękę figurkę humanoida. Teraz spadnij poziom niżej, idź do króla, postawiaj na postumentach figurki, na ostonie klucze i użyj eliksiru! Long live the King! Weź Shard of Truth, daj miecz i do widzenia - znowu czarna robota została zlecona Tobie, a wielcy tego świata umywają ręce.

Wróć na górę. Potrzebne Ci są dwa klucze - srebrny i złoty. Ten drugi leży gdzieś luzem, ten pierwszy wymaga kombinacji alpejskiej - najpierw w pomieszczeniu z czterema tabliczkami zrób to, co każą (chyba wystarczy położyć po jednej sztuce wszystkiego). Powinieneś zdobyć Dull Key, który otworzy skrzynię ze srebrnym kluczem. Jesteś już tak blisko sukcesu, że aż strach. Srebrnym i złotym kluczem otwórz drzwi blisko wejścia na trzeci poziom zamku. Połącz ze sobą Ruby of Truth z Shard of Truth, by uzyskać Whole Truth. Wal śmiało przed siebie. Za tymi drzwiami siedzi Scotla, ale nic się nie bój. Kiedy będzie próbowała się zmienić I zaczęła świecić na niebiesko, użyj całej prawdy. Teraz już możesz ją zadzgać czym chcesz, nawet zaostrzonym patykiem...

\*\*\*

Sluchy chodziły, iż ze Scotla śmiercią kłopoty nasze skończyć się miały, inni wszelako powiadali, co pono wyrocznia Draraklijska rzekła, iż po Scotla inne przyjdą, po Ryszardzie także, a onaż jedna trwać będzie mocą czasu, skał i swej wiedzy, chyba że sama działała pocznie I w starciu z ciemnością się zewrze. Tak wywłóda Laura, co z Yvel na służbę Drarakli poszła, że jednak po jej powrocie nikt już do wyroczni nie trafił, wejście do jaskiń znajdując zasypianym, dziś nawet określić się nie da, czy historii owej, a z nią Drarakli I służki jego w legendy a bajania dawne włożyć nie trzeba.

Robaquez

P. S. Krążące po kraju kople gry są pouszkadzane - w naszej kłopoty dotyczyły Vaelan's Cube, który mnożył się przy każdej próbie użycia, zamiast zniknąć po kilku razach.

# WALKER



- ARCHER** - strzeła z łuku w kierunku wyznaczonym przez strzałkę. Siła z jaką zostanie wystrzelona strzeła zależy od odległości tarczaka od wyznaczonego celu.
- ATTRACTOR** - ma za zadanie zatrzymanie lemingów. W czasie kiedy wszystkie tarczaki można wyciąć jednego w misji mającej na celu utworzenia bezpiecznej drogi.
- BALLOONER** - dajesz lemingowi balon, który unosi go w przestworza. Baloniarzem można sterować za pomocą wiatraczka zmieniając tor jego lotu silnymi podmuchami wiatru.
- BASHER** - postać znana z pierwszej części gry. Basher przekopują poziomy tunel.
- BAZOOKER** - strzeła z bazooki, przez niektórych zwanej także pancerfaustem.
- BOMBER** - trzyma w rękach bombę i wysadza ją, sam przy tym zachowując życie (ma chłopak zdrowie).
- BUILDER** - następna znana z pierwszej części postać. Budują schodki pod kątem do góry.
- CLIMBER** - kolejny znany nam już leming. Napotyka pionową ścianę zaczyna się na nią wspinać.
- CLUB BASHER** - machając kłosem tworzy poziome korytarze.
- DIGGER** - znowu postać którą już znamy. Kopie pionowo w dół. Trzeba jednak uważać, gdyż czasem można zrobić tak głęboki wykop, że spadające lemingi będą się rozbiły.
- DIVER** - Skacze do wody na główkę, niestety nie potrafi pływać i jeżeli mu tego nie nakazemy to w chwili po wskoczeniu do wody utopi się.
- EXPLODER** - podajesz lemingowi bombę zegarową, która w momencie gdy nadejdzie godzina zero eksploduje ją likwidując jednocześnie nosiciela.
- FENCER** - wymachują mieczem kopiąc jednocześnie korytarz wzniesiony pod bardzo niewielkim kątem w górę.
- FILLER** - wylewa baton, który wypełnia wszystkie nepotkane na drodze zagłębienia i pozwala lemingom na ich pokonanie.
- FLAME THROWER** - miotacz ognia - ta nazwa mówi sama za siebie.
- FLOATER** - to znany nam z pierwszych lemingów osobnik który używa parasolki jako spadochronu (wiatraczek nie ma na niego wpływu).



- GLUE POURER** - rozlewa klej który zachowuje się tak jak ciec, z tą różnicą, że tam gdzie normalna ciecz skupuje klej trzyma się, tworząc bardzo czasem pomocne mosty.
- HANG GLIDER** - lotnik. Na trajektorii tego lotnika możemy wpływać wiatraczkami.
- HOPPER** - podskakuje na jednej nóżce. Przydatny gdy mamy do przejścia kawałek drogi na której znajduje się kawałek lodu, przepaść, kawałek lodu...
- ICARUS WINGS** - osobnik obdarzony skrzydłami (kara łańcuchem, ale mamy możliwość wpływania na kierunek jego lotu przez manipulację wiatraczkami).
- JETPACK** - ma plecak odrzutowy, unosi się nad powierzchnię wody. Wiatraczkami możemy dowolnie wpływać na jego ruch. Trzeba się spieszyć, bo ma ograniczoną ilość paliwa.
- JUMPER** - robi podskok. Jeżeli użyjemy tej funkcji na biegnącym skoczysz się wyżej i dalej niż zwykły leming.
- KAYAKER** - gdy jakiś niebezpiecznik wpadnie do wody możemy go wyposażyć w kajak co wybawi go z opresji i uratuje przed niechcymy utonięciem.
- LASER BLASTER** - strzeła w górę z lasera, wypalając pionowy tunel.
- MAGIC CARPET** - latający dywan unosi leminga poziomo w pewnej wysokości nad ziemią. Dmuchając na niego za pomocą wiatraczka możemy wpłynąć na wysokość lotu.
- MAGNO BOOTS** - buty magnetyczne pozwalają na chodzenie po wszystkich powierzchniach, a nawet umożliwiają chodzenie do góry nogami.
- MINER** - ten leming też jest znany z pierwszej części gry, kopie on przy pomocy kłosa korytarz pod kątem w dół.
- MORTAR** - jest to ładowniczy moździerz z którego może strzelać ślejąc zniszczenia w okolicznych ścianach.
- PARACHUTE** - spadochron pozwala na powolne opadanie. Wiatraczkami można zmieniać kierunek opadania.
- PLANTER** - sadi roślinki, które wyrastając może posłużyć jako pomost lub podwyższenie pozwalające na wejścia na wyższą platformę.
- PLATFORMER** - układa poziomą platformę. Jest niezastąpiony jako budowniczy mostów.
- POLE VAULTER** - skoczek o tyczce, jeżeli tylko pozwoli mu na to dostateczna długość i równy rozbieg wykonuje skok, przedostając się przez wysokie przeszkody lub szerokie rozpadliny.



- ROCK CLIMBER** - wspinie się po skałach, wiążąc w miejsca które są dla innych lemingów niedostępne.
- ROLLER** - toczy się robiąc fioki. Pozwala mu to na pokonywanie wielu przeszkód których zwykły leming nie mógłby przejść.
- ROPER** - strzeła kotwicą na linie. Zasięg liny jest ograniczony i nie da się utworzyć przejścia na dowolną odległość.
- RUNNER** - porusza się szybciej niż inne lemingi i potrafi jeszcze lepiej skakać. Można go wysłać by przygotował drogę dla innych.
- SAND POURER** - usypuje piramidkę z piasku. W ten sposób można się dostać na niedostępne wzniesienia lub nwiełowac nierówności terenu.
- SCOOPER** - kopie korytarz w dół na ukos, tworząc jednocześnie schodki.
- SHIMMER** - podskakuje i czepiając się rękami podróżuje śląc się sufitu aż do napotkania najbliższej przeszkody.



- SKATER** - łyżwiarz jest bardzo przydatny w polarnym piemienu ponlewał bardzo często zdarzają się tam ślizgawki, które tylko on potrafi przebyć.
- SKIER** - jeździ na nartach, zwiększa to jego prędkość a także pozwala na wybijanie się ze wzniesień jak ze skoczni i trenowania lotów nartarskich.
- SLIPER** - łąpie się ślancy i spuszcza powoli na dół.
- SPEARER** - oszczepnik rzucając oszczepami potrafi budować wspaniałe mosty prowadzące bezpiecznie lemingi w dalszą drogę.
- STACKER** - ustawia pionową wieżę z klocków. Jednocześnie wieża ta może być skuteczną zapórą dla innych lemingów, co czasem może ochronić ją od spadnięcia w przepaść.
- STOMPER** - podskakuje i ubija ziemię tworząc jednocześnie pionowy tunel podobny do tego jaki robi digger.
- SUPER LEMI** - nosi pełny kask do lądowania. Od razu wzbija się w powietrze i leci w kierunku kursora.
- SURFER** - po wpadnięciu do wody można dać lemingowi deskę surfingową. Teraz za pomocą wiatraczka można go przesunąć do bezpiecznego brzegu.
- SWIMMER** - kiedy leming wpadnie do wody można użyć tej opcji i kazać mu płynąć do brzegu.
- THROWER** - rzuca śnieżkami (swoją drogą ciekawe skąd w piemiach innych niż polarne bierze śnieg?) budując mostki.
- TWISTER** - wiruje i może posłużyć jako wiarło. Można nim sterować za pomocą wiatraczka.







“To bardzo stara legenda... Stara, lecz bardzo istotna... Kiedy osiedliliśmy się, nasz magiczny talizman został podzielony na dwanaście części, po jednej dla każdego plemienia... Od tego czasu żyliśmy wszyscy w spokoju rozmnażając się i rosnąc w siłę, ale przepowiednia mówi także o tym, że nadejdą ciemności i znowu rozpocznie się nasz wielki exodus. Nasi najlepsi budowniczo wie statków pracują już od dawna. Zbudowali oni pojazd, który dzięki sile zjednoczonego talizmanu zabierze nas z dala od ciemności... w bezpieczne miejsce... Wehikuł jest już gotowy, jedyne co nam pozostało to ewakuacja. Ale kto nas poprowadzi? W przepowiedni napisane jest, że uratuje nas ta sama siła, która już kiedyś nam pomogła...”



Tak, to właśnie Ty jesteś tym przewodnikiem, który może uratować lemingi przed zagładą. Czy to się uda, zależy wyłącznie od Ciebie. Dobrze, gdybyś wiedział jakie jest twoje zadanie. Otóż na wyspie żyje dwanaście plemion lemingów, z których każde jest w posiadaniu jednej części talizmanu. Każde z plemion liczy sobie 60 - ciu członków. Najlepiej, gdyby udało ci się doprowadzić do centrum wyspy, gdzie znajduje się statek, wszystkie lemingi. W praktyce jest to prawie niemożliwe, na szczęście wystarczy by choć jeden leming z każdego plemienia dotarł na pokład pojazdu (co i tak wcale nie będzie łatwe) i przyniósł część talizmanu należącą do jego plemienia. Jeżeli jednak chciałbyś sobie obejrzeć animowane zakończenie, musisz



doprowadzić co najmniej połowę plemienia, w przeciwnym wypadku dostaniesz tylko gratulacje.

Każde z plemion ma do przebycia dwanaście etapów, pamiętaj jednak o tym, że w kolejnym etapie masz do dyspozycji tylko tyle lemingów, ilu udało ci się uratować w poprzednim. Po przejściu każdego etapu Twoje starania są oceniane i komentowane, często przypominając, że taka liczba lemingów może nie wystarczyć do wykonania zadania, lub że właśnie udało ci się uczynić dane plemię wymarłym.

Grafika w grze, jak w każdej wydanej przez Psygnosis, stoi na bardzo wysokim poziomie (każde plemię a swój własny krajobraz, co znacznie uatrakcyjnia grę). Oprawie dźwiękowej także nie można nic zarzucić.

Należy podkreślić, że autorzy nie poszli na łatwiznę i oprócz nowych planszy do gry dodali także wiele nowych możliwości. W planszach spotykamy się z wieloma przyrządami które pomagają lub przeszkadzają w grze - trampoliny, armaty, bujane łańcuchy, drapieżne rośliny, skaczące piłki, walker strzelający do przechodzących lemingów i wiele innych zasadzek, mogących skutecznie utrudnić marsz po zwycięstwo.



Od czasu pierwszych lemingów zwierzaki przeszły pewną ewolucję i nauczyły się wielu nowych czynności tak, że teraz jest ich aż pięćdziesiąt. Aby zapoznać się z ich użyciem mamy możliwość treningu w którym wybieramy sobie umiejętności, które mamy ochotę przeciwyczyć. Oczywiście podczas gry nie są dostępne wszystkie umiejętności a tylko osiem, w dodatku nie zawsze te, które powodują, że przejście planszy jest łatwe, proste i przyjemne. Poziom trudności gry jest bardzo zróżnicowany. Niektóre plemiona można przeprowadzić bez większego problemu, inne wymagają nie lada gimnastyki. Aby ułatwić Wam zadanie drukujemy poniżej krótki opis każdej z czynności, jakie mogą wykonywać lemingi.

#### BAD JOY

# lemmings 2 the tribes

# Super Fighter

## SUPER FIGHTER

C & E 93

Commodore Atari XL/XE Amstrad  
Spectrum Amiga Atari ST  
PC Marc C64 EGA VGA SGIlist



Oto kolejny przykład konwencjonalizmu i zerowania na starych, wypróbowanych pomysłach. Tym razem średnio udana próba podrobienia STREET FIGHTER'a II. Gra, gdyby powstała przed Street Fighter'em, mogła być przełomem, jednak gdy jest totalnym powtórzeniem i to niestety bez ulepszenia. Dobra, starczy tych smętów...

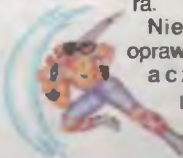
Nie będę rozpisywał się na temat opcji gry gdyż sprowadzają się one jedynie do wyboru czy gramy z komputerem, czy z drugą osobą i ustaleniu sposobu sterowania (klawiatura, joystick).

W przypadku gdy gramy we dwoje (a może z koleżanką by tak), wybieramy sobie po jednym mocarzu z ośmiu podstawowych. Gdy mamy już swych



przedstawicieli, to nie pozostaje nam nic innego jak rozpocząć trzaskanie.

Jeżeli zdecydowałeś się na grę z komputerem to wiedz, że tym samym wstępujesz na ścieżkę wojenną. Tak, musisz swoim bohaterem pokonać osiem podstawowych postaci (włącznie ze swoim sobowtórem), po czym pozostanie jeszcze rozwalić trzech kolejnych rywali (WIDOW, JOKER, INDIAN JOE) i już oglądasz historyjkę końcową z życia twojego bohatera.



Niezła jest oprawa graficzna, aczkolwiek płynność animacji pozostawia

wiele do życzenia. Muzyka jest raczej na

średnim poziomie, ale może być. Jednym z dużych atutów gry jest to że gra się w nią miło, szybko i przyjemnie. Nawet bardzo szybko - jakieś kilkanaście minut i przechodzisz wszystkich czopów stojących Ci na drodze do sekwencji końcowej.

Ośmiu podstawowych przeciwników rozłożysz spokojnie stosując stosunkowo prostą metodę: wyskok z nóżką, po czym należy przyłożyć jeszcze raz z nogi, ewentualnie ten sam manewr z ręką. Metoda ta nie jest skuteczna w przypadku WIDOW (swoją drogą niezła babka). Rozwalisz ją stosując atak z doskoku (od-

powiednio wystaw nóżkę tak by trafiła panią w buzię), po czym odskocz w tył i ponownie to samo. Z pewnością nie sprawi Ci zbyt dużo kłopotów. Gra jest niezła, ale razi brak własnego pomysłu, czy też rozbudowania starych.

EMILUS



W 16 numerze Top Secretu znajdował się opis do gry Street Fighter. Obok opisu można było znaleźć informację, że gra istnieje także w wersji na C64. Niestety, aby zagrać na Commodorku trzeba posiadać stację dysków. Ci, którzy jej nie mają, będą musieli się zadowolić grą Fist Fighter. Została ona napisana na podstawie Street Fightera, ale jest w stosunku do niego mocno okrojona. Firmie Zeppelin Games



# FIST FIGHTER

udało się zmieścić grę w jednym pliku dzięki czemu posiadacz C64 z magnetofonem może w nią zagrać.

W grze bierze udział pięciu zawodników z różnych stron świata (origin). Jest to zwykła zgrajka, która mimo swojej pracy (job), chce dorobić walcząc. Każdy z nich jest lepszy w innym ciosie (speciality). Ich różnorodność nie jest zbyt wielka, liczba wszystkich ciosów wynosi mniej niż dziesięć. Gra składa się z pojedynczych meczy, których efekty zapisywane są w tablicy wyników (results tables). Znajdują się tam takie pozycje jak: liczba wygranych (wins) i przegranych (losses) meczy oraz najwyższy wynik uzyskany przez każdą postać (high score).

W głównym menu możesz ustalić kto będzie brał udział w następnym pojedynku i czy będą to dwaj gra-

cze, czy jednym z walczących ma być komputer. Możesz tam także wybrać miejsce, w którym odbędzie się walka (location). Masz do wyboru Egipt, Japonię i Amerykę, jednak miejsce pojedynku ma wpływ tylko na to, co będziesz widział w oddali, a nie na przebieg walki. Każda walka składa się z określonej liczby rund (man rounds). Każda runda kończy się gdy jeden z graczy zostanie znokautowany (Knock out). Zostają wtedy ogłoszone wyniki rundy, zawodnicy przeklinają się trochę (poczytaj) i rozpoczyna się następna runda (chyba, że to była ostatnia). Gdy włączony jest czas (timer on) istnieje inna możliwość zakończenia rundy. Gdy minie 99 sekund, a żaden zawodnik nie zostanie znokautowany wygrywa ten, któremu zostało więcej energii.

Na początku nie pokonasz komputera, więc lepiej poćwicz na nie ruszającym się zawodniku, potem możesz zacząć walkę na najniższym stopniu trudności (skill). użo wody uplynie zanim pokonasz komputer na najwyższym stopniu trudności. Dzleje się tak dlatego, że komputer prawie nieomylnie unika twoich ciosów. Jedyna metoda to szybki atak kilkoma ciosami, przed ostatnim powinien się już nie obronić.

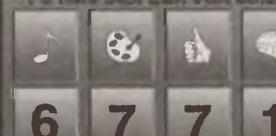
Grać można w pojedynkę, jak i w kilka osób. Efekty graficzne nie są zbyt dobre (co taśma to taśma), ale poziom umiejętności komputera jest bardzo wysoki. Dlatego nie tylko posiadacz magnetofonów powinien zagrać w tą grę.

Ferion

## FIST FIGHTER

ZEPPELIN GAMES LTD. '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad  
Spectrum Amiga Atari ST  
PC Marc C64 EGA VGA SGIlist



# incydent

**INCYDENT**  
ASF s.c. '93

Commodore Atari XLXE Amstrad  
Spectrum Amiga Atari ST  
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

10 9 10 10

Zdarzyło się to u brzegów pewnego państwa znanego pod nazwą Łużnoty Zdradzieckiej. Łódź podwodna należąca do floty owego państwa uległa ciężkiej awarii, a ponieważ zdarzyło się to pod wodą nabrała ona tego drogiego cennego gazu i poszła na dno jak zardzewiała puszką po koncentracji pomidorowej. Jak to zwykle bywa wszyscy (czytaj: gazety) zaczęli krzyknąć o zatruciu środowiska i takich tam drobiazgach, bo łódź była o napędzie atomowym.

Rząd wyznaczył zespół ludzi, którzy mieli sprawdzić stan łodzi oraz ewentualnie ją zabezpieczyć. Jak to zwykle bywa wybrano super -, hiper -, turbobohatera. W super -, hiper -, turbomotorce wypłynął on na ocean i po założeniu kombinezonu zanurkował w kierunku super -, hiperwraku. Po przeplnięciu kilku tysięcy metrów zabrakło mu oddechu. Zanurkował ponownie. Tym razem odnalazł wrak i dostał się do wnętrza po odkrojeniu bagnetem pancernej pokrywy wjazdu.

Pierwsze, co znalazł, to karta magnetyczna. Mógł nią otwierać wszystkie pozamykane drzwi. Jednych tylko nie potrafił otworzyć. Były to drzwi zamknięte za pomocą detektora linii papilarnych. Ale znalazł na to sposób. Znalazł przednio piłą odczynał oficerowi prawą dłoń i komputer nie miał wątpliwości, że otwiera drzwi właściwemu człowiekowi. Ów oficer nie wyglądał na zmartwionego tym faktem, wręcz prze-

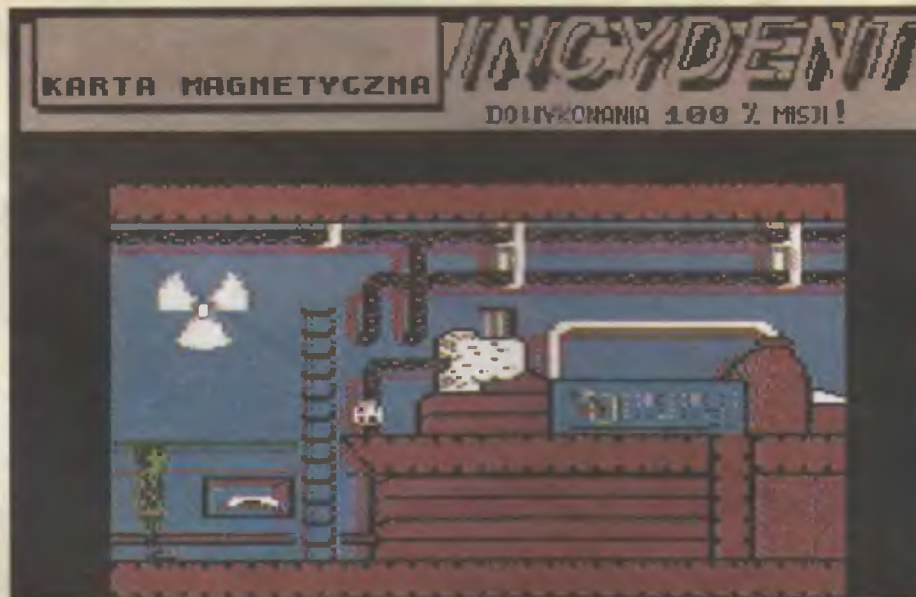
ciwnie. Leżał na podłodze z błogim śmiechem na ustach i wgniecioną czaszką. Nie opodał leżał marynarz, bynajmniej nie odpoczywający.

Podczas dalszego łażenia po kolejnych pokładach bohater natknął się na unieruchomioną prądnicę, w której przepalił się jeden drucik. Udało mu się go dosztukować ze znalezionej uprzednio szpulki. Ponadto na wszelki wypadek nalał do środka paliwa. Podobnie pompa była nieco zdezelowana, a to ze względu na oderwany wał od silnika. Udało się go dokręcić za pomocą "śrób" (nie wiem co to jest) i klucza monterskiego.

Cały stos akumulatorów był zabezpieczony przez pojemnik na bezpiecznik. Nie stanowiło to wielkiego problemu dla umysłu naszego bohatera. Odnalazł on bezpiecznik i wetknął go we właściwe miejsce. Potem udał się do sterówki spadając cztery razy ze schodów. Odnalazł tam dyskietkę którą włożył do stacji dysków. Komputer zażgrzytał i zanim się przepalił wypluł kartę perforowaną. Należało ją wsadzić do czytnika.

Ostatnim zadaniem było przestawienie dwóch przełączników. Pierwszy, w sterówce dało się przestawić za pomocą gumy do żucia, natomiast przełącznik znajdujący się obok reaktora dało się przzerzucić wiadrem trzymając w garści licznik Geigera.

Na zakończenie nasz heros wdrapał się po drabince i wypłynął na po-



wierzchnię ulegając całkowitej dekompresji. Wtedy to niszczyciel posłał go na dno z rakietnicą w jednej ręce i motyką w drugiej.

Incident jest kolejną grą typu weź przedmiot i użyj go, jednak lepiej zrobioną od znaczącej części pozostałych gier tego typu. Grafika jest niezła, lecz najlepsza jest chyba animacja bohatera. Nie ma on już problemów z nogami, wchodzi i schodzi ze schodów bardzo naturalnie. Incydent różni się od innych gier jeszcze i tym, że jest oparta na nowym pomysle. Nie jest to już bezsensowne zbieranie składników do czarów

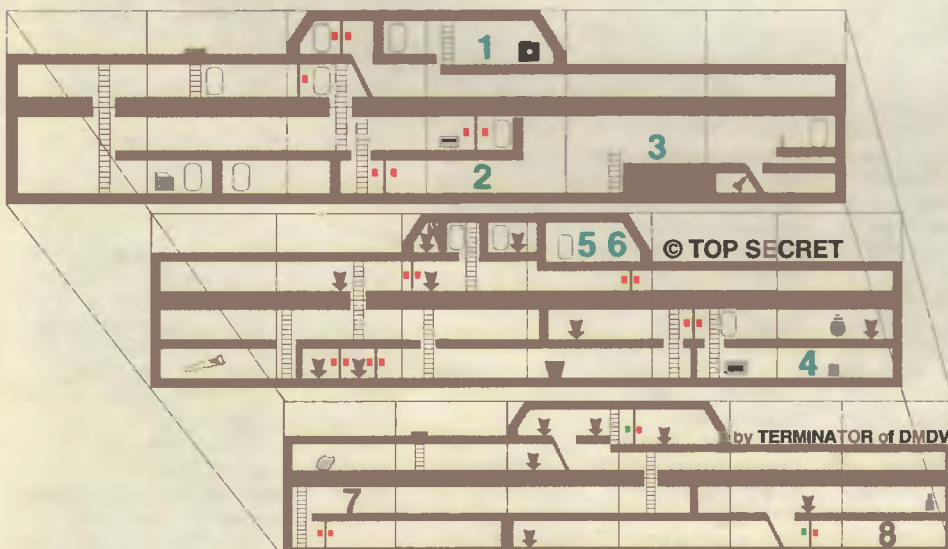
i pokonywanie złych czarownic z pomocą ciężarówką z asfaltem.

Muzyka jest również nie najgorsza, niezła zaaranżowana i wykonana. Dobrze się komponuje z grą i tworzy pewien specyficzny nastrój, lecz zgodnie ze słowami jednego z atarowskich muzyków, muzyka jest niezła, ale niestety nie oryginalna. Są to przeróbki znanych utworów jednego z polskich zespołów.

No to ahoj marynarzu i stopy wody pod kilem.

Wiewiór

- Drzwi
- Dyskietka
- Karta magnetyczna
- Pojemnik na bezpiecznik
- Licznik Geigera
- Kanister
- Guma do żucia
- Piła
- Bezpiecznik
- Zwój drutu
- Drzwi
- Drzwi po przeciwnej stronie
- Klucz monterski
- Śruby
- Wiadro



- 1 - CZYTNIK KART PERFOROWANYCH
- 2 - PRĄDNICA
- 3 - REAKTOR
- 4 - AKUMULATOR
- 5 - STACJA DYSKÓW
- 6 - PERFORARKA
- 7 - OFICER
- 8 - PRĄDNICA





# The Last Guardian



Dawno już nie było na małym Atari dobrej strzelanki z prawdziwego zdarzenia. Pisząc te słowa, mam na myśli coś w stylu "Warhawk'a" lub "Uridium". Tym razem firma L. K. Avalon, uraczyła nas programem napisanym przez Anglika (chyba). Przyznam się, że lubię strzelanki, a zwłaszcza dobrze napisane. "The Last Guardian",

wprawdzie nie najoryginalniejszy, jest całkiem niezły.

Jest to klasyczna, kosmiczna zabijanka. Lecimy ponad ogromnym statkiem, pełnym dziur i wystających niepotrzebnych przedmiotów, które robią nam kuku. Ze statku wylatuje pełno różnego śmiecia, strzelającego w naszą stronę. Zadanie -

przeżyć. Czasami możemy zebrać coś bardziej lub mniej fajnego, w stylu podwójnych dział, turbo dopalaczy, wzmacniaczy, lub ładowaczy pola, kryształów mocy itp. Jednak na swojej drodze możesz spotkać nie tylko dobre gadgety. Jeżeli złapiesz młot niszczący, elektromagnes, bądź zestrzelisz antymaterię, skutki mogą być opłakane. Tak więc unikaj ich, jak możesz.

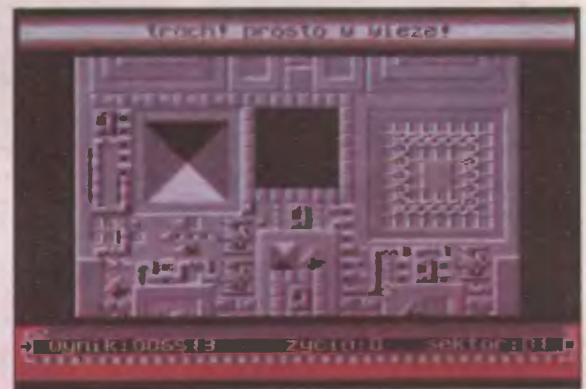
Przed obcymi, jak zwykle paskudnymi, chroni Cię ostona oraz trzy myślicze do dyspozycji. Ostona ma ograniczoną energię, która na początku wynosi tylko połowę swojej maksymalnej wartości. Można ją podładować wzmacniaczem i/lub ładowaczem pola. Wraże statki mogą uszkadzać ją tylko częściowo. Do usprawnienia eksterminacji wrogów służą podwójne działa i bomba niszcząca (a niby jaka ma być?).

Grafika jest ciekawa i warta obejrzenia. Wszystkie statki, oraz znalezione są non stop animowane. Jediną wadą gry jest w pewnych momentach nleczytelność, oraz brzydkie, za gęsto rozsiane gwiazdki. Jest jeszcze jedna sprawa: brak muzyki na stronie tytułowej.



Nie rekompensują tego skądinąd udane efekty dźwiękowe. W sumie jest to gra na czwórkę z duuuużym minusem.

Kaczor



## Próbujemy nadrobić

W ramach rozgrywek wewnątrz redakcyjnych, triumwiratów i innych działań opozycyjno - pikietowo - strajkowych, jakiś nam się zapodziały konkursy. Jak to może być, żeby konkurs ogłosić, a potem go nie rozwiązać? Oj, może, może, ale mi nie z tych, co to by poszli na łatwiznę (no, chyba żeby jakaś wyższa konieczność albo imienny Naczelnego...) Wracając do naszych baranów (to NIE jest aluzja do triumwiratu, tak mawiają świntuchy Francuzi), w ramach robienia porządków postanowiłem rozwiązać dwa konkursy naraz - a jak!

### Głimbal

Ale sobie narobiłem roboty! Przygotowując kupon zapomniałem o jednej drobnej, ale niezwykle istotnej sprawie. Nie umieściłem na nim rubryczki na wpisanie wyniku. W efekcie trzeba było wszystko liczyć ręcznie, a odpowiedzi przyszło tak z pół kilo, a już na pewno od metra. Po ciężkich bojach udało się ustalić następującą listę zwycięzców (których wyniki mieściły się pomiędzy 477 a 485 sztuk złota, niektórzy optymiście twierdzili, że udało im się zacząć zabrać wszystko mniejszym kosztem, ale ich wyniki nie wytrzymały spraw-

dzianu; największy optymista napisał, że zużył tylko 68 sztuk złota - mniej, niż było pomieszczeń):

**Piotr Chmielewski**, Częstochowa; **Grzegorz Chłopek**, Warszawa; **Agnieszka Haponik**, Gołdap; **Mariusz Paluda**, Toruń; **Radosław Loba**, Miączyń; **Henryk Tews**, Gryfice; **Jarosław Paluchowski**, Jaworzno; **Natalia Nowak**, Poznań; **Piotr Matenka**, Łuków; **Robert Żorański**, Działdowo; **Marcin Wodecki**, Olkusz; **Jerzy Gierasimiuk**, Dubiny; **Paweł Gołębowski**, Warszawa; **Krzysztof Nowicki**, Kwidziń; **Paweł Szyszko**, Świdnik; **Michał Perlicjarit**, Polkowice; **Robert Pijanowski**, Ilawa; **Mateusz Zieliński**, Płock; **Aleksander Kordiumow**, Lubin; **Filip Parikau**, Piła.

### Konkursik, konkursiczek

"Wprawdzie myślałem o 2, ale Najpierw wziąłem trzy", "Jestem za ciemny na te wzory, ale najczęściej padała tam liczba 2", "Zakreśliłem trójkę, bo 3 jest najwyższą oceną jaką dostałem kiedykolwiek z matmy" (z polskiego chyba też), "Moglibyście napisać to chociaż mniejszymi literami. To było proste, jak zabranie dziecku lizak", "Mam komputer Atari" - to tylko niektóre z Waszych świetnych komentarzy. Jak zwykle

większość dała się złapać, wierząc bezpodstawnie w naszą dobroduszość i prostolinijność. Tymczasem nasza bezwzględna przebiegłość i wyrachowana złośliwość kazała nam zaskoczyć na Wasze proste, czyste dusze wredną pułapkę.

Prawidłową odpowiedzią była liczba JEDEN. Tak wychodzi ze wszystkich wzorów umieszczonych w numerze. A jak ktoś nie umie liczyć? A to wtedy ma na stronie 39 podpowiedź, żeby najpierw wziąć trzy. A dlaczego koniec końców trzeba wziąć jeden? A obejrzyjcie no sobie dokładnie numer, to będziecie wiedzieć. Dla ułatwienia - wystarczy obejrzeć go w promieniu dwudziestu centymetrów od pierwszej podpowiedzi. Koniec końców jedynek przysłało 17.1% uczestników konkursu, dwójki 9.4%, trójki 73.5%.

Teraz, kiedy już się ponabijałem, przystępujemy do rzeczy. Nagrody (czyli, jak to zwykle bywa, prenumerały) wylosowali:

**Przemek Galecki**, Legnica; **Jacek - Robert Stachliński**, Kraków (następnym razem pisz wyraźniej, bo potrzebny był grafolog, a i to nie wiadomo, czy dobrze odcyfrował); **Konrad Bella**, Ja-

strzbie Zdrój; **Mariusz Strużyk**, Lubliniec; **Krzysztof Stawski**, Zgierz; **Ireneusz Lewandowski**, Słupsk; **Rafał Rogala**, Sosnowiec; **Paweł Kamionika**, Szczecin; **Miroslaw Kujawa**, Lublin; **Grzegorz Wysocki**, Warszawa; **Marcin Wilczak**, Poznań; **Krzysztof Grząba**, Czeladź; **Grzegorz Żukociński**, Mosina; **Dawid Galas**, Kraków; **Krzysztof Jasirski**, Bolesławiec; **Michał Zubrzycki**, Wrocław; **Piotr Michalski**, Łódź; **Szymon Grygo**, Suwałki; **Piotr Pieprzowski**, Białystok; **Mariusz Przeździecki**, Zambrów.

I to by było na tyle.

Zaraz, zaraz, mamy coś jeszcze. Zlitowała się nad nami (i Wami) firma MATT z Łodzi. Mamy oto przed sobą pięć Skorpionów (taki joystick, wiecie). Sięgam więc między dobre odpowiedzi (z obu konkursów, a co mnie tam), ciągnę, ciągnę, ciągnę, ciągnę, ciągnę (bo pięć razy) i teraz wysyłamy joye następującym osobom:

**Krzysztof Blesznowski**, Warszawa; **Rafał Łój**, Chelm; **Michał Burawski**, Zambrów; **Grzegorz Andrejczyk**, Gołdap; **Krzysztof Gerdasz**, Piława Dolna.

Wasz Naczelnny





**J**est rok 2192, Ziemia nie posiada już żadnych surowców i musi korzystać ze sprowadzanych z planety zwanej Selenia. Szaleńcy naukowcy, którzy posiadają urządzenie sterujące EMC (powłoką ochraniającą planetę przed promieniami kosmicznymi) uciekli z zakładu dla obłąkanych. Jedyną osobą mającą do nich dostęp jest groźny przestępca Vrangor, który razem ze swoim przyjacielem Merigo uciekł niedawno z więzienia. Vrangor wysłał do gubernatora Terrapolis (stolicy Selenii) ultimatum w którym napisał, że za 10 dni atmosfera na Selenii przestanie istnieć. Do tego czasu cała ludność powinna być ewakuowana. Aby odnaleźć Vrangora trzeba najpierw złapać Merigo i wydobyc od niego informację na temat pobytu tego pierwszego. Do wykonania tego zadania wyznaczono najlepszego agenta w galaktyce - agenta Kalheana, czyli ciebie.

Jeśli chcesz przeżyć tę przygodę, musisz wgrać grę pt: "BAT". Na początku korzystając z opcji 'Creation' stwórz swojego bohatera. Najpierw wybierz broń, jaką weźmiesz ze sobą na tę misję. Na temat broni możesz uzyskać następujące informacje (infor-

mation): masa (weight), wartość (value), siła rażenia (power) oraz typ amunicji (ammo). Jeśli broń Ci odpowiada weź ją (take), jeśli zmienisz zdanie to możesz ją zostawić (leave). Teraz ustaw sześć swoich cech, dzieląc dostępne 78 punktów między siłę (force), inteligencję (intelligence), charyzmę (charism), pojmowanie (perception), żywotność (vitality) i refleks (reflexes). Na jedną cechę możesz zużyć maksymalnie 20 punktów. Powyższe cechy wpływają na następujące zdolności, których poziom wyrażony jest wykresem w prawym - górnym rogu: siłę przekonywania (chatter), otwieranie zamków (pick locks), wykrywanie (detection), znajomość urządzeń elektronicznych (electronics), wspinanie (climbing), wycenianie (evaluate), znajomość urządzeń mechanicznych (mechanics), kradzenie (steal), śledzenie (track), odnajdowanie siebie i innych w przestrzeni (locate), czujność (vigilance), strzelanie (firing), precyzja (precision) i psychologia (psychology). Po utworzeniu postaci powróć do głównego menu (main menu) i wybierz opcję play. Jeśli postać ci nie odpowiada wybierz opcję Cancel i stwórz postać od początku.

W czasie gry na ekranie będziesz widział pomieszczenie w którym się znajdujesz. Wszystko będziesz wykonywał za pomocą strzałki poruszanej joystickiem. Jeśli wciśniesz fire w czasie gdy strzałka będzie znajdowała się w normalnym stanie to ukaże ci się następujące menu:

#### INVENTORY

- opcja ta służy do zajrzenia do kieszeni, każdy przedmiot możesz przeegzaminować (examine) i ocenić jego wartość (evaluate).

#### LOOK

- możesz rozejrzeć się po pomieszczeniu.

#### SEARCH

- poszukiwanie ukrytych przedmiotów, podobne do look, ale zajmuje więcej czasu.



## L.K. AVALON oferuje dla Twojego komputera:

### C-64

- ARNIE cena: 49.000 - komandos w niebezpiecznej misji.
- BALL BLASTA cena: 49.000 - gra logiczno-zręcznościowa. Odbijając piłeczkę likwidujesz cegielki na wielu poziomach.
- BIONIC NINJA cena: 49.000 - walka robotą z kosmitami.
- BLUE BARON cena: 49.000 - powietrzna walki samolotów.
- BOD SQUAD cena: 49.000 - akcja ratunkowa w dalekiej przyszłości.
- CARNAGE cena: 49.000 - wspaniały wyścig samochodowy.
- CASTLE cena: 49.000 - wspaniała gra komnatowa.
- DOC CROC'S ...cena: 49.000 - gra labiryntowa.
- DRACONUS cena: 49.000 - walka ze straszliwą Bestią.
- EOROID & ACID RUNNER cena: 49.000 - zestaw dwóch gier.
- FIST FIGHTER cena: 49.000 - walki na pięści z pięcioma mistrzami
- FRANKENSTEIN cena: 49.000 - gra komnatowa, szalony Baron znów buduje swego potwora.
- HANS KLOSS cena: 49.000 - agent wywiadu w akcji.

- JO cena: 49.000 - walka w kosmosie ze statkami Obcych.
- MADRAX cena: 49.000 - gra komnatowa.
- MOUNTAIN BIKE RACER cena: 49.000 - fascynujący wyścig rowerowy.
- NINJA COMMANDO cena: 49.000 - stacasz pojedynki karate z wieloma groźnymi przeciwnikami.
- PARA ACADEMY cena: 49.000 - test na komandosa.
- ROBBO cena: 49.000 - gra logiczno-zręcznościowa.
- TAG TEAM WRESTLING cena: 49.000 - zawody sportowe w amerykańskich zapasach.
- TAI - CHI TORTOISE cena: 49.000 - gra labiryntowa, żółwie TAI - CHI znów w akcji.
- TAMER cena: 49.000 - kosmiczna strzelanina w dobrym stylu.
- TITANIC BLINKY cena: 49.000 - duszek Blinky ratuje świat od zagłady.
- ZYBEX cena: 49.000 - strzelanina w kosmicznym pienerze.

### AMIGA

- TAG TEAM WRESTLING cena: 99.000 -zawody sportowe w amerykańskich zapasach drużynowych. Pojedynki najsilniejszych ludzi świata.
- SINK OR SWIM cena: 120.000 - prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.
- INTERNATIONAL TENNIS cena: 99.000 - wspaniałe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.
- CARNAGE cena: 99.000 - znakomity wyścig samochodowy z przygodami. "Carnage" to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu.

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju nośnika (kaseta, dysk lub w przypadku IBM - PC rodzaju stacji dysków, 1,2 MB, 1,44 MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

L.K. AVALON  
skr. poczt. 66  
35-959 RZESZÓW 2

tel. (017) 62-74-71 wew. 275, 177  
fax. (017) 382-49

Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki. Ceny są aktualne do ukazania się kolejnego numeru "TOP SECRET".

### IBM - PC

- SAPER cena: 120.000 - rozminowywanie pełnego bomb i pułapek labiryntu. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!
  - CARNAGE cena: 99.000 - pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu!
  - INTERNATIONAL TENNIS cena: 99.000 - międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.
  - INTERNATIONAL ATHLETICS cena: 99.000 - zawody w lekkiej atletyce. Wiele konkurencji, możliwość zabawy dla 1 - 4 osób.
  - MENU + PAGANINI cena: 99.000 - koniec z pamiętaniem parametrów i nazw używanych programów. "MENU" zrobi to za Ciebie. W komplecie kilka programów użytkowych i pasjans "Paganini"..
- Programy współpracują z kartą VGA i EGA ("SAPER" tylko z VGA) oraz kartą muzyczną Sound Blaster, AdLib lub głośniczkami.

W cenę wliczone zostały wszelkie opłaty pocztowe.

Posiadamy również w sprzedaży ponad 150 programów na komputer ATARI XL/XE. Szczegółowy katalog znajdziesz w "ATARI-MAGAZYNIE" lub otrzymasz przesyłając na nasz adres kopertę zwrotną ze znaczkiem.

Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie, oferujemy bardzo korzystne rabaty.

# B.A.T.

## TAKE

- branie znalezionych przedmiotów.

## DROP

- możesz zostawić jakiś przedmiot (leave), lub ukryć go (conceal), aby był trudniejszy do znalezienia przez osoby postronne.

## HEALTH

- możesz coś zjeść (eat), wypić (drink), lub się przespać (sleep).

## COMPUTER

- jako cyborg posiadasz wbudowany komputer, którego interfejs znajduje się na twojej lewej ręce. Komputer ma cztery funkcje. Pierwsza to dostęp do informacji na temat twoich cech oraz doświadczenia (experience). Druga zawiera dane na temat twojej kondycji fizycznej (physical condition). Są to dane takie jak: liczba kalorii (calories), siła życiowa (life force) oraz nawodnienie ciała (hydration). Dwie ostatnie cechy wyznaczane są w procentach. Obok widnieje rysunek twojego ciała, jeśli jakaś jego część będzie uszkodzona to zmieni kolor. Przy większym stopniu uszkodzeń rysunek przedstawiający tą część ciała zacznie mrugać. Trzecia opcja to wybór języka (language) jakim będzie się posługiwać twój translator. Do wyboru mamy język obcych (alien) i robotów (robot). Obok pokazany jest kardiogram, możesz wybrać tryb pracy twojego serca - hibernacja (hibernation), normalny (normal) i przyspieszony (acceleration). Czwarta, najprzydatniejsza funkcja to progra-

owanie komputera. Nie mamy zbyt dużo poleceń jednak jest ich wystarczającą dużo by zbudować system ostrzegania itp. Program buduje się z warunk podawanego w nawiasie po poleceniu lf i polecenia wykonywanego przy zaistnieniu powyższego warunku. Polecenie warunkowe kończymy instrukcją Endif, dalej podajemy następną instrukcję warunkową, lub zapętlamy program za pomocą polecenia Restart. Posiadamy następujące polecenia: warunku (lf i Endif), wyświetlenie (display) jednego z pięciu definiowalnych napisów (Message 1 - 5), ustawienie języka (translate), rytmu (rhythm), ostrzeżenie sygnałem (warn), powtórzenie programu (restart) i koniec (end). Większość funkcji wymaga jednego argumentu: śledzony (pursued), robot, obcy, Merigo, Vrangor, głodny (hungry), spragniony (thirsty), zmęczony (tired), zraniony (injured), chory (illness), hibernacja, normalny stan serca, przyspieszony. Aby wyjść z komputera używamy opcji B. O. B.

Gdy spotkasz jakąś osobę strzałka zmieni się w dwie twarze na przeciwko siebie. Z prawej pojawi się twarz i imię spotkanej osoby i będziesz mógł wtedy zrobić następujące rzeczy:

## SHOW HOLOGRAM

- pokazanie napotkanej osobie hologramu Merigo.

## DISCUSS

- prowadzenie rozmowy z napotkaną osobą, możesz wtedy przywitać się

z nim (hello), przeprosić (apologise) jeśli masz za co, dowiedzieć się czy ma coś do sprzedania (buy) oraz zadać pytanie (ask question). Możesz zadać pytanie na temat Vrangora, Merigo i na temat miasta (on the city).

## SELL

- sprzedanie mu jakiegoś przedmiotu.

## OFFER

- możesz zaoferować jakiś przedmiot (object), lub Kreelsy, za informację lub coś innego.

## STEAL

- jeżeli nie stać cię na kupno od napotkanej osoby jakiegoś przedmiotu, możesz go spróbować ukraść. Może się to dla Ciebie źle skończyć.

## ATTACK

- walka odbywa się za pomocą broni palnej, którą wybierasz na gorze (weapon). Możesz użyć osłon (shields). Z lewej na dole znajduje się pasek z energią przeciwnika, z prawej, pokazane są Twoja energia (life), amunicja (ammo) i stan osłon (shield). Stan pełny to czerwony kolor, pusty to biały. Jeżeli nie masz już szans - uciekaj (escape).

Strzałka zamieniona w stosik i nad nią strzałkę oznacza możliwość handlu, możesz wtedy kupić, sprzedać lub ukraść przedmiot należący do określonej grupy towarów (zależnej od typu sklepu).

Gdy nakierujesz kursor na jakąś postać, zamieni się w dymek. Rozmowa różni się od opcji Discuss tym, że brak



w niej opcji Buy i Apologise. Często mogą w tej sytuacji przydać się pieniądze, ponieważ niektórzy mówią tylko za zapłatą

Skierowanie strzałki maksymalnie w lewy - górny róg ekranu, spowoduje zamianę jej w ikonę HELP. Służy ona do pauzowania, nagrywania i wgrzywania zapisu gry.

Startujesz z portu lotniczego w Terrapolis, z kartą kredytową na 1000 Creditsów w kieszeni. Walutą używaną na tej planecie jest Krells. Aby wymienić Creditsy na Krellsy

musisz znaleźć bankomat. Najpierw jednak pójdziesz w prawo i przejdź przez tunel. Na jego końcu znajdziesz agenta, który w razie potrzeby przekaże ci cel twojej misji (Any Details). Otrzymasz od niego także wybraną przez siebie na początku broń, tysiąc Krellsów, oraz hologram. Dalej radź sobie sam, powodzenia! Los ziemi znajduje się w twoich rękach!

Ferlon





## The Chessmaster

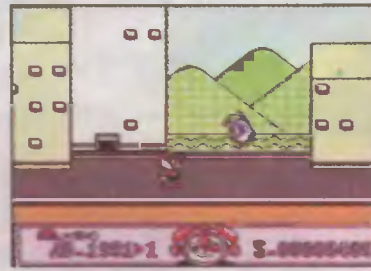
Co? Szachy? Na konsolę? E, pewno do kitu... Otóż nie, wcale nie takie do kitu. Sama gra to typowe, widziane schematycznie szachy, jednak z wieloma przydatnymi funkcjami. Konsola może grać sama ze sobą, lub służyć jako plansza do pojedynku dwóch osób. Podstawą jest oczywiście granie z "komputerem". Chessmaster posiada ustawianie trudności grania, sposobu myślenia maszyny, dowolnego ustawienia figur na szachownicy. Szachownicę można przekreślać, wymuszać ruchy itp., czyli wszystko to co powinien zawierać dobry program szachowy. A jak gra? Otóż muszę przyznać, że algorytm grania został opracowany przyswoicie, gdy włączymy "głębokie myślenie" to trzeba się dużo namęczyć i główkować, aby wygrać. Wspaniałą opcją jest tryb dla początkujących. Podpowiada on jak mogą poruszać się poszczególne figury, jakie mają bicia, a nawet jaki może być optymalny ruch.

Jednym słowem Chessmaster jest rewelacją wśród nintendowskich kartridży. Te szachy są pomocne w nauce grania początkującym i też są niezłym przeciwnikiem dla doświadczonych szachistów.



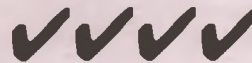
## Jurrasic Park

No nie - nie zdążyłem jeszcze na to pójść do kina, a już mogę sobie pograć. Dinozaury, tak - zabójcze dinozaury. Ta gra jest nie tylko nowa i oparta o film (jak szczołka o ścianę), ale jeszcze do tego dobra. Po pierwsze zaskakuje świetną (jak na NES) grafiką i ekstra animacją. Po drugie naprawdę jest tu ekscytująca muzyczka i ryki dinozaurów. Co dalej? Otóż jesteśmy facetem w kapeluszu, uwięziony w parku pełnym gryzących dinozaurów. Te małe ciągle Cię ganiają i podgryzają, większe plują siarką, inne rozszarpują na kawałki. Pierwszy etap to bieganie po parku, zbieranie jaj i strzelanie do stworów. Dalej są jeszcze ciekawsze etapy, wszystkie porożdzielane wspaniałymi wstawkami graficznymi - animacyjnymi. Dużą zaletą tej gry są fajne i wielkie, dobrze animowane dinozaury, które w dalszych etapach przyprawiają o dreszcze. Sama zabawa jest przyjemna i żeby było atrakcyjniej - nielata.



## Sigma

Gra ta jest sprzedawana pod tytułem "Sigma", jednak nie sądzę, że to jej prawdziwy tytuł. Prawdziwego nie umiem odczytać, bo nie znam japońskiego (a mówiła mi Mama: ucz się alien ozorów). Głównym bohaterem tej gry jest młody człowiek, który nosi czerwoną czapkę. Tą czapkę często postępuje się jak bronią, ponieważ Zły Dziad porwał jego dziewczynę. Teraz dzielny chłopak musi ją ratować, a więc pokonać wiele przeciwności. Cała gra jawi się jako bardzo przyjemna, i nie męcząca tak, jak większość zręcznościówek. Miły sielankowy nastrój i dobra grafika na pewno są jej mocną stroną. Wszystkie stwory przeszkadzające chłopcu: osy, wiadra, promy kosmiczne, wadra (o, to już było), motyle są narysowane jak z japońskich filmików dla najmłodszych. Całość zatem jest fajową, beztroską zabawą zręcznościową, dobrą dla dzieci i starszych. Nieco irytujące jest tylko podawanie niektórych informacji (na początku) po japońsku (Sayonara, Hai Toranaga San - Mitsubiszi), jednak nie ma to większego znaczenia dla jakości dalszej zabawy.



## Super Fighter III

Oto gra karate z dużymi postaciami. Jest to kolejna wersja "kompatybilna" ze Street Fighterami, albo przynajmniej próbująca je naśladować. Ta jest o tyle emocjonująca, że postacie walczących są rzeczywiście duże i urozmaicone. Walczyć można z małą panienką, z wielkim szkaradzieństwem, z szokostworami i innymi ninjami. Przeciwnicy używają przeróżnych broni typu nunchaku, widelec na łańcuchu, łyżka na korbie. Niektórym nie obca jest też magia. Walki toczą się w różnych, atrakcyjnych sceneriach, "przewijających" się. Jeśli akcja (czytaj: pranie po pysku) toczy się w jakimś kierunku. Gracz może wybrać też kim chce być i jako ta postać toczyć wszystkie pojedynki.

Jedynie co mnie w tej grze denerowało, to trochę słaba animacja ruchów postaci i natrętna muzyczka. Ale tak w ogóle to fajnie być np. takim z grabiami zamiast palców i nawalać wszystkich, których się da...



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

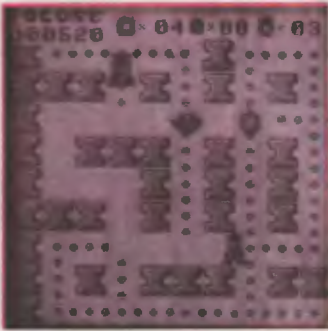
Czy wiecie, że Magda ma sny o Nintendo? Che, che, ja tam już nie koluję, ale pogrywam w coraz to nowe gierki nintendowe. Dzisiaj kolejna porcja, a jakby ktoś liczył, to za nami już pół roku naszej rubryki. Dla przypomnienia podaję skalę ocen, według której stawiamy te ptaszki (Cósie) pod opisami. Oto skala:

- 5 cósie - gierka wspaniała pod każdym względem
- 4 cósie - wspaniała pod nie każdym względem
- 3 cósie - dobra
- 2 cósie - może być
- 1 cós - kupa, spuść wodę.

Jeżeli zdarzy się 0 cósie: kupa spuszczone, leci rurami.



# Super vision



Na dużych konsolach mamy Pacmana, a na Super Vision mamy Police Bust. Idea ta sama: zebrać kropeczki porzucane po labiryncie, tyle tylko, że tym razem gonią nas nie duchy, a wredni policjanci. Jesteśmy bowiem złoczyńcą zbiegłym z więzienia, na szczęście nie tak całkiem bezbronnym jak biedny Pacman, mamy bomby i klatki w których mo-

## POLICE BUST

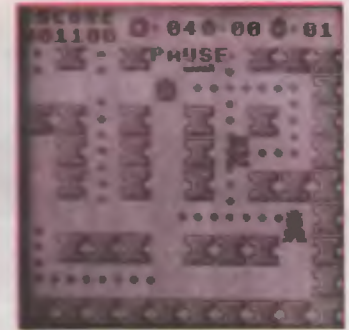
zemy zamknąć bezwzględnych stróżów prawa.

Wszystko to wygląda średnio i niestety powolnie - taki jest koszt przesuwania zawartości ekranu w ślad za przesuwanym się bandziorem. Muzyka nie jest najgorsza, lecz brzmi nieco sztucznie...

Gra wciąga, jednak po dłuższym czasie staje się nudna, gdyż jest niestety mało dynamiczna.

Ocena: 3 gduście

Alex&Gawron



Oto kolejna strzelanina, której akcja rozgrywa się gdzieś w przyszłości (a tak przynajmniej nam się wydaje). Jak by nie było siadamy za sterami statku kosmicznego i udajemy się na szaleńczy lot nad powierzchnią jakiejś planety. Do zniszczenia mamy szaleńczo pikujące samoloty, myśliwce kamikaze i chodzące po ziemi czteronożne maszyny. Na końcu

## ALIEN

każdego poziomu czeka na nas duży zły pan (koń lub inna paskuda) którego należy zniszczyć. Nie jest to zadanie łatwe, ale nie niemożliwe, tym bardziej, że dysponujemy działkiem laserowym.

Gra jest bardzo dynamiczna i sprawia dużo radości, jednakże grafika mogłaby być nieco lepsza (szczególnie sylwetki samolotów mogłyby być nieco większe).

Ocena: 4 gduście

Alex&Gawron



Pomysł jest stary jak komputery. Po jednej stronie ekranu wspina się goryl (po linii), a po drugiej my. Oczywiście nie chcemy by goryl wszedł na górę i dlatego strzelamy do goryla. Goryl z kolei chce wejść na górę i dlatego strzela do nas. Aby nam obu nie było za łatwo, środkiem ekranu spadają różne przeszkadzajki. Ot tyle... ale gra się świetnie. Gra-

## SUPER-KONG

fika jest ładna (szczególnie spodobały nam się fajerwerki i przejścia pomiędzy poziomami), ale to jeszcze nie to, muzyka już trochę gorsza, ale nie rażąca. Kilka (lecz raczej nie więcej) straconych lekcji zagwarantowane.

Ocena: 3.5 gduścia

Alex&Gawron



Nie ma to jak Arkanoid, nawet jeśli występuje pod nazwą Cryst Ball. W tę grę grali chyba już wszyscy (innym przypomnę, że należy odbijając piłeczkę zniszczyć ceglany mur, teraz mogą robić to wszędzie. Niezła grafika, muzyka oraz dynamika to zalety tej gry. Troszkę tylko martwi mała ilość bonusów spadających

## CRYSTBALL

z rozbijanej ściany (z których i tak większa część działa raczej na naszą niekorzyść), ale nic to. Świetna zabawa zapewniona, tym bardziej, że do przejścia mamy kilkadziesiąt poziomów.

Ocena: 4 gduście

Alex&Gawron



Piłka na przenośnej konsoli? To świetny pomysł i dlatego też bardzo ucieszyłem się gdy w moje ręce wpadła gra SOCCER CHAMPION. Niestety, po godzinie grania mina moja nie była już taka wesoła. Co prawda gra ta posiada wspaniałą grafikę, grać można zawodnikami 10 drużyn, można faulować i robić wślzgi... ale wszystko to jest straszliwie powolne.

## SOCCER-CHAMPION

Tak powolne, że gra nie daje właściwie żadnej satysfakcji (tym bardziej, że strzelenie bramki przeciwnikowi graniczy z cudem). Do tego zawodnik którym właśnie kierujemy nie jest dobrze wyróżniony. Hmmm, wydaje się nam iż gra ta może się spodobać jedynie fanatykom futbolu.

Ocena: 3 gduście

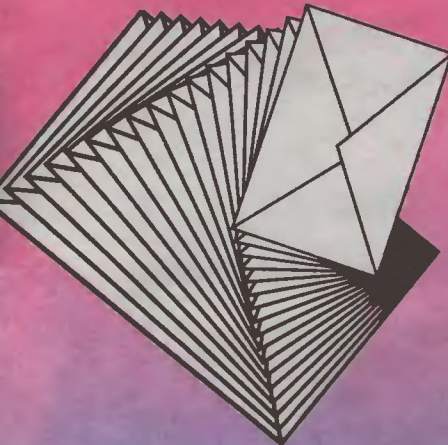
Alex&Gawron



# LISTA PRZEBOJÓW

## HIT

LISTA  
I  
LISTY



ATARI XL/XE

1. Miecze Valdgrira II
2. Dwie Wieże
3. Barahir
4. Kupiec
5. Special Forces
6. Super Fortuna
7. Kłątwa
8. Imagine
9. Global War
10. Władcy Ciemności

ATARI ST

1. Street Fighter II
2. Body Blows
3. Chaos Engine
4. Civilization
5. Lemmings II
6. Silent Service II
7. Ishar II
8. B-17 Flying Fortress
9. Knights of the Sky
10. Epic

AMIGA

1. Sabre Team
2. Desert Strike
3. Syndicate
4. Gunship 2000
5. Flashback
6. Dune II
7. Body Blows
8. B-17 Flying Fortress
9. Goal!
10. Space Hulk

PC-et

1. Syndicate
2. X-Wing
3. Body Blows
4. Comanche
5. Alone in the Dark
6. Civilization
7. Lost Vikings
8. Flashback
9. Maniac Mansion II
10. Street Fighter II

COMMODORE

1. Creatures II
2. Crazy Cars III
3. Rick Dangerous II
4. North & South
5. Elvira II
6. First Samurai
7. Dizzy Collection
8. Slicks
9. Clystron
10. Giana Sisters

NINTENDO

1. Street Fighter II
2. Double Dragon III
3. Terminator II
4. D.J. Boy
5. Super Mario Bros III
6. Robocop II
7. Batman Returns
8. Super Robin Hood
9. The Flintstones
10. Duck Tales

## SHIT



ATARI XL/XE

1. Zbir
2. Hydraulik
3. Adax
4. Change
5. BMX Simulator

ATARI ST

1. Geischa
2. Joust
3. Turtles II
4. 'NAM
5. Toyota Celica

AMIGA

1. Fortuna
2. Vroom
3. Colorado
4. Golden Axe
5. Morph

PC-et

1. Cisco Heat
2. Golden Axe
3. Alcatraz
4. Starfield
5. Slot Machine

COMMODORE

1. Moonwalker
2. Hook
3. Lethal Weapon
4. Karateka
5. Operation Wolf

NINTENDO

1. Contra
2. Ranger-X
3. Godzilla
4. Galaga
5. Bugs Bunny

## ŚWIAT



## HIT

ATARI ST

1. Sensible Soccer 92/93
2. Zool
3. Championship Manager '93
4. Civilization
5. Premier Manager
6. Formula One G.P.
7. The Chaos Engine
8. Prince of Persia
9. Street Fighter II
10. Lemmings II

CD

1. The 7th Guest
2. Day of the Tentacle
3. Legend of Kyrandia
4. Global Explorer
5. Minerva 3
6. Sherlock Holmes Consulting Detective Vol 2
7. Dune
8. Microsoft Dinosaurs
9. Software Toolworks Encyclopedia
10. So Much Shareware Vol 3

AMIGA

1. Championship Manager '93
2. Syndicate
3. Project-X
4. Alien Breed-Special Edition '92
5. F17 Challenge
6. Premier Manager
7. Dogfight
8. Sensible Soccer 92/93
9. Gunship 2000
10. Soccer KId

PC-et

1. Day of the Tentacle
2. X-Wing
3. X-Wing (Imperial Pursuit)
4. Syndicate
5. Fields of Glory
6. Sensible Soccer 92/93
7. Tornado
8. Premier Manager
9. Flashback
10. Championship Manager '93

## HIT

LISTA  
I  
EXPERCI



ATARI XL/XE

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

COMMODORE

1. Mayhem in Monsterland
2. Noby the Aardvark
3. EON
4. Freddy comes back
5. Retrograde
6. Frankenstein
7. Castle
8. Elvira II
9. Fist Fighter
10. Eskimo Games

AMIGA

1. Disposable Hero
2. Blastar
3. Biob
4. Body Blows II
5. Dogfight
6. Alfred Chicken
7. Lothar Matheus
8. F17 Challenge
9. Mean Arenas
10. Theatre of Daath

PC-et

1. Race to Space
2. Goblins III
3. Alone in the Dark II
4. Master of Orion
5. Innocent until Caught
6. Terminator Rampage
7. Goal!
8. Fantasy Empire
9. Larry VI
10. TIM II

ATARI XL/XE

1. Nie ma
2. Tu też nic nie ma...
- 3.
- 4.
- 5.

COMMODORE

1. Nie ma
- 2.
3. ...albowiem...
- 4.
- 5.

AMIGA

1. Nie ma
- 2.
- 3.
4. ...Emil...
- 5.

PC-et

1. Nie ma
- 2.
- 3.
- 4.
5. ...to leń!

## SHIT



Wszyscy naprawdę wszyscy! Od razu na wstępie pragnę spełnić prośbę kilku naszych czytelników, domagających się aby komentarz do listy przebojów był nareszcie normalny. Dziś tak będzie. To co dzieje się na rynku gier komputerowych zaczyna mi się podobać. Mnóstwo gier na PC i Amigę. Coraz więcej konsol do gier a wraz z nimi zwiększająca się liczba kaset. Nowa konsola CD-32 powoli rozkręcająca swoje kółka aby w roku 1994 zdobyć niesamowitą popularność. Tylko żał mi amatorów i komodorowców, którzy wkrótce będą musieli się pogodzić z tym, że ich maszyny odchodzą na emeryturę. Przed nami świetlana przyszłość, wspaniałe gry na compactach z cudowną muzyką i grafiką. A później to już tylko virtual reality i jesteśmy zgubieni! Tak, wszak człowiek od dawien dawna uciekał w świat wyobraźni, gdzie mu było lepiej i gdzie mógł być kim chciał. Czyż będziemy mogli oprzeć się pokusie pozostania tam na zawsze? Niektórzy będą musieli, wszak ktoś musi zajmować się produkcją energii potrzebnej do zasilania maszyn symulujących nasz wspaniały, wirtualny świat.

Teraz przyjrzymy się pokrótce, co tam w świecie naszych czytelników piszczy. U eSTeków na samym początku dwie kopanki, później strzelanka. Jakie wnioski można wysnuć? Różne, jednym z nich jest to, że (nie tylko na ST, na innych komputerach także) sporą popularność mają gry tzw. wyzywcze. Popatrzmy teraz na amigantów, tu także na pierwszych miejscach królują gry wojenne. To samo tyczy się Peceta, oraz NINTENDO. Na Commodor'a i Atari jest tego mniej ale wynika to z powiększającego się braku nowych gier na komputery ośmiobitowe. Wiem, że po tych słowach rzesza posiadaczy komputerów ośmiobitowych wyda na mnie wyrok śmierci, ale należy spojrzeć prawdzie w oczy. Tak jest i śmierć biednego faceta z Top Secretu tego z pewnością nie zmieni.

To już chyba wszystko. Zapomniałbym, xywa oznacza po prostu pseudo. Po za tym cieszę się, że coraz większa liczba posiadaczy NINTENDO przysyła do nas propozycje do listy. Może da się wyszperać dla was więcej miejsca w Top Secrecie. Może...

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

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

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**



Odcinek do wystania

Zł .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

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

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

Datownik



*odpis*

podpis przyjmującego

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

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

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**



Potwierdzenie dla wplacającego

Zł .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

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

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

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

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

**TOP SECRET**

ul. Wspólna 61  
**00-687 Warszawa**



Odcinek dla poczty

Zł .....  
Słownie zł .....

Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

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

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

Datownik



Opłata

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

podpis przyjmującego

Liczba kolejnych egzemplarzy \ Tytuł	3	6	12	liczba egz.
<b>Bajtek</b>	X	90000	180000	
	30000	60000	X	
<b>TOP SECRET</b>	X	75000	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

Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

## Warunki prenumeraty:

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

## Pole do popisu


To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nic nie robić. Jeżeli


coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.




To było tak - cały zespół wybrał się na muchomorki (żeby wytruć triumwirat). Poszliśmy wszyscy czterej, bez wyjątków i zbieraliśmy do jednego koszyka, bo więcej nie mieliśmy. Koszyk niósł Kopalny. Kiedy wróciliśmy, okazało się, że w sumie grzybków jest 45. Potem zaczęła się dyskusja na temat tego, kto znalazł najwięcej. Udało się ustalić, co następuje:

1. Brat Marcin znalazł o pięć grzybków więcej, niż Prof. Dżemik
2. Naczelny i Kopalny znaleźli po pierwszej liczbie grzybków.
3. Brat Marcin znalazł dwa razy tyle co Kopalny i jeszcze jednego grzybka.
4. Naczelny przyznał się, że nie on znalazł najwięcej. Okazało się, że grzybki nie były wystarczająco trujące. Odpowiedzi na pytanie kto znalazł ile grzybków prosimy nadsyłać (albo i nie) na adres triumwiratu. Zespół ucieka do lasu. Wiosna i tak będzie nasza!

Naczelny: ..... 

Brat Marcin: ..... 

Kopalny: ..... 

Prof. Dżemik: ..... 

## KONKURS Z GRZYBKIEM - 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:**

# BAJTEK

jest najstarszym i największym pismem komputerowym w Polsce. Wydawany jest nieprzerwanie od 1985 roku, a jego nakład sięga 100.000 egzemplarzy. Pismo adresowane jest głównie do młodzieży w wieku licealnym, choć nie brak wśród czytających osób starszych i młodszych. Bajtek jest adresowany do użytkowników różnych typów komputerów, zarówno 8-bitowych, jak: ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad oraz 16-bitowych: Atari ST, Amiga i IBM PC. Oprócz działów poświęconych konkretnym maszy-

nom, czytelnicy mogą znaleźć wiele ciekawych materiałów ogólnych, poświęconych nowościom sprzętowym i programowym (rybryka Micromagazyn) oraz zastosowaniom komputerów w szkole i pracy. Oprócz zwykłych walorów poznawczych ułatwiają one dokonanie zakupów, szczególnie w połączeniu z danymi o cenach urzędów na rynku wtórnym zawartych w rubryce „Giełda”. Bajtek to również rozrywka. W dziale „Co jest grane?” prezentowane są opisy gier, zasługujących naszym zdaniem na uwagę. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 15.000 zł.

# TOP SECRET

jest wysokonakładowym (130.000 egzemplarzy) miesięcznikiem poświęconym grom komputerowym i wszystkim, co się z nimi wiąże. Nie będziemy się chwalić jak wspaniali jeste-

śmy, radzimy przeczytać niniejszy egzemplarz od deski do deski. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 15.000 zł.

# COMMODORE & AMIGA

to ogólnopolski miesięcznik o nakładzie 70.000 egzemplarzy, poświęcony w całości komputerom C-64 i Amiga. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom i wszystkim posiadaczom tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala świeżo upieczonym na-

bywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera. Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu. C&A prezentuje również gry uzupełniając materiały z TOP SECRETU. Cena pisma w prenumeracie jest niższa i wynosi 10.000 zł.

# TO JEST WSTĘPNIAK!

Tak, tak. Triumwirat tak się już rozprowadził, że nawet mój wstępniak się nie mieści tam, gdzie powinien. A cała historia wyglądała tak. Jak zapowiadałem w poprzednim numerze, oberznięliśmy rogi stołu, przerobiliśmy mebel na okrągły i postanowiliśmy zaprosić triumwirat do rozmów, wychodząc z założenia, że i tak nie będą chcieli. Niestety, wbrew naszym (moim?) oczekiwaniom, triumwirat na rozmowy zjawił się w pełnym, a nawet nieco wzmocnionym składzie.

Jak to bywa (historia notuje podobne wypadki) przy okrągłych meblach, z własnej, niczym nie przymuszonej woli, oddaliśmy władzę. Nie ukrywam, że historia w tych samych wypadkach o których wcześniej, zanotowała również triumfalny powrót do władzy tych, którzy się teje władzy pozbyli. Wiosna (a może jesień) i tak będzie nasza, choć nie wiadomo jeszcze, którego roku. Jak na razie zepsół przystępuje do realizacji innych, niezwykle istotnych zadań, ta-



# SAVEGAME'Y

Na pocztowej linii frontu panuje, echem, spokój. Co prawda otrzymaliśmy Irzy listy, ale miseria rozpatrywanych w nich save'ów zmusiła nas do natychmiastowego ich przekazania w ręce red. Curvera. Coż... takie życie mości panowie, jak chcecie się zobaczyć w tej rubryce, to się trochę wysilicie.

Ostatnimi czasy redakcję ogamął szal gier role playing. Trudno powiedzieć że jest to zjawisko pozytywne, szczególnie od czasu gdy Naczelny chciał potraktować nas trzymanym pod biurkiem dwuręcznym mieczem. Na szczęście nie rozstajemy się ostatnio z hełmami, a i Naczelny jakos tak nieszczęśliwie się zamachnął, że zwinął sobie rękę, dość powiedzieć że skończyło się na siniakach - u nas. Ale... za to mamy garść informacji dla tych wszystkich z was którzy również zarzili się ostatnio bakcyłem RPG.

Zacznijmy od Ishar2 i problemów standardowych. Zapewne cierpicie na brak złotka, jak również opuszczają was siły vitalne. Coż, zmieniamy więc bajty od 984 do 1021 (wszystkie offsety deymalnie) na powiedzmy hmmm, 11 heksadecymalnie. Zadoleni??? OK, teraz przejdźmy do rzeczy o większym ciężarze gatunkowym. Zapewne czujecie się dżownie słabi... coż na to można poradzić. Otóż, należy zmienić bajty od 1291 do 1340 na 64 heksadecymalnie. Hmmm, poczulismy się silniejsi? Dobrze. Zapewne również nie lubicie nuzących podróży? Słusznie. Bajty od drugiego do czwartego określają współrzędne drużyny na wyspie. Taaak, słyszcie też, że nie skompletowaliście jeszcze całej mapy, no coż spróbujcie zmienić bajty od dziesiątego do czterdziestego na 01. O tak, teraz jest gdzie pływać.

Po wygraniu (w co nie wątpimy) wyżej wspomnianej gry, należy (co polecamy) zwrócić swą uwagę w kierunku gry Lands of Lore (The Throne of Chaos). Przede wszystkim należy uodpornić się na zakusy sił ZŁYCH, co uzyskamy przez modyfikację parametrów naszych bohaterów. I tak: początek opisu pierwszej postaci zaczyna się od bajtu 41h. Następnie licząc od początku opisu postaci następujące bajty odpowiadają za: 1 bajt -

obecność postaci (wartość 0 albo 1) od 3 - g bajtu rozpoczyna się imię. Najważniejsza w tym przypadku jest aktualna liczba hit - points - bajty 57 i 58 od początku opisu postaci, oraz maksymalna liczba hit - points w bajtach 59 i 60. Odpowiednie liczby opisujące punkty magii zawarte są w bajtach 61 i 62, oraz 63 i 64 (znaczenie jak do hit - points).

Oczywiście nie samym mieczem człek wojuje, tak więc warto wiedzieć jakie kto ma czary i jak mieć ich więcej. Lista tychże zaczyna się w pliku od bajtu 46Bh, a kody poszczególnych czarów są następujące:

- 00 - Spark
- 01 - Heal
- 02 - Freeze
- 03 - Fireball
- 04 - Hand of Fate
- 05 - Mist of Doom
- 06 - Lighting
- 07 - Vortex
- 08 - Caustic Fog

Puste miejsca za listą czarów powinno być wypełnione wartościami FFh. Poza tym warto zaznaczyć, iż nie starczy miejsca dla wszystkich czarów, toteż trzeba mądrze wybrać.

Wartość rogue dla pierwszej postaci znajduje się w 171 bajcie w pliku. Ustawienie jej na rozsądnym poziomie znacznie ułatwi zabawę z niektórymi zamkami. W bajtach 167 i 169 znajdują się umiejętności jako Fighter i Maga. No i oczywiście należy nasze wywody zakończyć stwierdzeniem, iż ilość złotka znajduje się w bajtach 459 - tym i 460 - tym w pliku (młodszy bajt/starszy bajt).

Dla miłośników latania, którzy pogrywają w F117 i nie trawią RPG podajemy co następuje: zmieniamy plik roster. fil; (offsety dla pierwszego pilota, dla innych łatwo sobie policzyć) status (Killed - 02, Retired - 01, Active - 00) - 80, score - 52, 53 (najpierw młodszy bajt), od 36 do 44 - medale i stopień - tu lo se sami poeksperymentujta i rozwęjta swe wątpliwości, wszystkie powyższe wartości są deymalne (a tak w ogóle to kolejność oznaczają jest taka sama jak potem w grze)...

Ehhhhhhhh... to by było na tyle. **Alex & Gawron.**  
PS. Dziękujemy za pomoc braciśkom z klasztoru karmelitów.

# BAJT

- IBM PC XT/AT
- AMIGA
- ATARI XL/XE
- COMMODORE C-64
- ZX SPECTRUM

Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty zurotnej (A5) + znaczek za 4000 zł (list ciężki).

Uwaga!  
podaj typ sprzętu jaki posiadasz

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
**BAJT**  
ul. Chemików 3/55  
05-100 Nowy Dwór Maz.

przewinęły się przez pismo, a także kilku jeszcze lepszych, które albo się nie zmieściły, albo dopiero się zmieszczą. Kiedy będziecie mieli triumwiratu dosyć, ogłosimy ogólnopolskie referendum i wybory do władz Top Secretu, których zepsół nie omieszka wygrać.

To by było na tyle. Muszę kończyć, bo za blaszanymi drzwiami, dzielącymi mnie od kilku dni od świata, słyszę jakieś kroki. Jeżeli jest to Haszak, może mi zabrać ogryzek ołówka, którym piszę te słowa, jeżeli Emil, podrzę kartkę, jeżeli Gawr...

**AGONY**

Amiga  
W trakcie gry wpisz "FANTASY". Teraz "F1" i "F2" wybiera różne rodzaje broni.  
(Paweł Kot)

**ALIEN STORM**

Amiga  
Podczas gry wciśnij "F" - zmieniasz lewele.  
(Wania i Jimmy)

**APIDYA**

Amiga  
Wciśnij "TAB" i wpisz jedno z haseł: "Zatrzymaj grę, napisz "VLRDABBA"; wciśnij "Return". Otrzymujesz najlepszą broń.  
(Marek Pluto)

**APPRENTICE**

Amiga  
Wciśnij "TAB" i wpisz jedno z haseł: "DRUID", "WIZARD", "SPELLS", "FAERIE".  
(Marek Pluto)

**AQUAVENTURA**

Amiga  
Na "OPTION SCREEN" wciśnij jednocześnie "Ctrl", "F10" i "FIRE". Teraz podczas gry: "L" - następny level, "T" - przejście tunelu.  
(Marek Pluto)

**ARMALYTE**

Amiga  
Spauzuj grę i wpisz "DELTA 3" - nieśmiertelność.  
(Jimmy i Wania)

**ASSASIN**

Amiga  
Wpisz te nazwy do tabeli wyników: "ASSASIN", "ALIEN BREED", "PROJECT X", "SUPERFROG", "THE ONE AND ONLY", "PSIONIC SYSTEMS".  
(Wania i Jimmy)

**BACK TO FUTURE III**

Commodore  
"Run Stop" przenosi poziom wyżej.  
(G. A.)

**CAPTAIN DYNAMO**

Amiga  
W tabeli wyników wpisz "PURPLE RAIN" - nieśmiertelność. Użycie "+" lub "-" umożliwi skakanie po levelach.  
(Wania i Jimmy)

**COVER GIRL POKER**

Amiga  
Wpisz w trakcie gry: "DANCEOFTHESEVENVELIS".  
(Wania i Jimmy)

**CRACKDOWN**

Amiga  
Spauzuj grę i naciśnij jednocześnie klawisze "S", "M", "U", "R", "F". Teraz: "1" - 999 żyć, "2" - 999 amunicji.  
(Jimmy i Wania)

**DEFENDER**

Amiga  
Wpisz "G O A T Y" (ze spacjami) - będziesz niepokonany.  
(Jimmy i Wania)

**DOMINATOR**

Amiga  
W tabeli wyników wpisz "SHAFT". Jesteś nieśmiertelny.  
(Paweł Kot)

**DOUBLE DRAGON**

Amiga  
Zaczynij grę na dwóch graczy, naciśnij obydwie przyciski w joysticku i wduś "Esc" - nieskończoność kredytów.  
(Wania i Jimmy)

**FERNANDEZ MUST DIE**

Amiga  
Spauzuj grę i wpisz: "SPINYNDAMAN".  
(Wania i Jimmy)

**HYDRA**

Amiga  
Wciśnij spację i pociągnij joystick do siebie. Motorówka wznieś się nad wodę.  
(Marek Pluto)

**HYDRA**

Amiga  
Wpisz "KILLKILLKILL" podczas gry. Teraz wciśnij "F" - twoje paliwo wzrośnie do maximum. Potem wciśnij "Return".  
(Wania i Jimmy)

**IKARI WARRIORS**

Amiga  
Wpisz "FREERIDE" w tabeli wyników - nieskończoność energii.  
(Wania i Jimmy)

**IKARI WARRIORS 2**

Commodore  
Po "Game Over" naciśnij "Fire" w drugim joysticku - zaczniesz od levelu, na którym skończyłeś.  
(G. A.)

**JAMES POND**

Amiga  
Naciśnij "Ctrl" - teraz "Enter" włącza / wyłącza osłonę, "Z"/"M" - przełączają lewele.  
(Marek Pluto)

**JIM POWER**

Amiga  
Naciśnij "P" i wpisz "VELOU" - nieśmiertelność.  
(Hulk Hogan Tipser)

**LINE OF FIRE**

Amiga  
Wpisz "OPERATION FERRET" na screenie wyboru joysticka. Teraz jesteś niezniszczalny.  
(Wania i Jimmy)

**LOTUS III**

Amiga  
Przed grą wpisz "GAMESMAST" (jako kod).  
(Jimmy i Wania)

**NEVERMIND**

Amiga  
Na screenie tytułowym wpisz "328GTS". Teraz wciskając prawy przycisk mysz podczas gry można przenosić się po levelach.  
(Wania i Jimmy)

**NIGHT BREED**

Amiga  
Wpisz: "RISEN FROM THE DEAD" - nieśmiertelność.  
(Wania i Jimmy)

**PINBALL FANTASIES**

Amiga  
Gdy wybierzesz jakiś flipper możesz wpisać: "HIGHLANDER" - piłka staje się cięższa, "VACUUM CLEANER" - zmasujesz highscore, "EARTHQUAKE" - wyłączasz tilt, "EXTRA BALL" - pięć kulek zamiast trzech,

"DIGITAL ILLUSIONS" - bila nie wypada poza flipper, "FAIR PLAY" - kasujesz działanie ww. tipsów.

(Jimmy i Wania)

**POWER SISTERS**

Commodore  
Kombinacja klawiszy "W", "A", "Z" i "Shift" przenosi na następne plansze.  
(CAD)

**RISKY WOODS**

IBM PC  
Na tytułowym screenie wstukaj po kolei "QWERTYUIOP". Teraz "F1" - zregenerowanie energii, "F2" - naliczanie pieniędzy, "F3" - dodawanie czasu, "F4" - skok o jeden level.  
(Marek Szubert)

**ROBOCOP**

Amiga  
Podczas gry wciśnij "Shift" i (nie puszczać go) wpisz "ALEX MURPHY" - regenerujesz energię.  
(Wania i Jimmy)

**RODERICK**

Atari  
Aby bezpiecznie wejść do lochów trzeba z altany w ogrodzie (na dachu) wziąć pochłaniacz dymu.  
(Tomek Liszka)

**SDI**

Amiga  
Do tabeli wyników wpisz "ALERIC". Teraz przenosisz się do innych leveli używając klawiszy funkcyjnych.  
(Jimmy i Wania)

**SPY WHO LOVED ME, THE**

Amiga  
Na screenie tytułowym wpisz "MISS MONEYPENNY" - nieśmiertelność.  
(Jimmy i Wania)

**STORMBALL**

Amiga  
Podczas gry wpisz "LET ME WIN".  
(Wania i Jimmy)

**STORMLORD**

Amiga  
Przed rozpoczęciem gry wpisz "DRAGONBRIDGE". Spauzuj grę i naciśnij "L" - następny level.  
(Jimmy i Wania)

**TURRICAN**

Commodore  
Spacja i dot w joy'u - zamieniasz się w "niby kule". "F5" - rzut granatem.  
(CAD)

**WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR**

Amiga  
Po prostu wciśnij podczas gry dziesięć razy "F10" - przeciwnicy nie będą mogli się ruszyć i sukces murowany.  
(Wania i Jimmy)

**WWF WRESTLEMANIA**

Amiga  
Podczas tury zatrzymaj grę i wpisz "HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS". walka zakonczy się, a ty zostaniesz zwycięzcą.  
(Wania i Jimmy)

**VOYAGER**

Amiga  
Na screenie opcji wpisz: "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL".  
(Wania i Jimmy)

**KOMU TOPA, KOMU?**

Gdy piszemy ten tekst, za oknem jest ciemno, w mieszkaniach zimno (nie grzeją...), pada deszcz, wieje wiatr i wszystkim jest smutno i źle. Taką ilość nieszczęścia zawsze przyprawiła nas o dobry humor, tak więc darujemy sobie gorzkie żale i tym razem będzie konstruktywnie, jasno i optymistycznie.

Zgodnie z obietnicą z zeszłego numeru aby podnieść morale i aktywność tipsowiczów będziemy w sposób materialny nagradzać ich trud. Aby nie było, że "tylko najlepsi" i "grupka najbardziej zasłużonych" (a nikt nic nie dostanie), wynagrodzony zostanie każdy autor opublikowanego tipsa. Tak więc ci wszyscy, którzy podali swoje adresy (i których tipsy zamieściliśmy) otrzymają egzemplarz naszego pisma za darmo. Który numer? Ano następny, tj. w tym przypadku TS9. I tak już będzie po wsze czasy. Tak więc, drodzy czytelnicy, we własnym dobrze pojętym interesie przysyłajcie swoje adresy zwrotne.

Oczywiście na tym nie koniec. Odkreśliamy przeszłość grubą kreską i od tego numeru zaczynamy prowadzić klasyfikację długofalową. Co kwartał (bezpieczniej jest powiedzieć "co trzy numery") będziemy rozdawać joy'e. oryginalny i co tam jeszcze uda nam się wykombinować.

Po trzecie: przemożliśmy ponadroczne ataki lenistwa i zniechęcenia, jak też depresje psychiczne natury chemiczno-wątrobowej i zrobiliśmy bazę danych wszystkich tipsów. Jakże kiedykolwiek opublikowano w TS. Od tej pory jeżeli ktoś znajdzie tipsa, który już kiedyś był u nas umieszczony otrzymaj od nas nagrodę w postaci darmowego oryginału gry i publicznego pokajania się na łamach, na co dajemy uroczyste słowo honoru.

# kody

<b>BUILDERLAND</b>	21 - UGAW
Amiga	25 - UNIZ
01 - BUILD1	26 - PQGU
02 - YOTTHA	27 - JGGZ
03 - BEARBY	28 - UJDD
04 - OCTOPY	29 - QGOL
05 - DIABLO	30 - BQZP
06 - GOTIUS	31 - AJMS
(Paweł Kot)	32 - PEFS
	33 - BQSN
<b>CHIP CHALLENGE</b>	34 - NQFJ
Commodore	35 - VDTM
20 - KGFP	36 - NXIS

W temacie naszego nieustającego konkursu na tekst miesiąca: idiotycznych tipsów przyszło jak zwykle wiele, ale żadnego naprawdę śmiesznego, więc nie będziemy tracić miejsca na beznadziejne kwasy.

Bang! Koniec drugiej rundy.

**Alex & Gawron**

P. S. Już po napisaniu tego tekstu wpadła nam w łapy "Gazeta Komputerowa" (dodatek do "Gazety Wyborczej") z artykułem o grach video. Pojawił się tam tekst o (uwaga! dadam! tratata!): "nowej konsoli do gier, wyposażonej w TRZYDZIESTODWUCALOWY procesor" (podkreślenie nasze - A&G). Niniejszym ogłaszamy go tekstem miesiąca! Niech żyje rozum i profesjonalizm!  
Hura!

# T'N'T

37 - VQNK  
38 - BJFA  
39 - JCYX  
40 - YWHF  
41 - LKRS  
42 - LMFU  
43 - UJDP  
44 - TXXL  
45 - OVPZ  
46 - HDQJ  
47 - LXPP  
48 - JVSF  
49 - PPXJ  
50 - QDDH  
51 - JGGJ  
52 - PPHT  
53 - CGNX  
54 - ZMGC  
56 - SJES  
57 - RVJX  
58 - VBXU  
59 - YBLT  
60 - ZYVJ  
61 - RMOW  
62 - TJGW  
63 - GOHX  
64 - iJPO  
65 - UPUN  
66 - ZJHZ  
67 - GGJA  
68 - ATDJ

69 -  
NLLY

70 - GCCG  
71 - LAJM  
72 - EKFT  
73 - QCCA  
74 - MKNK  
75 - MJDV  
76 - NMAH  
77 - FHJC  
78 - GAMO  
79 - JINU  
80 - EVVG  
81 - SCWF  
82 - LLJO  
83 - OVPJ  
84 - OVEO  
85 - LEBX  
86 - FLHH  
87 - YJYS  
88 - WZYV  
89 - VCLO  
90 - OLLM  
91 - JPQG  
92 - DTMT  
93 - REKF  
94 - EWCS  
96 - WVHY  
98 - TKWD  
99 - XUVV  
100 - QJXR  
101 - RPJR

102 - VDDU  
103 - PTRC  
104 - KWNL  
105 - YENG  
106 - NXYB  
(Sebastian Poul)

**COOL CROC TWINS**

**Commodore**  
05 - TRIAX  
10 - DREAM  
15 - MUNGO  
20 - JANKO  
25 - HENRI  
30 - DOORS  
35 - FLOYD  
40 - HUMAN  
45 - MONEY  
50 - MAGIC  
55 - GIRLS  
(PIECA)

**CRYSTAL KINGDOM DIZZY**

**Commodore**  
2 - 1969  
3 - 2000  
3 - 2010  
(Adriano Czelertano)

**DOUBLE TROUBLE**

**Commodore**  
01 - START  
02 - WAVER

03 - THREE  
04 - PEACE  
05 - BREAK  
06 - HOOSE  
07 - SEVEN  
08 - EIGHT  
09 - BLOCK  
10 - TRY IT  
11 - WHITE  
12 - LAMER  
13 - WEIRO  
14 - BLACK  
15 - HEART  
16 - CROSS  
17 - BRAIN  
18 - ERROE  
19 - ARROW  
20 - CLOCK  
21 - EAGLE  
22 - MAGIC  
23 - SNAKE  
24 - LEVEL  
25 - BONUS  
26 - DEATH  
27 - DREAM  
28 - POWER  
29 - DRIVE  
30 - CRIME  
31 - GRAWÉ  
32 - NINIA  
33 - QUEEN  
34 - CREAM  
35 - SWORD  
36 - AMIGA

37 - BLOOD  
38 - DRARF  
39 - GHOST  
40 - DEWIL  
41 - NIGHT  
42 - STONE  
43 - THUMB  
44 - VEVEL  
45 - LUXUS  
46 - PARTY  
47 - PROFI  
48 - SLINE  
49 - ABBYS  
50 - FINAL  
(G. A.)

**GEM X**

**Amiga**

B - EATRHIAN  
C - KENICHI  
D - INDKUMA  
E - BURAI  
F -  
BADMANG

**NETWORK**

**H -**  
YOKOHAMA

I - EXACT  
J - X58000  
K - TURRICAN  
L - REDMOON  
M - CAMPAIGN  
N - MEGAMANN  
O - SYVALION  
P - FMTOWNS  
Q - CHIERIE  
R - GAMERION  
S - ZAWAS  
(Wania i Jimmy)

**HUMANS**

**IBM PC**

01 - DARWIN  
02 - ANDIE PANDY  
03 - GET A LIFE  
04 - CARLOS  
05 - HOWE  
06 - MOOBILE  
07 - CSL  
08 - THE HUMBLE ONE  
09 - PIXIE  
10 - MILESTONE  
11 - WAR WAR WAR  
12 - J MICKINNON  
13 - UNLUCKY  
14 - BLUE MONKEY  
15 - RED DWARF  
16 - BAD TASTE  
17 - THE KITCHEN  
18 - CJ  
19 - SORT IT OUT  
20 - SMART  
21 - VILLA  
22 - EARLY MORNING  
23 -  
BORO4LEEDS1  
24 - EASY LIFE

25 - JIMS TIES  
26 - PARKVIEW  
27 - NICENEASY  
28 - GREEN CARD  
29 - COOKIE  
30 - MALCY MALC  
31 - RAVING BURK  
32 - YOU GOT IT  
33 - SGNIMMEL  
34 - MINISTRY  
35 - MAD FREDDY  
36 - BIZARRE  
37 - FREE SCOTLAND  
38 - APPLE JUICE  
39 - PAY DAY  
40 - BANANNA MOON  
41 - BONUS  
42 - BOUNCING  
43 - NO MONEY  
44 - A S F  
45 - VISION  
46 - SISTERS  
47 - FAST FASHION  
48 - CARGO  
49 - RAB C  
50 - RANGERS  
51 - RAINBOW  
52 - DOODY  
53 - MIGHTY BAZ  
54 - TIRED  
55 -  
CONSLIDATED  
56 - STAY HAPPY  
57 - AMERICA  
58 - ANOTHER DAY  
59 - ISOLATION  
60 - PROMISED LAND  
61 - DAEMON STALE  
62 - BIG RABS  
63 - MIAMI VICE  
64 - MARGAREM  
M  
65 - A34732473  
66 - HELP ME  
67 - THE EXILES  
68 - FIGHT LANDS  
69 - WINE AND DINE  
70 - NIN  
71 -  
TECHNOPHOBE  
72 - GETTING THERE  
73 - TIME IS  
74 - RUNNING OUT  
75 - LORDS OF CHAOS  
76 - NOW ITS DONE  
77 - IM OUT OF HERE  
78 - HERE TO A  
79 - BETTER LIFE  
80 - BYE BYE BYE  
(Michał i Piotr)

81 -  
82 -  
83 -  
84 -  
85 -  
86 -  
87 -  
88 -  
89 -  
90 -  
91 -  
92 -  
93 -  
94 -  
95 -  
96 -  
97 -  
98 -  
99 -  
100 -  
101 -  
102 -  
103 -  
104 -  
105 -  
106 -  
107 -  
108 -  
109 -  
110 -  
111 -  
112 -  
113 -  
114 -  
115 -  
116 -  
117 -  
118 -  
119 -  
120 -  
121 -  
122 -  
123 -  
124 -  
125 -  
126 -  
127 -  
128 -  
129 -  
130 -  
131 -  
132 -  
133 -  
134 -  
135 -  
136 -  
137 -  
138 -  
139 -  
140 -  
141 -  
142 -  
143 -  
144 -  
145 -  
146 -  
147 -  
148 -  
149 -  
150 -  
151 -  
152 -  
153 -  
154 -  
155 -  
156 -  
157 -  
158 -  
159 -  
160 -  
161 -  
162 -  
163 -  
164 -  
165 -  
166 -  
167 -  
168 -  
169 -  
170 -  
171 -  
172 -  
173 -  
174 -  
175 -  
176 -  
177 -  
178 -  
179 -  
180 -  
181 -  
182 -  
183 -  
184 -  
185 -  
186 -  
187 -  
188 -  
189 -  
190 -  
191 -  
192 -  
193 -  
194 -  
195 -  
196 -  
197 -  
198 -  
199 -  
200 -  
201 -  
202 -  
203 -  
204 -  
205 -  
206 -  
207 -  
208 -  
209 -  
210 -  
211 -  
212 -  
213 -  
214 -  
215 -  
216 -  
217 -  
218 -  
219 -  
220 -  
221 -  
222 -  
223 -  
224 -  
225 -  
226 -  
227 -  
228 -  
229 -  
230 -  
231 -  
232 -  
233 -  
234 -  
235 -  
236 -  
237 -  
238 -  
239 -  
240 -  
241 -  
242 -  
243 -  
244 -  
245 -  
246 -  
247 -  
248 -  
249 -  
250 -  
251 -  
252 -  
253 -  
254 -  
255 -  
256 -  
257 -  
258 -  
259 -  
260 -  
261 -  
262 -  
263 -  
264 -  
265 -  
266 -  
267 -  
268 -  
269 -  
270 -  
271 -  
272 -  
273 -  
274 -  
275 -  
276 -  
277 -  
278 -  
279 -  
280 -  
281 -  
282 -  
283 -  
284 -  
285 -  
286 -  
287 -  
288 -  
289 -  
290 -  
291 -  
292 -  
293 -  
294 -  
295 -  
296 -  
297 -  
298 -  
299 -  
300 -  
301 -  
302 -  
303 -  
304 -  
305 -  
306 -  
307 -  
308 -  
309 -  
310 -  
311 -  
312 -  
313 -  
314 -  
315 -  
316 -  
317 -  
318 -  
319 -  
320 -  
321 -  
322 -  
323 -  
324 -  
325 -  
326 -  
327 -  
328 -  
329 -  
330 -  
331 -  
332 -  
333 -  
334 -  
335 -  
336 -  
337 -  
338 -  
339 -  
340 -  
341 -  
342 -  
343 -  
344 -  
345 -  
346 -  
347 -  
348 -  
349 -  
350 -  
351 -  
352 -  
353 -  
354 -  
355 -  
356 -  
357 -  
358 -  
359 -  
360 -  
361 -  
362 -  
363 -  
364 -  
365 -  
366 -  
367 -  
368 -  
369 -  
370 -  
371 -  
372 -  
373 -  
374 -  
375 -  
376 -  
377 -  
378 -  
379 -  
380 -  
381 -  
382 -  
383 -  
384 -  
385 -  
386 -  
387 -  
388 -  
389 -  
390 -  
391 -  
392 -  
393 -  
394 -  
395 -  
396 -  
397 -  
398 -  
399 -  
400 -  
401 -  
402 -  
403 -  
404 -  
405 -  
406 -  
407 -  
408 -  
409 -  
410 -  
411 -  
412 -  
413 -  
414 -  
415 -  
416 -  
417 -  
418 -  
419 -  
420 -  
421 -  
422 -  
423 -  
424 -  
425 -  
426 -  
427 -  
428 -  
429 -  
430 -  
431 -  
432 -  
433 -  
434 -  
435 -  
436 -  
437 -  
438 -  
439 -  
440 -  
441 -  
442 -  
443 -  
444 -  
445 -  
446 -  
447 -  
448 -  
449 -  
450 -  
451 -  
452 -  
453 -  
454 -  
455 -  
456 -  
457 -  
458 -  
459 -  
460 -  
461 -  
462 -  
463 -  
464 -  
465 -  
466 -  
467 -  
468 -  
469 -  
470 -  
471 -  
472 -  
473 -  
474 -  
475 -  
476 -  
477 -  
478 -  
479 -  
480 -  
481 -  
482 -  
483 -  
484 -  
485 -  
486 -  
487 -  
488 -  
489 -  
490 -  
491 -  
492 -  
493 -  
494 -  
495 -  
496 -  
497 -  
498 -  
499 -  
500 -  
501 -  
502 -  
503 -  
504 -  
505 -  
506 -  
507 -  
508 -  
509 -  
510 -  
511 -  
512 -  
513 -  
514 -  
515 -  
516 -  
517 -  
518 -  
519 -  
520 -  
521 -  
522 -  
523 -  
524 -  
525 -  
526 -  
527 -  
528 -  
529 -  
530 -  
531 -  
532 -  
533 -  
534 -  
535 -  
536 -  
537 -  
538 -  
539 -  
540 -  
541 -  
542 -  
543 -  
544 -  
545 -  
546 -  
547 -  
548 -  
549 -  
550 -  
551 -  
552 -  
553 -  
554 -  
555 -  
556 -  
557 -  
558 -  
559 -  
560 -  
561 -  
562 -  
563 -  
564 -  
565 -  
566 -  
567 -  
568 -  
569 -  
570 -  
571 -  
572 -  
573 -  
574 -  
575 -  
576 -  
577 -  
578 -  
579 -  
580 -  
581 -  
582 -  
583 -  
584 -  
585 -  
586 -  
587 -  
588 -  
589 -  
590 -  
591 -  
592 -  
593 -  
594 -  
595 -  
596 -  
597 -  
598 -  
599 -  
600 -  
601 -  
602 -  
603 -  
604 -  
605 -  
606 -  
607 -  
608 -  
609 -  
610 -  
611 -  
612 -  
613 -  
614 -  
615 -  
616 -  
617 -  
618 -  
619 -  
620 -  
621 -  
622 -  
623 -  
624 -  
625 -  
626 -  
627 -  
628 -  
629 -  
630 -  
631 -  
632 -  
633 -  
634 -  
635 -  
636 -  
637 -  
638 -  
639 -  
640 -  
641 -  
642 -  
643 -  
644 -  
645 -  
646 -  
647 -  
648 -  
649 -  
650 -  
651 -  
652 -  
653 -  
654 -  
655 -  
656 -  
657 -  
658 -  
659 -  
660 -  
661 -  
662 -  
663 -  
664 -  
665 -  
666 -  
667 -  
668 -  
669 -  
670 -  
671 -  
672 -  
673 -  
674 -  
675 -  
676 -  
677 -  
678 -  
679 -  
680 -  
681 -  
682 -  
683 -  
684 -  
685 -  
686 -  
687 -  
688 -  
689 -  
690 -  
691 -  
692 -  
693 -  
694 -  
695 -  
696 -  
697 -  
698 -  
699 -  
700 -  
701 -  
702 -  
703 -  
704 -  
705 -  
706 -  
707 -  
708 -  
709 -  
710 -  
711 -  
712 -  
713 -  
714 -  
715 -  
716 -  
717 -  
718 -  
719 -  
720 -  
721 -  
722 -  
723 -  
724 -  
725 -  
726 -  
727 -  
728 -  
729 -  
730 -  
731 -  
732 -  
733 -  
734 -  
735 -  
736 -  
737 -  
738 -  
739 -  
740 -  
741 -  
742 -  
743 -  
744 -  
745 -  
746 -  
747 -  
748 -  
749 -  
750 -  
751 -  
752 -  
753 -  
754 -  
755 -  
756 -  
757 -  
758 -  
759 -  
760 -  
761 -  
762 -  
763 -  
764 -  
765 -  
766 -  
767 -  
768 -  
769 -  
770 -  
771 -  
772 -  
773 -  
774 -  
775 -  
776 -  
777 -  
778 -  
779 -  
780 -  
781 -  
782 -  
783 -  
784 -  
785 -  
786 -  
787 -  
788 -  
789 -  
790 -  
791 -  
792 -  
793 -  
794 -  
795 -  
796 -  
797 -  
798 -  
799 -  
800 -  
801 -  
802 -  
803 -  
804 -  
805 -  
806 -  
807 -  
808 -  
809 -  
810 -  
811 -  
812 -  
813 -  
814 -  
815 -  
816 -  
817 -  
818 -  
819 -  
820 -  
821 -  
822 -  
823 -  
824 -  
825 -  
826 -  
827 -  
828 -  
829 -  
830 -  
831 -  
832 -  
833 -  
834 -  
835 -  
836 -  
837 -  
838 -  
839 -  
840 -  
841 -  
842 -  
843 -  
844 -  
845 -  
846 -  
847 -  
848 -  
849 -  
850 -  
851 -  
852 -  
853 -  
854 -  
855 -  
856 -  
857 -  
858 -  
859 -  
860 -  
861 -  
862 -  
863 -  
864 -  
865 -  
866 -  
867 -  
868 -  
869 -  
870 -  
871 -  
872 -  
873 -  
874 -  
875 -  
876 -  
877 -  
878 -  
879 -  
880 -  
881 -  
882 -  
883 -  
884 -  
885 -  
886 -  
887 -  
888 -  
889 -  
890 -  
891 -  
892 -  
893 -  
894 -  
895 -  
896 -  
897 -  
898 -  
899 -  
900 -  
901 -  
902 -  
903 -  
904 -  
905 -  
906 -  
907 -  
908 -  
909 -  
910 -  
911 -  
912 -  
913 -  
914 -  
915 -  
916 -  
917 -  
918 -  
919 -  
920 -  
921 -  
922 -  
923 -  
924 -  
925 -  
926 -  
927 -  
928 -  
929 -  
930 -  
931 -  
932 -  
933 -  
934 -  
935 -  
936 -  
937 -  
938 -  
939 -  
940 -  
941 -  
942 -  
943 -  
944 -  
945 -  
946 -  
947 -  
948 -  
949 -  
950 -  
951 -  
952 -  
953 -  
954 -  
955 -  
956 -  
957 -  
958 -  
959 -  
960 -  
961 -  
962 -  
963 -  
964 -  
965 -  
966 -  
967 -  
968 -  
969 -  
970 -  
971 -  
972 -  
973 -  
974 -  
975 -  
976 -  
977 -  
978 -  
979 -  
980 -  
981 -  
982 -  
983 -  
984 -  
985 -  
986 -  
987 -  
988 -  
989 -  
990 -  
991 -  
992 -  
993 -  
994 -  
995 -  
996 -  
997 -  
998 -  
999 -  
1000 -

08 - MWMRHW  
09 - AAHHRV  
10 - HAMRHZ  
11 - VAMRHT  
12 - HHMWHH  
13 - GAMRHQ  
14 - IAMRHB  
15 - RAMRHF  
16 - MHHWHI  
17 - AHMWHHA  
18 - HHMWHJ  
19 - VHMWHV  
20 - PHMWHP  
21 - GHMWHG  
22 - IHHWHI  
23 - RHMWHR  
24 - HYMWKW  
25 - AVMHNN  
(G. A.)

**PREHISTORIK 2**

**IBM PC**

01 - SFBA  
02 - F2D1  
03 - 85E9  
04 - 1901  
05 - 1358  
06 - A673  
07 - 398B  
08 - CCA2  
(Andrzej Łukaszewski)

**STARQUAKE**

**Commodore**

01 - ZAP  
02 - ASTRA  
03 - KAPPA  
04 - SIGMA  
05 - HYLIS  
06 - FFNUR  
07 - CHASN  
08 - MALIS  
09 - METRE  
10 - XENON  
11 - COSIN  
12 - PLASN  
13 - OPTIC  
14 - POLAR  
15 - NESON  
(G. A.)

**STONE AGE**

**Atari ST**

02 - PVIDO  
03 - SIGULA  
04 - BIFIST  
05 - LOVUHO  
06 - BADEBA  
07 - LUFIDO  
08 - HAVULU  
09 - LODISE  
10 - HIFUHI  
11 - DIVOBI  
12 - HEDIDA  
13 - DEFALI  
14 - HUVESU  
15 - DADOHA  
16 - SOFOBO  
17 - DIVODE  
18 - SIDABI  
19 - BEFEDO  
20 - SAVOLI  
21 - BUDUSU  
22 - LIFOHU  
23 - BOVIBE  
24 - LIDADA  
25 - BIFALO  
26 - LEVUSA  
27 - HADOHI  
28 - LUFIBO  
29 - HIVADA  
30 - DODALO  
31 - HIFUSE

**NEVERMIND**

**Commodore**

00 - MMRHM  
01 - AMMRHA  
02 - HMMRHH  
03 - YMMRWY  
04 - PHMRHP  
05 - GMMRHG  
06 - IMMRHI  
07 - RHMWR

32 - DIVEHE  
33 - SEDI BI  
34 - DUFUDI  
35 - SUVIBU  
36 - DIDUDI  
37 - SOFELU  
38 - DIVISA  
39 - SEDUHO  
40 - BEFIBE  
41 - LUVUDI  
42 - BUDOLO  
43 - LIVISA  
44 - HAVAHU  
45 - LIDEBU  
46 - HEFODE  
47 - DEVOLI  
48 - HUDISO  
49 - DUFABA  
50 - HIVEBI  
51 - DADODU  
52 - SIFUBA  
53 - DEVODO  
54 - SEDILE  
55 - BUFASE  
56 - SUVVAHI  
57 - BIDUBI  
58 - LAFODU  
59 - BIVILI  
60 - LEDASU  
61 - BOFAHA  
62 - LUVUBO  
63 - HUDEDE  
64 - LIFILI  
65 - HAVUSO  
66 - DODIHA  
67 - HETUBU  
68 - DODERU  
69 - SUHIBE  
70 - DUTUDI  
71 - SIRILO  
72 - DAHUSA  
73 - SOTOHI  
74 - BERIBU  
75 - SOHADA  
76 - BUTELO  
77 - LUROSE  
78 - BIHOHI  
79 - LATIBI  
80 - HORADI  
81 - LEHELU  
82 - HOTOSU  
83 - DARUHU  
84 - HUHUBA  
85 - DITIDO  
86 - HARABA  
87 - DOHADI  
88 - SATULO  
89 - DOROSA  
90 - SAHIHO  
91 - BUTABU  
92 - SIRADE  
93 - BIHULI  
94 - LOTESI  
95 - BARIHA  
96 - LOHUBI  
97 - BATIDU  
98 - LURULA  
99 - HIHESO  
100 - LITIHE  
(Rafał Mielczarek)

**UNIVERSAL**

**SOLDIER**

Game Boy  
02 - GPTJL  
03 - QWYRW  
04 - SMOBC  
05 - FHFMB  
06 - WKUPZ  
07 - FHFMB  
08 - BCMVG  
09 - STBBH  
10 - TBGNT  
(Konrad Szymański / Kłobuck)

# Blastar



do rozwalenia dużą paskudę uniemożliwiająca nam dalszą podróż. Teraz pokrótce co należy zrobić w kolejnych etapach.

## BIOGENIC PENINSULA

**STAGE 1** - Znajdź i zniszcz trzy główne cele naziemne

**STAGE 2** - Najpierw zniszcz pięć celów naziemnych, po czym należy rozwalić generator główny.

**WARNING!** - Spotkasz się z dużym pająkiem, który wyposażony w olbrzymie kleszcze zagradza ci drogę dostępu do olbrzymiego urządzenia w kształcie oka znajdującego się za nim. Zniszcz go.

## LAVIC ISLAND

**STAGE 1** - Odszukaj siedem ukrytych celów. Zniszcz ich osłony i je same.

**STAGE 2** - Odnaleź trzy wejścia do tuneli. Na końcu każdego z nich powinien znajdować się strażnik, którego musisz wyeliminować.

**WARNING!** - Tu będzie czekać na ciebie gigantyczny krab, pluskający się w płynnej lawie. Za nim znajduje się kolumna którą należy zniszczyć.

## WARP GATE

Wystrzelaj jak najwięcej obcych znajdujących się w korytarzu, na którego końcu panoszy się duży maskaron. Myślę, że zabijesz go, zanim on zrobi Ci to samo.

## CYBERNETIC STATION

Musisz odnaleźć trzy główne cele znajdujące się na każdym z trzech po-

ziomów stacji. Między poziomami podróżuje się tunelami. Do Twojej dyspozycji stoją dwukierunkowe przejścia między pierwszym i drugim poziomem oraz między drugim i trzecim.

## GOING FOR GOLD

Odnajdź i zniszcz cztery generatory. Po tym, jakże prostym, zadaniu, czeka na ciebie duży pan TRANSFORMER z dwoma giwerami.

## COLESTIAL COSMOS

Trzymaj się, gdyż będziesz musiał przetrwać burzę meteorytów. Na końcu korytarza oczywiście należy coś rozwalić. Tym razem olbrzymie działo, potrafiące się transformować w różne ciekawe obiekty.

**WARNING!** - Już ostatnia prosta. Na mecie urzęduje duży mózg. Aby go zniszczyć musisz rozwalić osłonę (strzelaj w górną część skąd wylatują gwiazdki). Następnie zniszcz osłonę samego mózgu i jego samego. Wyleci z niego olbrzymi i straszny król obcych, po zgłodzeniu którego pozostanie ci obejrzenie sekwencji końcowej.

Co jakiś czas następuje chwilowy rozejm i wlatujesz do sklepu, gdzie za zebrane w walce pieniądze możesz zaopatrzyć się w lepszą broń, podnieść siłę ognia, energię statku, prędkość, zakupić tarczę i inne takie.

Ogólnie gra jest świetną rozrywką dla ludzi uwielbiających strzelanki. Nie wie-rzycie? To się sami przekonajcie.

**EMILUS**

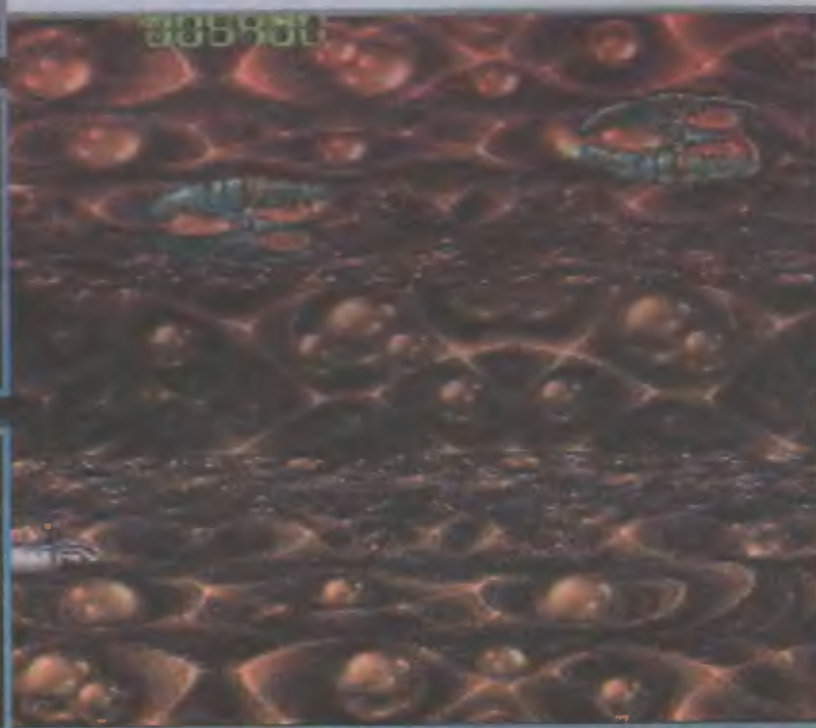
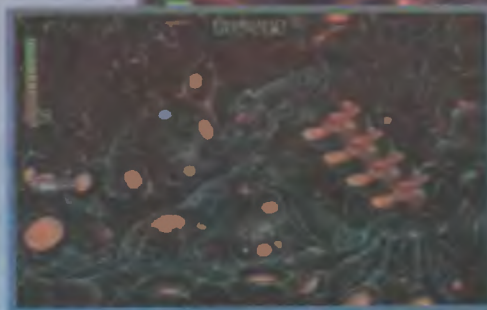
BLASTAR, jak dotąd najlepszej strzelanki na Amidze. Masz do dyspozycji swój statek, oraz broń (na początku tylko PHASER). Nie było czasu na powiadomienie Ziemi o najeździe, toteż przyszłość zależy wyłącznie do ciebie.

Zanim rozpoczniesz masakra obcych, możesz ustalić poziom trudności (NORMAL/HARD), rodzaj przyjemności muzycznej (MUSIC/SFX), rodzaj joysticka, oraz czy joystick przez ciebie używany ma czy nie dwa niezależne przyciski fire.

Cała akcja zgłodzenia obcych została podzielona na sześć etapów. Na końcu każdego z nich mamy

Statek patrolowy spokojnie leciał po orbicie ziemskiej. Był na rutynowym patrolu. Tak nudnym, że do obsługi potrzebny był tylko jeden człowiek. Nagle coś pojawiło się w przestrzeni. Częstki materii zaczęły się schodzić w jedno miejsce tworząc olbrzymią świecą kule. Wyniki analiza wskazań przyrządów świadczyły o tym, że z kuli zaczyna coś wylazić. Człowiek cały czas obserwował biernie rozwój akcji. Z kuli dostojnie i powoli wylatywały olbrzymie statki obcych. Zlokalizowały statek patrolowy, po czym trzy rakiety ruszyły na spotkanie z wrogiem. System obronny zareagował dosyć szybko śląc całą serię strzałów w kierunku nadlatujących pocisków. Niestety miał jeden feler, działał schematycznie i bez polotu. Rakiety niczym czterej jeźdźcy apokalipsy zbliżały się do statku. Człowiek podjął szybką decyzję. Natychmiast pobiegł do łuku wylotowego, gdzie znajdował się jego myśliwiec o nazwie BLASTAR. Odliczanie komputera 3, 2, 1, 0 poszedł! W tym momencie rakiety osiągnęły cel. Ze statku patrolowego zostały jedynie drobne części. Na szczęście BLASTAR zdążył umknąć. Zatonął duży tuk i ruszył w kierunku nadlatujących statków obcych.

Tym człowiekiem jesteś ty gracz, przystępujący do gry





# Lands of Lore

Conrad, Hero of the realm.

Za czasów Króla Ryszarda, gdy lenno całe pełno było dobra wszelakiego, a szlachta i wieśniacy pospółtu szczęście obnosić mogli, Scotia, co po sąsiedzku zamkiem Cymmerryjskim władała, czarnej magii wprzódę się zapredawszy obstałowała u kartów jednych, w sztuce czarnej wytrawnych, pierścień z kamieniem niebieskim. Ówże był magii dan od zarania czasów swych, a w rękach kartów do przemian wszelakich pomocy zdolen stał się. Taż Scotia, gdy pierścieniem owład-



LANDS OF LORE			
ORIGIN '93			
Commodore Atari XL/XE Amstruc Spectrum Amiga Atari ST PC Mac GBA FGA WBA SEGA			
9	10	10	9

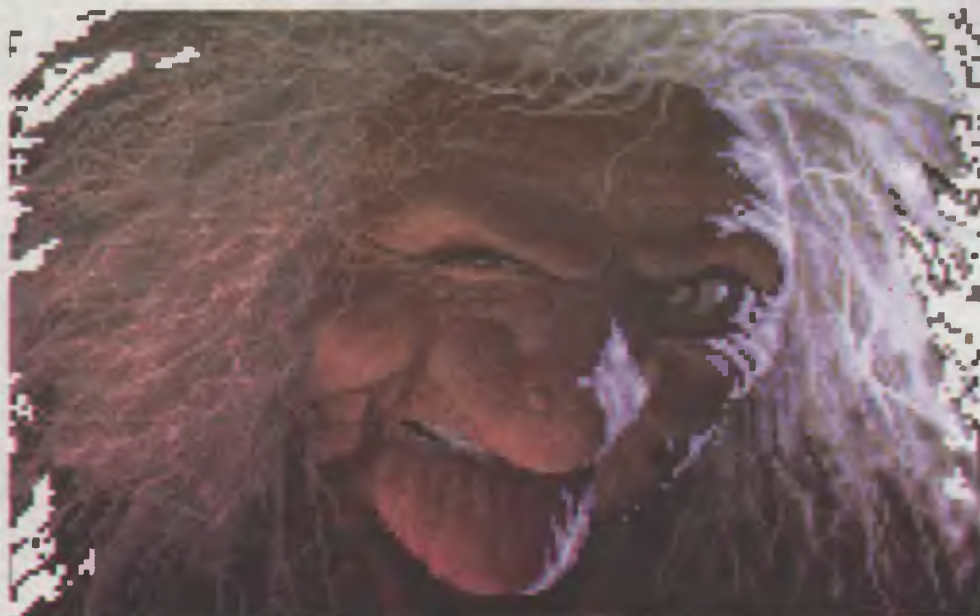
nęła, mieniać się mogła w drugie stwory, a ochotą do władzy zagarnięcia sparta, skrzyknęła pod swe rozkazy stworów paskudnych maci wszelakiej, co pieklu i ciemności zapredane, i na czele tej armii kraj nasz najechac chciała.

Wieść o tem szybko rozeszła się między ludźmi i na pomoc Panu naszemu różni ze stron wszelakich na pomoc ruszyli, jedni z oddania, drudzy z rachuby, inni dla sławy. Jednym z nich był...

\*\*\*

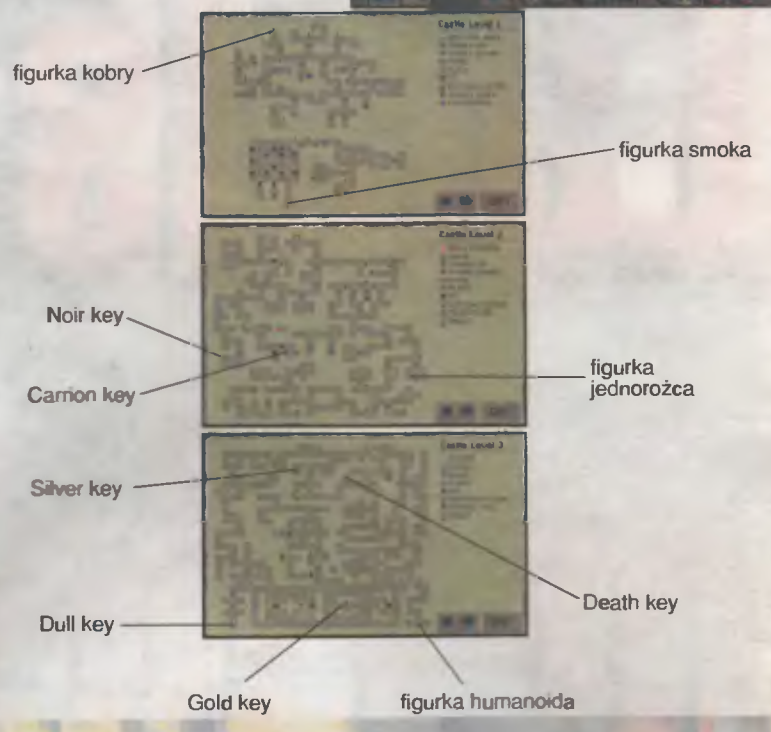
Tak. Tu sprawa nieco się komplikuje, jako że tego jednego trzeba wybrać z czterech wchodzących w grę. Nie muszę dodawać, że w jego postaci wciela się ten, kto zechce zagrać w Lands of Lore - the Throne of Chaos. Dla znawców RPG gra nie jest zbyt trudna, choć można w niej znaleźć kilka momentów, na których łatwo się zaciąć - ale po kolei.

Najpierw kilka uwag ogólnych. Nie trafiliśmy w grze na żadne miejsce (poza samym końcem) w którym podjęcie jakiejś akcji uniemożliwia skończenie gry (może poza rzucaniem niezbędnymi przedmiotami w niedostępne



Conrad, Hero of the realm.

x - v  
12014-13



miejsca). Nie musisz więc bać się, że jeśli coś zrobisz nie tak, nie uda Ci się ukończyć gry. Przeszukuj starannie wszystkie dziuple i pnie drzew, staraj się otworzyć lub rozbić wszystkie skrzynie jakie znajdziesz - początkowo nie będzie to łatwe, jednak w miarę wzrostu umiejętności zaczniesz się posługiwać wytrychami jak normalnymi kluczami. W kilku miejscach będziesz musiał rozbić ściany by przejść dalej - za każdym razem ślana do rozbicia będzie się wyraźnie różnić od innych. Kiedy znajdziesz nowy przedmiot sprawdź, w jaki sposób możesz go wykorzystać - klikając prawą myszą na portrecie postaci można czasem uzyskać ciekawe efekty (np. żeńszeń jako odułka, aloes na zranienia), czasem też warto spróbować użyć jakiegoś przedmiotu jako broni. Zawsze sprawdzaj, jaki jest najkorzystniejszy wariant przydzielenia zbroi i broni członkom Twojej drużyny, kiedy mają najwięcej punktów mocy i ochrony. Wszystkie tajne przejścia i ukryte w ścianach przyciski będą się pojawiać na mapie, włączać nie trzeba tracić czasu na ich szukanie, za-

wsze jednak trzeba sprawdzić do czego który służy. I ostatnia uwaga - położenie niektórych przedmiotów zmienia się za każdym razem, kiedy zaczyna się gra od początku, co może spowodować niedokładność naszego opisu. A teraz - do dzieła!

Roland's Manor i przynieść stamtąd Rubin Prawdy. Zanim wyjdiesz z Gladstone Keep idź do biblioteki i zabierz z niej magiczny atlas - w końcu po to dostałeś klucz. Zajrzyj koniecznie do biura Gerona, możesz też kupić maczugę u Victora i w drogę. W kryjówce Thugów zdobędziesz lampę a nawet wytrychy, pod warunkiem, że zdejmiesz kamień z jednej płyty i odpowiednio





obciążysz drugą - jeden kamień na pewno nie wystarczy. Potem jeszcze chwila zabawy z przyciskami i gotowe. Popłynij statkiem do Southland Forest, korzystając z pisma od Gerona. Zajrzyj koniecznie do gospody pod szarym orłem i zajrzyj za drzwi - dostaniesz kompas, wprawdzie masz już mapę, ale dobrego nigdy za dużo. Pogadaj z Tymoteuszem i w drogę. Wszystkie orki tłucz ile sił w rękę, z jednym wyjątkiem - w Roland's Manor na wschodnim krańcu korytarza za drzwiami siedzi jeden duży i nieprzyjemny - jeśli zablefujesz, pójdzie sobie w diabły. Rozwal ścianę, pogadaj krótko z Sir Rolandem, weź wszystko co znajdziesz w skrzyni i nisz - wracaj do Gladstone Keep. Po drodze możesz w Buck's Skins zrobić zakupy, jednak uważaj - droga powrotna będzie Cię kosztować 200 koron, głupio by było zostać bez grosza przed wyjściem do portu.

W Gladstone Keep nie czeka Cię zbyt miłe przyjęcie. Tymoteusza zastąpi Baccata i zostaniesz wysłany w kolejną misję, do Draracle's Cave. Wejście pomoże Ci znaleźć i otworzyć Baccata. Teraz musisz się trochę śpieszyć, żeby starczyło Ci oliwy do lampy. Pobaw się kolorowymi przyciskami, rozbij ze dwie ściany, powyłukuj maskary, otwórz skrytnię. Powinieneś zdobyć dwoje oczu - zielone i niebieskie. Włóż je smokom w oczodoły i idź dalej. Reszta drogi w dół jaskiń nie jest zbyt skomplikowana, choć wymaga tro-

Swamp. Tu nie wolno Ci popełnić dwóch grzechów - po pierwsze, nie kradnij, po drugie, nie bij. Wolno Ci natomiast zamrażać blocko, żeby przez nie przejść. Pogadaj z Wodzem Gorkha, a potem tłucz wszystkie potwory jakie spotkasz. Kiedy odzyskasz ceremonialną maskę i oddasz ją Wodzowi, dostaniesz Rubin Prawdy i zostaniesz obwołany Bohaterem Błot. Bohaterowi przysługuje 50% zniżki przy korzystaniu z usług Szamana, który rozgryzie zagadki Draracli, a za 300 koron sprzeda dodatkowo różdżkę kul ognistych (mocne narzędzie, choć nie na wszystkich skuteczne). Teraz wróć do Opinwood i znajdź Dawn - jej woznicy zmięknie rura na widok Rubinu i pozwoli z nią pogadać. Niestety, na kobiety nie ma co liczyć.

Teraz Twoje zadanie polega na znalezieniu zielonej czaszki - leży ona bodajże w którymś pnium w północno - wschodniej części Górnego Opinwood. Po drodze możesz zdobyć dwa ze składników potrzebnych do wyleczenia króla Ryszarda. Tu dygresja - z gniazda spalonego kulami ognistymi szerszenie już nie wylatują, co ułatwia poruszanie się po okolicy. Masz już czaszkę? To zasuway do Urbish Mines. Kiedy otworzysz drzwi spotka Cię niemita niespodzianka - czaszka w tępę i wal śmiało! Po akcji zostanie ino smród, a i ten szybko się rozwieje.

W kopalniach spędziłeś sporo czasu. W części biurowej znajdziesz

gi poziom - w zupełnie nowe miejsce. Pokręć się tu trochę. Trzy korby obracaj w kolejności lewa, prawa, środkowa. Z północnego korytarza wydostaniesz się strzelając w guzik (nic nie może leżeć na podłodze!) - drzwi na wschodnim krańcu się zamkną i będziesz mógł otworzyć te na zachodnim. Tam, gdzie mocno czuć gazem, nagraj grę i użyj kul ognistych. Otwórz nowym kluczem właściwe drzwi i na górę. Zaraz koło wejścia leży kamień - podnieś go, daj kroka do przodu i wyteż słuch. Pozwiedzaj okolicę. Na wprost schodów, którymi wszedłeś z dołu znajduje się dziura - zanim zdecydujesz się do niej wpaść odpocznij i nagraj koniecznie grę. Dwa razy hop! Dwumordy daje się pokonać, choć wymaga to czasu i szczęścia. Kiedy już się ich pozbędziesz, spal im gniazdo (mają jeszcze dwa, też je warto ognić po-traktować). Chyba masz już wszystko co jest potrzebne, żeby zejść na czwarty poziom i otworzyć ostatnie drzwi. Czesz cłopaki! Myślałem że was wciągnę!

Barierę Scoti w Opinwood możesz



do ołtarza i bawisz się w chemika - magika. Hop - siup, bul bul i szeroki uśmiech na twarzy.

Wróć do Yvel i pogadaj z Geronem. Teraz ostrzeżenie - jeżeli spotkasz Dawn i dasz jej jej klucz - radź sobie dalej sam. Ja umyłam ręce (czyścień się znalazł - Naczelnym), tego nie rozgryzłem (za co Ci płacę? N.) Kiedy już się skończy burda idź do Gerona jeszcze raz. Witaj w Catwalk Caves! Po wybiciu do nogi wszystkich którzy Ci przeszkadzają zostaniesz szczęśliwym właścicielem rękawiczki i klucza Gerona. Teraz czeka Cię łązenie po jaskiniach, macanie ścian rękawiczką i iskrzenie na widok światełek. Koniec końców powinieneś trafić na dwa, niezbyt do siebie przyjaźnie nastawione stwory. Jakiego nie dokonasz wyboru - wyładujesz w lochach. W ich północnej części znajdziesz klucz Nataniela, a bliżej środka - diament. Łaż po lochach w kółko, aż wszystkich wybijesz, albo Ci się znudzi - i zattuczysz swojego mocodawcę. Oba rozwiązania są skuteczne. Klucz otworzy ostatnie drzwi - do Zamku Cymmeria.

Na parterze pokręć się trochę, nie wchodząc na razie w teleport i uwolnij Dawn (czym się tnie szkło?) - znowu zostaniesz olany. Kosztem wpadnięcia na chwilę do lochów powinieneś zdobyć figurkę kobry. Po przejściu przez telepor trafisz w miejsce, w którym szlag trafi magiczny atlas. Niczym się nie zrażaj. Chodź ostrożnie, kładąc na dostępnych płytach kamienie albo coś innego. Prędzej czy później uda Ci się odsonić tajne przejście w południowej ścianie sali. Wodzu, mapa jest twoja! Jeszcze tylko wizyta w wąskim korytarzyku, na którego końcu w niszy spoczywa figurka smoka i wspinamy się lśniącymi schodami na górę.

Drugi poziom zamku musisz penetrować tak długo, aż znajdziesz figurkę jednorożca i Noir Key. Niedaleko miejsca w którym spoczywa król Ryszard znajdują się dwa otwo-

dok. na str. 23

drzwi, których nie daje się otworzyć - niczym się nie przejmuj, tylko jak dobrze wychowany człowiek zamknij poprzednie drzwi za sobą. Skrzynia, klucz - i kopalnia stoi do Twojej dyspozycji. Przydałby się jeszcze kilof - pogadaj z urzędniczną. Teraz musisz długo i cierpliwie chodzić, otwierać i dopasowywać klucze. Na trzecim poziomie bez większego problemu powłnienes uruchomić kolejkę i zdobyć odrobinę węgla, a na czwartym - po przekopaniu osypisk - kółko zębate. Przy okazji - na żywe kamienie najlepsze jest zamrażanie. Teleportem z powrotem na górę i uruchom maszynę. Teraz znów pod ziemię. Tam gdzie ostatnio spadałeś na drugi poziom kopalni, pokręć korbami i poprzytkaj guziczkiem, żeby dostać się na dru-

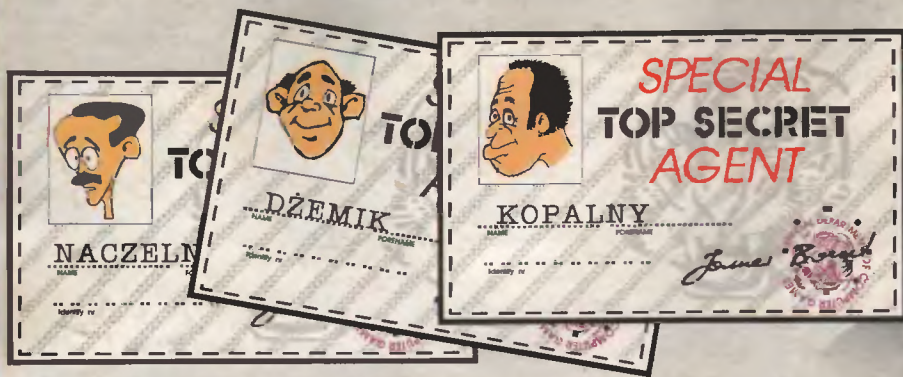
pokonać używając Vaelan's Cube - nadaje się on również do otwierania na stałe tajnych przejść tudzież do wysyłania duchów na tamten (?) świat. Idź do City of Yvel i pogadaj z Sadie, przeszukaj miasto i leć do Białej Wieży. Żeby zajrzeć do niszy w ciemni zamknij drzwi, żeby wejść w głąb trzeciego poziomu strzel z kuszy. Na drugim poziomie pamiętaj, że nie wszystkie dziury są dziurami - niektóre to tylko złudzenie. Kolejnymi kluczami otwierając kolejne drzwi powinieneś uzyskać dostęp do ołtarza Blanki, a kładąc bursztynowy pierścień w niszy koło drzwi zawrzeć bliższą znajomość z pewną zagorzałą feministką. Pozostało jeszcze zejść do podziemi, powłkładać tańczące przedmioty do odpowiednich niszy i porozmawiać ze starszą Panią. Po krótkiej odpytce lecisza

chę czasu. W Pod Room możesz uwolnić miłą panienkę, zaoszczędzi Ci to później wydatków. Po poruszeniu rogami jednej z główek na ścianach coś Cię trafi - sprawdź, czy gdzieś w pobliżu nie pojawił się nowy przycisk. W jednej z nisz znajdziesz kartkę z napisem "Dagger in, dagger out". Włóż do niszy sztylet (byle jaki) i pobaw się chwilę w naciśkanie czego popadnie, nagrywając przedtem stan gry. Teraz możesz iść do Draracle's Lair. Wiesz już o jaką błyskotkę chodzi? Jeżeli znalazłeś czar Freeze, to zasuway z powrotem na górę i do Gladstone Keep.

Tu w międzyczasie sprawy zmieniły się ze złych na gorsze. Jedynie co Ci pozostaje to popłynąć łodzią do Opinwood, a potem dalej do Gorkha

by LEYO & NEMO

# THE VERY TOP SECRET CAPANY



Na podstawie gry Alone in the Dark 2

Tajemniczy Brat Marcia

Jak co roku Dżemik z Kopalnym spędzają Wigilię u Naczelnego i z niecierpliwością oczekują nadejścia Mikołaja. Ale nie prezenty są źródłem emocji - od lat ciekawi ich KTO je przynosi!



GAME OVER