

TOP SECRET

cena 18.000

28

7



Armourgeddon II

K-240

Battle Isle II

TOP SECRET BBS – 6788783

Instrukcja obsługi metki



wstęp wzbroniony (d. wztempniak)

Wakacje!!! Czas, w którym praca redakcji ulega postępującej destrukcji. wracając do normy w okolicach grudnia.

Duet autorski Alex i Gawron wypuszcza się do Dębek, by organoleptycznie sprawdzić poziom zanieczyszczenia wód Bałtyku. W zeszłym roku niektórzy łączyli ich wyjazd z pojawieniem się w morzu beztlenowych ameb. Naukowcy starają się wyjaśnić dlaczego ameby pojawiły się w cieśninach duńskich, podczas gdy A&G z pewnością tam nie było. Tak czy inaczej mamy nadzieję, że nie wrócą prędko, bo to, iż nie wrócą o własnych siłach mamy jak w banku.

Naczelnny bierze rodzinę i jedzie do Jelenia, gdzie od jakiegoś czasu grasuje Kopalny. Mieszkańcy złożyli oficjalny protest do sołtysa, że jakaś pętająca się w tu i ówdzie banda prócz smoków płoszy im krowy, konie i traktory, o listonoszu nie wspominając.

Dobrochna zastawiwszy w lombardzie wszystko, łącznie z makietą sierpniowego numeru TS (kto to przyjął?!), kupiła łódź i wybiera się na jeziora. Biorąc pod uwagę stan jej finansów też byśmy chcieli się utopić, ale uważamy, że wybrała zbyt drogi wariant.

Haszak nie wyjeżdża nigdzie, bowiem ostatnio obronił magisterium. Tak nim to wstrząsnęło, że pożyczył od brata samochód i czym prędzej go rozbił, aby sprawdzić czy żyje w realnym świecie. Mandat w wysokości 500.000 zł utwierdził go w przekonaniu, że rzeczywistość będzie musiał teraz chodzić kanałami, unikając brata.

Emilus również nigdzie chwilowo nie wyjeżdża. albowiem w wyniku trzęsienia na górze TAM - GDZIE - WZROK - NIE - SIĘGA stał się półpełnoprawnym członkiem, na razie spółdzielni. Wstąpił więc w niego zdwojone siły, a może nawet i chęci, i istnieje uzasadniona obawa, że będzie próbował wyżyc się w redakcji. Dlatego nawet Ci, którzy nie mieli ochoty (czasu, pieniędzy) na wyjazd, nagle ją poczuli.

Ponieważ w wakacje nie godzi się pisać o polityce, poprzestaniemy na tym krótkim obrazku rodzajowym, życząc wszystkim nieortodoksyjnych, niezapomnianych i najlepiej półrocznych wakacji, finansowanych bezpośrednio z budżetu państwa, który dopłaca do tak wielu rzeczy, że chyba będzie mu wszystko jedno.

**Podżyrował Triumwirat
w składzie
Emilus i Sir Haszak
(wszyscy w pracy)**

menu

REDAKCJA:

Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05

REDAKTOR NACZELNY:

Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPSÓŁ

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),
Darek Michalski (kurekta),
Rafał Piasek, Maciej Pietraś,
Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski,
Dobrochna Badora-Zawadzka
(opr. graficzne)

WYDAWCA:

WYDAWNICTWO BAJTEK

ul. Rapperswilska 12

03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70

Dział reklamy: (0-2) 617-50-70

Biuro reklamy:

Agencja Reklamowa „Szybowski”,

ul. Borowego 6/3 Warszawa

tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49

DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43

Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., Piła

Redakcja nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

Nakład: 130 000 egz

Dyżur Redakcyjny

– czwartek 15–18.

BBS: 24h, +48 (2) 6788783

© Wydawnictwo Bajtek 1994

GRA

SCREEN

Arcade Pool	Amiga	8
Arktyczne polowanie	CG4	31
Armourgeddon II	Amiga	14
Battle Isle II	PC	18
Big One	PC	17
Car & Driver	PC	8
Dark Abyss	XL/NE	28
Dynatech	Amiga	28
Evasive Action	PC	28
Formula 1 Grand Prix	PC	7
Frontier: Elite II	Amiga	22
The Genie's Curse	PC	25
Iron Helix	PC	45
K-245	Amiga	21
Lazarus	CG4	30
Magia	XL/NE	28
Magia Fortuny	XL/NE	27
Pea Shootin' Pete	PC	24
Phobos	PC	26
Pinball Dreams II	PC	24
Premier Challenge	PC	17
Rally	PC	6
Rolling Jack	PC	26
Rooster II	Amiga	8
Seal Team	PC	12
Skarbnik	Amiga	11
Stunts	PC	8
Tanks!	PC	16
Technus	XL/NE	27
Test Drive III	PC	8
Ultimate Body Blows	Amiga	45
The Ultimate Pinball Quest	Amiga	60
Vicky	XL/NE	29

Rally	6
Car & Driver	6
Formula 1 Grand Prix	7
Stunts	8
Test Drive III	8
Rooster II	9
Arcade Pool	9
Skarbnik	11
Seal Team	12
Armourgeddon II	14
Tanks!	16
Big One	17
Premier Challenge	17
Battle Isle II	18
Dynatech	20
K-240	21
Frontier: Elite II	22
Evasive Action	28
Pea Shootin' Pete	24
Pinball Dreams II	24
The Genie's Curse	25
Phobos	26
Rolling Jack	26
Technus	27
Magia Fortuny	27
Magia	28
Dark Abyss	29
Vicky	29
Lazarus	30
Arktyczne polowanie	31
Top Secret BBS	31
Galeria	33
Ultimate Body Blows	45
Iron Helix	45
Nintendo	46
Piwem i mieczem cz. VI	48
The Ultimate Pinball Quest	50



KING PIN

Kręglarze, kręglarze malowane dzieci... Tak gra będzie (przełom sierpnia i września) symulatorem dość popularnej rozrywki (nie w Polsce) jaką są kręgle. Możliwość grania w sześć osób, trójwymiarowe animacje sylwetek graczy, wybór kul, piękna muzyka i jeszcze trochę, daje nam produkt firmy TEAM 17.

EMILUS

Komputery: Amiga, CD-32, PC, CD-ROM
Pierwsze wrażenie: *****

Amigowcy to szczęściarze - powiedziałby smutny PeCetowiec spoglądający na super strzelankę Project - X. Nie ma co się martwić, już w Sierpniu na PeCety - a wszystko to za sprawą firmy TEAM 17. Gra ta to miliardy wystrzelanych pocisków, trzy wojenne statki, pięć stref pełnych walki, mnóstwo wrogów, czadowa muzyka i orgia barw tańczących na ekranie.

EMILUS

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: *****



PROJECT - X

Świat przeszłości (a może przyszłości), gdzie roi się od dinozaurów, no i ludzi. Akcja toczy się na wspaniałych terenach rodem z JURASSIC PARK, wspaniałe lasy, góry, jaskinie, rzeki i jeziora gdzie pluska czysta woda (taki EDEN). Całość przedstawiona w postaci wspaniale realistycznej grafiki. Gra jest połączeniem przygodówki ze strategią. Naszym bohaterem jest Adam (ale EDEN!), który musi znaleźć rozwiązanie na niekończące się wojny ludzi z dinozaurami - czy mu się uda? O tym wkrótce...

EMILUS

Komputer: CD-ROM
Pierwsze wrażenie: *****

LOST EDEN



Kolejny to już raz firma GREMLIN Software wypuszcza piękną grę i kolejny to już raz my gracze mamy się czym zachwycić. ZOOL 2 z piękną grafiką, muzyką i całym pękiem nowych poziomów doczekał swojej wersji na PeCety. Gra się świetnie, szybko, płunnie, a do tego mamy jeszcze wybór czarującej ZOOZ-y.

EMILUS

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: *****

ZOOL - 2

Zabij, zgnieć, ubij, trzaśnij, (zgwalc?), zdepcz... - czyli kolejne mordobicie. Wyjątkiem tutaj jest, iż rasę ludzką zamieniono na rasę Elfów. Grafika stoi na naprawdę wysokim poziomie, że o animowanych tłach już nie wspomnę. Myślę, że produkt ten wypełni lukę pomiędzy Body Blows a Mortal Combat.

Mr.Art

Pierwsze wrażenie: *****
Komputer: Amiga

ELFMANIA



HEIMDALL 2

Firma Core Design postanowiła wznowić przygody wikingów. Gra jest typowym produktem adventure, w którym jednak nie brakuje elementów zręcznościowych. Ładna grafika i kupa zagadek do rozwiązania to wystarczające argumenty, aby przysiąść przy tej grze.

Mr.Art

Pierwsze wrażenie: *****
Komputer: Amiga



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Gra typowo zrecznościowa. Biegamy sobie jednym z manekinów, które wykorzystuje się w próbach wytrzymałościowych samochodów. Podczas spotkania z różnymi przeszkodzajkami nie tracimy energii, lecz... członki. Tak więc gdy nie idzie nam za dobrze sterujemy po chwili nie manekinem, lecz szalonym kadłubkiem. Mocną stroną produktu jest dobijająco śmieszna animacja.

Mr.Art

Pierwsze wrażenie: *****
Komputer: Amiga

CO NOWEGO



Tytuł mówi za siebie. Gra jest połączeniem strategii z symulacją. W pierwszym przypadku mamy część dotyczącą działań zespołów okrętów wojennych (w tym lotniskowców) na Pacyfiku. Symulacja polega na zajęciu miejsca za sterami samolotu bazującego na lotniskowcu. Pilotowanie bardzo przypomina produkty firmy Dynamix, ale grafika wydaje się nieco lepsza. W sumie przednia zabawa.

Sir Haszak

Komputer: PC 386
Pierwsze wrażenie: *****

1942 - THE PACIFIC WAR

Wysyp piłek nożnych już w pełni. Kolejny produkt tej serii traktuje Mistrzostwa Świata World Cup '94 dość luźno. Nie ma więc rozbudowanych opcji, ani honorowania nowych przepisów FIFA - tylko ustawienie drużyny, poziom gry i trick - specjalność drużyny, będący jakąś nadprzyrodzoną zdolnością. Poza tym dość zabawne wstawki po strzeleniu bramki, świetne parady bramkarzy, masowe przewrotki bez sensu i obie szkoły prowadzenia piłki (z klejem i bez). Kawalek niezłej zabawy.

Palcusz

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: ****



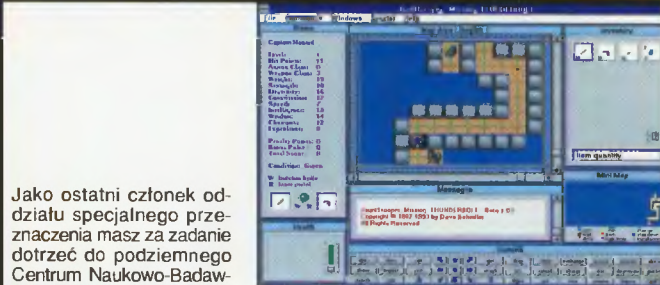
EMPIRE SOCCER '94

Firma Epic Megagames przygotowała ripostę na Pinball Dreams 2. Liczy ona 16 stołów i sposobem wykonania przypomina wcześniejsze pinballe tej firmy. Zwraca uwagę ulepszony dźwięk na GUS i pewne niedopracowanie niektórych stołów. Jak zwykle przednia zabawa.

Palcusz

Pierwsze wrażenie: ****
Komputery: PC

EPIC PINBALL III



Jako ostatni członek oddziału specjalnego przeznaczenia masz za zadanie dotrzeć do podziemnego Centrum Naukowo-Badawczego. Twa misja jest ściśle tajna i ma istotne znaczenie dla przyszłości homo sapiens. Jaunt Trooper to czyste, żywe RPG pod Windows, jak twierdzą fachowcy w systemie AD&D. Masa przycisków, nieszczęśliwa grafika, dobra muzyka i efekty dźwiękowe.

Palcusz

Pierwsze wrażenie: ***
Komputer: PC

JAUNT TROOPER: MISSION THUNDERBOLT

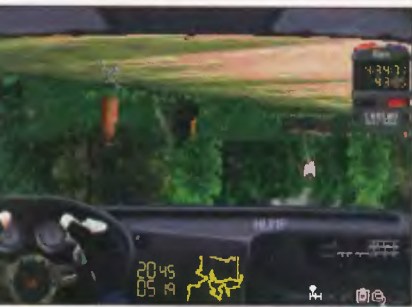


Rally

1. Samochód prowadzi się dobrze na prostych i lekkich zakrętach, gorzej z jazdą na ostrych łukach. Na wolnych komputerach (386DX/40) animacja nie jest płynna i łatwo można stracić panowanie nad pojazdem. Dość realna jest jazda w czasie deszczu i po nim. Nie da się tego powiedzieć o prowadzeniu samochodu po drodze ośnieżonej. Nie reaguje on bowiem wcale na ruchy kierownicy.

Rally ma kilka opcji zmieniających trudność i realizm symulacji: skrzynia biegów automatyczna lub obsługiwana ręcznie, informacje od pilota (podpowiedzi, jakie przeszkody i zakręty czekają kierowcę). Przed każdym etapem należy również dobrać odpowiednie opony (zależy to od nawierzchni etapu i pogody - patrzeć na prognozy), naprawa samochodu (suma napraw w wyścigu ma ograniczony czas).

2. Samochód najlepiej dobrać sobie testując każdy z możliwych. Na uwagę zasługują Subaru i Ford.



3. Kluczem do sukcesu jest umiejętność brania zakrętów. W programie rozwiązano to prawie jak w praktyce (brak poślizgu kontrolowanego) - wyhamowanie przed zakretem i przyspieszenie przy wychodzeniu z niego. Oczywiście należy uwzględnić poślizg przy mokrej nawierzchni. Przy oblodzonej można liczyć tylko na fart - reguł brak.

4. Grafika niezła, efekty dźwiękowe też, gorzej z muzyką.

5. Scenariusz do dyspozycji mamy jeden - rajd dookoła Wielkiej Brytanii. Edytora brak.

Gra wydaje się dość udana, ale dośkwiera kompletny brak sterowności auta podczas jazdy po oblodzonej nawierzchni.

Komputer: PC 386 4 MB RAM
Ocena: 8 łteków

Piotr M.



Przyszedł czas na samochody. Przeglądaliśmy sobie więc coś co można, ale nie trzeba, nazwać ich symulatorami.

Jak zwykle w krótkich samochodowych słowach wypowiemy się o realizmie (pierwszy punkt), w którym znajdzie się zarówno zgodna z rzeczywistością technika jazdy, jak i symulacja warunków panujących na drodze oraz zachowania auta.

W punkcie drugim pokusimy się o doradzenie, w jaki samochód wsiąść powinni świeżo upieczeni kierowcy, w jaki zaś starzy wyjadacze.

Punkt trzeci dotyczyć będzie techniki jazdy, czyli na co zwrócić uwagę, aby zbyt szybko nie znaleźć się na poboczu (ewentualnie, by wygrać).

Czwarty punkt zwyczajowo będzie traktował o grafice i muzyce, czego wyjaśniać chyba nie trzeba.

W ostatnim wymienimy znane nam scenariusze i ich edytory (jeśli istnieją).

Na koniec każda symulacja otrzyma ocenę wyrażoną w cylindrach (im większa liczba, tym symulant jest bardziej odjazdowy), która będzie subiektywną emanacją głębokich przemyśleń mających swe źródło w propozycji ewolucyjno-teoriopoznawczego ujmowania aksjofery motoryzacyjnej oraz istnienia pewnej istotnej zbieżności w poglądach na te kwestie wynikające z hermeneutycznego podejścia do symulatorów samochodów, głoszoną ostatnio przez Naczelnego.

Sir Haszak

Samochody



3. Cel gry jest osłabiający - jeździ się dopóty, dopóki się nie rozbije samochodu. Zamierzeniam autorów miało być chyba pokazanie wielu modeli samochodów i umożliwienie wyzycia się bez kosztów napraw i mandatów oraz utraty zdrowia.

4. Grafika jest znakomita, gdyż program wykorzystuje kartę SVGA (na VGA też chodzi, ale to nie to). Dźwięku nie należy się czepiać.

5. Scenariuszy brak. Mamy trochę dróg, torów i parking, na którym można wykrecać największe piruety, rozwalać cudze samo-

THE ULTIMATE FANTASY DRIVING GAME

CAR AND DRIVER

1. Realizm jazdy umiarkowany. Mamy co prawda poślizgi możliwość zmiany skrzyni biegów z automatycznej na standardową, ale brak zmian pogody i pory dnia i wszystkich wynikających stąd atrakcji.

2. Szeroki wybór samochodów dla konesera aut sportowych (od klasyki po nowoczesne Ferrari F40). Początkującym polecam Lotus Esprit (model klasyczny).

chody itp. Edytora brak. Program jest miły, choć od strony merytorycznej dość niedopracowaną rozrywką. Komputery: PC 386
Ocena: 7 łteków

Piotr M.



- przegląd



Formuła 1 Grand Prix



1. Jazda bolidem jest specyficznym doznaniem, co z pewnością oddaje program. Czuć duże przyspieszenia i prędkości przy jeździe, poślizgi, zdarzają się wypadnięcia z toru. Gra zawiera stopniowanie poziomu trudności. W wersji najłatwiejszej mamy automatyczną skrzynię biegów, biegi same dostosowują się do szybkości z jaką można jechać na

danym odcinku toru, mamy linię, po której przejazd jest optymalny, program sam podpowiada jaki bieg trzeba będzie wrzucić, a zderzenia z przeciwnikami nie czynią nam szkody. Na najwyższym wszystko wyłączone i tylko cud lub maesteria może nas doprowadzić do mety (samochód kruchy jak spieczony naleśnik - jedno bum i zegnam). Poza tym można nastawiać poziom jazdy przeciwników i parę innych opcji technicznych, ważnych dla skrupulantów.

2. Nie mamy wyboru - bolid jest jeden. Wybrać należy po prostu najłatwiejsze opcje. Później możesz jedynie go ulepszać przed wyścigiem (zmiana opon, regulacja nachylenia spoilerów). Począt-

kującym odradzam wszelkie manipulacje.

3. Kluczem do sukcesu jest dobre miejsce w wyścigu kwalifikacyjnym (nie omijaj go!). Wystartuj w nim jak najwcześniej - mało samochodów na torze. Po przejechaniu rundy i uzyskaniu dobrego czasu można powyrzucić z toru zawodników najbardziej zagrażających Ci w klasyfikacji ogólnej (przy okazji pomagasz partnerowi z drużyny). Oczywiście jest to chwyt poniżej pasa, ale gdzie się czasami nie sięga, by wygrać.

Druga rada: nie kręć niepotrzebnie kierownicą - samochód wolniej się rozpędza, nie osiąga maksymalnych prędkości na poszczególnych odcinkach trasy (bardzo ważne przy starcie).

Na wyższych poziomach jak ognia unikać kolizji.

4. Grafika wektorowa, ale bardzo dobra. Efekty dźwiękowe, naśladujące pracę silnika, i muzyka również zastępują na wyróżnienie.

5. Trudno mówić o scenariuszach. Można wziąć udział w pojedynczym wyścigu nie zaliczającym do klasyfikacji Grand Prix, wyścigu krótkim lub całych zawodach (kilkanaście pieczołowicie odtworzonych torów), w których li-



czy się klasyfikacja indywidualna i drużynowa (konstruktorów).

Zabawa przednia i naprawdę trudno oceniać, gdyż nie dane mi było prowadzić samochodu Formuły 1. Na logikę wszystko się zgadza.

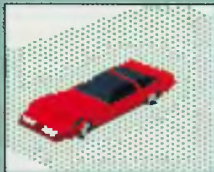
Komputer: PC
Ocena: 9 łteków

Piotr M.



STUNTS

1. Jest to typowy wysięg z przeszkodami. Siadamy za kierownicą, dodajemy gazu i lecimy drogą modlac się, aby za najbliższym wzniesieniem nie było skrętu i drzewa. Prowadzenie samochodu jest takie jak zwykle: kierownica, hamulec, gaz. Można sobie zażyczyć zwykłą skrzynię biegów lub automatyczną. Ponadto zawsze dostępny jest bieg wsteczny.



jest jeden i zwiase się "default". Jest to prosta, przykładowa trasa, na której możemy się pościgać z komputerowym kierowcą. Mamy ich całą piątkę do wyboru, w tym aż dwie panienki. Każdy z nich posiada inne doświadczenie i praktykę, a co za tym idzie różny poziom doświadczenia.

Aby nie było zbyt nudno, autorzy zadbali o edytor plansz. Posiadamy tam pełną dowolność tworzenia i konfiguracji tras (m.in. wiadukty, skocznie i pokręcone ślimaki).

Wiewiór

Ocena: 6 łteków
Komputer: Amiga, PC

Prowadzenie wozów jest zróżnicowane (różnie trzymają się nawierzchni, inaczej reagują na zakrętach). Poza tym mają one standardowo różne osiągi prędkości.

Uszkodzić samochód można tylko raz, a skutecznie. Wszelkie obtarcia nie wpływają na jazdę. Wpływa na nią tylko potłuczenie przedniej szyby, co jest równoznaczne z odpadnięciem kół, blach, silnika itd.

2. Do wyboru jest ładnych kilkanaście samochodów. Wszystkie renomowanych firm takich jak Lamborghini, czy Porsche. Najszybszym i najlepszym jest Porsche Indy. Maszyna ta doskonale trzyma się drogi i jest rewelacyjna pod względem przyspieszeń.

3. Technika jazdy jest prosta jak konstrukcja sznurka. Na zakrętach trzeba zwalniać. Na pełnym gazie leci się w piękną młynkę na trawie. Gdy wpada się w poślizg, należy zahamować, skręcając kierownicę w drugą stronę, i zaraz dodać gazu. Daje to efektowny poślizg na replayu oraz wyjście z kłopotliwej sytuacji. Gra wymaga szybkiego reagowania i spokojnej jazdy.

4. Muzyka jest taka sobie, za to grafika jest OK (dobrze zrobiona wektorówka). Całość chodzi szybko i można grać już na 2 8 6 / 2 0 MHz.

5. Scenariusz



Test Drive III



(rzadko występuje w symulacjach). Niestety, autorzy nie widzą różnicy między dniem i nocą, bowiem widoczność w obu tych porach jest zbliżona (po co światła?).

Przed wyruszeniem w drogę można dobrać samochód, stopień trudności (realizmu), rodzaj skrzyni biegów (standardowa lub automatyczna).

2. Najszybszy nie znaczy najlepszy. Liczy się bezpieczeństwo, bowiem by wygrać, trzeba dojechać do mety. Lamborghini Diablo nie wydaje się więc najlepszy z powodu słabych hamulców. Dla dobrych kierowców godny polecenia jest Chevrolet Cerv III; Pininfarina Mythos - dla początkujących.

3. Jeździć należy bezpiecznie (niezbyt szybko), by nie kapać samochodem w okolicznych jeziorach lub nie testować wytrzymałości blach na górach, mostach, drzewach i użytkownikach drogi.

4. Grafika wektorowa nie zachwyca, ale ujdzie w łtek. Dźwięk (muzyka tego nazwać nie można) jest tak niskiej jakości - lepiej z niego zrezygnować.

5. Gra zawiera dwa scenariusze, różniące się przydrożnymi krajobrazami. Brak edytora scenariuszy.

Pomimo nie najlepszych efektów dźwiękowych Test Drive III należy do najlepszych symulatorów jazdy samochodem.

Komputer: PC AT
Ocena: 8 łteków

Piotr M.





ROOSTER II

TSA '94
MIRAGE Soft.

👍 ? 🎵 🖊️

18 18 18 18

AMIGA

Sytuacja na świecie zaczęła się pogarszać. Co raz to nowy konflikt, co raz to nowe walki. W miejsce nieruchawego ONZ zostaje stworzona organizacja UNNA. Jej jednostką wykonawczą zostaje UNNA SF (oddziały specjalne). W tym czasie nad Europę nadciągnęła groźba konfliktu nuklearnego, zapoczątkowana przez szalonego przywódcę (pewnej) partii nacjonalistycznej. Udało mu się zebrać całkiem pokaźny pakiet atomowych środków perswazji, mogących zakończyć życie na Ziemi. Organizacja UNNA otrzymała jednoznaczny zgodę na likwidację złego osobnika. Niestety pierwsza akcja na kwatery główną zakończyła się fiaskiem - prawdopodobnie w wyniku "przecieku" informacji. Czasu jest mało. Dwuosobowa podgrupa UNNA SF zostaje wysłana jeszcze raz do kwatery szalonego wodza - rozkaz jest jednoznaczny: **WYELIMINOWAĆ!** W skład grupy wchodzi fachowiec od ładunków atomowych i Ty - ROOSTER. Niestety - w myśl zasady Murphy'ego - akcja nie potoczyła się według wcześniej ustalonego

Rooster II



planu. Twój towarzysz z grupy, gdy wdzieraliście się do bazy, został kontuzjowany - spadając z wysokości. Zostałeś sam. Czy Ci się uda

zapobiec nuklearnej zagładzie świata? Jak zwykle odpowiedzialność spada na kark super - bohatera ROOSTERA, czyli Ciebie. Tak brzmi, mniej więcej, legenda do drugiej już gry polskiej firmy TSA pt. "ROOSTER II". Trzeba przyznać, że ta część jest zrobiona o wiele lepiej niż pierwsza. Jest bardziej rozbudowana - 12 etapów ciągłej akcji; wieloplanowa - są etapy, gdzie teren widzimy z boku lub też z góry; lepsza grafika i muzyka; animacje są szybsze; więcej akcji - możemy sterować robotami, jeździć różnymi pojazdami, używać granat-

CHWILA, TEGO DNIA...

nika do otwierania drzwi, leczycy rany apteczkami. Gra posiada możliwość wpisania hasła, aby zacząć od kolejnego poziomu (o tym w instrukcji, zresztą dobrze wydanej, w której jest opis jak przejść poszczególne etapy). Gra jest dobrą strzelanką, może nie tak dynamiczną jak np. SWIV, ale nie można mieć od razu wszystkiego. Tak jak i w części pierwszej ROOSTERA na początku gry pojawia się intro pokazujące pierwszą chwilę misji - jednak gorsze od tego w części pierwszej. Firm TSA wydała znowu ładny produkt i chwala im za to. Miejmy nadzieję, że wkrótce pojawią się ich następne produkcje, na które z niecierpliwością czekam.

EMILUS

Arcade Pool

Wszyscy dobrze wiemy, że u nas może jeszcze nie ma zbyt wiele lokali, w których można pograć sobie w bilarda. To znaczy oczywiście znajdzie się parę "mordowni", gdzie można powalić trochę kijem do kul, wbijając je w dziurę. Jedni strzelają z grzybkami pośrodku stołu, drudzy bez i trudno znaleźć kluby, w których grano by w jakąś jedną odmianę bilarda - zasady są nie sprecyzowane i wszyscy grają jak im się żywnie podoba - jak stary bywalec zmienia zdanie to w poola, następnym razem jak zmienia bile to w snookera, po zmianie barwy sukna - w odmianę amerykańskiego poola itd. Jednak aby nie ironizować



za bardzo - są rzecz jasna ekskluzywne lokale, w których grają zawodnicy na wysokim poziomie. Dzięki nim między innymi niedawno odbyły się u nas I Zawody w poola, więc miejmy nadzieję, że coś się na tym polu zmieni. Póki co, możemy sobie poukładać nieco wiadomości o szeroko rozumianym poolu kupując (na razie tylko za granicą) całkiem przyjemny symulator tej gry - Arcade Pool. Jak chyba już zdążyliście się zorientować za screenach, nie jest to następna część Jimmy White's Snooker, ani Archer MacLean's Pool - jest to zupełnie odrębna i zarazem odmienna w sposobie prowadzenia gra. Nie zastosowano tu dla pokazania stołu grafiki wektorowej, ale zwykły widok z góry rodem z "prehistorycznego" "Poola" na Spektusiu. W głównym menu mamy do dyspozycji standardowe pozycje typu: wybór ilości graczy

(maks.8), kogo ma obsługiwać komputer, oraz wybór gry. Dostępnych jest aż 9 (!) rodzajów bilarda: UK 8 Ball (zielony stół, 8 bil, zasady angielskie), US 8 Ball (jak poprzedni, zasady te same, poza stołem - niebieski), Trick-shot (sztuczki - wszystko dozwolone), Custom Pool (tutaj możesz sam stworzyć nowe zasady gry - dowolne bile, stół itd.), 9 Ball (zasady amerykańskie), 8/15 Ball Pool (też amerykański wymysł), 9 Ball Challenge (odmiana 9 Ball - liczy się czas, jak najmniejsza ilość uderzeń itp.), Speed Pool (na czas), Survivor (zasady: wbija się dowolne bile, gracze mają trzy "życia", tracą je kiedy nie wrzucą bili. Wygrywa ostatni "żywy"). Poza tym możesz obejrzeć listę najlepszych zawodników, zmienić rodzaj bili. Różnią się tym, że amerykańskie są ponumerowane od 1 do 15, a angielskie podzielone na dwie grupy - czerwoną i żółtą. Właśnie bile głównie odróżniają bilard "wyspiarski" od "jankeskiego" - Amerykanie wbijają od najmniejszej cyfrowo, a Anglicy wybierają tylko grupę i muszą celować w dowolne kule tylko z tej wybranej (aż się skończą). Dokładny opis zasad każdej z gier znajdziesz w podręcznej instrukcji w głównym menu.

ARCADE POOL

TEAM 17 '94

👍 ? 🎵 🖊️

18 18 18 18

AMIGA



"Arcade Pool" to pewna strata kilku dobrych filmów w telewizji, ale warto! Przy okazji zachęcam do niej zawiedzionych nabywców A1200, lub A4000 - gra wykorzystuje waszą kochaną AGA - tkę.

PIOTRAS



Piotras

TOP SECRET



Bardzo lubię hobbystów. Ktoś, kto posiada jakąś pasję – choćby było to zbieranie pustych opakowań po proszkach do prania, czy rzeźbienie świątków frasośliwych w zapałkach – zawsze wydaje mi się sympatyczniejszy od osobnika, który takowym fiołem nie dysponuje. Wasz szmergiel – gry komputerowe – też jest w porządku. Tak, jak i mój – fantastyka.

Większość fiołów można i warto uprawiać zespołowo. Do niektórych potrzeba tylko dwóch osób (choćby do ludożerstwa), do innych więcej (np. do ludożerstwa masowego), ale wspólne kontemplowanie swego hobby



zazwyczaj bywa przyjemniejsze, niżli indywidualne. I tak: filateliści handlują znaczkami i wyszukują kancer w klaserach rywali; koszykarze biegają od jednej dziury do drugiej w sztuk dziesięć; komputerowcy zlążą się na gieldy nie tylko po to, żeby coś kupić, ale też by pooglądać, pogadać i pospotykać kogo trzeba. Podobnie rzecz ma się z fantastyką. Ludzie, którzy czytają książki sf czy fantasy, albo grają w gry fantastyczne urządzają sobie od czasu do czasu zjazdy, zwane konwentami. Różnej te imprezy bywają wielkości i różnej tematyce są poświęcone. Na rolplejowy *Gencon* w USA potrafi dotrzeć i 20 tys. ludzi, na brytyjski *Games Day* przybywa 10 tys. W Polsce imprezy tego typu mają znacznie mniejszy zasięg, ale na ostatniej *Szedariadzie* (III) we Wrocławiu było około trzystu osób, a na konwenty literackie (*Polcon*, *Nordcon*) przybywa ich około dwóch setek. Od dawna żadnej dużej imprezy tego typu nie organizowano w Warszawie – mieście, bądź co bądź, stołecznym. I oto sensacyjna informacja (dla Was sensacyjna, ja znam ją od dawna): przez cały lipiec odbywać się tu będzie gigantyczna, jak na polskie warunki, impreza. Wszystkich, którzy interesują się grami i literaturą fantastyczną zapraszam na **LATO Z RPG**. Konwent organizuje Sekcja Fantastyki Centralnego Klubu Studentów Politechniki

Warszawskiej STODOŁA (Batorego 12), a sponsorami, współorganizatorami, fundatorami nagród są wydawcy, księgarze, producenci gier, dystrybutorzy filmów i gier komputerowych. Wśród nich oczywiście: **MAGIA I MIECZ**. Codziennie, od poniedziałku do piątku, w godzinach 10.00-22.00 (a w piątki do czwartej rano) można będzie brać udział w rozmaitych imprezach związanych nie tylko z grami fabularnymi, ale także ze strategicznymi, komputerowymi, literaturą i filmem SF. Przez cały ten czas czynne będą stoiska firmowe specjalistycznych księgarń (U IZY, ISA), gdzie będzie można kupić importowane i polskie gry, książki, figurki, kości i cały majdan, jaki potrzebny jest do szczęścia prawdziwemu rolplejowcowi. Przez cały dzień czynny też będzie sklep z grami komputerowymi. Do dyspozycji uczestników znajdzie się kilka stanowisk komputerowych i zestawy gier planszowych. Kilkunastu Mistrzów Gry zajmie się tymi uczestnikami konwentu, którzy nie zdolają załapać się do żadnej grupy. Tak więc na konwentowiczów czeka granie, granie, granie, ale nie tylko...

Odbędzie się wiele atrakcyjnych spotkań. Zgłosiły swój akces redakcje **MAGII I MIECZA**, **FANTASTYKI**, **FENIXA**, **VOYAGERA**, **ŚWIATA GIER KOMPUTEROWCH**. Odwiedzą konwent twórcy polskich systemów RPG – Artur Szyndler, autor *Kryształów Czasu* i Andrzej Sapkowski, ojciec *Wiedźmina* i systemu RPG dla początkujących. Ten ostatni opowie też na pewno o przygotowywanej właśnie do druku powieści. Zjawią się i inni autorzy fantastyki, m. in. Feliks W. Kres, Jacek Piekara, Marek Oramus, Maciej Parowski. Z Rafałem Ziemkiewiczem (ten z UPRU) można będzie pogadać o fantastyce i polityce, z Arturem Szrejterem o słowiańskiej mitologii i fantasy. Darek Zientalak opowie o horrorze Darek Toruń z MiM powie jak należy pisać dobre scenariusze. Niezależnie od tego, odbędzie się regularne warsztaty literackie. Artur Marciniak (też MiM) przeprowadzi kurs malowania figurek, a także zaprezentuje swą, kilkaset głów liczącą, armię elfów, goblinów i całego tego magicznego tatafajstwa – będzie i diorama,

i hitwa. Zaprezentowane zostaną różne systemy RPG, przy czym uruchamiamy też Giełdę Światów, gdzie każdy uczestnik będzie mógł zaprezentować wymyślony przez siebie świat lub system RPG. Najoryginalniejsze wizje zostaną nagrodzone. W ogóle konkursów planujemy całe multum – wiedzy o RPG, malowania figurek, na najlepszą przygodę itp. A jako, że w USA wciąż kopią piłkę i my zafundujemy sobie *Troll Mundial*, czyli Mistrzostwa Wszechświata i *Niezbyt Odległych Peryferii* w *Troll Football*. Co drugi dzień puścimy na video jakiś film – kilku wspaniałomyślnych dystrybutorów wyraziło zgodę na takie emisje.

Odbędzie się i inne imprezki – spotkania (różne ciekawe osoby płci obojga), dyskusje (np. co jest lepsze: RPG z MG, czy z komputerem?), panele (kto nie zna tego słowa, niech sobie sprawdzi w słowniku), pokazy (np. gry prowadzone przez zawodowców) – ale to wszystko oczywiście obok Wielkiego Grania. Przewidujemy także, że nie wszystko da się przewidzieć, więc sporo pomysłów pojawiać się będzie na bieżąco, liczymy tu na sugestie uczestników. A do tego uczestnictwa namawiam Was serdecznie – i tych, którzy mają już właściwego, fantastyczno-rolplejowego fioła i tych, którzy dopiero chcą go złapać. A po wakacjach rusza kłuh RPG przy redakcji **MAGII I MIECZA** (lokal jest bomba!) – uczestnicy **LATA** będą mieli pierwszeństwo przy zapisach.

Tomasz Kołodziejczak

CKS PW STODOŁA i MAGIA I MIECZ: LATO Z RPG. Cena karnetu (tanio jak niegdyś barszcz): na cały lipiec – 150 tys., na dowolnie wybrany tydzień lipca – 50 tys. zł. We wtorki wstęp wolny – zapraszamy szczególnie tych, którzy chcieliby po prostu zobaczyć co to jest RPG i kupić książki. Informacje i bilety w STODOLE (Batorego 12).



O szczegółach związanych z Twoją pracą w kopalni i sytuacji w jakiej się znalazłeś, z braku miejsca nie piszę, ale każdy może się dowiedzieć o tych z pewnością interesujących sprawach po przeczytaniu instrukcji dołączonej do zestawu gry. Tak więc do rzeczy:

Na początku znajdź kilof, wróć do

a nadjedzie pociąg, który zostawi po sobie stalowe kółko. Pójdź do tamy i przykręć kółko do pompy, która wysysie całą nagromadzoną wodę. Otwórz tamę, zabierz z niej wiadro i rzuć

Skarbnik



zasypanego przejścia i spróbuj uderzyć w głazy. Kilof złamie się, więc weź sam sztyl i poszukaj zwiniętych w kłębek szmat. Owiń złamany kilof szmatami i pójdz po puszkę ze smołą żywiczną, którą użyj na owiniętym szmatami sztylu, aby stworzyć gotową do zapalenia pochodnię. Abyś mógł ją zapalić musisz znaleźć pudełko zapalek. Następnie udaj się do kapliczki z patronką górników i zapal jedną ze świec, natomiast drugą weź ze sobą. Zapal pochodnie przy szczurach, a rozpierzną się na cztery strony świata. Kiedy dojdiesz do torów kolejowych, zapal świeczkę,

nim w robota. Teraz zawróć się i zabierz worek pełen obroku (karmy) dla koni. Znowu wejdź w chodnik ze zniszczonym robotem i nakarm konia w maszynie - koń zarzy ze szczęścia, a Ty weź złoty klucz. W drodze powrotnej zabierz flaszkę z podejrzaną cieczą (tak ją nazwał autor i nie mam zamiaru osądzać czy to denaturat czy "Żytnia"). Butelkę daj do spożycia uzbrojonomu kretynowi, który padnie jak kłoda po paru tykach od serca. Kluczem otwórz drzwi prochowni i zabierz łaskę dynamitu. Połącz ją z kawałkiem lontu. Teraz weź kartę magnetyczną i gaśnicę i udaj się do ogromnego głazu. Podłóż ładunek

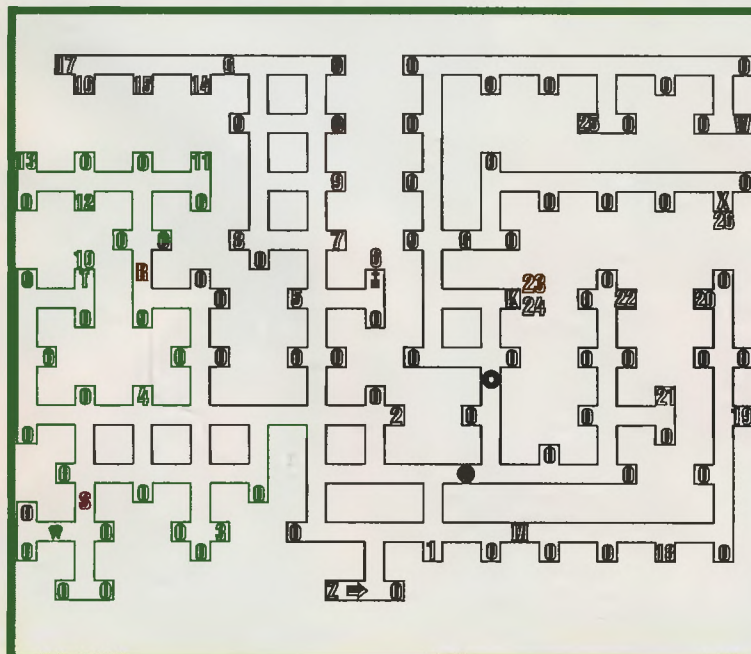


wybuchowy, zapal lont i w nogi! Idź do kamery połączonej z karabinem maszynowym (sic!) i zalej obiektyw pianą z gaśnicy. Znajdź stalowy hak. Następnie poszukaj młotek - pyrlík, którym wbijesz hak nad pionowym szybikiem. Wróć do korytarza z kamerą, aby zabrać ze sobą linę konopną i pająka. Linię przywiąż do haka i wyjdź na chwilę po klucz maszynowy. Spuść się po linie w dół szybiku. Kiedy już znajdziesz się a dole, skieruj się do pokoju komputerowego i weź stamtąd dyskietkę. Następnie chojrakowi z bronią pokaż pająka. W drzwi pomieszczenia z drugim komputerem włóż kartę magnetyczną. W pokoju włóż dysk do

komputera i wracaj do poprzedniego pokoju, z którego weź płytę CD. Użyj ją podobnie jak dysk, zabierz teczkę ze ściśle tajnymi informacjami dotyczącymi wydarzeń zaszłych niedawno w kopalni. Wyjdź stamtąd i poszukaj wygiętego pręta. Udaj się do windy, otwórz drzwi kluczem i użyj pręta, aby nadać sygnał dzwonkiem (a jaki - przeczytasz w instrukcji). Teraz już tylko wejdź do windy i odetchnij, zbawco kopalni!

P. S. Inne przedmioty, które zazwyczaj na mapie, a nie zostały użyte w grze są stworzone myślami przez autora gry jako pułapki dla nieuważnych graczy.

PIOTRAS



- 0 - ślepy chodnik
- 1 - Lopata hercówka
- 2 - kilof górniczy
- 3 - pudełko zapalek
- 4 - puszkę za smołą żywiczną
- 5 - kłębek starych szmat
- 6 - świeca
- 7 - worek pełen obroku
- 8 - pusta lampa karbidowa
- 9 - hak stalowy
- 10 - wiadro
- 11 - metr rurki
- 12 - flaszkę
- 13 - złoty kluczyk
- 14 - karta magnetyczna
- 15 - kawałek lontu
- 16 - gaśnica planowa
- 17 - dynamit
- 18 - pająk
- 19 - lina konopna
- 20 - kilka metrów lontu
- 21 - klucz maszynowy 17/19
- 22 - młotek-pyrlík
- 23 - dyskietka 3.5 cala
- 24 - płyta CD
- 25 - wygięty drut

- Z - głazy tarasujące drogę powrotną
- K - pokój komputerowy
- S - szczury
- R - robot z „laserowym” wzrokiem
- T - tama i pompa
- M - kamera połączona z karabinem maszynowym
- Q - uzbrojony facet
- X - komputer obsługujący system „SKARBNIK”
- W - winda

➡ - START!!!

- ☞ - chodnik z torem kolejowym i pociąg
- - wielki głaz tarasujący chodnik
- ⚰ - kapliczka ze św. Barbarą
- - pionowy szybik



Seal

Na wniosek prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki powołano do życia jednostkę do specjalnych zadań. Decyzja była dyktowana nasilającymi się atakami terrorystycznymi i charakterem przyszłych działań zbrojnych - wojny partyzanckiej. Jednostkę tą nazwano NAVY SEAL's, czyli z polską Komando Foki. Nazwa o tyle trafna, że członkowie tej elitarnej jednostki, rekrutujący się z formacji UDT (Underwater Demolition Team) - saperów podwodnych tatuują sobie to miłe zwierzątko na ciele. Jeśli oglądałeś film o tych dzielnych ludziach, to już wiesz, jakie atrakcje Cię oczekują. Trening na szczęście już nie obowiązuje (człoganie się w błocie, skoki z helikoptera przy akompaniowaniu wybuchających perard, zakładanie min podwodnych i inne takie przyjemności). Działania Seal's na terenie Wietnamu polegały w dużej części na obserwacji ruchów przeciwnika i uderzaniu w czułe jego miejsca: ujęcia wody, składy żywności i amunicji. Właśnie tym będziesz się zajmował w grze.

Początki kariery komandosa

Pelen niecierpliwości uruchomiłem grę i po dosyć długim czasie pracy twardego dysku mogłem obejrzeć sobie logo firmy Electronic Arts. W następnej kolejności pojawił się obrazek zakamuflowanego faceta z karabinem. Nie oglądając listy pięć zabrałem się za dokonywanie bohaterkich czynów. Na początku gry można ustawić stopień realności: ilość amunicji zabieranej przez dowódcę, rodzaj ran zadawanych wrogowi przez dowódcę, poziom inteligencji prze-

ciwnika, możliwość zranienia dowódcy przez wroga, czas przeładowania broni, liczebność napotykanym oddziałów wroga, rodzaje broni dostępne w poszczególnych misjach oraz czy w czasie oglądania mapy akcja gry toczy się dalej. Dzięki tym opcjom nawet nie rozglądając się na boki można ukończyć każdą misję i każdego napotkanego wroga potraktować granatem wystrzelonym RGP.

Jako początkujący komandos wybrałem misję treningową (zawsze lepiej zobaczyć wcześniej, co człowieka czeka w niedalekiej przyszłości i nie zakończyć kariery na cmentarzu). W tej opcji mogłem wybrać jedną z wielu misji z lat 166 - 1969. Misje są baaardzo zróżnicowane: naliczyłem ich 7 rodzajów. A oto one: Demolition - wysadzić coś w powietrze, Patrol - wolna przechadzka po nakazanej trasie, Ambush - pojąć lub zastrzelić patrol przeciwnika, Observe - wskazać cel jednostce wsparcia i ocenić efektywność ich ataku, Rescue - dotrzeć do zestrzelonego pilota, Recover - zlokalizować obiekty do zabrania przez wsparcie, Snatch - po prostu porwanie. Po przejrzaniu rozkazów zobaczyłem, że zadań do wypełnienia jest czasami więcej niż dwa (np. zniszczyć dwa obiekty plus patrol po okolicy). Tutaj też mogłem się dowiedzieć o środkach transportu, które dostarczą moją ekipę na miejsce akcji (jestem dowódcą 4 - osobowej grupy). Nie mogłem pominąć tak ważnej informacji jak posiadziana siła przeciwnika. Teraz czas na wybór broni - komputer sam proponuje odpowiednie wyposażenie. Można wybrać parę typów karabinów M16, CAR 15, a nawet dobrze znane AK 47. Jest też strzelba śrutowa i kilka rodzajów pistoletów maszynowych. Zostają przy ulubionym M16 i kilku paczkach granatów odłamkowych. Nie mogę zapomnieć o pakiecie medycznym, na wypadek postrzału, bo lepiej się nie wykrawić. Rozkazy znane, uzbrojenie jest. To dokąd jedziemy? Na mapce na środku ekranu obejrzałem sobie trasę wycieczki: punkty zwrotne, kierunki marszu oraz punkty rozpoczęcia (tu nas dostarczą) i ukończenia misji (stąd nas zabiorą), gdzie czeka śmigłowiec (powrót do bazy na piechotę nie jest planowany). Wszystko zaplanowane, więc można ruszać w teren.

W terenie

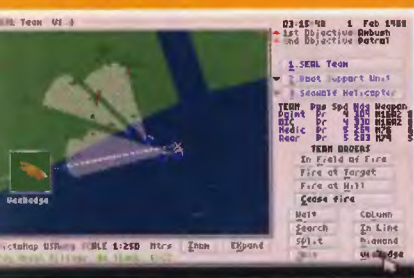
Na miejscu okazało się, że muszę zmienić punkt, w którym wysiadamy - trochę to zbyt ludne miejsce jak na

moje skromne wymagania. Wysiadamy kilkaset metrów dalej, do wody, taki to już los bohatera. Powoli wychodzimy na brzeg. Z ostrożności rozkazuję czołgać się i nie strzelać, w ten sposób przebywamy większość trasy od czasu do czasu pozwalając sobie na parę ostrożnych skoków wyprzedzając nieco grupę. Nagle o kilkadziesiąt metrów przedemną pokazuje się żołnierz Viet Congu. Powoli podkradam się do niego szorując brzuchem po ziemi, skok naostatnich metrach i mam jerca. Muszę teraz poczekać na resztę grupy, ktoś musi się nim zaopiekować, ja mam więcej zmartwień na głowie. Jeniec pod opieką drugiej dwójki, teraz do punktu zwrotnego - na szczęście bez niespodzianek. Podchodzę ostrożnie do domu, który mam wysadzić w powietrze, podkładam dwie torby z bombami (jedna torba nie wystarczy) i padnij. Z chałupy bucha ogień i w okolicy jakby drzew trochę mniej, ale nasza dwójka nietknięta. Dołączamy do drugiej dwójki i spokojnie maszerujemy do drugiego punktu zwrotnego. Patrol wykonany. Oba zadania w związku z tym również, więc można wracać do bazy. Wołam helikopter przez radio i po chwili obok naszej grupy ląduje UH - 1 Huey. Pakujemy się do helikoptera i wracamy do bazy. Po powrocie składamy zdający raport: Ilu wrogów wyśladaliśmy 2 metry pod ziemię, ile broni zabraliśmy, czy wykonaliśmy zaplanowane zadania.

Kampanie

Ponieważ tak dobrze mi poszło po kilku misjach treningowych zakończonych znajomymi napisami POINT MAN IS DEAD, CAMPAIGN ENDED) rozpocząłem kampanię. Na początku należało wybrać rok w którym rozpoczynam karierę i kadeta, czyli bohatera kierowanego przeze mnie. Potem wybieram misję, którą mam wykonać razem z moją grupą. Po standardowym zapoznaniu się z planem misji, zabranie odpowiedniego wyposażenia i wymianie kilku uwag o przeciwniku, pozostaje tylko umalować buźkę

i wybrać się w teren. Jak to wygląda w terenie już wiesz, okolica może być tylko bardziej lub mniej naszpikowana Wietnamczykami. Inna może być też ilość drzewek i zarośli. Po każdej misji w zależności od osiągnięć na polu walki (czasami nie trzeba wcale strzelać) przełożeni obdarowują mnie odpowiednim odznaczeniem. Jeśli uda się przetrwać kilka misji można dostać zasłużoną przepustkę do miasta. Dotrzeć do przepustki udało mi się dzięki właściwemu wyborowi broni, kilometrom przebytu na brzuchu, obrzucaniu przeciwnika granatami odłamkowymi i zapakowaniu niepotrzebnej strzelaniny. Zapamiętałem, że wieśniacy z Viet Kongu są mniej niebezpieczni od regularnego wojska. Czasami też lepiej ominąć grupkę Wietnamczyków niż strzelać do nich i skończyć na cmentarzu. Poszczególne rodzaje ludności, mniej lub bardziej przyjaznej, łatwo rozpoznać po kolorze mundurów: Viet Kong nosi



Team

czarne ubrania, armia zielonkawe, a cywile biegają ubrani na jasnoniebiesko.

Nie tylko strzelać

Pomysł gry jest bardzo ciekawy, coś jak Corporation, ale z lepszą grafiką. Nie jest to tylko prosta strzelanina do każdego napotkanego

wrogiemu żołnierza - w ten sposób nie mamy elementu zaskoczenia szczególnie ważnego w tej zabawie zwanej wojną. Poza tym motto Seal's mówi samo za siebie: "Każdy może iść i kogoś zabić. Ale zwłoki nie udzielą ci informacji". Warto poświęcić trochę uwagi uzbrojeniu, jakie zabieramy na akcję. Trzeba dobrze wybrać broń: lekką, o dużym zasięgu i z dużym zapasem amunicji. W moim wypadku było to M - 16 lub Stoner. Koniecznie trzeba zabrać granaty obronne - będą trzymać



ległości. W czasie akcji możesz wydawać różne rozkazy swoim ludziom i jednostkom wsparcia. Rozkazy wydawane podkomendnym mogą określać szyk, w jakim mają się poruszać, warunki otwarcia ognia, rodzaj używanej broni lub sposób

poruszania się. Może to być również rozkaz rozdzielania zespołu na dwie grupy, z których każda może wykonywać różne, czasami niezależne od siebie zadania. Czasami jedna z grup może osłaniać ogniem drugą grupę. Rozkazy wydawane jednostkom powietrznym obejmują operacje odebrania Twojej grupy z ziemi, awaryjną ewakuację, atakowanie celów naziemnych w wyznaczonym przez Ciebie rejonie. Lepiej żeby Twoja grupa znajdowała się w odległości minimum 70 - 80 metrów od miejsca ataku helikopterów, bo chłopcy z heli-

opterów nie widzą w co piorą z M60 - tek i przy okazji mogą przetrzepać nie tylko złych chłopców, ale i Twój oddziałek. Innym ważnym rozkazem jest wskazywanie przez dowódcę pułapek na drodze oddziału. Są ich trzy rodzaje: wilcze doły, potykacze (druć i mina lub granat w okolicy) i pale. Możesz też zmienić rodzaj broni, z jakiego będzie korzystać każda z jednostek występujących w danj misji. Po wykonaniu niektórych misji będziesz miał okazję porównać Swoje osiągnięcia (Post - Mission Report) z wynikami żołnierzy uczestniczących w prawdziwej wojnie (Historic report).

Wrażenia gracza

Wadą tej gry była współpraca z joystickiem - nie mogłem skalibrować go tak by komandos nie skręcał ciągle w lewo lub w prawo, choć z Falconem, F - 14 i Tornadem spisywał się świetnie. Prawdopodobnie musi to być po prostu bardzo dobry joy np. Gravisa. Nie jest to duża wada tej gry, bo używając klawiatury grało się bardzo dobrze. Dość ciekawym zjawiskiem była szybkość działania tej gry - nie zauważyłem znaczącej różnicy między 486DX/40 LB, a 386DX/33. Posiadacze czegoś więcej niż wbudowany głośniczek mogą skorzystać z bogatej oferty sprzętu grającego. Jest tu do wyboru: SoundBlaster, SoundBlaster Pro/Pro 2, Roland Sound Canvas, ProAudio Spectrum 16, Roland LAPC/MT32,

SEAL TEAM

ELECTRONIC ARTS '93
IPS Comp. Group

PC

488 000 zł

ProAudio Spectrum, Adlib, Adlib Gold (uff). Jeśli masz wolniejszy komputer możesz zmniejszyć ilość detali - jest tego 6 poziomów i w zależności od poziomu możesz oglądać mniej lub więcej zarośli i liści przestaniających Ci widok okolicy. Na szóstym stopniu szczegółowości można zobaczyć jakieś latające stworki podobne do nietoperzy, a po niebie od czasu do czasu przemyka F - 4 Phantom. Grafika mogłaby być trochę lepsza niż 320x200x256 kolorów (640x480x256 kolorów dużo lepiej oddawałoby rzeczywistość widzianą oczami komandosa). Gra wymaga 600000 bajtów wolnej pamięci RAM i 976000 pamięci EMS. Sterować komandosem możesz z klawiatury, myszą lub joystickiem (na początku gry można go wyłączyć). W grze można używać podobno 35 rodzajów broni, ale w instrukcji opisanych jest tylko 18.

"Nienawidzę wojny. Jeśli spotkałbym tego kto wymyślił wojnę, załatwiłbym go lub chociaż spróbował to zrobić. Wojna mnie wciąga i jestem w tym coraz lepszy."

Crazy Pilot jr.



Chaplain: "We have come here today to lay to rest another valiant warrior."

13

SEAL Campaign

Campaign: Mor
 Signalman 3rd Class SEAL
 Arnold 'Crazy Pilot'
 Status: Active Tour
 Missions: 3 Victs
 Total Score: 4625 Best

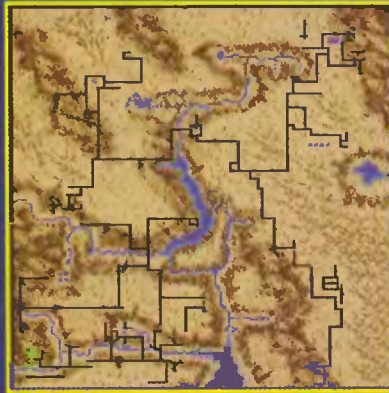
9 May 1993

You've been awarded a Navy Commendation Medal.

Na świecie wybucha konflikt na dużą skalę. Zapewne wszyscy powyrzynają się nawzajem a cywilizacja na Ziemi całkowicie by zaniknie. Biedna Matka Ziemia będzie musiała czekać aż ją złączną eksploatawać zastępy szalonych Marsjan. Aby do tego nie dopuścić śladasz przed swoją ukochaną Amslą i przyjmujesz na siebie odpowiedzialność za jedną z walczących stron.

Po uruchomieniu programu ukaże Ci się następujące menu:

CONFIG: tutaj masz do swojej dyspozycji podstawowe funkcje obsługi programu. Możesz wybrać, jak chcesz grać - samemu czy z kolegą i wskazać poziom trudności, jaki Ci odpowiada. Dodatkowa ikona dyskietki posłuży Ci do zapisywania i odczytywania stanu gry.



siła rażenia i duży zasięg.

RTV - ciężarówka. Potrzebna do przewozu materiałów.

Hovercraft - poduszkowiec. Mała siła ognia. Zalety to duża szybkość i zdolność poruszania się nad wodą.

Bomber - bombowiec. Strasznie powolny, ale dobry do niszczenia dużych nieruchomych celów.

Fighter - myśliwiec. Bardzo do-



Armourgeddon

STATS: tutaj uzyskasz informacje o fabrykach i kopalniach, czasie (tym w grze) i punktacji.

MAP: wejście do mapy. Litera M w prawym górnym rogu służy do zmieniania obrazu mapy, SPIN do zatrzymywania jej obrotów mapy a dwie strzałki do przesuwania. Kliknięcie w jakimś miejscu na mapie lewym przyciskiem spowoduje jego przybliżenie, a prawym oddalenie.

MESSAGES: tu są podawane raporty o zaatakowaniu naszej bazy, starcie samolotu, jego lądowaniu itd.

EQUIP: po kliknięciu na tej opcji wyładowiesz w hangarze, gdzie możesz dokonać wyboru pojazdu i jego wyposażenia. Aby wybrać np. czołg musisz kliknąć na nim w lewym oknie i trzymając wciśnięty lewy przycisk przenieść go do prawego okna. Podobnie postępuj z wyposażeniem. Do wyboru są następujące jednostki:

Heavy Tank - ciężki czołg. Dobry, ale powolny.

Light Tank - lekki czołg. Mniej wytrzymały od poprzedniego, za to szybszy.

MDP - wyrzutnia rakiet. Dobra

bry do ochrony transportów ze względu na dużą skuteczność ognia i zwrotność, a także dużą szybkość.

Helicopter - śmigłowiec. Dostępnym, toteż najlepiej nadaje się do obserwacji niezbyt daleko od bazy.

Airship - sterowiec. Jest to jednostka doświadczalna, nie nadająca się praktycznie do niczego.

Wyżej wymienione samoloty i pojazdy można odpowiednio wyposażać i uzbroić:

Laser - bron o bardzo dużej sile, jednakże trafienie nim w ruchomy cel to prawdziwa sztuka.

Bomb - po prostu bomba, czyli podstawowe uzbrojenie bombowca.

Rocket - rakleta niekierowana o dużej sile niszczenia.

Missile - pocisk kierowany.

Retarded bomb - specjalny rodzaj "szybujących" bomb.

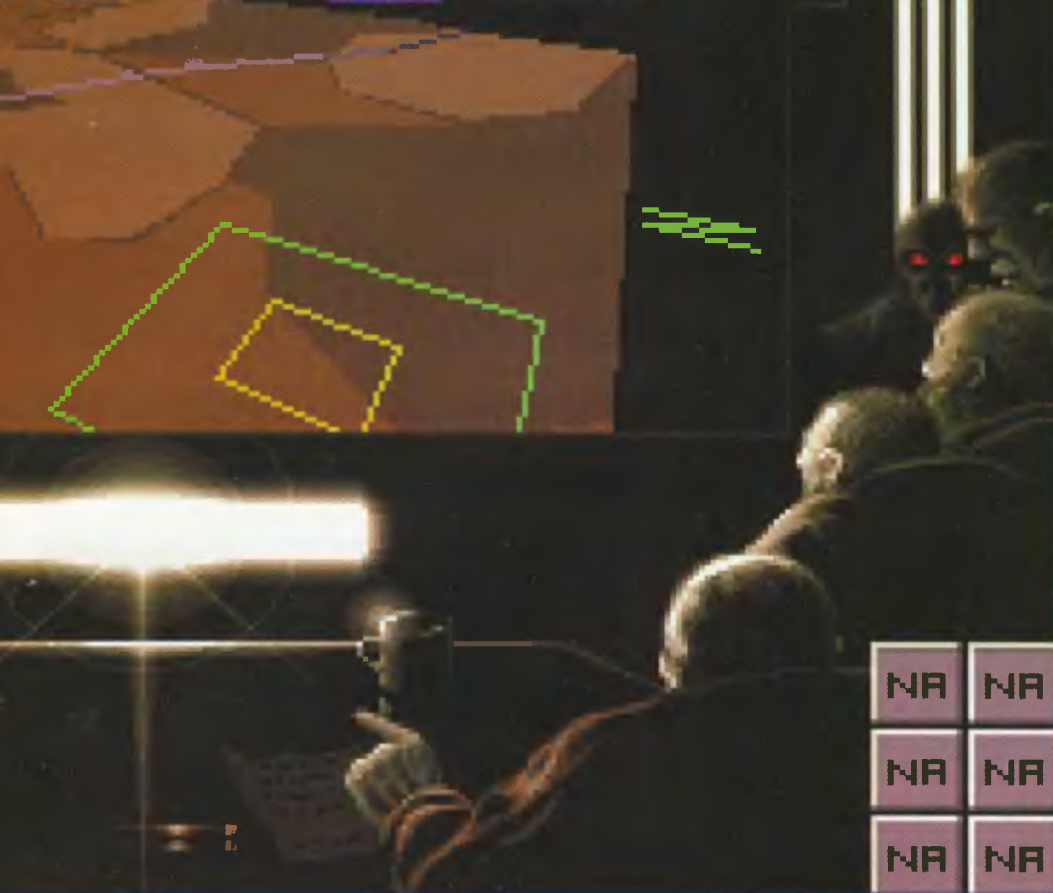
Shells - pociski czołgowe. Są dość cienkie, ale mało wazą.

Mini rocket - cała gromada małych rakietek wystrzelianych na raz.

Mini missile - raklety o bardzo dużym zasięgu, ale można je instalować tylko na wyrzutni.

Night sight - noktowizor. Chy-





ARMOURGEDDON II

PSYGNOSIS '94

👍 ? 🎵 🖋️

18 19 18 18

AMIGA

ków, lub przy większych transportach materiałów z kopalni do fabryk. W każdej chwili możemy zmienić pojazd którym sterujemy na inny, wybierając jeden z tych, które biorą w danej akcji.

W porównaniu z pierwszą częścią również oprawa muzyczna i graficzna uległy zmianie. Góry nie są już jednokolorowe, pojawiła się na nich delikatna faktura. Animacja nawet na pięćsetce jest bardzo szybka i niezwykle płynna, nawet przy włączonej największej liczbie detali (a wierzcie mi, jest ich naprawdę sporo). Grając ma się do dyspozycji całą gamę widoków i widoczków włącznie z satelitarnym. Siedząc w kabinie możemy płynnie pokręcić głową,

jak to miało miejsce w TFX. Pędząc w nocy po pustyni widzimy mrugające punkty znakomicie naśladujące złudzenia optyczne. Dźwięki zasadniczo się nie zmieniły, ale warto usłyszeć odgłos przelatującego nisko nad głową wrogiego samolotu.

Podsumowując Armour Geddon II jest całkiem niezłą grą, w którą można zagrać z dużą frajdą.

Mr. Art

misje sprowadzają się do dojechania do odpowiedniego budynku, później jest znacznie trudniej. Po wybraniu opcji R&D wyświetli się ekran produkcji, na którym możesz zlecić produkcję nowych pojazdów i wybrać liczbę inżynierów, którzy będą się tym zajmować, oczywiście o ile będą dysponować od-

i pociągnąć drążek do siebie, wszystkie etapy lotu są trudne i wymagają sporej gimnastyki. Nieźle się trzeba namęczyć żeby wystartować lekko załadowanym bombowcem, bo z pełnym ładunkiem jest to chyba niewy-

ba nie muszę tłumaczyć do czego służy. Jeśli nie wiecie, spytajcie wujka czołgisty.

Fuel tank - dodatkowy zbiornik paliwa.

Teleport - bardzo fajna maszyna służąca do przenoszenia Twoich jednostek w dowolne miejsce.

Fuel pod - coś jakby dystrybutor z paliwem, pod który można podjechać i krzyknąć "Do pełna!"

Cloaker - urządzenia zapewniające niewykrywalność przez obecne radary.

W menu głównym została nam opcja TACT. Jej wybranie spowoduje pokazanie się innej mapy, na której zaznaczone będzie dokładne położenie Twoich maszyn. W lewym dolnym rogu mapy znajduje się baza. Klikając na RESOURCE a następnie na bazie uzyskasz informacje o materiałach wydobywanych w kopalniach. Wybranie MISSIONS spowoduje wyświetlenie informacji o następnej misji do wykonania: dokładne określenie zadania i współrzędne celu. Początkowe



powiednimi materiałami. OPS powoduje wyjście do menu głównego.

Cała gra sprowadza się do wykonywania kolejnych misji, zleczanych przez komputer. Zdania są różne: od rozpoznania terenu do zajęcia cudzej fabryki lub kopalni.

Ogólnie rzecz biorąc, gra, w porównaniu z pierwszą częścią, bardzo się zmieniła. Największa różnica to precyzyjne określenie celów misji. Również bardzo wyraźnie zmienił się stopień trudności obsługi czołgów i samolotów. Teraz już nie wystarczy wsiąść do samolotu

konalne. Latając myśliwcem, wyposażonym w rakiety, nawet kierowane, często można złać joystick, a wroga i tak nie uda się zestrzelić. Grę można właściwie zacząć po wybraniu opcji treningowej, jedyną różnicą będzie taka, że jesteśmy niezniszczalni. Natomiast po wyborze stopnia trudności HARD masz małe szanse na przeżycie, nawet jeśli uda Ci się wystartować nim wróg zamieni Twój samolot w kupkę dymiącego zżomu. W grze można sterować sześcioma pojazdami naraz, co umożliwi stosowanie różnych taktyk podczas większych ata-



Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

Drogie czytelniczki i niewiele tańsi czytelnicy!

To, że "Jest TAKTYCZNIE!" ma rok, wie już każdy - nawet ja. Przyszła jednak pora na pory i czas opublikować drugie już, jak zwykle jubileuszowe wydanie jedyne taktycznie słusznej listy produktów, które rywalizowały o zaszczytne miano gry strategicznej roku ubiegłego. Gwoli wyjaśnienia informuję, że rok ubiegły zaczął się w momencie opublikowania poprzedniej, jubileuszowej, listy. Wzorem poprzedniej edycji listy brane są pod uwagę jedynie te gry, które miały niewątpliwe szczęście znaleźć się na łamach TS. Ponieważ zmieściło się na nich wszystko co najlepsze, zapewni to szeroki ogląd, a może nawet pozwoli wyciągnąć jakieś jedyne słuszne wnioski.

Pod uwagę brałem przy ocenie gier wszystko to, co normalnie bierze się w takich okolicznościach: grafikę, muzykę, poziom gry komputera, łatwość obsługi i grywalność. Na liście uwzględniłem jedynie strategie nie starsze niż z 1993 roku, co pozwoli uniknąć wampirów przeszłości oraz porównywania nieporównywalnego (hit z 1988 roku z shitem roku 1994).

Czasy teraz ciężkie, więc jak zwykle stać nas jedynie na cwiartkę. Oto szczęśliwa cwiartka "Jest TAKTYCZNIE!" (patrz tabelka obok).

Jednocześnie wysokie jury przyznało nagrody w poszczególnych kategoriach gatunkowych. I tak najlepszą grą ekonomiczno-handlową została gra Rags to Riches, najlepszą grą wojenną - Fields of Glory, najlepszą cywilizacyjopodobną - The Settlers, najlepszym managerem - Premier Manager II. Gumowe wrotki dla najbardziej zjazdowego produktu tym razem nie zostały przyznane, albowiem pożyczyl je Kopalny i zapomniał oddać. Zresztą nie zdarzyło mi się widzieć żadnej beznadziejnej strategii, czego i Państwu życzę

mgr Haszak

P. S. Mito, że na liście są tytuły, które już można kupić w Polsce lub niedługo będzie można. Do tych pierwszych należy świetnie wydane Fields of Glory, spolszczony (może nierewelacyjnie, ale pierwsze śliwki robaczyki) Syndicate oraz Buzz Aldrin's Race Into Space, do drugich - UFO: Enemy Unknown. Dystrybutorem jest firma IPS Computer (a nie Copmputer, ty Haszaku ty! - Naczelnym) Group.

1. The Settlers
2. Buzz Aldrin's Race into Space
3. Fields of Glory
4. UFO: Enemy Unknown
5. Sim City 2000
6. K-240
7. Rags to Riches
8. Syndicate
9. Master of Orion
10. Battle Isle 2
11. Warlords II
12. The Patrician
13. Sim Health
14. High Command
15. RailRoad Tycoon Deluxe
16. Stronghold
17. Fantasy Empires
18. A-Train
19. Genghis Khan II
20. Premier Manager II
21. Airlines
22. Sim Farm
23. Merchant Prince
24. World War II
25. Walls of Rome

TANKS!



Rzadko się zdarza, by móc porównać siłę ognia armii lądowych różnych okresów historycznych. Taką szansę mamy zapuszczając najnowszą grę firmy SSI o dość długim tytule - Wargame Construction Set II: Tanks!

Do naszej dyspozycji stanie kilkanaście scenariuszy bitew rozegranych od 1918 do współczesności, o rozstrzygnięciu których decydowały czołgi. Oddziały symbolizowane są żetonami i poruszają się po heksagonalnych mapach, mając określone takie parametry jak mobilność, siła i zasięg ognia. Za dużym zróżnicowaniem czasowym rozgrywanych walk idzie różnorodność sprzętu. Do dyspozycji mamy armie kilkunastu państw uczestniczące w konfliktach zbrojnych naszego wieku, używające uzbrojenia adekwatnego do czasu i miejsca walk. W sumie daje to setki typów armat, wozów opancerzonych i rozpoznawczych, czołgów i broni ręcz-

nej. W bitwie może również pojawić się lotnictwo, lecz kierować nim nam nie k a z a n o . . . (i nie dano!)

Do powyższego dodano edytor scenariuszy. Można w nim zdefiniować wszystko, od mapy terenu, przez skład, liczebność i siłę walczących armii, aż po ich rozlokowanie. Dzięki temu naprawdę trudno się znużyć.

Na uwagę zasługuje bogaty materiał prezentujący w sposób skrótowy charakterystykę poszczególnych rodzajów broni oraz dokładne opisy scenariuszy. Mimo kilku poziomów gry Tanks! nie należą do łatwych, co mogłoby być poczytane za wadę. Do mocnych stron nie należy również muzyka (efekty dźwiękowe - O. K.) i grafika, choć tej ostatniej nie można odmówić przejrzystości.

Pomimo tych drobnych mankamentów wypada spróbować pancerner bitwy, albowiem same grafika i muzyka strategii nie czynią.

Sir Haszak

Producent: Strategic Simulation, Inc.
Rok produkcji: 1994
Komputer: 386



1 Tanks!

☆☆☆

2 The Big One

☆☆☆☆

3 Premier Chall.

☆☆☆

Po raz pierwszy pani Jones doznała takiej satysfakcji w trakcie awantury z mężem - w pewnym momencie zaczął się on trząść ze strachu. Niestety, nastrój triumfu nie trwał długo. Zaraz potem wyżej wzmiankowana zauważyła bowiem, że trzęsie się cały dom. Nie przeceniła swych możliwości, więc szybko włączyła telewizor - to było trzęsienie ziemi!

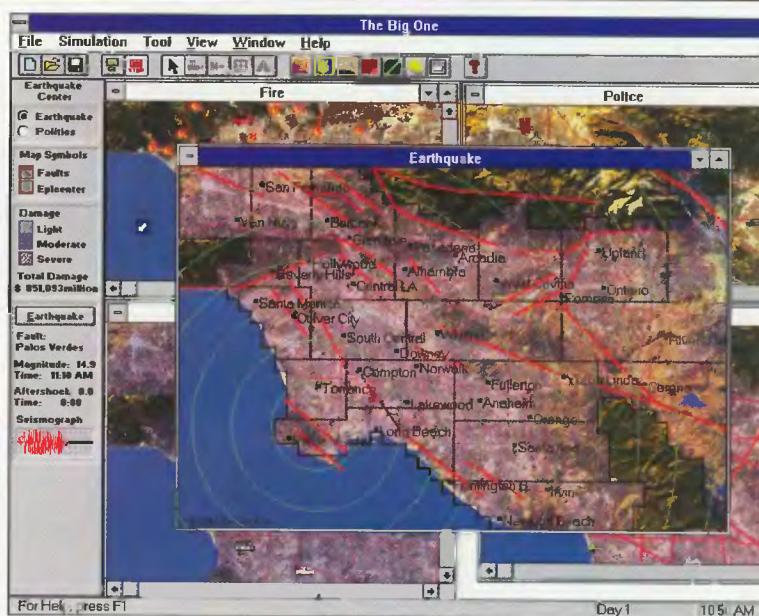
Nie jesteś na szczęście w ruinach domu państwa Jonesów. Jako burmistrz Los Angeles siedzisz wygodnie w centrum dowodzenia. Musisz się związać, gdyż niedługo (najdalej za tydzień) trzeba ogłosić wybory na burmistrza, a tu taki pasztet! Szanse na reelekcję zmaleły. Jako dobry polityk musisz przekuć klęskę żywiołową w wyborczy sukces.

Na usługach masz wszystkie służby miejskie: policję i Gwardię Narodową (rozganiającą zamieszki), pogotowie ratunkowe (niosące pomoc medyczną oraz stawiające szpitale polowe i obozy dla uchodźców z terenów najbardziej zniszczonych i zagrożonych), straż pożarną, pogotowie energetyczne i drogowe (likwiduje zatory drogowe

i odbudowuje zniszczone odcinki dróg, wskazuje drogi ewakuacji uchodźcom). Sytuację kontrolujesz sprawdzając na ekranach monitorów pozycję jednostek użytych w akcji oraz dowiadując się z radia o przybyłych posiłkach lub zniszczeniu jednostek. Dostajesz ponadto raporty o liczbie osób zabitych, rannych i stratach materialnych liczonych w dolarach.

Twoje działania mają wpływ na nastroje wyborców. Tam, gdzie działasz sprawnie, rośnie Twoja popularność. Kieruj się więc w swych poczynaniach przede wszystkim zadowoleniem elektoratu, koncentrując się na najbardziej wrogich Ci dystryktach miasta. Gdy już zapewnisz sobie poparcie ponad 50% wyborców rozpisujesz wybory - jeśli nie zdarzy się nic nadzwyczajnego, zostajesz ponownie wybrany burmistrzem (40 - 50% - będzie trudno, poniżej 40% - zostajesz wylany!).

Big One nie jest grą trudną. Poziom komplikacji można regulować zmieniając siłę wstrząsu i wybierając dystrykt, w którym znajdzie się epicentrum kataklizmu. Dodatkową przeszkodę na drodze do ponownego zajęcia piastowanej funkcji stano-



The Big One

wią wstrząsy wtórne następujące już podczas akcji ratunkowej.

Całość okraszono niezłymi efektami dźwiękowymi i przyjemną grafiką. I gra pozostałaby

świętą rozrywką, gdyby nie to, że na 386DX/40 chodzi nieprawdopodobnie wolno (jak to pod Windows!)

mgr Haszak



Premier Challenge

u llni boiska, by sekundować naszym podopiecznym toczącym walkę o przejście z III ligi angielskiej do Premier League.

Gra różni się od dotychczas wydanych ograniczeniem funkcji administratora (nikt nam nie każe dłużyć w stadionie i instalować nowych krzesłek), sposobem prezentacji statystyk i doboru taktyki na boisku. Zarządzamy jedynie drużyną, dobierając zawodnikom rodzaj treningu. Co ma dany gracz trenować zależy od jego charakterystyki. Każdy z piłkarzy opisany jest 9 cechami. Część z nich można ulepszać treningiem. Cechy takie jak np. szybkość czy umiejętność strzelania podawane są względem innych człon-

ków drużyny, co w pewnym sensie ułatwia wybór treningu. Prócz tego możemy zawodników sprzedawać, kupować lub promować do kadry klubu młodzieży.

Dobór taktyki odbywa się za pomocą suwaków (gra skrzydłami, po ziemi lub powietrzem, atak - obrona, agresywność i ofiarność). Również całkiem niezłe wygląda pomocowa statystyka. Prócz standardowych danych (liczba strzałów, kartki, rzuty różne), można dowiedzieć się o tym jak długo nasza drużyna utrzymywała się przy piłce i jakie oceny dostali po meczu nasi zawodnicy (wybierany jest też piłkarz meczu).

Do wad należy dość przykra konieczność ustawiania przed każdym meczem skład drużyny prawie od początku, niezbyt efektowna grafika i powolność działania (386DX/40). Ta ostatnia pod Windows specjalnie nie dziwi.

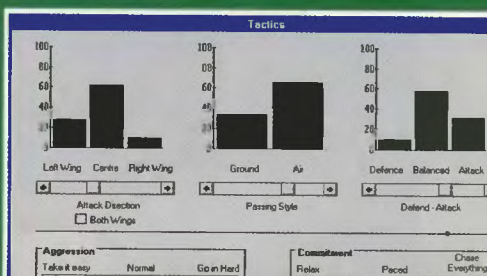
W Premier Challenge nie można przegrać, bowiem auto-

rzy z własnej i nieprzymuszonej woli dali kilka ułatwień, które można wykorzystać, gdy w kasie pusto a miejsce w tabeli upoważnia naszą drużynę do występowań w lidze podwórkowej. Sprawia to, iż gra się najlepiej. Szanujmy jednak zasady reguły można doznać wielu emocji.

mgr Haszak

Producent: WinSport
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC+Windows
Podobne: Premier Manager II - liga angielska z bardzo rozbudowaną listą opcji menedżerskich i administracyjnych; różni się prezentacją statystyki, uzdolnień zawodników i samego meczu; Amiga, PC
The Manager - liga angielska z niezłą grafiką i opcjami nie tak licznymi jak PMII; system podobny

Gooooo!!! Proszę państwa, wspaniały strzał i piłka przechodzi między nogami ich bramkarza a poprzeczką! Nie miał szans! Co, to nasz bramkarz?! To przykre! Nasz trener rwie włosy z głowy... sędziemu! Ten usuwa go z boiska jednym celnym gwizdnięciem!...
Przyzwyczajaliśmy się już do pełnienia funkcji trenera drużyny piłkarskiej. W Premier Challenge stajemy po raz kolejny



Jest taktycznie

BATTLE

Rok 250 Nowej Ery nie był specjalnie udany dla Drullian. Wojska dowodzone przez komputer Titan - Net wylądowały na ich planecie, by pozbyć się jej mieszkańców. Na pomoc przyszła rada mędrców ROOM z układu Chronos, sprrowadzając najlepszego stratega. Jesteś nim Ty.

System

Aby pokonać Titan - Neta musisz wygrać 20 bitew i zdobyć główną bazę wroga. Masz do dyspozycji siły Drullian oraz wojska sprzymierzone. Wraz z wygrywaniem kolejnych bitew Twoje oddziały będą wyposażane w nowy sprzęt i zdobędą doświadczenie, co zwiększy skuteczność ich działań. Punkt doświadczenia zdobywa się uszczuplając wrogi oddział podczas walki. Jeśli oddział przeciwnika w ogóle przestaje istnieć zwycięzca dostaje 2 punkty. Można mieć ich dziesięć, jednak podczas wprowadzania uzupełnień (naprawa) doświadczenie zmniejsza się. Doświadczenie zdobyte w wygranej bitwie zostaje przeniesione do fabryk następnego scenariusza.

Mapy bitew podzielone są na heksy. Każdy ruch oddziału (krótki przegląd oddziałów zamieszanych w awanturę znajdziesz obok) kosz-

fazę ruchu i fazę walki, przy czym gracze wykonują od razu obie fazy (w poprzednich grach tej serii, gdy jeden gracz się ruszał, drugi walczył). Walczyć możemy jedynie z jednostkami znajdującymi się w polu widzenia i ostrzału. Jedynym wyjątkiem jest wjechanie na heks sąsiadujący z jednostką wroga stacjonującą na nierozpoznanym terenie - wtedy automatycznie oddział przechodzi do fazy walki.

Wpływ na walkę prócz siły ognia, pogody, liczebności, pory dnia i doświadczenia ma także okrażenie lub oskrzydlenie broniącej się jednostki, osiągnane poprzez następujący po sobie atak dwóch jednostek własnych na jedyną przeciwnika z dwóch różnych, przy okrażeniu przeciwnego, heksów. Im więcej oddziałów otacza wroga, tym większa skuteczność ich ataków.

Rady

Battle Isle II, zwłaszcza na wyższych poziomach, nie należy do gier łatwych (no, raz Haszaka wybił do nogi, sam widziałem - Naczelnym!). Pozwolę sobie więc na parę podpowiedzi:

1. O powodzeniu akcji decyduje artyleria. Pozwól jej zyskać doświadczenie, a będzie skutecznie

zmiękczać (znosić?) linie przeciwnika. Oczywiście wszystko co strzela wymaga ochrony, przez wzgląd na kiepskie opancerzenie.

2. Wybijaj jednostki przeciwnika, którym udało się zdobyć doświadczenie. Nie powinny móc się zregenerować. Swoje jednostki ćwicz dobijając oddziały już osłabione - szybko zyskasz doświadczenie.

3. Trzymaj oddziały piesze w dobrze ufortyfikowanym terenie (góry, lasy, forty), jeśli nie musisz się nimi ruszać. Mają szansę dożyć chwili, w której się przydadzą.

4. Osłabione jednostki własne odsyłaj natychmiast do naprawy. Taniej to wychodzi niż produkcja. Czasem produkcja nie jest w ogóle możliwa. Jeśli możesz wybierać między naprawą jednostki doświadczonej a budową nowej, wybierz to pierwsze.

5. Staraj się jak najszybciej wyeliminować artylerię wroga.

6. Skoncentruj się na odbieraniu wrogowi za-

budowań. Przesuniesz w ten sposób do przodu swe linie zaopatrzeniowe.

7. Chroni wszystkie służby pomocnicze. Zdezelowanymi maszynami, bez energii i amunicji czy po omacku, niewiele zwojujesz.

8. Staraj się atakować jednostkami lądowymi te jednostki powietrzne, które przy atakach z ziemi są bezbronne i na odwrót - to darmowy sposób zdobywania doświadczenia.

9. Nie daj zająć swej kwatery głównej, bo skończysz grę wcześniej, niż sobie życzysz.

10. Rób częste save'y - potrafisz uratować życie i czas.

Podsumowanie

Na poprzednią część Battle Isle ('93) strasznie narzekalem. Po zobaczeniu jej następczyni przeszło mi. Ulepszona grafika o podobnej rozdzielczości, dobra muzyka i digitalizowana mowa,

przyjazne menu, obsługiwane klawiaturą lub myszą, duża różnorodność terenu, wprowadzenie świetnych animacji wektorowych ilustrujących toczone walki, zróżnicowanie poziomu trudności oraz dodanie oddziałów sojusznicznych znacznie podniosło walory gry. Kosztem tego jest spadek prędkości jej działania, zwłaszcza przy generowaniu ruchów jednostek sterowanych przez komputer. Ale cóż, niżej 486 już nie podskoczysz... A zabawa jest świetna, zwłaszcza, że Blue Byte myśli o kolejnych mapach kampanii.

mgr Haszak

Producent: Blue Byte
Rok produkcji: 1994
Komputery: PC 386, PC-CD
Podobne: History Line, Perfect General



18

tuje określoną ilość energii. Na długość ruchu jednostki wpływa jej rodzaj (piechota, zmechanizowana), pogoda i ukształtowanie terenu, po którym się porusza. Każda jednostka ma określone pole widzenia, zasięg i siłę ognia, rodzaje broni i liczebność. Pole widzenia zakreśla obszar odkryty dla nas - reszta mapy jest dla nas zakryta.

Gra podzielona jest na tury. Każda z nich dzieli się na



1 Battle Isle II



Scanned by Vargis 2004
for CcOnLine

ISLE II



Beza morska – można w niej naprawić, tankować i dobrać się jednostki



ANACONDA Z2 – pociąg pancerny

MENHIR 24 – szybki pociąg z bronią plot. dalekiego zasięgu

Ukryta baza – produkuje to, co zwykła fabryka

Fabryka – produkuje różne rodzaje wojsk lądowych

IONSTAR – stacjonarne działo do zwalczania celów naziemnych i nawodnych (zasięg 2-6 heksów)

MONOLITH Z6 – pociąg naprawy

MEDUSA – działo przeciwlotnicze (zasięg 2-6 heksów)

TITAN N2 – lotniskowiec

HQ – kwatery główna, umożliwia naprawę, dobrojenie i załadowanie jednostek

IMPERATOR SP – linie opancerzone działo samolotowe o małym zasięgu

COMET FP-42 – czołg przeciwlotniczy

GHOST FB-3 – myśliwiec trudny do zniszczenia przez radar

PULSAR A3 – działo samolotowe (zasięg 2-6 heksów)

ALGOL – cyfrowa z paliwem, niuzbrojna

EXCALIBUR Z3 – działo kolejowe

REX – statek transportowo-naprawy

NASHORN – dobrze uzbrojony, opancerzony, ale bardzo powolny czołg

THUNDER FX – myśliwiec latający na dużych wysokościach, silnie uzbrojony

ELIXIR 2 – wóz antyradkowy

RANGER – szybki wóz rozpoznawczy, może zajmować obiekty wroga

TROLL M2 – wolna, ale świetnie uzbrojona piechota, może zajmować obiekty wroga

SKULL – bunkier wyposażony w broń przeciwlotniczą i nie tylko (zasięg 1-3 heksów)

TECHNOTRAY – lekki czołg

PATRIX – łódź zwiadowcza

POLAR C5 – krążownik (zasięg 5 heksów)

HYDRA – łódź torpedowa

DRAGON H1 – helikopter szturmowy, atakuje cele naziemne

UHUR 51 – samolot radarowy, niuzbrojony

GENOM J1 – myśliwiec

ORCA V7 – uderzeniowa łódź podwodna

NAUTILUS – transportowa łódź podwodna

SPERBER TB-4 – wodnopłat

SPRING 1 – czołg transportowy

ATLAS – wóz transportowy, niuzbrojony

VADER DI – poduszkiowiec transportowy

ORION OR-3 – samolotowy radar, niuzbrojony

PORT LOTNICZY – produkuje, zbroi, tankuje i naprawia jednostki lotnicze i lekkie naziemne

SUPERVIRUS – mina o dużej sile rażenia

DEMON I31 – lekka piechota

SAMURAI – ciężki i dość powolny czołg

ORION OR-3 – samolotowy radar, niuzbrojony

SPERBER TB-4 – wodnopłat

EXTERMINATOR – samolot szturmowy

BUGGY – lekki wóz rakietowy, może walczyć na odległość 2 heksów

REGIO – wóz budujący fortyfikacje polowe

ALCOR – linie opancerzone wóz amunicyjny

MIASTO – można tu załadować, dokonać napraw, dobrać się

MOEVA SX-1 – szybka łódź zwiadowcza

Jest taktycznie

Scanned by Vangis 2004
for CcOnline

Jest 1 stycznia 2400 roku, większość planet zachodniej części galaktyki została już skolonizowana. Najważniejszą i największą planetą jest Terra, na której żyją miliardy ludzi. Korzystając z popytu na wszelkie artykuły konsumpcyjne powstało wiele nowych firm, które na świeżo skolonizowanych planetach wybu-

ter), statki do przewożenia bydła (Viehfrachter), masowce - do przewożenia np. węgla i minerałów (SchG frachter) oraz drobnicowce - do przewożenia np. części fabryk (StG Frachter). Każdy z tych typów jest reprezentowany przez kilka modeli różniących się od siebie pojemnością (Tankgut), prędkością (Ge-



nie zmontowana. Powinieneś wtedy zajrzeć do biura (Niederlosung) i uruchomić ją (Betrieb Aufnehmen). W biurze możesz również zasięgnąć informacji o cyklu produkcyjnym swoich fabryk (WarenVorrate). Znajdziesz tam takie informacje jak: dzienne zapotrzebowanie na surowce (Bedarf), dzien-

Dynatech

dowały fabryki i produkują w nich najprzeróżniejsze wyroby. Automatycznie wzrósł także popyt na usługi transportowe. Przestrzeń zapełniła się frachtowcami i tankowcami. Na planecie Terra rozwinęła się potężna firma - DYNA TECH, zajmująca się produkcją fabryk i magazynów.

W tym momencie pojawia się Ty - młody i początkujący, lecz wy-

schwindigkeit), kosztami utrzymania w stanie spoczynku (Wartung) i w czasie

lotu (Betrieb). Na początku radzę kupić drobnicowce.



kształcony biznesmen, który chce otworzyć swoją własną firmę. Posiadasz 350000 kredytek i masę nadziei na sukces. Na początku musisz się zdecydować na rodzaj działalności, jaką będziesz prowadził, ponieważ z taką ilością gotówki nie możesz zająć się od razu produkcją i transportem. Jeżeli posiadana kwota okaże się za niska, możesz wziąć kredyt (Kredi Beutragen), który później przyjdzie z nadwyżką spłacić.

Jeśli wybierzesz transport to najpierw musisz udać się do miasta (Die Stadt), a w nim do stoczni (Schiffswerft). W stoczni kup sobie statek (Schiff kaufen). W grze różni się kilka typów statków: tankowce - do przewożenia wszelakich płynów (Tanker), statki chłodnie - do przewożenia żywności (Kuhlfrach-

ter). Teraz musisz udać się do biura notarialnego (Auftrage Sucher), aby podpisać umowę na transport (Alle/Offene Transporte). Dowiesz się wtedy o planecie startowa i docelowej, odległości, ilości i rodzaju towaru oraz - najważniejsze - o zapłacie, jaką otrzymasz za dostarczenie ładunku na miejsce.

Przy podpisywaniu umowy powinieneś uważać, aby nie pomylić typu towaru, jaki możesz transportować posiadanym statkiem. Jeśli jednak popełnisz taką pomyłkę, musisz ją naprawić, anulując umowę (Auftrag Aweigeben). W takim przypadku, jak i w przypadku niedostarczenia towaru na czas, musisz zapłacić karę, wynoszącą zazwyczaj około 300000 kredytek...

Jeśli masz już podpisaną umowę, udaj się do dowództwa Twojej floty

(Eigene Schiffe), wybierz statek, którego chcesz użyć i wyślij go w drogę (Auftrag Ubenehmen). Oprócz tego w dowództwie floty możesz zasięgnąć informacji o efektywności, kosztach utrzymania statku i rozkazać powrót na Terrę - planetę na której znajduje się stocznia. Jest to konieczne, jeśli statek wymaga remontu (Schiff Reparaturen) lub sprzedaży (Schiff Verkaufen). Także w stoczni możesz zasięgnąć informacji o swoich statkach, tudzież o wszystkich statkach, latających po całej galaktyce. Gdy zrealizujesz już kilka kontraktów i zarobisz większą sumę pieniędzy, możesz sobie kupić następną statek, lub rozpocząć produkcję.

Jeśli wybierzesz to drugie, lub zdecydujesz się na to na samym początku, musisz w firmie Dyna-Tech zakupić fabrykę (Anlagen Kaufen). Powinieneś zwrócić uwagę na koszty utrzymania, wymagane surowce (Bedarf) i produkt końcowy (Liefert). Zakupioną fabrykę musisz przetransportować w odpowiednie miejsce, znajdując w tym celu przewoźnika (Auftrage Geben). Transport możesz zlecić komuś (Transport), lub skorzystać z własnych statków (Eigen Transport) - jeśli nimi dysponujesz.

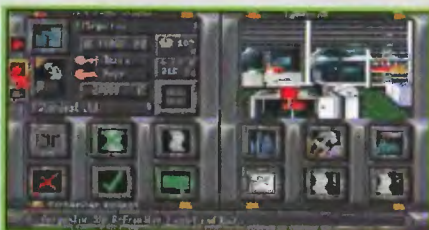
Po przetransportowaniu na miejsce fabryka zostanie automatycz-

nie produkcja (Liefert) oraz ilość substratów i produktów (Vorrat).

Jeśli Twoja fabryka potrzebuje do produkcji jakichś materiałów, powinieneś wystawić na nie zapotrzebowanie (Warenanfragen). Możesz je także wziąć z innej swojej fabryki (Eigene Nachfragen). Produkty możesz wykorzystać w innej fabryce, lub sprzedać. Jeśli wybierzesz to drugie, to musisz znaleźć kogoś, kto poszukuje twoich wyrobów (Nachfragen/Speziale Nachfragen). Jeśli podpiszesz z kimś umowę, znów - jak zwykle - będziesz musiał załatwić transport. I tak kredytka do kredytki...

Po zebraniu większej sumy możesz kupić następną fabrykę lub statek. Przy inwestowaniu powinieneś w miarę możliwości korzystać z własnego transportu i tworzyć łańcuchy produkcyjne: wydobywać minerały, olej, produkować z nich paliwo i stal, a ze stali roboty, które będziesz traktować jak produkt finalny. Wymaga to długoterminowych inwestycji, lecz daje duży zysk.

Gra ta jest chyba najlepszą w swojej kategorii, a to dzięki dużej złożoności i temu, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Na wielką pochwałę zasługuje piękna grafika na Agę i dźwięk (muzycy wycisnęli z kości dźwiękowych Amigi wszystko, co się dało). Dyna Tech wciąga i to na bardzo długo, gdyż nie ma w niej zbyt dokładnie sprecyzowanego końca. Najważniejsze to rozwijać się i być najlepszym!



Ferion



K-240

idów. Niestety warunek ten ciągnie za sobą pewną niedogodność polegającą na rozproszeniu Twojej uwagi - a w tym czasie te parszywe Obce mogą Cię zająchać z ty-

tu i kopa i kopa... Wybór strategii jak zwykle należy do Ciebie.

Widząc, że kończy mi się miejsce jak zwykle muszę po więcej informacji odesłać zainteresowanych do instrukcji (wydanej nad wyraz dokładnie - niestety nie po polsku). Na dzisiaj spróbuję krótko podać taktykę na rozruch interesu, a może w przyszłości uda się do K - 240 wrócić w dłuższym artykule

ścią; kilka kopalni, stanowisko dowodzenia, warsztat produkujący statki, stanowisko radarowe, znośna elektrownia słoneczna, urządzenie wytwarzające pożywienie, wodę

i powietrze dla Twojej brygady - wzrastającej w liczbę proporcjonalnie do rozkręcanego interesu. Wszystko to zakupisz z funduszu przeznaczonego na rozbudowę.

Przyznam się, że sprzęty dostępne od razu są raczej średniej klasy i nie należą do nowinek technicznych. Ale jest taka firma, SCI - TEK, proponująca sprzedaż licencji na produkcję ostatnich osiągnięć techniki. Jedną z nich jest, podarowany na dobry początek przez Imperium, Gravity Nullifier - system stwarzający sztuczną grawitację na powierzchni asteroidu.

Oprócz wszelkiego rodzaju budynków możemy wyprodukować statki kosmiczne należące do jednego z ośmiu rodzajów. Potem wyposażymy je w tarcze lub miecze - tzn. wszelką broń.

Statki potrzebne nam będą do: eksploracji pozostałej, wykraczającej poza obręb naszych radarów części sektora K - 240; odpierania ataków wroga (amatorów na nasze bogactwa mineralne); transportu potrzebnych rzeczy.

Pamiętaj, że Twoim sukcesem, będzie prowadzenie wydobycia rudy na jak największej liczbie astero-

Niestety, jak tylko rozstawiłeś swoje sprzęty i wysłałeś pierwszy statek zwiadowczy, zaczęły dziać się różne rzeczy. To, że statek patrolowy się gdzieś zawieruszył, nie zdziwiło Cię zbytnio. Ale jak podobnie wyglądający statek wrócił po kilku dniach i zaczął Cię szpiegować to już zaczęło wyglądać poważnie - w zasadzie na konkurencję.

Tak to przedstawia się wprowadzenie do najwspanialszej strategii ekonomiczno - kosmicznej jaką widziałem na Amidze.

Jako dyrektor całego przedsięwzięcia masz za zadanie wydobyć jak najwięcej rud, po czym załadować je na transportowiec imperialny, który uwolni Cię od "zbędnego" balastu. Niestety nie jest to takie proste. Aby cokolwiek wydobyć trzeba zainwestować, a inwestować

można w wiele rzeczy. Zaczynając warto minimum połowę kasy przeznaczyć na obudowanie naszego pierwszego asteroida. Potrzebne nam będzie z pewno-

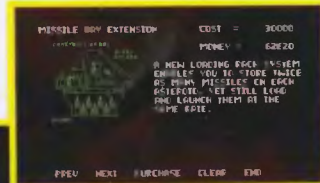
Niezachwiana potęga Terrańskiego Imperium nie mogła trwać długo (choćaby z tego powodu, że tak brzmi prawo Murphiego).

Do roku 2380 Imperium stało się olbrzymim molochem organizacyjnym, kontrolującym ponad 50 gwiazdnych systemów; prowadzony przez ludzi i jeszcze dwie rasy obcych, odkrytych podczas mozolnej eksploracji przestrzeni kosmicznej. Wkrótce doszło do międzykolonialnych zatargów, które przerodziły się w poważne zbrojne konflikty.

Każda wojna wyczerpuje zasoby mineralne potrzebne przy wszelkiej produkcji, a zwłaszcza produkcji energii. Nie inaczej stało się tym razem. Kolonie wyczerpane zarówno militarnie, jak i materiałowo, zaczęły martwić się o lokalne potrzeby zrzucając na plan dalszy interes Imperium.

Wszystko wskazywało na to, że Imperium padnie z braku surowców, ale wybawienie przyszło na czas. Podczas jednej z wypraw eksploracyjnych floty imperialnej zostały odkryte w Większej Mgławicy Magellana setki gwiazdnych systemów, tworzących coś w rodzaju rumowiska planet. W rzeczywistości były to nie kończące się pola asteroidów. Co ciekawsze, asteroidy okazały się być bogate w rudy metali znanych, jak i nie znanych dotąd w Imperium. Mówiąc krótko: CZEKA TAM CHOLERNIE DUŻO SUROWCA, KTÓRY MOŻE ZASPOKOIĆ POTRZEBY IMPERIUM NA NAJBLIŻSZY MILION LAT!

Jeden z sektorów, znajdujący się w najodleglejszym zakątku, jest wybitnie bogaty w pełne rudy asteroidy. Nazywa się on K - 240. Ty jako nowy, niezależny inwestor z niewielką sumką na imperialnym koncie, ruszasz w te rejony licząc na szybki i łatwy przypływ gotówki.



POCZĄTKI SĄ TRUDNE, ALE ŁATWIEJSZE NIŻ KONCE...

Zakup sprzęt odpowiedni do prawidłowego działania pierwszego asteroidu (wyżej podałem niezbędne budynki). Nie należy szarpać się od razu na flotę bojową - bo to nie zdrowe dla budżetu. Obserwując przestrzeń omiatającą przez zasięg radaru, zainwestuj w statki rozpoznawcze (SCOUT SHIPS). Warto zakupić kilka nowych projektów od SCI - TEK. Wszelkie nieprawidłowe działania produkcji na naszym asteroidzie należy naprawiać - na przykład kupując nowy sprzęt. Gdy statki rozpoznawcze będą gotowe, to właśnie nadszedł czas aby zebrać informacje na temat sąsiednich asteroidów. Wybierz ten najbardziej odpowiedni pod względem eksploatacji i rozpocznij jego zabudowę (tak jak pierwszy). Jeżeli

(w co wątpię) do tej pory nie będą Cię nawiedzać natrętne statki obcych, to działaj dalej według tego samego schematu. Natomiast jeżeli zaczną Cię skubać (te dranie!) to... - no cóż, w końcu będziesz musiał rozbudować swoją flotę i opracować taktykę walki. Ale to już temat na obszerniejszy artykuł.

EMILUS

Frontier: Elite II

FRONTIER: ELITE II

KONAMI '93



AMIGA, ATARI ST, PC

Kapitan Planeta po wykiwaniu rządu w systemie ROSS 145 spokojnie leciał w kierunku Ziemi. Po marsjańskim piwie strasznie bolała go głowa (jelita też dały znać o sobie) i nasz bohater przed wejściem w atmosferę nie zauważył dwóch obcych statków, podążających jego śladem.

Po lądowaniu kazał rozładować towary i po krótkiej chwili rozliczył się z klientem. Po tych obowiązkowych czynnościach poszedł do pobliskiego baru "Pod rozdeptaną wiązką laserową". Na dworze padał kwaśny kapuśniaczek i nic nie wskazywało na to, że za chwilę rozegrają się chwile grozy.

W tym momencie wahadłowce obcych przebiły atmosferę planety i nie zważając na ostrzeżenia policji rozpoczęły atak. Planeta wybiegł z baru z niedojedzonym hotmanem w ustach i podciągając spodnie wbiegł na pokład myśliwca. Pospiesznie zapiął pasy i uruchomił turbinę. Maszyna wyrzuciła w górę. Zaczęła się mroząca w żyłach

ka zaatakował. Jednego na miejscu zamienił w kupkę cząstek elementarnych, drugi zdołał się wymknąć, lecz nie na długo...

Planeta leciał spokojnie w kierunku zachodzącego Jowisza. Wydawałoby się, że ta historia skończy się dobrze jedna nagle w statek Planety rąbnął olbrzymi napis Frontier. Kto go tu zostawił? - krzyknął Planeta i nacisnął przycisk katarpulty.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o początkowe intro. Oczywiście nie brakuje tu mojej własnej twórczości, ale nawet bez tego początek jest OK.

Jak to zwykle bywa po wprowadzeniu zaczyna się zasadnicza gra.

We Frontierze wcielamy się w postać handlarza towarami, i to, jaki on będzie prowadził żywot, zależy tylko i wyłącznie od gracza. Głównym celem jest zdobycie jak największej ilości gotówki. Oczywiście jak to w życiu bywa, handel nie jest jedynym źródłem dochodów. Po przylocie na planetę możemy sprawdzić oferty pracy, a także podjąć się roboty dla rządu. Duże dochody przynosi przemysł narkotyków, jednakże po złapaniu nas przez organ (nie członek) władzy kończymy, czy tego chcemy czy nie, grę. Można się także oddać karierze zawodowego najemnika i mordercy. Mówiąc o przewozie towarów należałoby wspomnieć, że istnieje i takie towary, za których wzięcie dostaniemy trochę grosza. Mowa tu o różnych śmieciach i odpadach promieniotwórczych. Oprócz przewozu towarów możemy się zabawić w biuro turystyczne i przewozić ludzi. Jednak aby to robić, należy zakupić dość drogie kabiny i z tego właśnie powodu nie jest to za bardzo opłacalne. Jeszcze jednym źródłem dochodów są przesyłki. Ten sposób stania się milionerem także ma swoje wady i zalety. Zaletą jest to że przesyłki nie zajmują miejsca w ładowni, wadą - zabicie na tym fortuny jest bardzo czasochłonne. Należy także pamiętać o tym, aby wszystko było dostarczone na czas. Ostatnią metodą na zabicie majątku jest eksploatacja niektórych planet. Radzę z góry porzucić ten sposób osobom niecierpliwym, gdyż proces wydobywania pochłania mnóstwo czasu. Nie można także zapomnieć o maszynach górniczych, które do najtańszych nie należą.

Oczywiście wyposażenie, które

możemy zakupić to nie tylko wyżej wspomniane kabiny. Mamy do wyboru całą masę silników, analizatorów lotu, rakiet i oczywiście laserów. Jedną z ważniejszych rzeczy jaką jest Autopilot may od razu po



pogoń. Nasz bohater skierował swój statek ku planecie Mars, gdzie miał chody wśród tamtejszej ludności. Jednak zdał sobie sprawę, że ścigający są od niego szybsi. Przypomniał sobie o układzie z narkotykową mafią i o forsie za amfę, którą zwinął. To musieli być ludzie szefa tamtej organizacji - Sproszkowanego Bruna. Planeta wiedząc, że nie ucieknie, wpadł na jeden ze swoich głupawych pomysłów. Ponieważ był dobry z chemii szybko sporządził mieszkankę wybuchową i wyrzucił ją przez okno, które pospiesznie zamknął, bo nie lubił przeciągów w kosmosie. Po tej operacji za jego kosmoletem usłyszano wybuch. Obcy dali się nabrać i myśląc, że zniszczyli Kapitana Planetę zaczęli wracać do statku bazy, skąd wystartowali.

Planeta tylko na to czekał. Poleciał też w tamtym kierunku, tyle że na skrót, przez stację orbitalną. Dogonił matczyną jednostkę i schował się za jej rogami. Po chwili dostrzegł lecących wrogów i zniestan-

rozpoczęciu gry. Tak więc dolotywanie do planet i żmudne cumowanie do stacji orbitalnych możemy zwalić na tę maszynkę.

Naturalnie oprócz wyposażenia możemy kupić nowy statek, (ich typów w grze znajdziemy dosyć sporo). Stając przed wyborem nowego kosmoletu radzę się dobrze zastanowić, gdyż połowa sukcesu zależy od tego czym będziemy latać. Gdy jesteśmy nastawieni tylko na przewóz towarów, możemy sobie pozwolić na olbrzymią trumnę. Zaś gdy często wykonujemy zadania wiążące się z atakowaniem to radzę kupić coś mniejszego, lecz lepiej uzbrojonego i zwrotniejszego.

Oczywiście autorzy gry postarali się, aby nam się nie nudziło i w porównaniu z pierwszą częścią gry - Elite - znacznie zwiększyli teren działania. Planet jest tak dużo, iż zwiedzenie wszystkich wydaje się prawie niemożliwe. Wprawdzie nie wszystkie planety są zamieszkałe, ale nie ma to większego znaczenia, gdyż wiele z nich dysponuje złożami różnych minerałów w.

Muszę przyznać, że władze są bardzo surowe i nawet najmniejsze przewinienia kończą się manda-

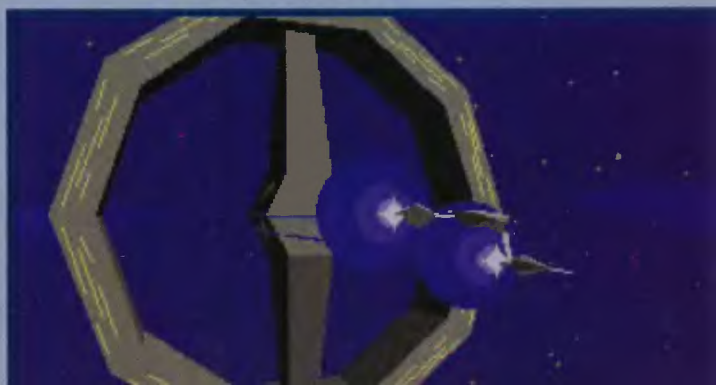
tem. Tutaj nie namawiam, lecz dobrze radzę: lepiej zapłacić, nawet wysoki, mandat niż popaść w konflikt z prawem. Jednak gdy będziemy dobrze wypełniać nasze zadania, czekają na nas awanse, sława i pieniądze.

Jeśli chodzi o grafikę to jest ona dość dobra. Jedyne można się przyczepić do animacji. W locie nad planetą, gdzie jest więcej obiektów nasz kosmolec zaczyna skakać jak żaba. Warto zaznaczyć iż grafika, mimo że wektorowa jest dopracowana i posiada dużo szczegółów.

Muzyka też jest niezgorzsa, jednak po kilkunastominutowym słuchaniu utworów Straussa można dostać wysypki. Natomiast efektów dźwiękowych nie ma prawie wcale. Sprowadzają się tylko do odgłosu silników, strzelania i jeszcze kilku szczegółów.

Frontier można równie dobrze zaliczyć do gier handlowych, jak i symulatorów. Jeszcze inna osoba może powiedzieć, że jest to zręcznościówka. Sądzę więc, że każdy gracz przysiadzie przy Frontierze chociażby przez godzinę.

MR. ART





Symulatory lotu to piękne gry i każdy je lubi. Niestety, można im postawić zarzuty dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, stopień komplikacji. Takie "Tornado" czy "Harrier" - toż tu naprawdę się grać nie da bez kończenia kursu pilotażu i wykucia na pamięć dwustu stron z instrukcją!

"Chrzanicie!" powie ktoś. "Jeżeli się chce mieć przyjemność z gry, to trzeba się trochę namęczyć, wszak sukcesy po tygodniach niepowodzeń dają więcej satysfakcji niż rozwalenie dwustu wrogich samolotów już za pierwszym podejściem". Może i tak, zależy co kto lubi. Ale pozostaje jeszcze drugi problem, znacznie poważniejszy: wymaganie sprzętowe. Za czasów AT - ek straszny nas "Red Baron" i "F - 15 III", teraz - "Strike Commander" i "Pacific Strike" - w tę drugą graliśmy na Pentium 66 i płynność pozostawiała wiele do życzenia co zresztą oznacza, że algorytm jest kiepsciutki, a nie komputer zbyt wolny.

Jest jednak gra, która nie posiada obu tych braków: szybka, ładna i prosta w obsłudze. Tą grą jest "Evasive Action".

Polatać można w czterech konfliktach: I Wojnie, II Wojnie oraz wymyślonych przez autorów III (1996) i IV (2064) WŚ. Już na etapie tego wyboru widać genialną grafikę i animacje, niestety efekt został totalnie spapirany przez wygląd ikon i dobór czcionek: po prostu tragiczne! Nic to, idziemy dalej. Po wyborze okresu przechodzimy do menu. Można wybrać grę "po kablu", dwóch graczy na jednym komputerze (ekran jest wtedy podzielony), zacząć pojedynkę oraz ustawić opcje. W ramach tej ostatniej możliwości można zmienić samoloty (niestety w każdym okresie tylko dwa do wyboru), ich zachowanie w powietrzu (polecamy szybsze i mniej zwrotne, klawiatura jest i tak bardzo czuła), teren (jeden z pięciu), uzbrojenie, ilość pojedynczych zwycięstw potrzebną do odniesienia sukcesów, reakcję pilota na przeciążenia i wreszcie samą konkurencję. Tak więc można odbyć klasyczną walkę, wyścig (co polega na jak najszybszym przelecieciu przez poszczególne "stunty"), wreszcie walkę udziwnioną, gdzie przez minutę Ty możesz strzelać do przeciwnia, potem przeciwnik do Ciebie (Twoje działko jest zablokowane) i tak dalej, trafienia są punktowane, skuteczna ucieczka - także.

Nim polecimy, klawiszologia. Jest ona banalnie prosta: "Z", "X", "F" i "" zamiast kursorów, "enter" - wykonanie wybranej czynności, spacja - wybór innej czynności, "+" i "-" - zmiana ciągu, wreszcie "Tab" - zmiana zawartości ekranu w kokpicie. Jeżeli chodzi o wybrane czynności, to w I WŚ tego nie ma, w II można wystrzelić się z lotniskowca, schować podwozie a potem używać działek lub ponownie otworzyć podwozie. W III WŚ dochodzi jeszcze przełączanie między raketami a działkiem, w IV zaś odpadają problemy z podwoziem, bo rzecz dzieje się w kosmosie i latamy czymś bardziej przypominającym "X - Winga" niż normalny samolot.

Teraz do maszyn! Zaczyna się znakomitym najazdem kamery na Twój myśliwiec, podobnym do tego ze "Strike Commandera", ale nieporównanie szybszym i tylko nieco gorszym. W trakcie lotu wszystkie czynności takie jak start, schowanie podwozia czy odpalenie rakiet będą na pokazywane z równie efektownych ujęć jak to.

Wystartuj, w przypadku pierwszej wojny pamiętając o tym, by przy prędkości około 25 mil "przycisnąć" samolot do ziemi, co spowoduje, że ogon oderwie się od niej i osiągniesz prędkość wystarczającą, by wystartować.



Gdy już będziesz w powietrzu, ciężko będzie Ci się zgubić. Przeciwnik (ENEMY), cele naziemne (TARG) i miejsca akrobacji (STUNT) są odpowiednio podpisane (!). Dodatkowo w okienku pomocniczym zawsze widać wybrany obiekt z bliskiego ujęcia, wraz z bardzo pomocną strzałką, obrazującą Twoją względem niego pozycję (gdy lecisz prosto na obiekt groź strzałki jest skierowany w jego stronę). Wyjašnjmy jeszcze, coż to są te cele i "stunty". Otóż cel można zniszczyć, zaś w "stunty" wlatywać (bowiem zostaniesz wyrzucony samoczynnie po odpowiednim ką-

tem). Nagrodą jest usunięcie uszkodzeń albo uzupełnienie amunicji.

To że gra ma taki mocno zręcznościowy charakter nie oznacza wcale, że symulacja lotu jest uboga. Wręcz przeciwnie: są redouty i blackouty - mówiąc o naszym, czerwienie w oczach lub ciemność - w zależności od tego, czy przeciążenie wpycha Ci nadmiar krwi do głowy, czy też właśnie ją "odsysa", słońce oślepia, nadmierne "wyciągnięcie" samolotu do góry kończy się utratą prędkości i groźbą korkociągu, zaś wszelkie manewry zupełnie inaczej wykonuje się w "F - 14" niż w "Fokkerze". Uwagi te nie dotyczą oczywiście roku 2064, z uwagi na drobny szczegół, jakim jest brak ciężenia.

Strzelanie też podobne jest do prawdziwego: rakiety (czy torpedy fotonowe) trzeba najpierw "zalożać" na cel, zaś użycie działka wymaga dokonania odpowiednich



poprawek na prędkość i tor lotu obu samolotów.

Gra nie jest jednak zbyt trudna, głównie z uwagi na bezprzekładną głupotę przeciwnika, który nieumiejętnie ucieka, mało strzela, łatwo daje się trafić i w ogóle udaje, że to nie on, nie tutaj i żadnej wojny nie ma.

Nie zmienia to faktu, że "Evasive Action" jest grą znakomitą i można ją śmiało polecić każdemu koneserowi. Grafika jest genialnie szybka, muzyka - nie gorsza, każdy okres ma inną melodię - doskonale dobraną. Dodatkowo gra jest prosta, ale jednocześnie nie trywializuje (co za słowo!) latania do poruszania kursorem po ekranie i wciskania "Entera" gdy się najechało na cel. Krótko mówiąc, jest to kawał godziwej rozrywki dla tych, co chcieliby polatać inaczej, niż nam to dotychczas proponowali potentaci wśród producentów symulatorów.

Alex & Gawron

Pea Shootin' Pete



Gdy Naczelný obejrzał tę grę, powiedział: "Wiecie, takiego badziewia to już dawno nie widziałem.". Oczywiście szybko przyznaliśmy Mu rację nie patrząc nawet na ekran - wszak pierwszy punkt "Zarządzenia dot. funkcjonowania red. Top Secret" głosi "Naczelný ma zażwać rację." zaś drugi - "Jeżeli Naczelný nie ma racji, patrz punkt 1.". Potem jednak mo-



gliśmy się "Pete'owi" przyjrzeć bliżej. Okazało się, że nie jest tak źle... (To niezupełnie tak było, ale nich Ci będzie - Naczelný)

Gra jeat podobna do znanego Amigowcom i PCtowcom "Panga". Tak więc mamy bohatera łażącego u dołu, oraz piłki odbijające się od ziemi i brzegów ekranu. Piłki rozgniatają faceta, zaś facet ma spluwę, z której strzela do piłek. Trafiona piłka rozpada się na dwie mniejsze, chyba że była już tak, że nie dzieliła się na pół - wtedy znika. Celem jest, jak się łatwo domyśleć, oczyszczenie całego ekranu z piłek.

Tyle schematu klasycznego, który w przypadku "Pete'a" został rozbudowany o kilka dodatkowych elementów. I tak poza piłkami pojawiają się jeszcze ja-

kieś dziwne ładowniki, które się z grubsza samonaprowadzają, czyli można uciec, ale ładownik kieruje się w Twoją stronę. Aby uniknąć problemów i zdobyć trochę punktów, należy je trafić dwa razy z rzędu i to szybko.

Kolejnym urozmaiczeniem są dodatki, niestety w większości o czasowym działaniu, wypadające z trafionych dużych piłek. Można znaleźć dodatkowe życie, punkty, oalonę, spowalnicz piłek czy lepszą broń. Dodatkowo, jeżeli naskoczyć na leżący bonus dostaje się punkty.

Musicie też wiedzieć, że początkowo piłki za każdym odbiciem latają niżej, choć potem zatrzymują się na określonej wysokości, zresztą tak dobranej, że można się zmieścić pod przelatującym "wrogiem". Kom-

puter nagradza ryzykowną grę, czyli właśnie rozwalanie nisko latających piłek, ewentualnie tych w locie opadających.

Nagrodą za wytrwałość jest dojsćie do końca serii etapów i pojedynk z bazą: lata toto i pluje ogniem. A potem nowa seria i jest jeszcze trudniej.

"Pete" jeat całkiem niezły. Składa się n to w jakimś stopniu grafika (co prawda animacje są tragiczne, na poziomie wczesnocommodorowskim) - tła są całkiem ładne i zabawne. Podobnie z muzyką - ładna to rewelacja, ale niektóre efekty digitalizowane są też bardzo dobre i "na miejscu". Do tego wszystkiego dochodzi nieprzeciętna gralność - naprawdę można się zasiedzieć. Reasumując: "NACZELNY SIĘ MYLIŁ!!!!".

Alex & Gawron

Pinballowe szaleństwo ogarnęło wszystkich graczy ponad rok temu i trzymamy silnie. My oczywiście trzymamy rękę na pulsie i na bieżąco przedstawiamy wszystko, co się tylko w tej branży nowego pojawia. Zaś pojawiła się właśnie gra szczególnie: "Pinball Dreams II". Komu ten tytuł nic nie mówi, niech wie, że to od pierwszej części "Pinball Dreams" zaczęło się powyżej wspomniane szaleństwo - oczywiście był jeszcze "Tristan" i inne wypadki przy pracy, ale to podniecało tylko lamerów.

Pinball Dreams II



Tak więc od drugiej części "PD" można było oczekiwać rewolucji. Zobaczmy, na ile oczekiwania te były słuszne.

Zasady ogólne są standardowe: "Shiftami" poruszasz łapkami, strzałką w dół wyrzucasz piłkę, wreszcie spacją poruszasz stołem. Ponowne wbićie wypadającej bokiem bili na stół (poprzez podniesienie łapki i poruszenie stołem) jest, tak jak w pierwszej części gry, bardzo łatwe. Jak będzie z dodatkowymi opcjami, nie bardzo wiadomo, bowiem autorzy przystali nam wersji jeszcze - trochę - beta, gdzie w ogóle nic nie da się ustawić, poza liczbą graczy.

Po tym ogólnym rzucie pozwolimy sobie pokrótce scharakteryzować poszczególne stoły, a jest ich cztery.

NEPTUNE

Podmorska przygoda, rzecz nieco podobna do "Deep Sea" z "Silvera II". Dwie rampy i sporo rozmaitych zestawów kart do zbijania. Poza tym stół jest nieco postawy i niewiele się na nim dzieje. Rekordu redakcji brak, podobnie jak i w przypadku innych stołów, bowiem gra ta jest

u nas od niedawna i nie zdążyliśmy jeszcze uzyskać nadających się do druku wyników.

SAFARI

Chyba najlepszy graficznie ze wszystkich stołów do pinballa jakie widzieliśmy. Tym razem uczestniczymy w fotograficznym safari w Afryce. Dwie rampy, kilka dziupli, w tym jedna bardzo nietypowo ułożona: w prawym górnym rogu, zaś wlot do niej prowadzi długim prostym tunelem prostopadłym (!) do dłuższego boku stołu. Wydaje nam się, że w tym miejscu i w kilku innych na następnym stole autorzy zamodelowali magnesy (czasami spotykane w prawdziwych "flipperach") - bila lata zupełnie nie przejmując się siłami, jakież działałyby na nią, gdyby uwzględnić tylko grawitację i krzywiznę stołu.

REVENGE OF ROBOT WARRIORS

Tzw. hard S - F. roboty, piękne kobiety, lasery, masery i inne głupoty. Oryginalnie zaprojektowana rampa i sporo tuneli. Wygląda to ładnie i gra się całkiem niezle. No i ta muzyka, ten klimat...



STALL TURN

Wspaniałe czasy początków latania, chyba najlepszy i najbardziej oryginalny stół ze wszystkich. Na lewo od grzybków, pod okapem, gdzie spada bila z góry, jest dziupla, gdzie można dostać sporo punktów, ale jest w nią bardzo trudno trafić i to chyba z uwagi na błąd w projekcie stołu.

"Pinball Dreams II" otworzyło nam oczy i pokazało, że gry bilardowe przechodzą jednak ewolucję. Porównanie tego programu, który tak naprawdę nie jest niczym innym, jak dodatkowymi stołami do części pierwszej, z "Pinball Fantasies", wypada dlań bardzo niekorzystnie - to po prostu różne generacje. Jednak zawsze to bilard i to z tradycjami, więc może by tak jednak zasiąść...

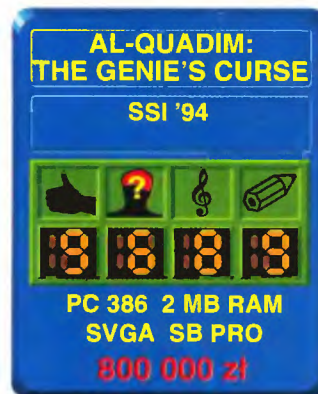
Alex & Gawron



Firmie "Strategic Simulations, Inc" chyba zdziwiło się robienie gier z gatunku, jaki ma w nazwie. W ramach rozszerzania działalności ostatnio wzięli się za pisanie RPG: dwa numery temu zajmowaliśmy się "Ravenloftem", teraz zaś opowiemy o grze "The Genie's Curse".

Pierwszą jest świat gry. Tym razem zamiast znanego nam z większości komputerowych (i nie tylko) RPG świata post-Tolkienowskiego: elfów, hobbitów, trolli i innych takich, mamy świat legend i baśni arabskich; rzecz głównie dzieje się na terenach pustynnych, co i raz pojawiają się jakieś dżiny, zaś za-

jeszcze pasek przedstawiający energię naszego bohatera oraz listwę zawierającą aktualnie używaną broń magiczną oraz zwykłą. Klawiszem "Esc" wywołujemy menu, pozwalające m.in. na zmianę broni oraz przejście niesionych przedmiotów i ewentualne użycie któregoś z nich.



The Genie's Curse



Pomimo, że obie produkcje są firmowane znakiem "Official Dungeons & Dragons (2nd Edition) Product", różnią się one zasadniczo od siebie. I tych, którzy nie lubią klasycznych RPG, rozwiązywania skomplikowanych łamigłówek i studiowania map, zapraszamy serdecznie do przeczytania tego tekstu i zapoznania się z "Genie's Curse" - to naprawdę warta uwagi gierka, zupełnie inna w sposobie ujęcia tematu.

Zacznijmy od legendy. Otóż jako syn możnego kupca miałeś zapewnione życie miłe, dostatnie etc. Wybrałeś jednak wolność i przyłączyłeś się do piratów. Przez lata przygód przeżyłeś wiele, ale myślałeś o swej ukochanej imieniem Kara (iii, u nas to tak się konie nazywa, nie kobiety). Postanowiłeś więc rzucić ten zawód, ustać i ożenić (kretyn!). Najpierw jednak musiałeś przejść egzamin końcowy, zafundowany Ci przez Sinbara, mistrza pirackiego rzemiosła i osobę, której wiernie towarzyszyłeś przez te wszystkie lata. Tu zaczyna się gra. Tu też zaczynają się niespodzianki.



miast ze smokami, przychodzi Ci walczyć z hienami i małymi trąbami powietrznymi.

Po drugie, kierujesz poczynaniami tylko jednej osoby - głównego bohatera. Nie masz też wpływu na jego początkowe umiejętności, jak też znikomy na ich dalszy rozwój. Co prawda można sobie obejrzeć wskaźniki punktowe, ale wyglądają ona na "podczepione" na siłę, aby otrzymać wspomnianą już w wstępie winietę.

Wreszcie kolejna istotna sprawa: widok w grze. Klasyczny system widoku z oczu jednego z członków drużyny został zastąpiony widokiem od góry, przedstawiającym bohatera i jego bliskie otoczenie, znanym nam z "Conana the Barbariana" czy kolejnych części "Ultimy". Oprócz tego widzimy na ekranie

Postać bohatera kierujesz za pomocą kursorów. Spacją używasz broni magicznej, zaś "Enterem" - zwykłej. W sytuacjach, gdy użycie broni nie jest konieczne, komputer zauważa to sam i powoduje, że "Enterem" zaczynasz rozmowę z przygodnie poznanym partnerem.

Rozmowy są ważnym elementem gry. Po zagajeniu wstępnym masz do wyboru kilka możliwych odzywek początkowych (lub replik). Ogólnie rzecz biorąc polecamy ton dojrzały: twardość, ale kulturalną. Nie ma co się płaszczyć przed wszystkimi, ale też obrażanie każdego kto się napotyka nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Celowo nie zamieszczamy tu rozwiązania: gra jest na tyle łatwa, że szkoda by było na nie miejsca. Wszystko, co trzeba zrobić, zawiera się w prostych związkach przyczynowo - skutkowych: dają Ci coś i proszą, abys dał osobie X. Idziesz, dajesz i tyle. Dwie rodziny są skłócone i masz je pogodzić? Znakomicie! Gadasz z jednym, z drugim i po krzyku. Poradzicie sobie sami z pewnością, w końcu jesteście

naszymi Czytelnikami i już nie takie rzeczy zafatwialiście, nie?

Kolejną rzeczą nietypową dla RPG jest wyeksponowanie wątku zręcznościowego. Większą część czasu przyjdzie Ci bowiem spędzić w nieprzyjaznych labiryntach, pełnych szkieletów, błędnych ogników i rozmaitych pułapek pojawiających się w najmniej oczekiwanych miejscach. Tutaj właśnie znajdziesz chyba najtrudniejsze zagwozдки: otóż część urządzeń w labiryntach uruchamiana (bądź unieruchamiana) jest po przesunięciu rozmaitych dźwigni. Niekiedy właściwa jest tylko jedna z wielu kombinacji.

"Genie's Curse" to naprawdę fajna gra. Grafika jest całkiem niezła, chociaż trudno zrobić coś naprawdę dobrego przyjmując konwencję widoku z góry, wadą jest też prędkość: skoki ekranu przy przewijaniu są widoczne, aczkolwiek na szczęście nie denerwujące. Muzyka też jest niezłego sobie - bez przesadnych rewelacji, ale pasuje do reszty i ma klimat. Zagadki są łatwe, ale nie beznadziejne, co daje satysfakcję z postępów w grze nie grożąc równocześnie wrzodami żołądka, nieprzespanymi nocami i paznokciami obgryzionymi do łokci z powodu "takiej skrzynki w trzeciej komnacie po prawej stronie na ósmym levelu". Słowem rzecz jest warta Waszej uwagi. Tak więc osiągnięcia satysfakcji w życiu, dużo zdrowia, szczęścia i wszelkiej pomyślności z okazji stu pięćdziesięciolecia urodzin życzą Wam Cio-cia Genia z Mogilnika, synowie, wnuki i prawnuki oraz jedyny w swoim rodzaju duet

Phobos

Jest to gra sięgająca rodowodem zamierzających, ośmiobitowych czasów. Kierujemy w niej robotem, który ma za zadanie zebrać materiał radioaktywny w pewnym laboratorium. Gdy już zbierze go dostatecznie dużo, rozpocznie się reakcja łańcuchowa i laboratorium zostanie zniszczone.

Na ekranie widzimy z góry i po skosie fragment laboratorium, będący w istocie kilkoma platformami, na których leżą kuleczki, pastylki i inne dziwne przedmioty. W koło latają duszki i baloniki, mniej lub bardziej migające. Na kilometr pachnie najlepszymi czasami Spectrum. Są tu dziwaczne komnaty, mosty, mówiące platformy, radary oraz same duchy i duszki (nawiasem mówiąc z "Ghostbusters").

Następnym bardzo istotnym elementem każdej gry są dźwięki i muzyka. Do wyboru gracz ma takie źródła jak głośniczki, Covox i Sound Blaster. Wszystko byłoby w porządku gdyby nie drobny zgrzyt. Podczas gry

wszystkie efekty dźwiękowe, nie wiedzieć czemu (a ja wiem - Naczelnym) są odgrywane ZAWSZE przez wbudowany głośnik w komputerze, Sound Blaster natomiast odzywa się okazjonalnie. Brakuje tutaj muzyki w tle, która daje tak ważną rzecz jak nastrój. Mimo to można



w Phobosie z przyjemnością zagrać, choćby po to, by sprawdzić jak dobrze potrafią się bronić stare, zapomniane pomysły...

Wiewiór

Trzy grosze Naczelnego

W tym miejscu znajdowały się wynurzenia Wiewióra na tematy ogólne i co mu się nie podoba w klimacie północnosyberyjskim, postanowiłem je wyciąć w trosce o zdrowie psychiczne naszych czytelników. Powstało wolne miejsce, czyli dziura, które zapełnię kilkoma swoimi wynurzeniami na tematy ogólne i co mi się nie podoba...

PHOBOS jest bardzo dobrym przykładem powstającego u nas rynku rodzimych gier. Nie mamy jeszcze przyzwyczajonych grafików komputerowych, rozumiejących technikę generowania obrazu na ekranie, toteż polskie gry grafikę mają na razie taką sobie - opartą o najprostsze techniki, o zaawan-



sowanej animacji nie wspominając. Zdobyć sensowną dokumentację do kart dźwiękowych też stanowi niebagatelny problem - dlatego efekty dźwiękowe leżą z głośniczka a nie z Sound Blastera. Na tym tle pozytywnie wybija się chyba tylko X - Land, dysponujący odpowiednią technologią. Mimo to programiści próbują - korzystając z tego czym dysponują - zrobić coś ciekawego. I chwala im za to, albowiem od czegoś muszą zacząć. Howgw.

Borek



Pomysł jest stary jak Boulder Dash. Zbieramy porozrzucane wszędzie monety, na naszej drodze stoją kamienie, bomby, paskudne przeszkadzajki itp. Cel: wybierać wszystko i do końca życia opalać się na Hawajach. Autorzy nie zaprezentowali nam historyjki zajmującej pół instrukcji, wychodząc zapewne z założenia, że nic oryginalnego nie można już wymyśleć. Chwała Wam za to Panowie.

Do gry "Rolling Jack", podchodziłem jak pies do jeża, będąc świeżo pod wrażeniem "UFO, Enemy Unknown". Tam to dopiero jest grafika, tam się postarali dla muzyki, a tu? Na szczęście dla mnie i dla siebie "Rolling Jack" dał mi kolejny przykład, że gra nie musi zajmować 20 MB na twardym dysku i nie musi wymagać 4 MB RAM, żeby zaabsorbować na długie godziny. Oj tak, panie i panowie - potrafi. Pomimo prostoty grafiki, mimo że muzyka na karcie AdLib raczej średnia - gra NIE JEST BADZIEWIEM, jak mi się to z początku wydawało. Pozory jednak mylą.

"Rolling Jack" ma skromne wymagania sprzętowe - PC AT, VGA, DOS 3.30, na dysku zajmuje

ok.500 kB, więc ruszyć może także z dyskietki. Po wyjęciu z pudełka, prezentuje się skromnie: jedna dyskietka 3, 5", nawet nie HD, oraz książeczka z instrukcją typu "step by step". Po zainstalowaniu, oraz uruchomieniu, program pyta o kod i przechodzi do strony tytułowej. Tutaj uwaga do Autorów: przydałoby się numerować wiersze, gdyż pracowite szukanie 16 wyrazu w 14 wierszu jednak trochę męczy.

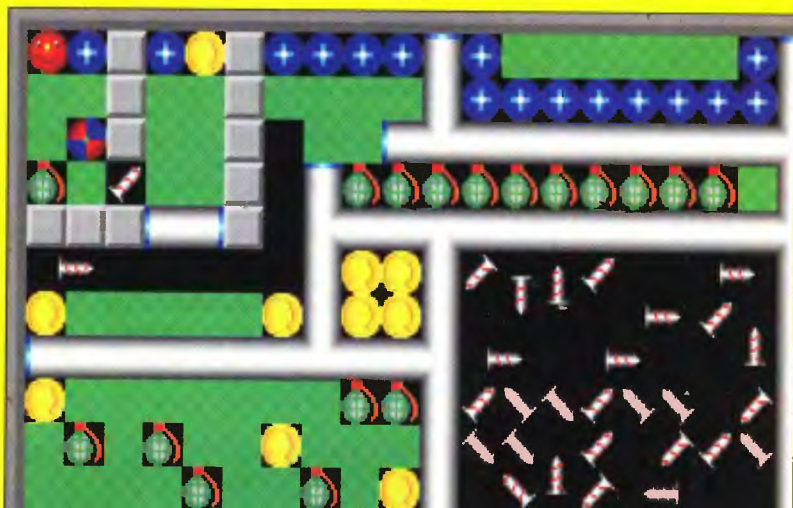
Poszczególne poziomy przedstawione są jako cegiełki w piramidzie - pomysł ciekawy, tym bardziej, że cegiełek jest sto dwadzieścia. Startujemy z góry, po przejściu każdej planszy dostępne stają się dwie następne, leżące bezpośrednio pod właśnie pokonaną. Jeżeli ktoś przeszedł wszystkie etapy za szybko, albo chce pognać bliźszą siostrę, może skorzystać z edytora plansz, tworząc własne sto dwadzieścia etapów. Tu kolejna uwaga krytyczna: brak opcji

wypełniania całości planszy jedynym wzorem utrudnia korzystanie z edytora, który i tak nie jest zbyt wygodny. Plansze można nagrać na dysk pod dowolnymi nazwami i grać do upatęgo. Myślę, że warto przynajmniej zobaczyć "Rolling Jacka", tym bardziej, że jest "Made in Poland".

Kaczor



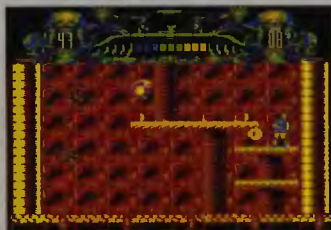
Rolling Jack



Jest rok 3748. Ziemianie przekształcili swoją (Wiewiór - naszą. Chyba że jesteście płaskim typkiem z Jowisza. Naczelny) cywilizację w konglomerat stali, aluminium i nowoczesności. Loty międzyplanetarne nie są już niczym niezwykłym. Nasza planeta jest także miejscem, gdzie odbywa się właśnie zjazd przedstawicieli galaktyk. Obradują oni nad zagrożeniem, jakie stanowią rebelianci, panoszący się w Obłoku Magellana. Informatorzy donoszą o tajemnej broni budowanej w tamtejszych laboratoriach. Po długich i nudnych obradach, Rada uchwaliła, że wyśle najnowszą zdobycz techniki - technus'a, cyborga o najlepszych parametrach.

Teraz Ty musisz złapać za joystick i wcielić się w robota. Zostałeś wyposażony w giwerę z zapasem amunicji (około 60 sztuk) oraz plecak na pojemniki z wodorem. Musisz je odnaleźć i umieścić w centrum bazy, aby ją zniszczyć.

Pierwszym co Ci się rzuci w oczy, to pełno wszelkiego, plu-



gawego paskudztwa, łączącego po całej bazie. Z grubsza można to wszystko podzielić na dwa rodzaje. Pierwsze pełzają po ziemi i są mało groźne. Można je bez problemu niszczyć, jako że wystarczy im zwykle jeden strzał. Drugie latają i naprzykrzają się od góry. Są ich dwa rodzaje - jaśniejsze, proste do zlikwidowania i ciemniejsze, których można jedynie unikać kłękając, bądź przeskakując je.

U góry ekranu znajdują się potrzebne Ci informacje. Z lewej umieszczony jest licznik amunicji jaka Ci pozostała, w środku wykres energii oraz serduszko, bijące tym szybciej, im bardziej cyborg jest uszkodzony. Na końcu wyświetlacza znajduje się licznik pojemników pozostających do odnalezienia.

Po zabiciu niektórych stworów - mutantów pozostanie "coś" na planszy. To "coś" zwykle dodaje energii, czasem również amunicji.


TECHNUS

 MIRAGE SOFT. '93
 MIRAGE Soft.


XL/XE

TECHNUS

Grafika jest bardzo dobra, wykonana z dużą precyzją i inwencją. Animacje są całkiem w porządku - bohater skacze, kłęka i strzela bardzo naturalnie, jak Rambo albo Terminator, choć jest od nich trochę chudszy. Muzyka jest na równie wysokim poziomie, dzięki doskonałemu brzmieniu perkusji i basów.

W grze ponadto jest możliwość wybrania dwóch różnych podkładów dźwiękowych.

Jest to jedna z niewielu strzelanek, które zwlekają u gracza poziom adrenaliny. W tej grze człowiek czuje, że żyje, póki żyje, bo bardzo szybko nie żyje. Albo jakoś tak...

Wiewiór


Od czasu gdy półtora roku temu pojawił się na ekranach telewizorów durniej telewizyjny, polegający na kręceniu kołem i wygrywaniu depilatorów, opisywaliśmy już ze siedem jego wersji komputerowych. Wiadomo, że komputer jest dobrym partnerem do zadawania zagadek. Skubanego nie da się oszukać. Wszystko sam skrupulatnie obliczy i da głodową wypłatę.

Wracając jednak do tematu - podobny los spotkał naszego małego Ataraka. Wszystkich "kół fortuny" jest coś około tuzina (licząc te

najbardziej zwinne). Dlatego nigdy nie kusiliśmy się na opisywanie takich gier. Tym razem trafiło się coś innego. Jest to bowiem odmiana owego turnieju, lecz zrobiona całkiem przyzwoicie.

Na wstępie wybieramy sobie ryjek naszego telewizyjnego bohatera. Jeżeli jest nas więcej to oczywiście każdy potrzebujący wybiera sobie inną mordkę. Po tych czynnościach udajemy się do studia (zahaczając o charakterystornię).

Po drodze wybieramy sobie zestaw hasel. Standardowo są trzy zestawy i wygląda na to, że moż-

na ich liczbę zwiększyć własnoręcznie, choć oczywiście nie próbowałem.

Sam turniej jest rozwiązany ciekawie. Tablica jest nieco fantazyjna, została bowiem umieszczona pomiędzy rurami i innymi gadżetami kanalizacyjnymi, ale jest czytelna i to jest najważniejsze. Koło obsługujemy fajerem ustalając się z jaką będziemy chcieli się obrócić, a obraca się całkiem realistycznie.

Samogłoski i spółgłoski wybieramy z wyświetlanych przez komputer tablic. Litera są duże i czytelne, nawet przy - 7 dioptriach nie powinno się mieć kłopotu z graniami.

Najciekawsze są w tej grze miny i teksty tak zwanego


MAGIA FORTUNY

ASF S.C. '93



XL/XE

opiekuna, wąsatego zresztą. Warto czasami poczytać co on wygaduje.

"To co mamy dzisiaj na kole?" zapytał Wojciech Tadeusza, rozjeżdżając babcię na pasach.

Wiewiór

Magia fortuny



Ostatnio dowiedziałem się od Naczelnego, że jestem malkontentem, co by to miało nie znaczyć i że nie podobają mi się żadne gry na małym Atari. Pragnę więc mu udowodnić, że tak nie jest. opisując grę p. t. "Magia", wydaną przez warszawskie wydawnictwo "Mirage".

Był kiedyś taki jeden, co nazywał się Ala... e... Alakhin. Włóczył się samotnie po świecie, ot taki Easy Rider. W swojej wędrówce dotarł do krainy Skyawar, a wędrował chyba po pijaku. gdyż jak twierdzi jego kronikarz, sam Alakhin nie pamiętał gdzie owa kraina się znajduje. W trakcie zwiedzania opustoszałej, zapuszczonej krainy, dotarł wreszcie do zamku, który... nie miał wejścia. Zdziwił się nasz bohater niezmiernie, bo co to za zamek, do którego nie można wejść? Nagle wszystko trafił szlag, to znaczy rozpadła się burza, gdzieś w po-

bliżu przywalił piorun, a mury zamku rozstały się, odsłaniając wejście. Alakhin, jak twierdzi historyjka "nie mógł sobie odmówić zbadania zapraszającego go właśnie zamczyska", wszedł do środka, dostał w łeb czymś niewidzialnym i stracił przytomność.

Obudził się już jako duch. Przeraził się niezmiernie, ponieważ nie tak wyobrażał sobie życie pozagrobowe. Co gorsza, jakiś frajer powiedział mu, że nazywa się Or Kirr. Dowiedział się jeszcze, że ten ktoś jest potężnym magiem, że popełnił kiedyś błąd w eksperymentach z siłami nadprzyrodzonymi, oraz że Alakhin ma mu przynieść eliksiry i pierścień magiczny. A jeśli nie, to duchem zostanie już na wieki wieków, amen.

No cóż, Kaczor jestem, więc do czegoś przyczepić się muszę. Tym razem jest to historyjka, ciut trącająca naiwnością, ale historyjka jest sprawą drugorzędną i nie ma

o co kruszyć kopii. Przejdźmy do meritum sprawy.

Gra p. t. "Magia" jest jakby połączeniem starego, dobrego "Knight Lore" i serii "Władcy Ciemności", a co najważniejsze NIE JEST TO ZWYKŁA KOMNATÓWKA (burzliwe owacje). Połączenie jest całkiem udane, gra się nawet przyjemnie.

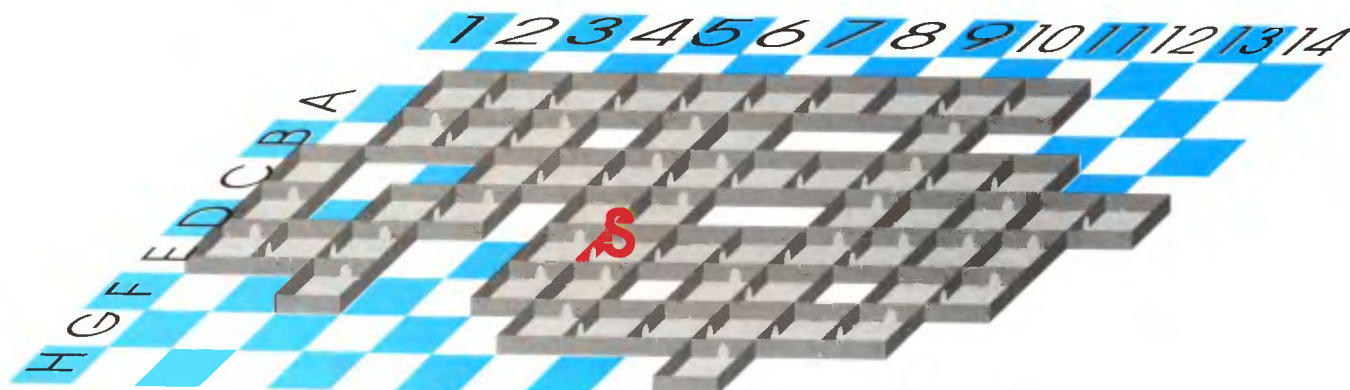
Nasz bohater - bielutki, powiewający duszek - spaceruje sobie po niezbyt okazałym zamku (patrz mapa), zbierając różne przedmioty i potykając się z różnymi ciekawymi ludźmi. Sterowanie za pomocą joystick'a, ale nie klasycznie: strzałką najezdźmy na odpowiedni punkt na ekranie i wybieramy odpowiednią opcję z menu. Tak samo kontaktujemy się z otoczeniem, oraz zbieramy przedmioty. Pierwszą osobą, którą spotkałem w zamku była nawiedzona staruszka, zacząłem więc rozglądać się za koziołkiem Wacusem

z różkami zaczesanymi do tyłu, ale Autorzy gry widać nie znali tej historii (Wy też nie znacie? Zapytajcie Emilusa).

Dobrze, do rzeczy: grafika jest przywoita, choć niestety trochę monotonna: prawie takie same komnaty i po kilku, kilkunastu, człowiek bez mapy na pewno zabłądzi. Muzyka, trochę denerwuje, ale jeżeli ktoś chce słuchać muzyki, niech idzie na koncert, a nie włącza Atari, który możliwości muzyczne, jakie ma. takie ma. Ogólnie gra prezentuje się całkiem OK, jest naprawdę niezła, a wystarczyło trochę pomyśleć i zrezygnować z klasycznej komnatówki. Nareszcie coś innego!

Kaczor

Kaczor - jeżeli to jest pozytywna recenzja, to ja mam kręcone nogi, wylupiaсте zęby i wybite uszy - Naczelnym



PRZEDMIOTY:

1. PERGAMIN (D6; B10)
2. MAGICZNY PIERŚCIEŃ (A11)
3. BUT KARŁA (E2)
4. PORCELANOWA KULA (B7)
5. SZTYLET (C5)
6. KLUCZ (E8)
7. TRUCIZNA (G9)
8. CEGŁA (C12)
9. BICZ (F10)
10. ELIKSIR SNU (D1)

11. GĘSIE PIÓRO (G7)
12. TYTOŃ (A3)
13. OGNISTA WODA (D3)
14. KAPTUR (B2)
15. SZNUREK (A10)
16. ARMATNIA KULA (A7)
17. CZAPKA (D7)
18. MONETA (D10)
19. KIŁOF (C8)
20. KAMIEŃ (G11)

CZARY:

1. SABBATEN (D12)
2. SOMMANNIL (F12)
3. HILGORD (F7)
4. GEDDAL (A5)
5. SALMIRN (E13)
6. VIXEESH (A9)

OSOBY:

1. VOLDSKIR (A8)
2. GOHLFOR (F6)
3. SANDUM OL ZEGH (B6; D11)
4. SKIYA WIR ATTA (C1)
5. HEXE MORGAH (C5)
6. NAWIEDZONA STARUSZKA (H10)
7. OR KIRR 9D14)

- KOCIOŁEK (A2)
PIEKIELNY PŁOMIEŃ (C10)



DARK ABYSS
MIRAGE SOFT. '93

👍 ? 🎵 🖊️

18 18 18 18

XL/XE

Po niedawno opisywanej strzelaninie "Guard" przyszła następna. Wcielasz się w postać pilota małego myśliwca, podróżującego do gwiazdozbioru Xenos. Po drodze zostajesz wessany przez dziwną, wcześniej przez nikogo nie zauważoną dziurę. Tam ni stąd ni z owąd pojawił się "olbrzymi wahadłowiec". Rozpętała się straszliwa walka, w czasie której musiałeś wielokrotnie zwracać aby zniszczyć wroga.

Do dyspozycji masz stateczek z dwoma działkami. To wszystko. Żadnych bomb ani żadnego innego złomu pomocnego w walce. Autorzy nie popisali się inwencją twórczą. Musisz paręnaście razy przelecieć przez ten sam poziom aby przejść do następnego, na domiar złego wszystkie potwory pojawiają się za każdym przelotem ponownie. Rzeczony wahadłowiec wygląda jak zlepek śrób, rur, prętów i innego złomu.

Twój myśliwiec może zawracać, robiąc zwrot o sto osiemdziesiąt stopni i lecąc tam, skąd przed chwilą przyleciał. Nie jest to żadnym nowum. Ten sam efekt wykorzystano już w grze Uridium sprzed dziesięciu lat.

Dark Abyss

Po grafice i stylu gry widać, że autorzy nie wiedzieli na czym polegają gry zręcznościowe, jako że dziś wymagania zmieniły się nieco. Tępa strzelanka nie może być wyposażona w kiepską grafikę, jak ma to miejsce w Dark Abyss. Grafika musi być odlotowa. Ponadto sam scenariusz powinien powodować, że gra wciąga a nie powoduje odruch wymiotny po pięciu minutach grania.

Poziom trudności jest ustalony od samego początku bardzo wysoko. Gracz nie ma możliwości "rozgrzania się" na pierwszych, nieco łatwiejszych poziomach. Może to zrobić jedynie zabijając się setki razy na tym samym pierwszym poziomie o te same lasery i te same latające stwory, wyglądające nie na wrogie statki kosmiczne, a na śmieci.

Nasuwa mi się wniosek, że ktoś przeszedł z jakości w ilość. Jednakże nie chcę już dłużej mierzyć tej gierki z błotem. Wycieram więc ręce z potu o spodnie, biorę głęboki wdech i piszę. Jeżeli ktoś cierpi na chroniczny brak strzelanek, to może zagrać w Dark Abyss. Jeżeli ktoś chce ją tylko obejrzeć, niech lepiej poszuka innej.

Zażenowny Wiewiór



Dawno, dawno temu na dalekiej północy, gdzie lato trwa jedynie dwa miesiące, a resztę roku zajmuje mroźna zima, na niewielkiej wyspie mieszkało małe plemię wojowników.

Jako, że kraj ich nie obfitował w bogactwa matki natury, a rolnictwo ograniczało się do hodowania drobnych roślinek metodą szklarniową, owo plemię musiało szukać innych dróg rozwoju. Zajęli się oni czymś, co nazwać można korsarstwem, łupiestwem i rzeźnictwem, tudzież wyrwizobstwem, wybijookiem i bestialskim gwałcicielstwem.

Syn ich króla, Vicky, wyruszył właśnie w swoją pierwszą poważną podróż wojenną mając nadzieję zdobyć okazały pieniądz i wstawić się jako młody i potężny wojownik, następca tronu. Chłopak miał jednak pecha. Po wypłynięciu rozpętała się okropna burza. Było chmurno, durno i nieprzyjemnie. Dopiero następnego dnia pogoda poprawiła się i oczom zmęczonych wojów ukazał się brzeg.

Była to mała, skalista wysepka obrośnięta gdzieniedzie drzewami. Vicky postanowił zatrzymać się na niej i dokonać nie-

zbędnych napraw. Niestety, wyspę zamieszkiwał od setek lat bardzo paskudny i wredny demon. Uwięził wszystkich wikingów, a Vickiego jako pół umarłaka wrzucił do Valhali. Jeśli uda mu się przeżyć i wykonać "sześć prac", to zostanie uwolniony wraz z towarzyszami.

To były dobre wieści. Teraz zaczynają się zło, bowiem to ty drogi czytelniku musisz wykonać owe prace aby uwolnić Vickiego.

W całym labiryncie, po którym przyjdzie nam wędrować, gnieździ się niestety mnóstwo plugawych stworów, szykujących się do zrobienia Vickiemu garażu z pewnej prywatnej części ciała. Różne smoki, zombie, kondory, meduzy, chodzące trupy, zakute łby - rycerze i seksowne wróżki (fuuj!), wszystkie nastają na życie i część Vickiego, wpsorkim wypada dać w łeb toporkiem. Czasami na miejscu ścierwa pojawia się pieniążek. Przydaje się mieć ich jak najwięcej, bowiem czary kosztują. O części z nich przeczytacie we wprowadzeniu do gry, o innych dowiecie się gajając. Wszystkich używa się naciskając fire i ciągnąc drążek do siebie.

Prac, jakie ma wykonać Vicky, jest rzeczwiście sześć. Sprowadzają się one do przeniesienia odpowiednich przedmiotów w odpowiednie miejsca. Informa-

VICKY
L.K. AVALON '92

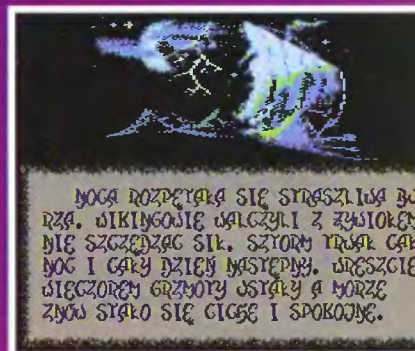
👍 ? 🎵 🖊️

18 18 18 18

XL/XE

cje o tym co należy przynieść ukazują się na dole ekranu, mogą co nieco wiązać, np. "Śmierci przynieść przeznaczenie". Odpowiednia interpretacja tej pozycji pozwoli ukończyć grę.

Wiewiór



MOJA ROZPĘTAŁA SIĘ STRASZLIWA BURZA. WIKINGOWIE WALCZYLI Z ŻYWIŁEM NIE SZCZĘDZĄC SIŁ. SZYBKO TRWAŁ CAŁY NOC I CAŁY DZIEŃ NASTĘPNY. WRESZCIE WIECZOREM GRZYBORY OSIĄKŁY A MORZE ZNOW STAŁO SIĘ CIŁOŚCĄ I SPOKOJNYM.



poziom 0

Przed Tobą kolejna misja w labiryntach kolejnej bazy... Tym razem będziesz musiał zdobyć pięć (czemu nie siedem? - Naczelny) przedmiotów. Każdy z nich znajduje się w innej czę-

LAZARUS

ści bazy, po której przenosisz się za pomocą teleportów. W miarę przyniesienia przedmiotów będziesz dostawał kolejne hasła pozwalające na teleportację w nowe miejsca. W bazie spotkasz nieprzyjemne roboty które

z uporem maniaka będą się starały odebrać Ci droższą energię. Na szczęście masz swój karabin z którego potrafisz zrobić użytek (amunicja się wyczerpuje, więc powinieneś ją oszczędzać). W bazie znajdziesz też zbiorniki z ciecżą i bariery energetyczne. Jedne i drugie odbierają energię więc lepiej na nie uważaj. Gdy skończy Ci się energia - zginiesz. Nie martw się jednak zbytnio, ponieważ często się zdarza, że po zniszczeniu robotach zostaje pojemnik z energią lub amunicją i w ten sposób możesz uzupełnić swoje zapasy.

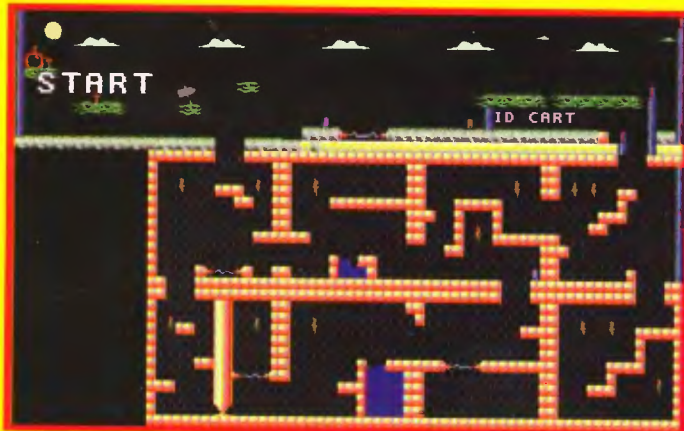


Jeżeli znasz kod to grę możesz rozpocząć od kolejnego poziomu, ale i tak będziesz musiał przejść wszystkie poprzednie plansze, tyle że potem. To wszystko co na razie mogę Ci powiedzieć o tej misji. Ach, byłbym zapomniat - jest jeszcze mapa!

BADJOY



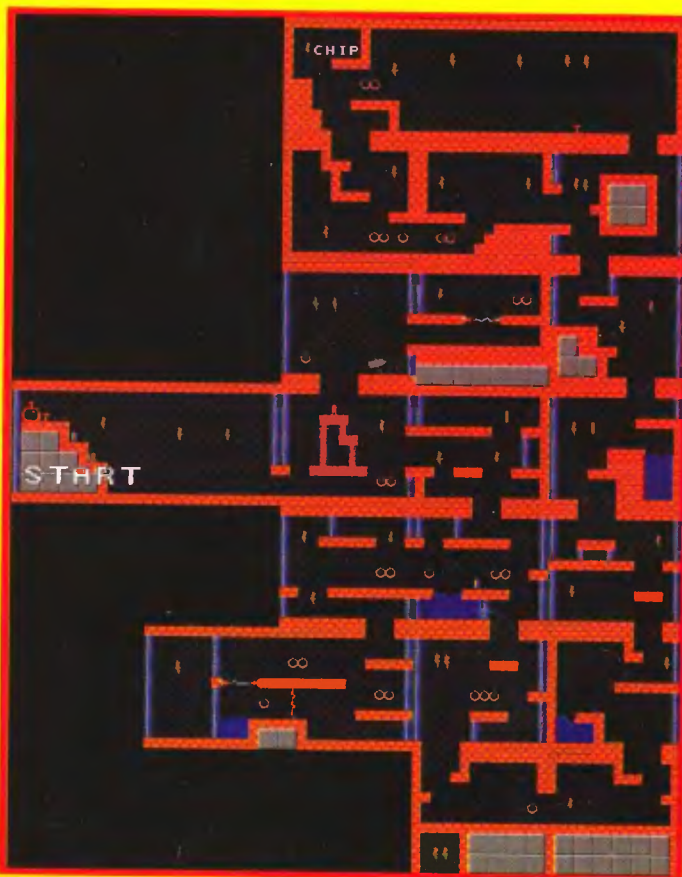
poziom 1



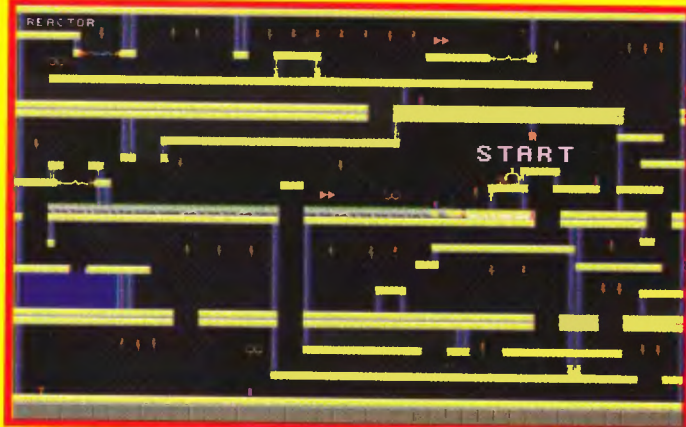
poziom 2



poziom 3



poziom 4



poziom 5

Arktyczne polowanie

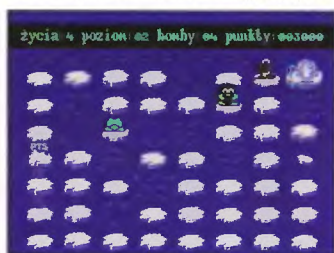


Niełatwe jest życie pingwina! Nie dość, że trzeba najpierw natapać ryb, to jeszcze potem trzeba Myśleć, że łatwo jest wrócić z polowania przez podskakujące na falach kry, unikając szalonego myśliwego Herr Bolda, żarłocznego doktora Boczek i nienasyconego Spręża? Jeżeli tak myślicie to spróbujcie zagrać w arktyczne polowanie! - powiedział pingwin Emil i schował się w swoim igloo.

Właśnie w grze "arktyczne polowanie" wcielasz się w postać wzorowego męża, pingwina Emila, który co dzień musi przynosić świeże ryby do swego igloo aby nakarmić żonę i dzieci. Powrót z polowania naprawdę nie jest prosty, choć może się tak zdawać po kilku pierwszych planszach. Poziom trudności rośnie powoli, ale nieubłaganie, to też dalsze plansze wymagają na-

ciękłym ze statku czarnym olejem), a niektóre (niebieskie) tak słabe, że mogą cię utrzymać jedynie przez krótką chwilę i musisz z nich szybko zeskoczyć. Spadnięcie z kry kończy się kąpielą i ucieczką wszystkich złapanych ryb (żona robi się coraz bardziej głodna, jeszcze kilka takich wpadek i wyrzuci Cię z domu).

Po krach skacze jeszcze kilka postaci, utrudniających życie pingwinu. Najniebezpieczniejszy jest



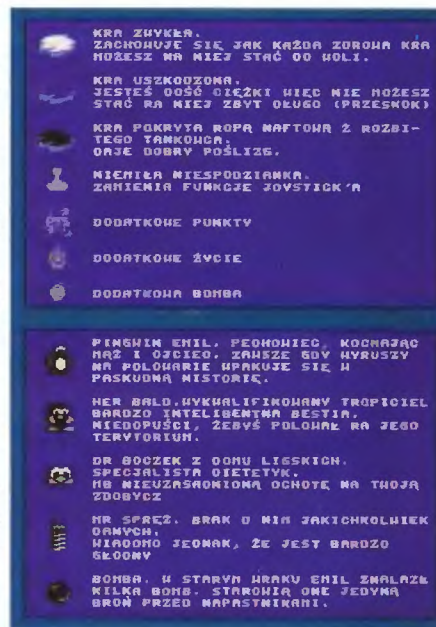
Spręż, poruszający się szybko i inteligentnie. Druga postać to Herr Bold, który nie jest już tak cwany, ale i tak sprawia wiele kłopotów. Ostatnią z postaci zamieszkujących kry jest ślamazawy Doktor Boczek. Dzięki powolności i niskiej inteligencji nie stanowi dużego zagrożenia, ale nie sposób nie zwracać na niego uwagi, jako że też może dać się Emilowi we znaki.

Na szczęście pingwin nie jest zupełnie bezbronny, jako że ma do swojej dyspozycji bomby, które umiejętnie wykorzystane mogą uratować sytuację. Bomby można znaleźć na krych, leżą tam również dodatkowe punkty i życia. Można także trafić na joystick, jednak lepiej go nie ruszać gdyż mąci Emilowi w głowie i utrudnia sterowanie.

Pomimo że wszystkie poziomy są do siebie podobne, gra potrafi wciągnąć, a jej prostota jest dużym plusem - można się przy niej znakomicie odprężyć po pokonaniu kolejnego natarcia kosmicznych najeźdźców. Ta gra jest dobra tak samo dla małych dzieci jak i dla starszych o czym zapewnia Was

BADJOY

P. S. Gdy rozpoczynamy grę możemy wpisać kod i rozpocząć grę od pięćdziesiątego poziomu. Jaki to kod? Twój kot, gdyby żył, wiadziałby...



TOP SECRET BBS - 6788783

Już miesiąc temu, kiedy pisałem o DOOM - ie, nieśmiało zapowiedziałem ten wielki moment. Podówcza BBS stawiał pierwsze, kulawe kroki, usiłując odbierać telefony użytkowników i ściągać pocztę z Bajtek BBS. Dziś - ha! Dziś jest to już BBS pełną gębą. Zaczniemy jednak od początku...

BBS - kto, co, po co i dlaczego?

Kto wie - może nie czytać. BBS, to taki komputer podłączony przez modem do linii telefonicznej. Każdy, kto ma modem (i telefon) może do niego zadzwonić. Po co? Na przykład po to, by poczytać co inni mają do powiedzenia na różne tematy, samemu się wypowiedzieć (a taki list w ciągu dnia - dwóch znajdzie się w większości polskich BBS-ów i po następnych kilku dniach mogą przyjść odpowiedzi z wielu dziwnych miejsc). Drugim, bardzo istotnym powodem dla którego warto zadzwonić do BBS-u, są przechowywane tam pliki, które można ściągnąć - i wykorzystać do własnych celów. W tej chwili mamy w BBS-ie kilka gier demonstracyjnych, parę dobrych (i kilka mniej dobrych) dem, tudzież trochę programów użytkowych na PC i progra-

mów w Pascalu, z których można skorzystać w praktycznie dowolny sposób - wykorzystając je do własnych celów, znaleźć w nich natchnienie lub informację, jak sobie z czymś poradzić. Można też próbować pogadać z SysOpem, o ile akurat będzie pod ręką. Naprawdę warto dzwonić! Więcej na ten temat znajdziecie w Bajtku, w klanie telekomunikacji, szczegółami technicznymi na naszych łamach nie będziemy się zajmować...

A jednak - szczegóły techniczne

Kilka podstawowych informacji będzie jednak niezbędne. Po pierwsze - numer telefonu naszego BBS-u - 6788783 w Warszawie. Po drugie - godziny pracy - całą dobę na okrągło, można dzwonić w dzień i w nocy. Po trzecie wreszcie - modem - BBS działa w oparciu o modem Sportster, obsługujący wszystkie prędkości połączeń do 14400

(8N1 ma się rozumieć). Nowi użytkownicy mają do swojej dyspozycji 25 minut i mogą ściągnąć 500 kilobajtów, dwudziestu pięciu pierwszych, którzy zadzwonią i napiszą list do SysOpa, powołując się na hasło "Przeczytałem o was wTop

na w wielu innych BBS-ach, nie tylko u nas). Co można na jej łamach? Ano, po pierwsze, szukać u innych pomocy w grach, w których udało wam się zaciąć. Po drugie - radzić tym, którzy gdzieś się zacięli. Po trzecie - wymienić uwagi na temat nowych (i starych) gier z wszystkimi zainteresowanymi. Po czwarte - porozumiewać się z pracownikami i współpracownikami redakcji, którzy będą dość regularnie pojawiać się na jej łamach. Po piąte wreszcie - przestrzegać regulaminu konferencji, który raz na miesiąc będzie można sobie na jej łamach przeczytać. Warto próbować? Na pewno!

Dla tych, którym nieobce jest programowanie i demo - scena, powstała jeszcze jedna konferencja - DEMATECH.POL. Z przyczyn obiektywnych została ona ograniczona tematycznie do komputerów klasy PC, jednak jeśli pojawi się wystarczająco silna grupa demomanów z innych maszyn, nie wyrzucimy ich na bruk.

Tym razem to na tyle. Żegnam Was na naszych łamach, czekając na telefony.



Secret", zostanie uhonorowanych podniesieniem uprawnień do poziomu ekstra - użytkownika! Warto się pospieszyć!

Coś dla graczy

Specjalnie dla tych, którym nieobce są godziny spędzane z joystickiem lub myszą w garści, założyliśmy ogólnopolską konferencję "GRY.POL" (już w tej chwiliostęp-

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'mi 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

INFOSYSTEM '94

I tym razem nie udało nam się przepuścić okazji, aby zamieścić na ogólnopolskiej imprezie. Oczywiście mieszałyśmy na swoją miarę, więc zdołaliśmy zatrzymać na jakiś czas ruch przy dróźnie biegnącej obok naszego stoiska. Powodem całego zamieszania był "Pinball Fantasies" firmy 21th Century Entertainment, a dokładniej konkurs z nim związany. Jego zwycięzcą miał zostać zawodnik, który wystukałby jak największą liczbę punktów na pierwszym stole - "Happy". W szranki stanęło 70 zawodników, którzy przez 3, 5 godzin dzielnie obtłukiwali piłki o ściany w mniej lub bardziej profesjonalny sposób. Triumfotorem okazał się Paweł Różak, który wynikiem 96.881.670 zdeklasował przeciwników, uzyskując czterokrotnie więcej punktów od drugiego w klasyfikacji zawodnika. Przypadła mu z tego tytułu nagroda ufundowana przez firmę JTT - Amiga 600. Zawodnicy zajmujący II i III miejsce, Leszek Gmachowski i Marcin Gmachowski otrzymali roczne prenumeraty TS, Jacek Kolanowski otrzymał roczną prenumeratę losowaną wśród wszystkich uczestników zmagania. Ponadto wszyscy obdarowani zostali uszczęśliwieni przez Naczelnego własnoręcznym uściskiem ręki i gratulacjami z okazji tak udanego pinbollenia.

Mimo nawet obowiązku związanych z konkursem zdążyliśmy jednak zauważyć, iż na targach były inne firmy, nawet te związane z grami. Jak zwykle stanowiły ułamek tysięcznych części promilla wszystkich wystawców, ale i tak były dla nas najważniejsze. Pierwszym ważnym była firma IPS Computer Group, prezentująca całkowicie spolonizowaną wersję Kyrandii II i zapowiedzi na następne 4 miesiące mieszczące się na 7 stronach A4 zapisanych dość drobno (wyrażamy pełne poparcie dla tych planów). Drugą ważną firmą, ale ważną jedynie dla posiadaczy Amig, była Bi&K Computers, będąca autoryzowanym dystrybutorem firmy Commodore. Sprzętowo wspierały graczy również firmy JTT (prezentując Amigi) i Multi - Styk, oferujący całą gromadę joyów małych i dużych.

Targi, jak zwykle, rasowemu graczowi dały niewiele, ale podobno tak ma być, bo nie są one dla graczy (tak słyszałem). rzeba więc pomyśleć o podniesieniu rangi imprezy w Katowicach, by każdy mógł zobaczyć i pomacać w co przyjdzie mu grać przez najbliższy czas. Bo na Infosystemie tak się można naszukać czego interesującego (katalog - ok.50 tys. zł), tak się przy tym zmęczyć, że na efektywne chłonięcie nowinek sił już nie stracza.

Niespecjalny korespondent

mgr Haszak

SKUP • SPRZEDAŻ • WYMIANA

STUDIO
KOMPUTEROWE
CHIP
skr. poczt. 15
24-320 Poniałowa
tel. 45-14

Sprzęt nowy,
używany, uszkodzony.
Części i układy
do komputerów
8-bitowych.
Komputery, stacje,
monitory, myszy,
joysticki, cartridge,
dyskiety, opisy,
najnowsze programy
i GRY, GRY, GRY, GRY, GRY, GRY, GRY, GRY, GRY, GRY...

Jeśli chcesz
coś sprzedać,
wymienić lub tanio
kupić - napisz do nas
po szczegółowe
informacje i katalogi.
Dołącz kopertę A5
ze znaczkiem.
Pomoc gwarantowana.

AMIGA
C-64
ATARI XL/XE
IBM
GRY TV

WSZYSTKO TYLKO WYSYŁKOWO

tel. 44-87-89
fax 642-11-17

HOMEComp

02-620 Warszawa
ul. Puławska 102

**KOMPUTERY
AKCESORIA**

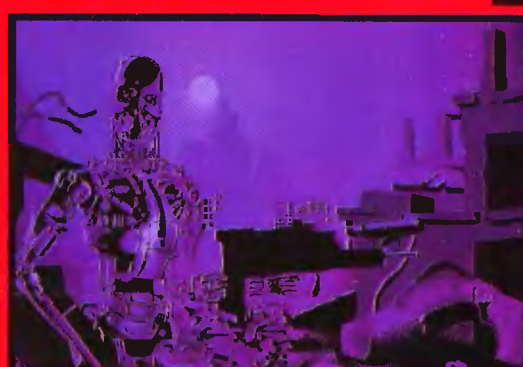
**SPRZEDAŻ
SERWIS**

AT, 386, 486, Commodore, Amiga, Atari
Monitory, zasilacze, drukarki
Gry dyskowe i CD, oprogramowanie firm ze szkoleniem

GALLERIA



I znowu się widzimy. W ostatnim czasie przyszło trochę obrazków. Szczególne wrażenie wywarły na nas obrazki pana Piotra Kasprzyka. Na ogół posiadacze PeCetów nie byli zbyt produktywni, ale ilość i jakość prac pana Piotra była nieprzeciętna i dlatego w drodze wyjątku publikujemy aż 6 obrazków w kategorii 16 bitów. Mamy nadzieję, że większa ilość wolnego czasu, jakim będziecie dysponować w czasie wakacji, zaowocuje świetnymi rysunkami. Do zobaczenia wkrótce. w imieniu jury: **BADJOY**





LISTA PRZEBOJÓW

redakcji. Wacusz jako koziołek o futrze białym, stał sobie na rynku przebrany za konika, aby się bardziej upodobnić miał zaczesane różki do tyłu. No i tyle o Wacusiu.

Patrząc w lewo i patrząc w prawo nie widzę już mostów, ale powoli rosnące z każdym dniem pustki. Aktualnie jest lekki zastój w grach i nie wiadomo, kiedy się skończy (miejmy nadzieję, że po wakacjach). W ramach Mistrzostw Świata pojawiło się i jeszcze pojawi trochę gierki futbolowych. Niestety nadal niewiele słysząc, o tym kiedy zaczną pojawiać się i u nas gry z Zachodu - a wraz z nimi firmy. Na razie możemy tylko popatrzeć, co tam na Zachodzie wydają, po czym udać się do któregoś z polskich dystrybutorów i przeglądać ich propozycje strzelić sobie w łeb.

To, że niewiele się dzieje można dojrzeć patrząc na listę przebojów, gdzie niewiele nowych tytułów. Ale według tego, co zapowiadają firmy, to wkrótce będzie się działo.

Gry grami, ale mamy już początek wakacji i czas odpoczywać. Tak, więc wybaczenie, ale nie chcę mi się już pisać i udam się na należyne spoczynek połączony z graniem.

EMILUS

No i znowu się witamy!

Zanim pogadamy sobie o liście, chciałbym wyjaśnić kilka spraw związanych z tekstami wewnątrz numeru. Zaczynajmy od koziołka Wacusia. Koziołek Wacusz to barwna postać z jednej z sesji role-playing, w których uczestniczyła część naszej

CD-32

1. FRONTIER: ELITE II
2. THE CHAOS ENGINE
3. LIBERATION
4. MICROCOSM
5. SENS. SOCCER 92/93
6. N. FALDO'S CHAMP. MAN.
7. PROJECT - X/F17 CHAL.
8. BRUTAL FOOTBALL
9. SEEK & DESTROY
10. DISPOSABLE HERO

NINTENDO

1. RODLAND
2. DOUBLE DRAGON
3. D. J. BOY
4. BATTLETOADS
5. MARIO BROSS III
6. FELIX THE CAT
7. SN. RATTLE'N'ROLL
8. WORLD WRESTLING
9. THE FLINSTONES
10. CAPTAIN AMERICA

NINTENDO

1. D. J. BOY
2. X - MEN
3. GREMLIINS II
4. ADVENTURE ISLAND II
5. DOUBLE DRAGON II
6. ZIPPY RACE
7. FERRARI GP CHAL.
8. GOAL!
9. GRAND COMBAT
10. MONSTER IN MY P.

NINTENDO

1. PREDATOR
2. MILK NUTS
3. BUGS BUNNY
4. PRINCE OF PERSIA
5. COMBAT

ATARI ST

1. CANNON FODDER
2. FRONTIER: ELITE II
3. LOTUS TRILOGY
4. SENS. SOCCER 92/93
5. CHAMP. MAN. '93
6. THE GREATEST
7. S. DAVIS W. SNOOKER
8. STRIKER
9. BBC TV'S M. OF DAY
10. STREET FIGHTER II

COMMODORE

1. LEMMINGS
2. LAZARUS
3. COLONY
4. FRED'S BACK III
5. SUPER NIBBLY
6. COSMIC HERO
7. KLĄTWA
8. WILDWEST SEY.
9. S. S. ROBOTCOP
10. DROID

COMMODORE

1. SLICKS
2. FIRST SAMURAI
3. 1ST DIV. MANAGER
4. ARNIE
5. WŁADCA
6. KLĄTWA
7. WŁADCY CIEMNOŚCI
8. PIRATES!
9. SLIMY'S MINE
10. ROBBO

COMMODORE

1. MOONWALKER
2. 1ST DIV. MANAGER
3. BLUE MAX
4. TERMINATOR II
5. CARNAGE

AMIGA

1. MUPLC
2. BENEATH A STEEL SKY
3. CANNON FODDER
4. FRONTIER: ELITE II
5. PREMIER MANAGER II
6. THE SETTLERS
7. SKIDMARKS
8. LIBERATION
9. ZOOL 2
10. MORTAL KOMBAT

AMIGA

1. AMBERMOON
2. K - 240
3. HEIMDALL II
4. ARMOURGEDDON II
5. PERIHELION
6. IMPOSSIBLE MISSION
7. ELFMANIA
8. ULTIMATE BODY BLOWS
9. ZOOL II
10. ARCADE POOL

AMIGA

1. MORTAL KOMBAT
2. CANNON FODDER
3. THE SETTLERS
4. MUPLC
5. B. BLOWS GALACTIC
6. FRONTIER: ELITE II
7. PERIHELION
8. LEGACY OF SORASIL
9. ELFMANIA
10. DISPOSABLE HERO

AMIGA

1. CAPTAIN PLANET
2. PRINCE OF PERSIA
3. VROOM
4. ALFRED THE CHICKEN
5. COLGATE

PC

1. SIM CITY 2000
2. FLIGHT SIM. V.5
3. PREMIER MANAGER II
4. MORTAL KOMBAT
5. FRONTIER: ELITE II
6. INDY CAR RACING
7. ALONE IN THE DARK II
8. X - WING
9. E. SCROLLS: ARENA
10. TFX

PC

1. U. F. O.
2. OUTPOST
3. RAVENLOFT
4. ULTIMA VIII
5. 1942
6. BATTLE ISLE II
7. PACIFIC STRIKE
8. BENEATH A STEEL SKY
9. ZOOL II
10. PINBALL DREAMS II

PC

1. DOOM
2. MORTAL KOMBAT
3. SIM CITY 2000
4. PINBALL FANTASIES
5. THE LEGACY
6. SYNDICATE PL
7. HISTORY LINE
8. PIRATES GOLD
9. RAPTOR
10. CIVILIZATION II

PC

1. COLORADO
2. COLGATE
3. GOLDEN AXE
4. SLOT MACHINE
5. KEEN III

ATARI XL/XE

1. VICKY
2. CYWILIZACJA
3. DZIEDZICTWO GIG.
4. WŁADCA
5. SMUŚ
6. BARBARIAN
7. MIECZE VALDGIRA II
8. WŁADCY CIEMNOŚCI
9. SAKVERSI
10. BARAHIR

ATARI XL/XE

1. ADAX
2. UPIÓR
3. HYDRAULIK
4. CITADEL
5. TURBICAN

HITY świat

HITY eksperci

34

HITY listy

SHITY

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtki** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

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

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64** i **Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

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

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 12 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 25 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego”. Znajdziesz w nim:

- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce.

Cena detaliczna – 22 tys. zł, w prenumeracie 20 tys. zł.

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

Kupon ważny do dnia 31.08.94				
Bajtek COMODORE & AMIGA				
od numeru:	6/94	TOP SECRET	ATARI - magazyn	
CENA	15 000	12 000	15 000	20 000
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	x
po ile egzemplarzy	7	7	7	7
SUMA	=	=	=	=
RAZEM: 285 000				

2 Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na pocztę.

Wydawnictwo BAJTEK
 ul. Rapperswilska 12
 03-956 Warszawa
 Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
 ul. Grochowska 262
 04-398 Warszawa

Imię: JAN
 Nazwisko: KOWALSKI
 Ulica, nr: POLNA 15/7
 Miasto: 31 303 KRAKÓW

Imię: JAN
 Nazwisko: KOWALSKI
 Ulica, nr: POLNA 15/7
 Miasto: 31 303 KRAKÓW

Imię: JAN
 Nazwisko: KOWALSKI
 Ulica, nr: POLNA 15/7
 Miasto: 31 303 KRAKÓW

Kupon ważny do dnia 31.08.94				
Bajtek COMODORE & AMIGA				
od numeru:				
CENA	15 000	12 000	15 000	20 000
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	x
po ile egzemplarzy				
SUMA	=	=	=	=
RAZEM:				



PRENUMERATA

Prenumerata to taniej i pewniej



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
 - wyciąć znajdujący się obok kupon,
 - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednią liczbę egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
 - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 617-50-70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

<p>Potwierdzenie dla wpłacającego</p> <p>Zł Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p>	<p>Oplata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>
<p>Odcinek dla posiadacza rachunku</p> <p>Zł Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p>	<p>Oplata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>
<p>Odcinek dla poczty</p> <p>Zł Słownie zł</p> <p>Imię Nazwisko Ulica, nr Miasto</p>	<p>Wydawnictwo BAJTEK ul. Rapperswilska 12 03-956 Warszawa</p> <p>Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa</p>	<p>Oplata</p> <p>Datownik</p> <p>podpis przyjmującego</p>



REKLAMY

CENNIK OGŁOSZEŃ

na II kwartał 1994

Jeśli masz wrażenie, że Twoje ogłoszenia giną wśród innych, nie trafiasz do wszystkich zainteresowanych, oczekujesz promocyjnych cen i korzystnych warunków – skorzystaj z naszej oferty.

1. Reklamy kolorowe drukowane są na papierze kredowym.
2. Zniżki:
 - 5% zniżki za reklamę w trzech kolejnych numerach,
 - 10% za reklamę w sześciu kolejnych numerach,
 - 15% za reklamę w dwunastu kolejnych numerach,
 - 10% za płatność gotówką na 40 dni przed opublikowaniem reklam i ogłoszeń.
3. Specjalną ofertę stanowią tanie, nie podlegające rabatowi, czarno-białe ogłoszenia 1/16 o wymiarach 40x60 mm, których treść można przesłać pocztą. Warunki:
 - nie mogą zawierać grafiki ani LOGO firmy,
 - nie mogą mieć więcej niż 400 znaków,
 - przesyłka musi zawierać kopię dowodu wpłaty.
4. Do podanych cen doliczane jest 22% VAT-u.
5. Wszelkie dalsze wyjaśnienia i informacje – Dział Reklamy Wydawnictwa Bajtek, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa, tel./fax 617-50-70.



	Bajtek	TOP SECRET	G.A.E.	ATARI
Nakład	81000	130000	70000	25000
Format	A4	A4	A4	A4
Objętość	64+4	48+4	48+4	48+4
Ogłoszenia czarno-białe				
1/4	3	3	2	1
1/2	6	6	4	2
1/1	10	10	8	4
Ogłoszenia kolorowe (kreda)				
1	15	25	15	7
II, III okładka	22	25	18	8
IV okładka	30	35	25	10
Oferta specjalna				
1/16	0.8	0.8	0.4	0.4



Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Kopalny powinien się udać:
do Jelenia
do Wąpierska

ptaszka (?)

Wpisz nazwisko
żeby wziąć udział
w losowaniu nagród!

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

Tu wklej swoje zdjęcie

SHITY

1 2 3 4 5 6 7

Lista przebojów komputera typu: HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

X YWA:

Będą wydane

Targi w Londynie, na których byli Haszak z Naczelnym, zaowocowały kilkoma rzeczami. Po pierwsze konkluzją Naczelnego, że z Haszakiem nie można było się napić (abstynent); po drugie paroma nowymi kontaktami z firmami zagranicznymi produkującymi gry. Jeszcze dobrze nie wrócili do kraju, a już nasza redakcja zaczęła być zalewana różnymi rodzajami reklamówekami, materiałami prasowymi i zapowiedziami związanymi z grami. Z początku chcieliśmy to wykorzystać w rubryce CO NOWEGO, ale okazała się ona za mała. Tak więc od tego numeru (zobaczmy jak będzie w następnych), rozpoczynamy rubrykę BĘDĄ WYDANE, w której w skrócie dosłownie telegraficznym (tym razem) podamy tytuły gier, które wkrótce pojawią się na rynku (a kiedy u nas?) zachodnim.

Informacja zawiera: NAZWĘ GRY - Komputery; Zapowiedziana data wydania; Firmę; Rodzaj gry.

Wylicznkę czas zacząć, tak więc jazda:

DESERT STRIKE - PC, CD - ROM; Czerwiec '94; Gremlin Graphics Soft.; strzelanka - strategiczna.

JUNGLE STRIKE - PC, CD - ROM; Lipiec '94; Gremlin Graphics Soft.; strzelanka - strategiczna.

LITIL DIVIL - CD - 32, CD - ROM; Lipiec '94; Gremlin Graphics Soft.; przygodowa.

TOP GEAR 2 - Amiga 1200; Lipiec '94; Gremlin Graphics SOft.; wyścigi samochodowe.

APACHE - CD - ROM; początek 1995; Digital Integration; symulator śmigłowca.

HARPOON - CD - ROM; Czerwiec '94; Digital Integration i Three Sixty; strategia.

PATRIOT - CD - ROM; Czerwiec '94; Digital Integration i Three Sixty; strategia.

HIGH COMMAND - CD - ROM; Czerwiec '94; Digital Integration i Three Sixty; strategia.

VELTION - CD - ROM; Jesień 1994; Sierra on Line; przygodówka.

FPS: BASEBALL - CD - ROM; Lipiec '94; Sierra on Line; sportowa.

CREATURE SHOCK - CD - ROM, Atari Jaguar; Listo-

pad '94; Virgin Games; strzelanka.

RINGS OF MEDUSA GOLD - PC, Amiga; Lipiec '94; Krisalis Soft.; przygodowa.

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS - CD - ROM, CD - 32, PC; Czerwiec '94; Krisalis Soft.; sportowa - piłka nożna.

DETROIT - Amiga; Czerwiec '94; Impressions Soft.; strategia - ekonomiczna.

D-DAY - Amiga; Czerwiec '94; Czerwiec '94; Impressions Soft.; strategia.

LORDS OF THE REALM - PC; Czerwiec '94; Impressions Soft.; strategia.

BREACH 3 - PC; Czerwiec '94; Impressions Soft.; strategia.

WILD CUP SOCCER - Amiga (500/600/1200), CD - 32; Czerwiec '94; Millenium; sportowa - piłka nożna.

SEARCH AND RESCUE - PC, CD-ROM, Amiga; Wrzesień '94; Interactivision A/S; symulator helikoptera.

HEIMDALL II - PC, Amiga 1200, CD - 32, CD - ROM; Czerwiec '94; Core Design Ltd.; przygodówka.

DRAGONSTONE - Amiga (wszystkie), CD - 32; Czerwiec '94; Core Design Ltd.; role - playing.

BANSHEE - CD - 32, Amiga 1200; Czerwiec '94; Core Design Ltd.; strzelanka.

SKELETON KREW - CD - 32, Amiga 1200; Sierpień '94; Core Design Ltd.; strzelanka.

UNIVERSE - Amiga, CD - 32; Lipiec '94; Core Design Ltd.; przygodówka.

ISHAR III - THE SEVEN GATES OF INFINITY - PC, Amiga, Amiga 1200, Atari St, Atari Falcon, Macintosh, CD - 32; wkrótce!; Silmarils; role - playing.

ROBINSON'S REQUIEM - PC, Amiga, Amiga 1200, Atari St, Atari Falcon; już jest! (we wrześniu wersja na Jaguara i CD - 32); Silmarils; role - playing.

SPEEDBALL II - CD - 32; Czerwiec '94; Renegade; sportowa.

THE SENSIBLE WORLD OF SOCCER - Amiga, Atari St; Wrzesień '94; Renegade; sportowa - piłka nożna.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN - PC, CD - ROM, Amiga; Listopad '94; Renegade; przygodowa.

CAPTAIN DYNAMO - CD - 32; Sierpień '94; Codemasters; platformówka.

DIZZY CD PACK - CD - 32; Sierpień '94; Codemasters; pakiet z Dizzym.

CAMPAIGN - CD - ROM; Czerwiec '94; Empire Soft.; strategia.

CYBERSPACE - PC, CD - ROM, Amiga; Lipiec '94; Empire Soft.; role - playing.

THE DAWN OF AERIAL COMBAT - PC, CD - ROM, Amiga; Wrzesień '94; Empire Soft.; symulator lotu.

RED GHOST - PC, CD - ROM; Październik '94; Empire Soft.; strategia połączona z symulacją.

DRAGON LORE - THE LEGEND BEGINS - CD - ROM; Czerwiec '94; The Soft. Toolworks; przygodówka.

CHESSMASTER 4000 TURBO - CD - ROM; Lipiec '94; The Soft. Toolworks; szachy.

EVASIVE ACTION - CD - 32, Amiga; październik '94; Mindscape Int.; symulator walk powietrznych.

MEGARACE - CD - 32; Październik '94; Mindscape Int.; wyścigi samochodowe.

MARVIN MINX - CD - 32, Amiga; Wrzesień '94; 21st Century Ent.; platformówka.

PINBALL DREAMS lub FANTASIES - Jaguar; Październik '94; 21st Century Ent.; bilard.

CENTRAL INTELLIGENCE - CD - ROM; Czerwiec '94; Ocean Soft.; strategia.

KID VICIOUS - Amiga; Sierpień '94; Ocean Soft.; platformówka.

MIGHTY MAX - Amiga 600/1200; Wrzesień '94; Ocean Soft.; zręcznościówka.

INFERNO - CD - ROM, PC, Amiga 1200, CD - 32; koniec Września '94; Ocean Soft.; symulator walk kosmicznych.

TFX - Amiga 1200, CD - 32; Październik '94; Ocean Soft.; symulator lotu.

No i na dzisiaj to tyle tego nowego...

Listy

WYJAŚNIENIA I SPROSTOWANIA

Co wy tak ciągle piszecie o tym Krzysiu K.? Ja też jestem Krzysiu K., a nie przypominam sobie, że bym Was siarczyście zwymyślał. Chyba, że byłem wtedy w stanie nieważkości... Jeśli tak, wybaczenie.

Krzysz Krzemiński

O Krzysiu K. (jak Kubeczko) piszemy, bo, jak to się ładnie mówi, "udał nam się chłopak" (żadnych skojarów!). Jeżeli chodzi o Ciebie, to nie przypominamy sobie, byś na kiedyś zbeształ, co akurat o niczym nie świadczy, bo listów z bluzgami przychodzi masa i bardzo dobrze, a co sobie będziecie żalować - i tak większość z nich kończy się stwierdzeniami, że to tak dla jaj, a w ogóle to "TS" jest w porządku. Ta odpowiedź upoważnia Cię do przysłania do redakcji obelżywego listu pełnego podtych insynuacji i zostanie Ci to od razu wybaczone, na konto tych przeprosin, co je teraz zamieszczasz. Zgodnie z Twoją prośbą informujemy też o zaprzestaniu działalności prowadzonego przez Ciebie Ogólnopolskiego Klubu Graczy "Help".

KĄCIK STAŁEGO KORESPONDENTA

Jestem już (jeszcze?) w L. O. i nadal nie widzę sensu nauki. (...) Czy ci nauczyciele nie mogą zrozumieć, że nam wystarcza do szczęścia umieć czytać i pisać. (...) Zróbcie konkurs, w którym możnaby wygrać 486 DX (2). Wyślijcie mi tylko (łatwe) pytania konkursowe, ja na nie odpowiem i w uczciwym losowaniu wygram 1, 2 i 3 - cią nagrodę (płyta + procesor 486 DX, 4 x 1 Mb RAM, CD - ROM). (...) Zmieniam xyfkę z Rabin Hooda na Mruczka.

Mruczek, d. Rabin Hood
(d. E. Wedel??? - A&G)

My jesteśmy już (nie "już" a "jeszcze", zdecydowanie "jeszcze") na studiach i widzimy sens nauki. Otóż należy się uczyć, żeby nie iść do wojska! To doświadczenie przychodzi z wiekiem, konkretnie z wiekiem poborowym. Co do umiejętności, to jednak potrzebne jest trochę mętnej wiedzy na tematy ogólne, dobrze brzmiące, gdy ją wygłosić z dużą pewnością siebie. Jest rzeczą sprawdzoną w toku prac doświadczalnych, że niektóre kobiety to lubią. To doświadczenie też przychodzi z wiekiem, konkretnie z wiekiem dojrzwania (nie obrażaj się to nie

do Ciebie, tylko do młodych Czytelników). Co do nagród w postaci mocnych komputerów, to historia polskiej prasy o grach pamięta takie przypadki. Kłopot z nami polega na tym, że bardzo byśmy chcieli, żeby w efekcie takiego konkursu ktoś taką nagrodę dostał, a nie żeby robić tylko podjarę komputerami, których prawdopodobnie nigdy nie było, nie ma i nie będzie. A to oznacza wydatek na sprzęt i wierz nam: 40 baniek w skali pisma to też jest kupa szmalu. Kolejnej Twojej propozycji nawet nie skomentujemy (szkoda słów). A Twoja stara xywa była - naszym zdaniem - lepsza.

TOP SECRETU SKŁAD GATUNKOWY

Czemu w ostatnich numerach jest tak dużo o grach typu adventure. Więcej strzelanek, bijatyk, zręcznościówek!!!

Punisher

Po pierwsze: producenci robią dużo takich gier, o wiele więcej niż zręcznościówek (przynajmniej na PC - ty). Po drugie: w adventure'ach jest więcej rzeczy niewiadomych i pełne opisy chyba się Wam bardzo przydają. Po trzecie wreszcie: nie martw się, póki my jesteśmy w TS - ie, zawsze miejsce dla naszych ulubionych gier bezmózgowych się znajdzie.

SZYBKA WYMIANA PIŁEK

1. Nie chcę w "TS" oglądać gotych bab.
2. IBM to komputer, a reszta to symulatory komputera.
3. Amigowców powiesić.
4. Ałarowców rozstrzelać.
5. Commodorów pociąć w plasterki (2 mm)
6. Nintendowców izolować
7. Amstradowców nia ruszać (taka jedna 180x90x70x90, blond włosy, oczy jak gwiazdeczki - ma Amstrada)
8. Alex! Czy ten Gawron to twoja muza? Znalazłeś ptaka gdzieś ze złamanym skrzydełkiem? Odkupię z kanarka i szkielet chomika.

Snager

- Ad.1. Odmieniec!
- Ad.2. - 6. Szowini-sta! Ad.7.
- A D -

RES! ADRES! Ad.8. Owszem, zdarzało mi się odnajdywać Gawrona leżącego w różnych dziwnych miejscach, niekiedy nawet niezłe obitego, ale na szczęście nigdy mu się nic nie połamano. Ofertę rozważę i udzielię wymijającej odpowiedzi, perspektywa powstania spółki autorskiej Alex, Kanarek & Szkielet Chomika wydaje mi się być całkiem interesująca.

CO BY TU JESZCZE...

Czy nie moglibyście zostać firmą wysyłkową (shareware lub coś w tym stylu)? (...) Co z Małolą? Czyżby Kopalny był tyłk łowcą posagów?

Juras

Firma wysyłkowa? A co byśmy mieli nie móc? Panie, nie takie rzeczy się już robiło... A jak by nam się już to wszystko zaczęło kompletnie walić z braku czasu, to byśmy zrobili z desek samolot i sru!

Małolata żyje i ma się dobrze, aczkolwiek wypytywanie Kopalnego o szczegóły jego pożycia jest rzeczą nietaktowną i ryzykowną. Pomimo najlepszych chęci nie możemy go nazwać osobą stałą w uczuciach, co w niczym nie zmienia faktu, iż nie jest on łowcą posagów (a w każdym razie nia tylko).

CAŁA POLSKA NA NAS PATRZY!

Czy naprawdę chcecie wykolegować Alexa i Gawrona i zepchnąć ich na marginesy?! (...) Alex! Gawron! Trzymajcie się! Jeszcze (przysiad!) Naczelnym dla Was zaśpiewa.

Kalif Abdul

Takich listów otrzymaliśmy całe mnóstwo i tylko przez wrodzoną skromność drukujemy ten jeden i to tak w środku. Widzisz, Naczelnym?! Widzicie, Dwumświracie!?! Ludzie są po właściwej stronie tej trójstronnej barykady, patrz na was!

Wielkie dzięki za te wyrazy poparcia, Abdulu. Podtrzymały one nas na duchu. Przynajmniej jedna osoba wreszcie nas doceniła, o czym nie omieszkała pamiętać i wysłać kartek z Syberii.

UNITED MAGASINS OF GAMES, SEX & ROCK'N'ROLL?

Jako że przypomniało mi się, że miałem was

opię [- - -] za demoralizację nieletnich, to to czynię (chodzi o zdjęciówki z TS 5/26 - A&G). Ale mi się to podoba, więc czemu nie połączyć redakcji "Cats" z "TS"?

Rumun Navigator

Pomysł jest całkiem niezły, ale nim przyjdzie co do czego, to wolilibyśmy dokładnie obejrzeć skład osobowy owej drugiej redakcji. I wygląda na to, że niekoniecznie by musiał się on nam od razu spodobać (niewielkie przykłady już mamy przy ichniej korespondencji z czytelnikami). Ponadto musielibyśmy być na to góry uprzywilejowanej pozycji: wszak u nas zdjęcia panienek były, a widziałeś u nich opisy gier?

NO MOŻE I TROCHĘ UNITED

Założyliście z "Magią i Mieczem" jakąś spółkę or what?

Krzysz Ch.

No, tak dobrze to nie jest i raczej nie będzie. Po prostu oni u nas puszczają stronę swoich tekstów, my u nich dwie - na zasadzie wymiany Jedna strona to niedużo, a można się dowiedzieć sporo ciekawych rzeczy. Zresztą napiszcie, co o tym sądzicie i czy są jeszcze jakieś pisma warte, Waszym zdaniem, żebyśmy też z nimi uskuteczniłi taki manewr?

CO SIĘ ODWLECZE...

1. Czy podacie wyniki ankiety i kiedy? 2. Plis - co to znaczy?

Klimij + Super Sexy - Man

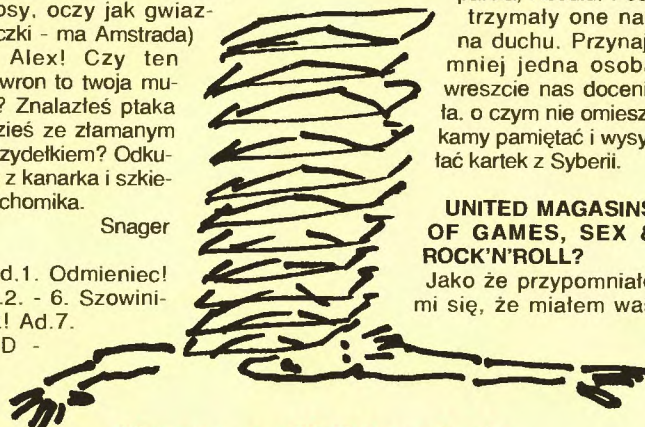
Ad.1. Jasne, pewnie nawet w następnym numerze. Taka ankieta wymaga długiej i żmudnej obróbki wykonywanej przez preżny sztab fachowców (czytaj: komuś się musi wreszcie zechcieć ruszyć odwłok, otworzyć te listy, wklepać odpowiedzi do komputera i zobaczyć, co z tego wyjdzie). Ad.2. Teraz już nic. Swoją drogą, to xywę masz nieprawdopodobną aczkolwiek po tym, jak przeczytaliśmy w którymś felietonie Zygmunta Kałużyńskiego, że w jakimś filmie kubańskim drugi reżyser nazywał się Jezus - Maria Ołaboga to nic już nas nie zdziwi.

PROROKTWA I JASNOWIDZIANIA

Co za opowiadanie będzie, kiedy "Piwem i Mieczem" się skończy?

Marcin J.

Trudno wyczuć, co wymyśli Duch Serchii, z którym kontakty mamy raczej napięte od czasu, jak się dowiedziało, że jest głupi i na niczym się nie zna. Z pewnością coś wymyślimy, ~~stwierdzący~~



Alex ma wszystkie listy na głowie

Stare ale jare: **DEATH TRACK**

Echhhhhh... Czy w czasach takich maszyn jak Pentium i kart graficznych Super Hiper VGA ktoś jeszcze pamięta stare poczciwe AT z kartą EGA? Cóż, my

sobie, iż jest rok 20xx (gdzie w miejsce xx wstawiamy dowolne cyfry), zaś my jesteśmy młodzi, mamy uroczą grywkę i równie wspaniałe glany oraz wielkie ambicje. Jedyną rzeczą, której nam brakuje jest Wielka Forsa. Cóż więc czynimy? Jak wielu nam podobnych udajemy się do sklepu i kupujemy grata (to znaczy samochód). za ostatnie grosze dozbrajamy go - dosłownie - w karabiny, rakiety i "rozpruwacze", po czym stajemy do wielkiego wyścigu. Stracić w nim moż-

na życie, zwycięzcy zyskają grubo szmal. Sama gra jest prosta. Zasuwa- my po podejrzenie krętej drodże naszym wspaniałym bolidem i staramy się być pierwsi (jak to na wyścigach). W tym to celu postugujemy się tak odnożami (pedał gazu), jak też kończynami górnymi uruchamiającymi

spusty różnych broni - rakieta tam, laserem tu, czasami warto wypuścić minę albo rozsypać gwoździe. W sytuacjach krytycznych odpalamy terminatora - małego robocika, który pogoni za wrażym pojazdem. Wszystko to, by pozbyć się konkurencji. Ona oczywiście nie śpi i zasypuje nas gradem podarunków, a wytrzymałość naszego pancerza jest ograniczona.

Gdy wygramy wyścig, to otrzymamy pewną ilość kasy od sponsora - wydajemy ją na nowy silnik, broń itp. Tak więc gierka, pomimo że stara, to jara! Na dodatek pisana przez Dynamix w okresie bujnej w nim działalności naszego rodaka Łukaszu - tak więc czasami w grze trafia się jakieś polonica...

Alex&Gaw... o przepraszamy, zapomnieliśmy pożyczyc Wam wygranej. Miłego plawienia się

w dolarach życzą, jak zwykle niepowtarzalni

Alex&Gawron

PS. Wszystkim pecetowcom chlipięcym, iż nie mogą grać w gry tu przedstawiane dajemy zdecydowany odpór! Na PC dostępny jest REWELACYJNY emulator ZX Spectrum o nazwie Z80, który każdy gracz w swej bibliotece trzymać powinien. Jest dość popularny w Polsce, poza tym dostępny m. in. w Baj-

tek BBS i Top Secret BBS (wraz z kilkoma MEGABAJ-TAMI grami - przypomina- my przy tym, iż przeciętna gra na ZX -

a to około 48KB). Na PC istnieje też emulator C64 produkcji bodajże słowackiej - niegorszy, w większość gierek da się grać, lecz jest on jeszcze nieukończony. Utrzymujemy kontakt z jego autorem - jak wszystko będzie już OK, damy znać.



pamiętamy, pamiętamy też o grach, które wtedy były przebojem na tych maszynach.

Taki na przykład Death Track! Toż to była gierka!!! Szybka (a teraz będzie nawet za szybka), dająca się wyżyć i niezbyt trudna... Echhhhhh...

Do rzeczy jednakowoż, wróćmy do meritum. Otóż, wyobraźmy

na życie, zwycięzcy zyskają grubo szmal.

Sama gra jest prosta. Zasuwa- my po podejrzenie krętej drodże naszym wspaniałym bolidem i staramy się być pierwsi (jak to na wyścigach). W tym to celu postugujemy się tak odnożami (pedał gazu), jak też kończynami górnymi uruchamiającymi



Czytelnicy nadestali

Pewnego dnia na planetę Thunderbird przyleciał w swojej rakiecie szalony naukowiec w randze profesora. Wykrał on należący do grupy Thunderbirds mikrofilm, oczywiście zawierający tajne dane o olbrzymim znaczeniu. Twoim celem jest odzyskać film i unieruchomić (czyt. zniszczyć) raketę profesora, aby ten nie mógł już nigdy (a przynajmniej do następnej części gry - red.) zrobić nikomu nic złego. Oczywiście profesor nie próżnuje w oczekiwaniu na Ciebie. Zastawia pułapki, np. spadające szafy, zbudował też roboty strażnicze, mające uniemożliwić Ci wykonanie zadania. Ale na wszystko jest sposób. Myślę, że dasz sobie radę. Powodzenia.

Aby zyskać na czasie, grę można ukończyć jednym ludzikiem. Dla pierwszego wybierz pistolet i tubę kleju, a dla drugiego - co chcesz. Zaczynamy!!!

Idź dwie komnaty w prawo, zostaw pistolet i tubę. Idź na górę i weź klucz. Stań przy lampie z lewej strony i naciśnij "Fire". Z lampy wypadnie taśma do szafy grającej, weź ją. Teraz w prawo a potem na dół, stań przed szafą grającą, wybierz klucz i naciśnij "Fire". Weź pistolet. podejdź do szafy i powtórz ten sam manewr, co z kluczem, tyle że używając taśmy - urządzenie

włączy się. Ty weź szybko tubę i stań przed szafą, zostaniesz przeniesiony do podziemi. Wciśnij "Fire", idź dwie komnaty w lewo, weź minę, teraz cztery komnaty w prawo, dół i znowu w prawo. Wybierz pistolet i strzel trzy razy,

bariera laserowa zniknie. Teraz w prawo, góra, trzy komnaty w prawo, w dół, w lewo, znowu dół, prawo dół i prawo (uff!). Użyj białego przełącznika. Teraz lewo, góra, lewo, znowu góra, prawo, góra, dwie komnaty w lewo, góra, prawo, gó-

ra, lewo, góra i dwa razy w prawo (teraz to dopiero uff!). Przełącz dzwignię, idź w prawo, zabierz mikrofilm, dwa razy w lewo i umieść minę na oznaczonym miejscu w rakiecie. I to już koniec...

Rafał Ziółkowski

40

THUNDERBIRDS 4

- 1 - klucz
- 2 - taśma
- 3 - mina do rakiety
- 4 - tajny film Thunderbirds

SAVEGAMY

AVE!

Tradycyjnie witamy wszystkich savegamerów. Życie toczy się do przodu, ptaszki śpiewają, a my grzebiemy się w tych kilobajtach informacji dotyczących nieistniejących krain, postaci i zdarzeń. I dobrze nam z tym, czyż nie? Po tym nieco mętnawo - metafizycznym wstępie przejdźmy do meritum. Nim jednak zajmiemy się plonem Waszych, jak zwykle owocnych, wysiłków pozwolimy sobie sprzedać Wam pewien trick, z pogranicza savegamów, ale pożyteczny. Otóż trafiają się rozmaite programiki pod Windows zajmujące się pokazywaniem obrazków. Mogą to być np. screen savery albo streep - pokery. Obrazki najczęściej przedstawiają rozebrane panie i nie można ich wszystkich od razu obejrzeć. Natomiast po przejściu plików programu widać, że na jedną panią przypada jeden plik, zaczynający się dziwnymi znaczkami. Cóż robimy? Tworzymy kopię zapasową, a potem bierzemy i zamiast poprzednich wartości wpisujemy do dwóch pierwszych bajtów "BM", zmieniamy rozszerzenia pliku na *. BMP i oglądamy dowolną przeglądarką (czyli zakładamy, że plik jest zwykłą bitmapą, tyle że ze zmienionym rozszerzeniem i dwoma pierwszymi bajtami). W 90% przypadków działa!

Teraz do listów. Jako pierwszy kolega Kosa, który wziął na warsztat gry "Scorched Earth" i "Strike Commander". Otóż w "Scorchu" należy odnaleźć plik nazywający się tak, jak dana gra i odnaleźć w nim imię, pod którym

występujemy. W kolejne bajty po tym imieniu wpisujemy na przemian FF i liczbę 63 (hex) aż do imienia kolejnego gracza, przy czym nie należy zmieniać 2 bajtów przed tym imieniem. Nie powinno się też wpisywać wartości większych, niż 63, bo liczniki amunicji chrzanią się. Po tych zmianach do dyspozycji gracza zostają oddane nowe rodzaje broni, np. laser, pocoporn bomb, plasma laser. Jeżeli chodzi o "SC" to kasa zapisana jest w bajtach od 393 do 395. Zaś o ile w bajtach od 397 do 408 znajduje się jakaś wartość, to należy ją wyzerować, bowiem są tam zapisane nasze długi, straty itd. Tyle Kosa, któremu wyrażamy uznanie za te nowe bronie do "Scorcha".

Następny jest Wojtek Pietkiewicz, ktry rozwalił tylko jedną gierkę, ale za to nieoczywiście dokładnie, chodzi o "Shadowlands". Stan gry zapisywany jest w plikach z rozszerzeniem *. SAV. Oto bajty, w których jest zapisany poziom umiejętności naszych bossów (kolejno: walka, posługiwanie się magią, siła, zdrowie i zbroja): czerwony - 6522, 6737, 6738, 6518, 6520; zielony - 6570, 6899, 6900, 6566, 6568, niebieski - 6618, 7061, 7062, 6614, 6616; biały - 6666, 7223, 7240, 6662, 6664. W bajtach odpowiadających za zdrowie wpisujemy FF (hex) a w pozostałych 5A (hex) gdyż przy wyższej wartości przekręca się licznik. Znakomicie. Wojtku! Liczymy, że podeszlesz nam więcej swoich odkryć.

Kolejną osobą, która wspomogła nas w zacnym dziele rozgryzania

save'ów jest Kamil Sikora. Po pierwsze rozwalił on "Hot Roda". Gra ta tworzy save'y w plikach HOTROD#. SAV, gdzie # to numer nagrania. Gotowizna jest zapisana w bajtach do 16 do 18, wpisujemy FF FF FF (hex) i po krzyku. O ile pamiętamy z własnego doświadczenia, to można łatwo odszukać w pliku HOTROD.EXE początkową liczbę pieniędzy i podobnie ją zmienić. Kolejną grą jest "The Incredible Toons". Gra ta tworzy tylko jeden save, który jest automatycznie uzupełniany podczas wychodzenia z niej. W offsetach od 88 do 188 (gra ma 100 poziomów, a więc jeden bajt odpowiada jednemu poziomowi) zapisany jest stan rozgrywki. I tak 00 oznacza, iż można próbować przejść poziom, 01 - że poziom już zaliczyliśmy, 02 - poziom aktualnie nie jest dostępny, lecz uostępni się po przejściu wszystkich aktualnie dostępnych na tym stopniu trudności, zaś 03 - że poziom będzie dostępny w drugiej kolejności (tj. po przejściu wszystkich z atrybutem 02). Cóż Kamilu, Twój umysł chyba nie jest aż tak ciemny, jak pisziesz, bo rozgryzłeś "TIT - a" bardzo sprytnie.

Następny list otwieraliśmy niczym pradawny pergamin, bowiem był bardzo dokładnie zalakowany! Zaś w środku Jurek Szczepkowski opisał grę "Eye of the Beholder". Numery bajtów (niestety tylko dla jednej postaci, tej z prawego dolnego rogu): intelligence - 12 (11), wisdom - 14 (13), dexterity - 16 (1), constitution 18 (17), charisma 1A (19), armor class - nic (1D), strenght 0E i 10

(0D i 0F), energy - 1C (1B) - wszystkie wartości podane heksadecymalnie. Wartości w nawiasach określają miejsca, gdzie zapisany jest poziom danej cechy, jeżeli została ona zmodyfikowana przez działanie czarów i mikstur, wartości bez nawiasów - już po ustaniu działania tychże modyfikatorów. Dodatkowo punkty doświadczenia zapisane są w bajtach 27 - 29 (hex) i 2B - 2D (hex), odpowiednio dla pierwszej i drugiej klasy. Dzięki i gratulacje, Jurku, to kawał naprawdę dobrej roboty. Teraz już negamy wszystkich, jeszcze raz namawiając do własnych prób i dzielenia się ich wynikami z naszą redakcją - tylko piszcie na kopercie, że w środku są save'y. Sława i splendor są w zasięgu ręki.

Alex & Gawron

Loteria Czytelników

Vitaltas w naszej loterii. Kolejne 30 książek zmieni w tym miesiącu właściciela, co oznacza, że właśnie przekraczamy pierwszą setkę rozestanych tytułów, zubażając coraz bardziej naszego fundatora nagród, czyli wydawnictwo "Iskry", a mojego Tatusia w szczególności, jako jego szefa. Co rozdajemy? Ano jak zwykle literaturę muzyczną (pierwszą i drugą część "Encyklopedii Rocka"), młodzieżową ("Królówic i Zebra", "Przygody Hucka") i oczywiście fantastykę: cykl "Amber" Zeleznego, "Cień Kata" i "Pazur Lagodziciela" Wolfe'a oraz książkę "Tolkien Dzieciom", zawierającą opowiadania "Rudy Dżil i jego pies" i "Kowal z Podlesia Wudszego" oraz nie publikowane dotychczas w Polsce wiersze i piosenki z Shire, doskonale oddające klimat tej znanej nam z "Władcy Pierścieni" i "Hobbita" krainy.



Przypominam, że w losowaniu biorą udział wszystkie przesyłki pocztowe, jakie dotarły od Was do naszej redakcji, o ile zawierają ADRES. Na czym kończą, jeszcze raz życząc wszystkim miłych wakacji.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

Listy

dok. ze str. 39

jest nieskończona ilość, więc nie ma obaw. A może wpadniemy na jakiś jeszcze lepszy pomysł? Przy tej okazji wypada nam pozdrowić pewnego dzielnego młodego człowieka (imienia niestety nie pamiętamy), który na kilkunastu stronach maszynopisu sporządził i przesłał nam własną wersję dalszych przygód Kopalnego i drużyny. Nijak nie możemy tego wykorzystać, ale naprawdę było niezłe.

NAJDŁUŻSZA WOJNA NOWOCZESNEJ EUROPY

Precz z Krzysiem K. Precz z Atari! Żądam wydrukowania tej odezwy na łamach waszego piśma! Krzys K. do wiwisekacji!

Czubek

Realizując Twoje jak najbardziej uzasadnione żądanie drukujemy tę odezwę na łamach z przyjemnością tym większą, że przyczynimy się w ten sposób do podsyceńcia odwiecznego konfliktu, który ostatnio jakby zanikał.

FUT-BALISTYKA

Jak się robi zmiany zawodników w grze "Goal".

Macross

Prawym lub lewym shiftem (zależy od tego, w którą stronę grasz). Alexowi udało się otatnio na Arcade Challenge'u zdobyć 34 punkty - niezłe, co?

PECHOWA OKOLICZNOŚĆ

Proszę o wydrukowanie opisu do gry "Zool". Tę prośbę kieruję do Alexa. Za opis z góry dziękuję.

Maverick

Masz niefarę: nie cierpię "Zoola". Uważam, że jest to gra bezna-dziejna. Grałem w nią krótko i więcej już nie będę.

Na listy tradycyjnie już odpowiadał team A&G, co powoli przestaje być okolicznością sensacyjną, a zaczyna być rzeczą jak najzupełniej normalną. Korzystając z okazji pragniemy też poprosić, abyście pisali na listach, jaka jest ich zawartość. Tipserzy już tak robią i dobrze na tym wychodzą! Naprawdę, posortowane kilkuset listów tygodniowo nie jest proste, więc nam w tym pomóżcie! Zresztą jest to zgodne z Waszym interesem - jeżeli będziemy spędzać mniej czasu nad listami, to zostanie nam go więcej na granie, a więc opisy będą lepsze.

WAKACJEEEE!!!!!!

Śmierć była blisko... Kto czytał poprzedni komentarz, ten wie, dlaczego. Kto nie czytał, tego strata, bo nam na samo wspomnienie minionego okresu robi się niedobrze i nie będziemy go już na tych łamach wspominać. W każdym razie teraz udajemy się na urlopy zdrowotno - wypoczynkowe nad Bałtyk, do miejscowości Dębki. O ile wrócimy stamtąd żywi i cali (na co zresztą są nikłe szanse, bo my tam, panie tak damy, że...), to spędzimy relację, albo i nie, bo po cenzurze niewiele zostanie.

Zmieniając temat na z każdą chwilą coraz większą politykę, to właśnie mamy okres Wojny Na Samej Górze. Co z tego wyniknie, zobaczymy, miejmy nadzieję, że dla nas dużo i szybko, bo już niedługo dojdą do księgowości po pieniądze będzie nas kosztował więcej, niż tam otrzymamy, zaś dla Was - pewnie też dużo: jeszcze lepszy papier? większa objętość? Ale nie ma co się cieszyć, i tak nic z tego nie będzie, chlip, chlip...

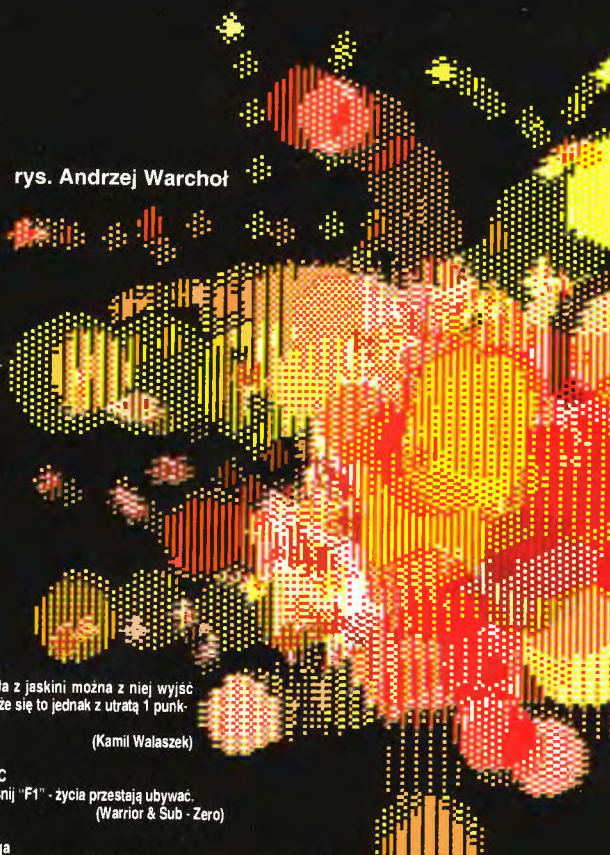
Jeżeli chodzi o Was, to jak zwykle jesteście wielcy: listów jest masa, robimy co możemy. Na okoliczność wakacji nowych tipsów będzie zapewne mniej, co pozwoli nam ostatecznie uporać się z zapasami, przynajmniej w dużej części. Zresztą z obliczeń wynika, że w tej chwili idzie u nas najwięcej Tipsów - spójrzcie na ich liczbę, a nie patrzcie na to, ile miejsca zajmują.

Żegnamy Was tym razem starocerkiewnoślowiąskim "Czuwaj!", życząc z okazji wakacji dużo dobrej zabawy, wielu przygód i całego mnóstwa wspomnień (albo ich absolutnego braku, co kto lubi...).

Alex & Gawron

P. S. Tym razem serdecznie ubawił nas spiker z radia Wa-Wa (bardzo fajnej stacji, nawiasem mówiąc), który czytając jakieś ogłoszenie drobne mówił między innymi o sprzęcie firmy "hewlet pakart" (tak to brzmiało, czytane po polsku, a nie po angielsku). Genialne, nieprawdaż?

rys. Andrzej Warchot



ACE / Commodore
"M" - mapa.

(Jacek Kotarba)

AMERICAN BASKET / Commodore

Najłatwiej trafić do kosza rzucając z linii rzutów osobliwych.

(Scum)

ARABIAN NIGHTS / IBM PC

Gdy spadasz długim korytarzem w dół, trzymaj cały czas "dół" - dużo punktów.

(Sanek)

ASSASSIN / Amiga

Gdy Cię złapie pies, ruszaj joy'em w lewo i w prawo.

(Leśnik)

BARBARIAN 2 / Amiga

"Help" + "M" + "E" - uzupełnienie energii.

(Piotr LigENZA)

BARCELONA '92 / Nintendo

Aby otrzymać dużą siłę, należy trzymać "Turbo A" i wciskać "B" lub trzymać "Turbo B" i wciskać "A". Rzucaj i skacz pod kątem 45 stopni.

(Bejzbol)

BATMAN II / Nintendo

Mając jakąkolwiek broń przytrzymaj "B" - super strzał lub tarcza.

(Bejzbol)

BATTLE CHESS / Atari ST

Wcisnąc klawisze "F1", "F5", "F6", "F10" obejrzysz wszystkie animacje.

(Dawid Rygielski)

BATTLE TUADS / Nintendo

Kilka razy prawo (lub lewo) i przytrzymaj ten kierunek (zaczynasz biec) + "B" - super cios.

(Mariusz Wawrzeńczyk)

BATTY / Commodore

Po ukazaniu się napisu "Press fire..." nacisnij "Run/Stop" i "Restore". Teraz wpisz:

POKE 60684, 109

SYS 31122

Masz nieśmiertelność.

(Laonardo)

BEARERS / Amiga

W czasie gry wpisz "BIGBIGBIG" - "F2" skipper leveli.

(Manager Kielit)

BLOOD MONEY / IBM PC

W czasie gry nacisnij "Scroll Lock". Gra jest spauzowana, ale możesz przesuwac swój pojazd (patrz tips do "Popcorn").

(Warrior & Sub - Zero)

CANNON FODDER / Amiga

W trzeciej fazie osiem misji pójdz przejściem za długimi budynkami do końca korytarza, gdzie zobaczysz palmę. Wysadź ją i zbierz "gwiazdki" - otrzymasz najwyższe odznaczenie.

(Piotr Nagjo)

CAPONE / Amiga

Kiedy znajdziesz się przed począł, strzel w kulę na szczyłe masztu - liczbe punktów wzrosnie. Powtórz ten manewr - zobaczysz nazwiska autorów. I jeszcze raz - masz nieśmiertelność i zostaniesz przeniesiony do banku. Po przejściu tej planzsy będziesz musiał ją pokonać jeszcze raz, ale za to będziesz miał "Warp Speed".

(Artur Ciężarek)

CAR & DRIVER / IBM PC

Wpisz w DOS - ie (będąc w katalogu gry) "C&D/?". Pokaże się lista switc - ów z jakimi można uruchomić grę.

(Warrior & Sub - Zero)

CARMEN SANDIEGO / IBM PC

Uruchom grę z parametrem "CHEAT" będziesz miał dostęp do "Cheat Menu".

(Krzysztof Patka)

CARNAGE / IBM PC

Jeżeli jesteś na prostej, a samochód przeciwnika za Tobą (sterowany przez komputer), rzuc w zostaw minę. Wrogu zawsze na nią wpadnie, nie próbując ominąć.

(Warrior & Sub - Zero)

CASTLEVANIA / Nintendo

Na końcu pierwszej planzsy stani na wysokości świecznika (na dole) i gdy wyjdą wiedźmy, rzuc w nie koltajem Molotowa. Rob to do końca czasu i gdy zgłniesz, znówu zaczynaj - możesz nazbierać nawet 14 zyc.

(Mariusz Wawrzeńczyk)

CAVEMAN / Atari

Po zebraniu jądla z jaskini można z niej wyjść przez ściana, wiąże się to jednak z utratą 1 punktu energii.

(Kamil Walaszek)

CD - MAN / IBM PC

W czasie gry wcisnij "F1" - zycia przestają ubywać.

(Warrior & Sub - Zero)

CHARISMA / Amiga

Na tytułowym ekranie wpisz "CHEAT MODE". Teraz "F2" - skipper leveli.

(Manager Kielit)

CHUBBY GRISTLE / Atari ST

Wpisz na ekranie tytułowym "BUUURP" - nieśmiertelność.

(Dawid Rygielski)

CONTRA / Nintendo

W 6. planzsy weź "B" - na pewien czas będziesz nieśmiertelny. Aby rozwalić czołg w 5. planzsy strzelaj mu w działo.

(Marcin Pieprzyk)

CONTRA / Nintendo

Sposób pokonania gigantycznego pajaka w 4 - tym lewle (jeżeli nie masz rozpryskujących się strzałow wielkości pilki, to sobie lepiej daruj): stani w prawym rogu i ustaw się tak, żeby nie mógł ukatrupić Cię lasar. Strzelaj cały czas w lawo, odłamkami wykończysz bestię.

(Pan Kramu)

CORRIDOR 7 / IBM PC

Wcisnij jednocześnie "W", "A" i "X" - pełny magazynek, max energii i wszystkie karty magnetyczne.

(Norrica)

CREATURES 2 / Commodore

Na planzsy "Torture Screen 3", po zabiciu połowka kamieniem, spadnij na najniższą platformę i udaj się w prawo - znajdziesz "Secret Bonus".

(Mayhem i Alien)

CRYSTAL KINGDOM DIZZY / Commodore

W lesie nad jaskinią (dostaniesz się tam po chmurkach) znejdziesz dodatkowe zycie i srebrokret.

(Jack Styles)

CYBERNOID 2 / ommodore

Zanim zaczniesz grac, nacisnij "W" i "Shift" - przejdziesz do "Cheat Menu".

(Remigiusz Olszewski)

DARKWING DUCK / Nintendo

W planzsy na mości jest kaczka - dodatkowe zycie, dostaniesz się do niej po hakach. Kiedy już ją dostaniesz, podskocz i strzel w prawo, pokaza się gwiazdki, należy je złapać. W planzsy srodkowej wejdz na pierwszą platformę i strzel w lewo - tez pokaza się gwiazdki.

(Bejzbol)

DATER, THE / Commodore

Zanim zaczniesz grac, nacisnij "W" i "Shift" - przejdziesz do "Cheat Menu".

(Mayhem i Alien)

DATER 2, THE / Commodore

Na planzsy tytułowej napisz "SLIME!" - przejdziesz do "Cheat Menu".

(Mayhem i Alien)

DETECTIVE / Commodore

1. Po 12:00 nie wchodź do pokoju z kominkiem.
2. Tajne przejście jest w pokoju z sejfem i kominkiem.
(Face - Man)

DRAGON SCAPE / Amiga

"Tab" + "2" - następny poziom.

(Artur Ciężarek)

DRIBBLING / Amiga

W połowie pola kamego mocno walnij bramkarz obroni, ale wypuści piłkę, dobitka i gol na 100%.

(Maciej Samborski)

DYNA BLASTER / IBM PC

Gdy nie można zapauzować gry klawiszem "P" (8. etap każdej rundy) udaje się to za pomocą klawisza "Pause".

(Warrior & Sub - Zero)

DYTER 07 / Amiga

Podczas gry wpisz "GIB" - dostaniesz zycie, wcisnij "W" - wszystkie bronie.

(Artur Ciężarek)

ELEPHANT ANTICS / Amiga

Na ekranie tytułowym wpisz "ITCHYARSEHOLES" - nieśmiertelność.

(Piotr LigENZA)

ELF / Amiga

Wpisz "CHOROPOO".

(Artur Ciężarek)

FIGHTER / Nintendo

Aby zadac spacialny cios wystarczy wcisnąć na raz "A" i "B" i wybrany kierunek lub przytrzymać "Turbo A" lub "Turbo B".

(Bejzbol)

FINAL BLOW / Amiga

Spauzuj grę i nacisnij sześciokrotnie "F10" - nieskończona siła.

(Piotr LigENZA)

FINAL BLOW / Commodore

Podczas walki trzymaj cały czas "Fire" + "Góra". Jeśli podejdziesz do Ciebie przeciwnik, to dostanie w nos.

(Scum)

FULL CONTACT / Amiga

Sposoby na przeciwnikow: Thomas the Dog - ustaw się na linii skoku psa i w momencie gdy na Ciebie skoczy, uderz go pięścią; Carter - bądź cały czas w przysiadzie, a gdy zacznie wymachiwać nogą nad Twoją głową, kopnij go z obrotu; Ninja - stani prawym rogu i w momencie gdy do Ciebie doskoczy, kopnij go z obrotu.

(Artur Ciężarek)

FULL CONTACT / Amiga

Podczas gry wpisz "QAZWXEDCRFVGBHNUJM" - wróg zginie.

(Manager Kielit)

FUSION / Amiga

W tablicy wyników wpisz "SWAMP THING" i wcisnij "E". Teraz "+" i "-" - zmiana poziomów.

(Artur Ciężarek)

GALAXY 5000 / Nintendo

Włącz grę na 2 graczy i graj tylko jednym - max forsy i mowe pojazdy.

(Bejzbol)



GUN CONTRA / Nintendo
Wciśnij równocześnie "Start" + "Turbo A" + "Turbo B".
(Michał Jęczyński)

HARD DRIVEN / Amiga
Wstaw obsługę skrzyni biegów na klawiszurę. Na trasie przyspiesz na prędkości maksymalnej i naciśnij "N". Jedziesz dalej, jesteś niezniszczalny i czas nie płynie.
(Manager Kielit)

HERO QUEST / Amiga
Jeśli na krótkim korytarzu wywołałeś sobie monstrowa, postaw przed nim kilku swoich ludzi. Jest szansa, że potwór nie zaatakuje lub ucieknie.
(Leonardo)

HIGH NOON / Commodore
1. Wejź do baru i czekaj na obwieści, jak Ci coś ukradną to wyjdź za nimi i ich rozwal. Rób tak cały czas.
2. Przed skutkami wybuchu dynamitu chroni tylko wejście do budynku.
3. Przy pojedynku włącz "Autofire".
(Leonardo)

HOGANS ALLEX / Nintendo
Włącz "Game A". Kiedy manekiny odstąpią się, wciśnij "Start" - dowiesz się, do którego zbijają strzelać.
(Jan Różycki)

HOSTAGES / Commodore
Spuść się na linie do najniższego okna, teraz oddaj snajperem serię strzałów w najwyższe okna w tym samym pionie i wskakuj - na dole nie ma benzjorów.
(Stawko z Oleśnicy)

GHOSTBUSTERS 2 / Włóż dysk drugi, po chwili pierwszy. Po zatadowaniu gry możesz przeskakować plansze klawiszem "Return".
(Leśnik)

GLOBAL GLADIATORS / Mega Drive
Jeśli naciśniesz "CBA" czterokrotnie, będziesz mogli większą liczbę żyć.
(Mark Zub)

GOAL! / Nintendo
Boisko podzielone jest na pasy. Jeżeli kopniesz jak najdłuższą i jak najwyższą piłkę z pierwszego pass od środka boiska, to bramkarz jest bez szans.
(Bejzbol)

GOLDEN AXE / Amiga
Gdy będziesz bliski śmierci, wciśnij lewy przycisk myszy - dostaniesz 3 dodatkowe życia.
(Leśnik)

YBRIS / Amiga
W "High Score" wpisz się jako "COMMANDER" i wciśnij "Fire" a potem "F10". Jesteś nieśmiertelny i masz nieograniczoną ilość rozszerzeń i bomb. Teraz: "F1" - "F5" - wybierasz rodzaj rozszerzenia, "F8" - stopień trudności, "F10" - włączasz - wyłączasz te ułatwienia.
(Artur Cieżarek)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE / Amiga
W tabeli wyników pisz się jako "SILLYNAM" - nieśmiertelność.
(Leśnik)

INTERNATIONAL KARATE + / Amiga
Daj alę uderzyć i w tym momencie zrób pauzę - gdy wrócisz do gry będziesz nieśmiertelny.
(Axi and Łukasz Piekarski)

JAMES BOND JR. / Nintendo
Kostkę Rubika zawsze można ułożyć przesuując 4 rzędy.
(Bejzbol)

JOE BLADE 2 / Commodore
Gdy wpadnieś na gościa w niebieskim płaszczu, ułóż liczby kolejno od "1" do "4" - przejście do następnego etapu.
(Jack Styles)

JUMPING ZONE / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "I WANT TO GET OUT". Teraz "Amiga" + "N" - następny poziom.
(Dawid Zdyb)

KNUCKLE FIGHT / Nintendo
Pozwól swoim zawodnikom złapać się za ręce i niech tak chwilę postoją - super cios.
(Bejzbol)

LOTUS III / IBM PC
Jeżeli dojedziesz do mety po wyczerpaniu limitu czasu (musisz przejechać metę samym rozpedem, bo koniec czasu wyłącza silnik) to dostaniesz dużo punktów.
(Warrior & Sub - Zero)

MACROSS / Nintendo
Wciśnij "Select" - wypuszczasz sноп rakiet o dużej sile rażenia. Liczbę strzałów określa liczba znaczków w prawym górnym rogu.
(Jan Różycki)

MAN. UTD. PREMIER LEAGUE / Amiga
Karne strzelaj zawsze w środek bramki ("góra" + "Fire" lub "dół" + "Fire").
(Maciej Semborski)

MARIO LEMIEUX HOCKEY / Mega Drive
Kod do ostatniego meczu: "GZBA DKAS ZJFE".
(Marek Zub)

METAL MUTANTS / Atari ST
Gdy pojawi się napis "SILMARILS" przytrzymaj "Ctrl" + "Shift" + "B" + "T" - nieśmiertelność i wszystkie rodzaje broni.
(David Rygielski)

MICROX / Atari
1 - A, 2 - B, 3 - B, 4 - A, 5 - B, 6 - C, 7 - C, 8 - A, 9 - B, 10 - B, 11 - C, 12 - B, 13 - C, 14 - C, 15 - B, 16 - B, 17 - A, 18 - B, 19 - C, 20 - A, 21 - C, 22 - B, 23 - A, 24 - B.
(Kuba Łęcznar)

MISSION EEVATOR / Commodore
Na drugim poziomie drugiego screenu znajdziesz grę. Zagraj i wybierz dwójkę na kostce - zwycięstwo pawne.
(Scum)

MONSTER TRUCK RALLY / Nintendo
Z gorki najlepiej jedźcie się na "luzie".
(Bejzbol)

MORTAL KOMBAT / Amiga
Grając Scorpionem, po komendzie "Fight" użyj natychmiast "Throw Sparr" ("tył", "tył", "Fire"), gdy przyciągniesz przeciwnika, wal go hakiem podbródkowym ("dół" + "Fire"). Jeżeli będziesz szybki, uda Ci się to trzy razy, potem kopniak z wysokości i "Flawless Victory". Jedynie problemy mogą być z Sony'ą i Kanem.
(Siwy)

NEMESIS / Game Boy
W II levelu, przy wulkanach jest tajne przejście. W V levelu używaj ognia.
(Zur)

NORTH AND SOUTH / Nintendo
Gdy nie chcesz się ruszać, kliknij kursorem na dacie -

pociąg przewiezie pieniądze (musisz mieć co najmniej 2 twierdze - stacje). Zaoparlzenie przyplwya w styczniu, maju i wrześniu, otrzymasz je jeśli opanowałeś Karolinę Północną.
(Mariusz Wawrzyniecki)

OVERKILL / IBM PC
Na początku pierwszego poziomu trzymaj klawisz "Gora" rozwalisz sobą statek roziewający samolotki i będziesz miał mniej do zestrzelenia. Co prawda w efekcie zderzenia stracisz jedną ostogę, ale z rozbitego statku wypadnie druga, którą łap i po krzyku.
(Warrior & Sub - Zero)

PASSING SHOT / Commodore
Przy serwie spróbuj trafić piłkę drewnianą częścią rakiety - przeciwnik nie ma szans przy odbiorze.
(Scum)

PITSTOP II / Commodore
Po wyjechaniu z boksu zjedź na środek jezdni - zostaniesz popchnięty przez nadjeżdżający samochód. Po sygnale startu można wepchnąć komputer do boksu kierując energicznie joy'a w jego stronę - uzyskasz przewagę. Jeżeli braknie Ci benzyny, stań na środku drogi - zostaniesz dopchnięty do mety.
(Scum)

PLAGUE, THE / Amiga
Podczas ładowania zawartości programu trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy, potem wciśnij "Fire" - nieśmiertelność.
(Manager Kielit)

POPCORN / IBM PC
Gdy zapauzujesz grę ("Esc") i grasz myszą możesz przesuwać paletkę, mimo, że tego nie widać, dopiero po odpauzowaniu.
(Warrior & Sub - Zero)

POWER SISTERS Commodore
Napisz "ARMIN" - przechodzisz do następnej komnaty.
(Mayhem i Alien)

PRINCE OF PERSIA / Amiga
Wciśnij "Amiga" + lewy "Shift" + "O". Teraz "1" - "9" - zmiana etapu, "R" - dodanie energii.
(David Zdyb)

RAINBOW ISLANDS / Commodore
Pająka zabijesz bez stral idąc w prawy dolny róg planszy i ciągle strzelając, lekko podskakuj.
(Stawko z Oleśnicy)

RAMBO / Amstrad
Koło budynku w lesie można znaleźć dodatkową broń.
(Marek Lis)

RICK DABGEROUS II / Atari ST
W przerwie podczas ładowania wdus "4" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

ROBIN HOOD / Amiga
Weź piorun (od smoka). Kiedy żołnierze zabiją Cię i będziesz leżał, szybko naciśnij ikonę pioruna - zjdziesz.
(Maciej Semborski)

ROBOCOP III / Nintendo
Puazki z literą "N" zwiększają liczbę przeciwników na strzelniczy, więc nie zbieraj ich.
(Bejzbol)

ROLLING THUNDER / Commodore
Wchodź do składu amunicji cały czas. Co trzecie wejście dostaniesz 25 naboł. Maksymalna liczba naboł to 250.
(Scum)

SETTLERS. THE / Amiga
1. Jednoczesne naciśnięcie prawego i lewego przycisku myszy na mapce w dolnym menu przenosi Cię do zamku.
2. Aby leśnik mógł posadzić las, należy zniszczyć pozostałe na wyrobie pniałki. Usuniemy je, gdy poatawimy i zburzymy chorągiewkę.
(Tomek Jagodziński)

SKY HEIGHT STUNTMAN / Amiga
Napisz na ekranie tytułowym "CHEAT" - nieśmiertelność.
(Dr Jakesz)

SLEEPWALKER / Commodore
Na pierwszym levelu zbierz cały napis "BONUS", teraz po przepłynięciu wody w kanale wskocz na pierwszą platformę i skieruj joystick w prawo - odnależiesz ukrytą komnatę.
(Mayhem i Alien)

Tipsy & kody

Tipsy & kody

SLIDING SKILL / Commodore
Zmiaszt wpisywać hasło do danego levelu, napisz "I WANNA CHEAT" - nieśmiertelność.
(Mayhem i Alien)

SPARTACUS / Commodore
Aby ubić orła czekaj do ostatniej chwili z wciśniętym "Fire" a potem daj "gora".
(Stawko z Oleśnicy)

SPY MASTER / Atari
Zbierz jak najwięcej kodów, później się zabij i zacznij grę od początku. Po wzięciu pierwszej dyskietki będziesz miał wszystkie kody znalezione we wcześniejszej grze.
(Kamil Walaszek)

STAR GOOE / Amiga
Wcisnij wszystkie klawisze funkcyjne - nietykalność.
(Axl & Lukasz Plekarski)

ST. DRAGON / Amiga
Wpisz "DECAFFEINATED" - nieśmiertelność.
(Lesnk)

STORMTROOPER / Amiga
W Hi - Score wpisz "JAMES CAMERON". Teraz "F9" dodaje życie.
(Manager Kiełt)

STREET FIGHTER II / IBM PC
Będąc w DOS - ie (w katalogu gry) wpisz "SF2 /HELP". Ukaze się lista switch - ow z którymi można uruchomić program.
(Warrior & Sub - Zero)

STUNTS / IBM PC
Gdy drogie zagradzają Ci dwa betonowe bloki, jeden na jednym, drugi na drugim paale, pojedź samym środkiem szosy - nie uderzysz w nie.
(Warrior & Sub - Zero)

SUPER GRIDRUNNER / Atari ST
Wcisnij pauzę i wpisz "PINK - FLOYD - ARE - GODS".
(Dawid Rygielaki)

SUMMER EDITIONS / Amiga
W skokach do wody "Fire" + joy w prawo (przed skokiem) powodują ustawienie twardości trampoliny.
(Tomek Jagodziński)

SUPERCARS / Amiga
By rozpocząć grę z \$500000 wpisz się jako "RICH". Jako imię pierwszego gracza wpisz "WONDERLAND" - zawsze będziesz się kwalifikował. Jako imię drugiego gracza wpisz "THE SEER" - wszystkie rodzaje broni.
(Artur Cieżarek)

SUPER MARIO BROS / Nintendo
W planszy 1 - 1 jest ukryte życie, około 5 cm. przed pierwszą przepaścią, poakacz trochę, to je znajdziesz.
(Krzysiek Abramski)

SUPER MARIO BROS 3 / Nintendo
W trzeciej planszy pierwszego świata znajdź biały "murek" i wejdź na niego. Teraz schyl się i czekaj przez parę sekund. Gdy już spadniesz, pędź na koniec planszy, wejdź do domku Toada - dostaniesz fajarkę.
(Kusza)

SUPER MARIO WORLD / SNES
Gdy wezmiesz gwiazdę, zabijaj jak najwięcej potworków. Najpierw będziesz dostawał punkty, a potem - życie.
(Marek Lis)

SUPER MARIO WORLD / SNES
Wejdź do "Donut Ghost House" (musisz mieć pelegrynę). Zrób kilka kroków w prawo, następnie odwróć się i nabierz rozpędu. Zaczynaj lecieć przy lewym krancku planazy (tam gdzie rozpoczynales) w górę, jest tam otwór w aucie. Wleć na dach i biegnij po nim w prawo - znajdziesz drzwi i "Top Secret Area".
(Kusza)

SUPER SEYMOUR / Commodore
Po zabiciu i zebraniu wszystkiego na planszy utaw się przodem do ekranu i skocz do góry - ukryte punkty.
(Mayhem i Alien)

SUPER SOCCER / SNES
Najprościej strzelić bramkę idąc z boku pola karnego. Gdy będziesz na polu bramkowym, gwałtownie skieruj się w stronę bramki i strzel. Wrogi goalkeeper przeskoczy nad piłką i GOL!
(Kusza)

TELESPIN / Nintendo
Strzelaj do szkatulek - znajdziesz się w bonus atage.
(Bejzboł)

TEST DRIVE II / Amiga
Podczas gry wplaz "GASS" - przeskok do stacji benzynowej; "AERF" - lepsza bryczka i jedno życie więcej; "BRUCE" - niespodzianka.
(Manager Kiełt)

TETRIS / Game Boy
Podczas gry naciśnij "Select", będzie ciekawie...
(Krzysiek Abramski)

TURBO OUTFRIN / Commodore
Aby znaleźć się w piątym etapie, po spauzowaniu gry wcisnij ";".
(Mayhem i Alien)

TURICAN 2.2 / Commodore
Dojdz do mlejaca, gdzie pod Tobą będą czarne kule, teraz atrzelaj w dół - tajne przejście.
(Face - Man)

TURTLES - FALL OF FOOT CLAN / Game Boy
Podczas wybierania numeru planszy wcisnij "A", "B", "Select" - będziesz mógł powozić "Bonus Stage".
(Krzysiek Abramaki)

UNTOUCHABLES / Amiga
1. Zanim rozpocznie się gra, wpisz "SOUTHAMPTON-GAZETTE". Teraz "F10" - kolejny poziom.
2. Na poziomie 2, 3 i 6 wciskając "Help" przenosisz się do kolejnej siłety poziomu.
(Artur Cieżarek)

U - 96 / Commodore
Komputer zawsze ualawia statki odrotnie do Twoich, na zasadzie lustra.
(Mayhem i Alien)

WALKER / Amiga
Pojazdowi na koncu drugiego poziomu nie rozwalisz dział, dopóki nie zestrzelisz gościa aledzającego na nim.
(Leonardo)

VAXINE / Atari ST
Uruchom grę i wpisz "WILDBEESTE", sprawdź teraz klawisze funkcyjne.
(David Rygielaki)

VREEMER / Commodore
Wybierz grę na dwie osoby. Niech gracz 1 kupi dowolny obraz. Teraz wystaw ten landszaft na sprzedaż i pojedź do miasta, w którym odbędzie się aukcja, razem z drugim graczem. Podczas licytacji nawzajem podbijajcie swoje oferty (najlepiej włączyć autofire i zrobić pół godziny przerwy). W końcu niech obraz kupi gracz 1 (sam od siebie, czyli nic nie tracisz). Gdy ponownie wystawiał obrazną aukcję, gracz komputerowi kupią go za wcześniej przy Ciebie wylicytowaną, ogromną sumę.
(Tomek Poaladła)

XENON II MEGABLAST / IBM PC
Poprawka do tipsa z TS14: gdy komputer pyta o typ karty graficznej, wybierz ją i potwierdź klawiszem "F7" (nie "Enter") podczas gry naciśnij "I" (a nie "J" jak było napisane w "TS") - nieśmiertelność.
(Warrior & Sub - Zero)

X - MEN / Mega Drive
Po przejściu każdej planszy, kiedy będziesz w sali treningowej, idź w prawo a potem do samej góry. Zobaczysz tam w rogu buczający mechanizm - zniszcz go. Teraz komputer nie przeniesie Cię do następnego levelu, chyba że sam zechcesz.
(Marek Zub)

X - OUT / Amiga
W sklepie wybierz statek o kształcie białej płuskwy. Następnie weź twojrydnicy, pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właściciela sklepu. Teraz wciskaj lewy przycisk myszy, aż otrzymasz 500000 kredytów.
(Artur Cieżarek)

ZOOL / IBM PC
Na poziomie 5.2 wal robota w głowę - szybko padnie.
(Skorka)

ZYNAPS / Amstrad
Zbieraj małe niebieskie kulki (leć na nie z wciśniętym "Fire"). Po jakimś czasie otrzymasz bomby lub coś innego.
(Marek Lis)

ABBYS Commodore
2 - COFFEY
3 - BRIGMAN
4 - THE DEEP
5 - DEEP CORE
(Mayhem i Alien)

BUG BOMBER 2 Commodore
20 - KKDNDL
30 - KOGJHD
40 - KOHNHL
(Mayhem i Alien)

CHAMPION DRIVER Amiga
1 - INDIA
2 - BRAVO
3 - CHARLIE
4 - FOXTROT
(Manager Kiełt)

COLOR BUSTER IBM PC
05 - EASY LAMER
10 - HUGYO SUBS
15 - ELSZALLAS
(Piotr Ligenza)

BILL'S TOMATO GAME Amiga
Level 1
2 - GLYCKEN
4 - MEPEZ
6 - WAMAL
8 - GIAPOA
9 - ZULLAR
10 - BEGGEN
Level 2
1 - ZAIWIT
4 - VIANEN
6 - WAIVOR
8 - MEFFAN
9 - SIEODER
10 - TOUKER
Level 3
1 - BOOMAN
4 - FLEQ SAR
6 - TIGFIW
8 - TAIGGAT
9 - CLYFIT
10 - SIPUG
Level 4
1 - GEABBAR
4 - GIVIN
6 - PLOIDDOG
8 - PAIBBIN
9 - BYMEL
10 - SLOOVOM
Level 5
1 - WYVAN
4 - VENIN
6 - GLIETTUG
8 - MIOSSAT
9 - DROADDAR
10 - BOUTTOL
Level 6
1 - SLAINUN
2 - PLEAMIN
3 - GYVET
4 - TEETTAL
5 - BOACKER
6 - BOICKEL
7 - PLOAGOG
8 - FLOUMUN
9 - WOISSAN
(Ano_ni_ma)

CREEPERS IBM PC
05 - PYNLDZRTVK
10 - SNCCGHWPGX
15 - CBSTPHWRT
20 - PCNSPZMDHM
25 - NQMNDBGGLN
30 - YBYCYQRKMS
35 - WTHYRCHGNS
40 - VIANEN
45 - CRTHSTDQYS
50 - FRNDLSSNTZ
55 - ZSNDFCZPKK
60 - RWRQWTTXBD
(Warrior & Sub-Zero)

CYBERPUNK Amiga
2 - 471174
3 - 159361
4 - 066990
5 - 135642
6 - 297797
(Piotr Nagło)

DEATHBRINGER IBM PC
01 - MEDES
05 - DIVONES
10 - CORUOS
15 - IGNA
20 - ELIXCA
25 - CARECTICA
26 - LAMTICA
27 - PRIUM
28 - TERUM
29 - QUATRUM
30 - ULTUM
31 - ULTUM (TAKI - A&G)
32 - ULTUM
33 - THE DAEMONEOOL
34 - CAVEBEASTOOL

35 - THE DRAGONEOOL
36 - THE GIANTS'EOL
37 - THE SNAKEYEOL
(Piotr Mazur)

FLOOD Amiga
01 - FROG
05 - WORD
10 - THUD
15 - FOUR
20 - POOL
25 - WING
30 - SING
31 - JOUX
32 - PINK
33 - GOGO
34 - LETS
35 - QUAD
36 - BRIL
37 - EGGS
38 - MENS
39 - HAIL
40 - SOAP
41 - FOAM
42 - MEEK
(Ano_ni_ma)

GOBLIINS Amiga
02 - VQVQFDE
03 - ICIGCAA
04 - ECPQPCC
05 - FTWKFN
06 - HCWFTFW
07 - DWNDGBW
08 - JCJCIHM
09 - ICVGCGT
10 - LQPCUJV
11 - HNWVVGKB
(Piotr Mazur)

HAGAR THE HORRIBLE Commodore
3 - 7913
4 - 1984
5 - 4830
6 - 3346
7 - 1974
8 - 2001
(Mayhem i Alien)

NEBULUS II Amiga
1 - ICEHOUSE
2 - LOVEANDLOVE
3 - GREENTREES
(Manager Kiełt)

OXXON Commodore
02 - DIEMOS
03 - ANANKE 8
04 - TITAN EVIL
05 - LEXEL
06 - THOPHILLUS
07 - VAVILOV
08 - YAMATOMA
09 - STADIUS
10 - TYCHO
(Mayhem i Alien)

PONPON Nintendo
2 - BLNK
3 - MMC1
4 - PHXY
5 - GTRS

PRINCE OF PERSIA Nintendo
13 - 74487336
14 - 75401730
Tych kodów nie było w TS.
(Mayhem i Alien)

SETTLERS Amiga
01 - START
02 - STATION
03 - UNITY
04 - WAVE
05 - EXPORT
06 - OPTION
07 - RECORD
08 - SCALE
09 - SIGN
10 - ACORN
11 - CHOPPER
(Manager Kiełt)

TONY SKWEEKS Amiga
000 - ADJOACES
010 - TANGJULI
020 - OCTOGLAB
030 - COCKSTUM
040 - NONHMYSO
050 - COBEGALE
070 - PORTCARO
080 - NICKMAST
090 - BADIVELL
100 - MUADDIB
(Manager Kiełt)

TRODDLERS Amiga
010 - CROSSED
020 - HELPMEOU
030 - GOFORHEART
040 - FIRSTGUNS
045 - BADBIRD
050 - HACKBACK
055 - FOOLSRUN
060 - LOOSEM
070 - FIRSTFIRE
085 - SOLOMAN
100 - TWEAKY
(Manager Kiełt)

UNTOUCHABLES , THE Atari ST
1 - BRIDGE ROLLS
2 - MAC N ALLEY
3 - KID ZAPPING
4/5 - A NIT IN TIME
(Dawid Rygielaki)

VENUS Amiga
1 - MANTIDS
2 - CIDADAS
3 - PSYLLIDS
4 - PIERIDS
5 - SATYRID
6 - LYCAENID
7 - PYRALID
8 - NOCTUID
(Unknown)

Ultimate Body Blows

Teraz to już widać dokładnie, gry amigowe są przetrucane na konsolę CD - 32. Jedne przechodzą na tzw. żywcą, czyli bez żadnych ulepszeń, inne mają poprawianą grafikę, muzykę, czasami szybkość. Ostatnimi czasy pojawiło się jeszcze jedno wyjście. Firmy zdając sobie sprawę, że dysk CD może pomieścić trochę więcej megabajtów niż zwykła dyskietka, zaczęły tworzyć coś w rodzaju pakietów z grami (Np.

Najwspanialszą rzeczą jaką zauważyłem zaraz po zagranium kilka razy było bezproblemowe wczytywanie postaci. Ci co grali w "Body Blows" wiedzą, że wczytywanie gry na Amidze jednodyskowej sprowadzało się do żmudnej żaglerki dyskietkami; W wyniku czego niedoceniali z graczy po prostu rezygnował z gry zniechęcony. Tu wkładamy kompakt i konsola sama co jakiś czas doczytuje potrzebne dane - my tylko gramy, a nie uprawiamy gimnastyki dyskietkowej.

Kolejnym walorem gry jest możliwość grania jedną z 22 postaci, z którymi można było się spotkać w Body Blows i Body Blows Galactic. Teraz gracze, mający swoich ulubionych bohaterów w oddzielnych częściach, mogą skonfrontować umiejętności swoich herosów na polu walki - dotychczas było to niemożliwe.

Tak ważny element gier zabi-jacko - napadałskich jakim jest szybkość animacji został wspaniale wykonany, wykorzystując możliwości sprzętowe CD - 32. Z szybkością animacji wiąże się też sama płynność grafiki oraz jej bardzo dobra jakość.

Muzyka - jak przystało na konsolę CD - 32 - specjalnie stworzona na profesjonalnym sprzę-



cie, w wyniku czego podczas gry mamy możliwość słuchania 16 ścieżek dobrych drgań fal dźwiękowych. Podczas gry nie ma czasu na docenienie tła dźwiękowego, proponuję więc odtworzenie płyty na zwykłym



ULTIMATE BODY BLOWS

TEAM 17 '94



CD-32

odtwórzycu CD - jest czego słuchać!

Ogólnie gra (poza muzyką) nie wnosi nic nowego, wyróżniającego ją od dwóch poprzednich części BODY BLOWS, aczkolwiek dobrze się stało, że posiadacze konsol CD - 32 też będą mogli zagrać w tę jakże emocjonującą kopaninę.

EMILUS



LOTUS Trilogi - trzy wspaniałe gry samochodowe na jednym kompakcie). Taką kompilacją jest też tytułowy ULTIMATE BODY BLOWS, który jest niczym innym jak złożeniem dwóch gier: BODY BLOWS i BODY BLOWS GALACTIC. Nie będę się rozwodził nad plusami i minusami tego rodzaju składanek, ale przejdę do omówienia co takiego gra zawiera w sobie.



Iron Helix

"Iron Helix" to gra inna niż wszystkie. Dlaczego? Po pierwsze została wydana tylko na kompakcie. Po drugie instaluje się ją pod Windowsami. Po trzecie od dłuższego czasu znajduje się ona w pierwszej dziesiątce CD - ROM'owych przebojów.

Gdy "I. H." wpadł mi w ręce, szybko otworzyłem okna i zacząłem instalację. Gra zajęła 14 MB na twardej dysku, co jest pewnym ewenementem, ponieważ kompaktowe gierki zwykle tego nie robią.

Cała zabawa osnuta jest na opowieści jak to Ziemiańskie przygotowują się do walki z obcą rasą Thanatosian. Eksperymentalny statek woj-



skowy przeprowadzał próby z nową zabójczą bronią, gdy awaria komputera zainicjowała prawdziwy atak na thanatosiańską planetkę. Załoga owego statku nic nie mogła zrobić, bowiem zginęła od wirusa, który wydoształ się z genetycznej H - bomby. Oczywiście jest, że ludzie zgotowali zagładę całemu wszechświatowi i nie wiedzą co robić. Na szczęście w okolicy przebywał mały statek badawczy i mógł użyć swojego zdalnie sterowane-



go robota. Robot, którym steruje gracz, musi spenetrować wojskowy statek unikając automatycznego systemu obrony. Trzeba będzie zebrać próbki DNA, które umożliwią dostęp do pokładowych komputerów, znaleźć odpowiednie instrukcje, unieruchomić system obrony i w końcu zatrzymać oraz rozbroić całą jednostkę.

Na CD - ROM'ie zapisano prawie 570 MB wspaniałych animacji, grafi-

IRON HELIX

DREW PICTURES '93



PC CD-ROM

ki, digitalizowanej muzyki i mowy. Wszystko może byłoby O. K., gdyby nie fakt, że wstępne intro oraz okienko akcji gry zajmuje tylko około 1/5 powierzchni całego ekranu. Krótkowidzowie grając w "Helixa" muszą trzymać głowę przy ekranie lub korzystać z lupy. Poza tą wadą niniejsza pozycja świetnie trzyma klimat kosmicznej wyprawy w stylu "Aliens" czy "Odysei kosmicznej 2001".

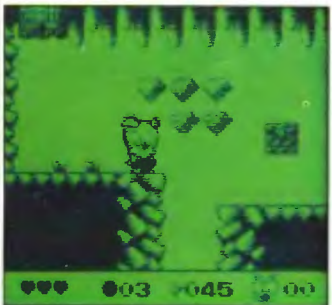
BROMBA

nintendo

Tiny Toon Adventures



Mały króliczek, synek Bugsa z kreskówek, doczekał się swojej gejmbowej gierki. Jak na postać z filmu przystało, musiał mieć odpowiednią oprawę... - i ma. Gra (jak na Game Boy - a) zachwyca płynnością animacji, rozmachem grafiki i czytelnością. To ostatnie ma duże znaczenie, bo niektóre firmy produkujące gry dla GB nackają tej grafiki tyle, że podobno jest to fajne, tyle że nic nie widać. Grając w Tiny Toona sterujemy nim, prosiaczkiem lub kaczką (jak słodko, nieprawdaz?). Musimy zbierać diamenty i unikać złych ptaków, myszy i wszystkiego, co nam przeszkadza. Króliczek nieźle tępi swych wrogów rzucając marchewkami, świnka kulkami,



a kaczor ananasami. Jak już wspominałem, gra ma ekstra grafikę i animację oraz super muzykę. To wszystko razem jest serio wciągające, a chyba gdzieś w podświadomości autorów gry wił się w spaźmach stary Mario Bros. Ale, o ile Mario był atrakcyjny ze względu na fabułę (skakanie itp), to w Tiny... dochodzi do tego jeszcze grafika rodem z kreskówek. Jest to jedna z lepszych gier na GB, ciągle zajmuje czołowe miejsca na światowych listach przebojów. Dlatego warto ją chociaż zobaczyć (a potem to trzeba w nią grać).

OCENA: ★★★★★

Thunderbirds

to gra wzorowana na starym lalkowo - animowanym filmiku o przygodach braci - ratowników. Są oni posiadaczami cudownych wynalazków techniki, wspaniałych maszyn Thunderbird. Pierwsza z nich jest rakieta, druga poduszkocelem i gleboryjcem, trzecia raketosamolotem, czwarta sondą kosmiczną a piąta transporterem. Dzięki tym pojazdom bracia Tracy (to ich nazwisko) mogą dotrzeć wszędzie. W grze muszą odnaleźć centrum destrukcji Ziemi kierowane przez tysawego profesorka. Oczywiście wykonanie misji nie jest proste, więc do akcji po



kolei będą musiały wkraczać kolejne pojazdy. Grający będzie musiał tak samo penetrować wodne miasta, jak i wulkaniczne pustkowie. Gra jest urozmaicona bardzo wieloma wstawkami animowanymi i kolorową grafiką. Przed akcją jest odprawa, jednak w testowanym przeze mnie egzemplarzu wszystko było po japońsku...

Po obejrzeniu kilku wprowadzających animacji i kolorowych rysunków wreszcie przychodzi czas na samą grę i tu... mamy standardowa strzelaninę. Lecimy samolotem-rakieta i strzelamy: do wrogich samolotów, ptaków, wyrzutni pocisków itp. Dalej jest jeszcze trudniej, ale trochę nudno...

OCENA: ★★★★★

ORB 3-D



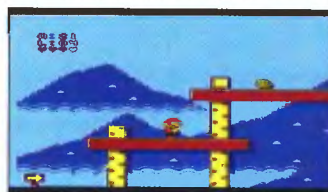
Po tytule spodziewałem się jakiejś trójwymiarowej strzelaniny w kosmosie. Rzecz dzieje się w kosmosie, jednak bardzo daleko jej do strzelaniny. W pierwszym momencie gracz nie bardzo wie o co chodzi, jednak kilka minut ćwiczeń i można upajać się tą specyficzną grą. Oto mamy zataczający poziome kółka obiekt. Musimy go odbijać z lewej i prawej strony, podobnie jak piłeczkę w Arkanoidzie. W strefie lotów obiektu znajdują się różne bomble, kręgle i inne przedmioty, które należy strącać. Latający obiekt ma swoją bezwładność, dlatego naciśnięcie klawisza strzału na manetce powoduje zawężenie jego orbity i ewentualne strącenie przedmiotu. Wycelowanie i strącenie jest dosyć trudne (czas goni nieustannie) a zasady zbijania fantów zmieniają się w każdym etapie. Powietrzne bomble można łatwo strącić, ale np. tarcze należy uderzyć od spodu lub podwójnie z góry.

W sumie "ORB 3 - D" okazał się bardzo wciągającą grą, którą można nazwać logicznie - zręcznościową. Grafika jest na przyzwoitym poziomie, podobnie jak muzyka.

OCENA: ★★★★★

M.C. Mario

No nie - ten Mario Brother jest chyba nieśmiertelny. Oto znowu atakuje nasze konsole. Tym razem o pomoc poprosił go duży clown z firmy produkującej hamburgery. Do sklepu zakradł się złodziej hamburgerów (hambulglar!) i jedynie pewno, rozrzucenie po świecie przedmioty mogą go odstraszyć. Mario na początek musi odwiedzić parę krain i zebrać cztery specjalne karty. Oczywiście jest tu skakanie po platformach, zbieranie literki "M", omijanie rdzennych mieszkańców, odbijanie się z trampolin - słowem cała "mariobrosowa" polewa. Gra



ta zrobiona jest jednak ładniej niż np. pierwszy Mario Bros, czy nawet Mario Bros III. Mogłbym powiedzieć tak: o ile tamte gry noszą znamiona lat osiemdziesiątych, to "M. C. Mario" jest przedstawieliem gier lat dziewięćdziesiątych. Grafika jest ładniejsza i pełniejsza, muzyka mniej piszcząca, a i animacja Maria jakoś bardziej płynna. Co tu dużo pisać: gry z wąsatym hydraulikiem cieszą się niesłabnącym powodzeniem, więc i ta na pewno szybko zdobędzie uznanie. Będzie to uznanie w 100% zasłużone. Polecam.

OCENA: ★★★★★



PRESS FIRE!

Wiedziałem, że prędzej lub później wypytyle sprawa Game Boya. Przesyłać do mnie listy, w których pytacie co to jest i co potrafi. Odsyłam Was do lektury Bajka 10/93, gdzie na stronie 43 dosyć dokładnie opisałem tę kieszonkową konsolę. Niejaki Lord tOmasz (to "te" specjalnie z małej - on wie za co) pisze o olbrzymiej popularności GB w Jego młasteczku (Lordzie, ale co to za młasteczko?), w którym ma go coś około pół procenta mieszkańców (młasteczko 12 tysięczne). Dobra, chcecie więcej opisów do GB - oto dziś macie jeden. I jeszcze jedna sprawa. Jak wam się bardziej podoba: "kartridż", czy może "cartridge"? U nas w redakcji jest taki, co mi ciągle poprawia z "ka" na "ca" i sam już nie wiem co mam pisać, bowiem nie istnieją zalecenia typu słownik lub Młodek.

Wakacyjnie pozdrawia BR@MBA

dystrybutorem
opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

KĄSOŁOWY ŚWIAT

ekskluzywny wywiad ze Spikerką Kitką

Przyszłość grania

Specjalnie dla Konsolowego Świata przeprowadziłem rozmowę ze znaną (w odpowiednich kręgach) liderką świata rozrywki. Spikerka Kitka jako pierwsza założyła Katedrę Konstruktynego Odpoczynku, przy której działa Fundacja na rzecz przyjemności elektronicznych. Celem niniejszej rozmowy było nakreślenie perspektyw elektronicznej rozrywki.

BROMBA: Jak postrzegasz rozwój rynku konsolowego w Polsce?

SPIKERKA KITKA: Polska jest dosyć specyficznym rynkiem, na którym konsole prowadzą swój oddzielny żywot. Ludzie nie mają pieniędzy, dlatego tani Pegasus stał się tak popularny. Wierzę w postęp i twierdzę, że wkrótce jednak nastąpi lawinowa popularyzacja 16-bitowych konsol. Czy to będzie Sega, Nintendo, czy coś innego - trudno powiedzieć. Wszystko zależy od marketingu i poważnego podejścia do polskiego rynku.

B: Dlaczego twierdzisz, że u nas konsole są inaczej traktowane?

S. K.: Na zechodzie w pewnym momencie zatarała się granica pomiędzy komputerem do zabawy a konsolą - przykładem jest Amiga. Co więcej, zauważalne są tendencje zacierania granic między konsolami a domowymi urządzeniami multimedialnymi. Urządzenie firmy Atari o dziwniej nazwie "Jaguar" nie jest sprzedawane jako zabawka do gier, ale jako interaktywny multimedialny system. Nawet na konsole SEGI Mega-CD dostępne są pozycje video znanych zespołów...

podłączane do telewizora. Z tego powodu większe nadzieje pokładam w "Project Reality" Nintendo. Wirtualne przestrzenie są zupełnie nie zagospodarowane i tam należy szukać rozrywek XXI i XXII wieku

B: A konsole kieszonkowe, takie jak Game Boy?

S. K.: To zupełnie Inna sprawa. GB trzyma się mocno, bo jest mały, szybki i tani. Plusem jest też duża oferta znanych komputerowych gier. Gry "do kieszeni", w które można pograć na nudnych lekcjach, pociągu i autobusie będą cleszyły się niustającym powodzeniem. Widziałam nawet egzemplarze zwykłego NES - a jako przenośne walizeczki z ciekokryształowym ekranem. Takie "laptopowe" konsole przyjmują się jednak opornie i chyba tylko w Japonii. Jeżeli ktoś już ma kupić walizkę, to kupi przenośny komputer. Gra musi być poręczniejsza. Puszczając wodze fantazji spodziewajmy się (w nieokreślonej przyszłości) maszynek 64-bitowych wielkości paczki gumy do żucia.

B: Czy zaawansowane technologie komputerów domowych nie wyprą konsol?

S. K.: Nie wyprą. Raczej same będą ewoluować w stronę prostoty konsol. Firma Neway wyprodukowała skonsolidowanego peceta, który w małej obudowie pod klawiaturą kryje procesor 486SLC, twardy dysk, Sound Blastera, dwa głośniki, kartę grafiki, stację dyskietek i do 16 MB RAM-u. Z przodu obudowy umieszczono wyjścia na joysticki. Komputer ten można podłączyć bezpośrednio do telewizora i dodać napęd CD-ROM. Czyż to nie jest konsolowy pecet? Albo drugi przykład: w Anglii popularne staje się urządzenie CD-i, które w dużym skrócie jest cyfrowym magnetowidem i odtwarzaczem interaktywnych gier. Przecież jest to prosta alternatywa dla multimedialnego komputera. Producenci rozrywek nie zrezygnują ani z komputerów, ani z konsol. Będą tworzyć coraz bardziej wyszukane urządzenia, które od konsol wezmą prostotę obsługi, a od komputerów "inteligencję".

B: Pozostaje nam tylko czekać na te wspaniałości... Dziękuję za rozmowę.

rozmawiał
BROMBA

Wieści ze świata grania

Tegoroczne mistrzostwa świata w piłce skopanej przykopały i na konsolach. Firma U. S. Gold wydała grę **"WORLD CUP USA 94"**. Dostępna jest ona w wersjach na konsole SEGI Mega-CD, Mega Drive, Game Gear oraz nintendo Super Nintendo i Game Boy. W grze można bawić się rozkładem drużyn, rozgrywać mecze i takie tam piłki i bramki...

Firma Elite też kopie piłkę wypuszczając **"WORLD CUP STRIKER"** na Super NES oraz Game Boy-a. W tej grze położyło szczególny nacisk na kopanie oraz ofensywne i defensywne rozłożenia członków drużyny na boisku.

Piłkę popycha też Empire ze swoim **"EMPIRE SOCCER 94"**, w którym przyłożono się do animacji postaci piłkarzy i ich zachowań na boisku. Wersja dla Super NES jest już dostępna w Anglii.

To nie koniec roku mistrzostw, więc mamy jeszcze **"FIFA INTERNATIONAL SOCCER"** uznanej firmy EA Sports/Ocean. Wersja tej gry dla SNES pozwala na granie nawet pięciu graczom na raz (trzeba mieć jeszcze specjalne jypadki) i ukazuje boisko pod kątem, dając wrażenie trójwymiarowości.

Konami wypuściło wspaniałego **"GOLFa"** na Game Boya. Jest to klasyczny golf z 36 dziurkami (miejscami), gdzie można wbić piłeczkę. Można go zabrać na trawę i zamiast wynajmować kosztowny sprzęt, męczyć GB. Angole to kupią.

Pojawiło się urządzenie pt. **"SUPER GAME BOY"**. Jest to przystawka pozwalająca na używanie gejmbojowych kartridży (ale fonetyka) na konsoli SNES. Dzięki temu można oglądać obraz bezpośrednio na telewizorze i nie męczyć oczu. Więcej - Nintendo produkuje już specjalne

kartridże dla GB, które po włożeniu ich w SGB będą miały wspólną 256-bitową kolorową grafikę. Jedyłą wadą jest to, że oprócz samego GB trzeba mieć jeszcze SNESa i oczywiście zakupić rzeczoną przystawkę.

"SUPER TROLL ISLAND" to gra przedstawiająca przygody stworków z jaskrawo zielonymi czuprykami i wyłupiastymi oczkami (znacie je ze sklepów z zabawkami). Trolle skaczą i fruują, dziwne rzeczy wyprawiają - kolorowa, zręcznościowa przygodówka dla młodszych i starszych dostępna jest na SNES. Jej cena w UK to 45 funtów.

Za tle samo forsy można też dostać **"PINK PANTHER in PINK GOES TO HOLLYWOOD"** - produkt firmy Bandai. Wersja dla Super NES pełna jest filmowo - animowanej grafiki, cudnej muzyki i po prostu zabija humorem. Jej wadą jest natomiast niewysoki poziom trudności grania, jako że założono, że gracz woli oglądać niż grać.

Znacie firmę Marubeni? Nie? - ale niektórzy gracze (zwłaszcza pecetowi) znają grę **"DUNGEON MASTER"**. Teraz wydana przez Marubeni dostępna jest za 50 funtów na Super NES. Fani zabaw fantasy (zwłaszcza typu D&D) będą zachwyceni tą pozycją, chociaż gra nie "trzyma atmosfery" prawdziwych RPG.

"BIOMETAL" to gra dla SNES wydana przez Activision. Jest to pozycja taka, jaką lubią wszyscy konsolowi gracze - zwariowana strzelanina. Trochę w stylu "R-Type", jednak z bardzo szybką i kolorową grafiką oraz wspaniałą muzyką zrobioną przez top grupę techno - 2 Unlimited! Zwariowane pomysły autorów, którzy chcieli uczynić ją inną od wszelkich kosmicznych strzelanek, spowodowały, że zabawa jest bardzo, bardzo trudna. Gra dostępna jest w Wielkiej Brytanii od Maja za drobne 50 funtów.

Wspaniały film "Star Trek" zyskał swe odbicie na Game Boy-u w grze **"STAR TREK, THE NEXT GENERATION"**. Gra wygląda ładnie (digitalizowane postacie), jednak zabawa z nią jest prawie żadna. Elementy grałne powtarzają się i są nudne. Cóż, nie wszystko da się przenieść na Game Boya... Podobną śmiercią zginął gejmbojowy "Mortal Kombat".

wieści zebrał **BROMBA**



W Rzeczpospolitej konsolowy gracz jest traktowany jako coś gorszego, a pecetowiec grający w takiego "Raptora" ma być niby lepszy. Tak przynajmniej odczuwam.

B: Nie bądź złej myśli, to niebawem się zmieni (dzięki TS) i każdy gracz będzie graczem. Obojętnie czy gra w "Prince of Persia" na Game Boyu czy pececie. Ale wracając do nowości, czy sądzisz, że Jaguar zdobędzie europejski rynek?

S. K.: Najpierw musi się na nim znaleźć. Jeżeli wierzyć prawie stu producentom gier, będzie to nieźle oprogramowana maszyna. Jej możliwością, stosunkowo niska cena i magiczne słowa RISC oraz 64-bitowy są znamionami nowej epoki. Osobiście martwi mnie, że nadal jest to tylko pudełko

Konsola i Ola

Pamiętajcie o „Konsoli i Oli”?

Ciągle czekamy na Wasze zdjęcia z konsolami: jak gracie, gdzie gracie, z kim gracie.

Dopiszcie swoje dane i parametry Waszej konsoll.

Na kopercle napiszcie „Konsola i Ola”.

Ale bądźcie miódzido, jak pochwalicie się swoją buźką w **TOP SECRE(T)**cie przed kumplami z budy, albo przed dziewczuchą, albo przed mamą, albo przed chłopakiem (panny też grają!), albo przed Olą!

BROMBA, nie ta, co wlecie...

Piwem i Mieczem – szósta przeprawa

Po krótkiej naradzie drużyna ruszyła w stronę niedalekiego lasu gdzie mieli spotkać leśne elfy. Czas wędrówki wypełnili sobie rozmowami o hrabi Niestarzyckim, jego cedrowym dworku i niewiedzieli kiedy stanęli przed ścianą lasu.

- No teraz trzeba uważać, coby nam lania nie sprawili. - powiedział Alex.

- Niby dlaczego nas mają bić? - zapytał jak zwykle rezolutnie Kopalny. Alex spojrział z wyższością na Kopalnego i odparł

- Zamknij się głupi jesteś! Przecież żaden elf nie lubi krasnoludów.

- Acha! To tak jak w Tolkienie... - dodał Kopalny. Alex nie wytrzymał. - Miałeś się...

-... zamknąć. - dokończył za niego z inteligentnym uśmiechem Wiewióriusz. Alex i Kopalny popatrzyli na niego z nieskrywaną niechęcią.

- Dobra panowie. Czy będą nas bić czy nie i tak musimy tam iść.

Kaczoramiks zakończył głupawo dysputy.

- No to chodź! - zaproponował Bed.

Drużyna ruszyła szurając butami w głąb lasu. Po mniej więcej godzinie przedzierania się przez leśne ostępy drużyna wyszła na wielką polanę, na której po środku rósł olbrzymi dąb. Na dębnie zaś stał pięknie skonstruowany domek z sztywnych gałęzi, ponaginanych i zczyepionych ze sobą u wierzchołka.

- Kurde! czyżby chata Baby Jagi? - zastanowił się przez moment krótki niczym strzał z bata Kopalny. Druid zmarszczył czoło i pokręcił głową.

- Wiesz raczej wydaje mi się że tak właśnie mieszkają elfy.

Ekipa podeszła bliżej do żywego domku i zaczęła oględziny.

- Hej! Jest tam kto żywy? - zakrzyknął domek Kaczoramiks.

- Napewno nie ma tam nikogo. - odpowiedział mu Wiewióriusz.

- Żebyś się przypadkiem nie zdziwił. - odpowiedział Wiewióriuszowi ktoś z wnętrza domku. - Kto tu i czego chce? -

- Nazywam się Kaczoramiks. Niejaki hrabia Niestarzycki powiedział, że możecie nam pomóc w sprawie nie cierpiącej zwłoki.

- Kaczoramiks? Słyszałem o tobie. - z domku na dębnie wyszła postać smukła, niewysoka i o pięknym obliczu - Wejdźcie proszę, porozmawiamy o waszym kłopotcie pod dachem. -

Drużyna wgramoliła się po kolei na górę do żywego domku. W te radosne wspinaczce przyszyła wreszcie kolej na trolla i cała konstrukcja zaczęła niebezpiecznie trzeszczeć, jako że Bed do najlżej-

szych nie należał. Elf wskazał wszystkim miejsca przy długiej wspólnej ławie. Największe wrażenie na elfie zrobił troll, gdyż gospodarz wybałuszył oczy na jego widok i nie mógł ich wrócić na miejsce przez kilka minut. Kopalny widząc niezwykle zachowanie się gospodarza nachylił się konspiracyjnie w stronę druida i zapytał

- Ty słuchaj, czy te no... elfy mają coś wspólnego z płazami? - i wskazał na elfie oczy. Kaczoramiks popatrzył ze współczuciem najpierw na elfa, potem na Kopalnego i przemilczał sprawę. Elf wreszcie doszedł do siebie i bardzo zdziwiony zapytał:

- Co wy z trollem chodzicie w bandzie?

Na to Alex odpowiedział szybko wskazując na Wiewióriusza.

- Ba. Nawet mamy tu jednego czarnoksiężnika! - i szeroki uśmiech rozlał się po jego twarzy. Elf wzruszył ramionami i ze względu na swoje serce postanowił więcej się nie przejmować tym, co usłyszeli z ust drużyny i próbował rozpocząć rozmowę:

- No więc drogi druidzie, co was sprowadza do naszego lasu? Jakież to macie problem, który nie cierpi zwłoki?

- Czciogodny elfie. Nasz problem lata sobie już od trzech tygodni po okolicy, morduje bydło i owce, no i robi nas w konia zmieniając codziennie miejsce pobytu. A my jak te głupole drałujemy za nim to po górach, to po jarach lub nad rzeką, a ten gagatek zawsze nas wykiwa i robi w kołowrotek.

- Czyżbyś mówił drogi druidzie o smoku?

Troll poruszył się niespokojnie aż domek zatrzęszczał ostrzegawczo, a Kopalny podskoczył na ławie i dodał:

- No, no właśnie o smoka, o smoka. Wiecie gdzie on jest? No wiecie czy nie? - i wbił nerwowo wzrok w elfa.

- Smok. Hmm...? Ależ oczywiście, że nie wiemy. Przecież to nie nasz kumpel tylko służa tego okrutnego Czarnego Maga Szurumbura, który mieszka w swojej wieży na południu naszego lasu.

W drużynie zaległa grobowa cisza i tylko podłoga budynku pod zadem trolla znowu zatrzęszczała ostrzegawczo. Kopalny zapytał nieśmiało, ale rezolutnie jak zwykle:

- A gdzie to jest?

Cała reszta drużyny popatrzyła z przerażeniem na Kopalnego. Elf odchrząknął znacząco i patrząc w sufit zaczął mówić z ociąganiem.

- A więc on... ale czy jesteście pewni że chcecie z nim się

napewno spotkać? - Drużyna milczała uparcie więc elf kontynuował - Hmm... widzę, że jesteście uparci, więc wam powiem gdzie mieszka, a nawet wskażę drogę do jego zamku. Bo widzicie, on dał się we znaki naszemu klanowi i z chęcią byśmy usłyszeli o tym, że jakiś nieznaną bohater... albo kilku bohaterów dało mu po łbie. Ostrzegam was, że on jest bardzo przebiegły i niebezpieczny - elf popatrzył znów po wciąż milczącej drużynie. - Jednak widzę, że jesteście bardzo uparci więc... - tej kwestii elf już nie zdążył zakończyć, gdyż lekceważone dotychczas ostrzegawcze trzeszczenie pod tyłkiem trolla wreszcie zaowocowało katastrofą. Podłoga elfiego domku przybrała nagle pochyłe położenie a potem z wielkim hukiem zwałił się cały budynek z dębem. Nastąpiło wielkie TRACH! i zaległa nagła a niespodziewana cisza. Kiedy opadł pył, spod resztek domku zaczęli wydostawać się członkowie drużyny.

- O jasny grom! - zaklął szpetnie Alex - ten głupiec załatwił nas na cacy.

I resztę swojej reprimendy skierował w stronę trolla. - Ty głupcze! Ty grubasie chędożony! Teraz przez ciebie musimy spadać stąd jak najszybciej, bo jak ten elf wydstanie się na wierzchołku to będzie z nami kruch!

Troll podrapał się po

A może by tak z katapuły?

głowie i rozejrzał się po gruzach budynek, kiedy zauważył wychylającą się z pod desek elfią głowę, wziął zamach i trzasnął ją maczugą, po czym powiedział do Alexa.

- Ni wyliznie za chybko.

Alex i reszta drużyny (z wyjątkiem Kopalnego) złapała się za głowy i jęknęła cicho. Zapadła kilka minutowa cisza. Nagle druid rzucił.

- O kurde! Bed, coś ty narobił!?! Chłopaکی spływamy zanim elf dojdzie do siebie!

Drużyna niczym galopujące stado centaurów oddalała się w zbawienny las. Wieczór zastał ich zmartwionych na jakiejś leśnej polance kiedy próbowali ustalić plan na przyszłość. Druid wpatrywał się we wschodzące gwiazdy, Alex zawzięcie ostrzył swój topór, Kopalny dębował w nosie, troll Bed stukał się rytmicznie w głowę swoim Joy'em, a Wiewióriusz zawzięcie na środku polany kreślił pentagram. Czas płynął nieubłaganie, a nikt nie umiał wpaść na jakiś dobry pomysł. W trakcie zajęć terenowych na polanie nagle zjawiła się znana już drużynie postać dżina.

- Dżindobry. Jakiesz kłopoty? Dżin jeszt dobry, dżin pomaga swoim kolegi. - powiedział dżin i ukłonił się nisko. Druid przerwał obserwację astronomiczną i z uśmiechem powitał dżina, a następnie opowiedział mu historię, która przytrafiła się w domu elfa. Dżin zmarszczył czoło i podrapał się za szpiczastym uchem.

- Wiecie, co ja wam powiem? Załatscie tszego Szurumbura to efy wam pszebaszo.

- Geniuszu! Uratowałeś nam życie! - ucieszył się druid - Tylko jak załatwić Szurumbura? Napewno z niego jest lepszy czarnoksiężnik od Wiewióriusza i nie będzie się z nami pieścił ani grał w zgadywanki.

Dżin klasnął w dłonie i szeroko się uśmiechnął.

- Nie ma shrawy! Ide z wszami i wszam pomoszem. No cszo wszy na to?

- Dobra. - powiedział Kopalny - Ale podział tupów po polowie równej dla każdego z nas - było to nad podziw rezolutne.

Skoro świt ekipa prowadzona za tym razem przez dzina ruszyła przez las na południe. Około wieczora tego samego dnia dotarli do olbrzymiej równiny, na jej środku wznosiła się góra, a na górze stała wieża której szczyt ginął w nisko przepływających chmurach. Dżin wskazał w stronę monumentalnej budowli i powiedział do członków drużyny.

- Oto wieś Szurumbura. On tu siedzi - pokivał głową dżin.

- O rany! Jak tam się dostać? - wykrzyknął Alex. Kopalny potarł (w zamyśleniu?) nieogoloną brodę.

- A może by tak z katarpulty? - zaproponował nieśmiało.

Reszta popatrzyła z powątpiewaniem w stronę wyniosłej budowli. Wreszcie dżin uśmiechnąwszy się uprzejmie zaproponował.

- A może na latającym dyszanie dzina?

Tę propozycję wszystkie zuchy oprócz trolla Beda, przyjęły z dużą aprobatą. Bed stwierdził, że w jego rodzinie nikt jeszcze nie latał, a on nie chce być pierwszy wariatem w swoim rodzice.

Po niezbyt długich nagabywaniach, troll usiadł wreszcie na dywanie i w wszelki wypadek zamknął oczy i zatkał uszy.

Dywan z załogą uniósł się w powietrze i okrążając wieżę na okolo zaczął wspinać się w górę. Wreszcie gdzieś w połowie wysokości zauważyli duży okno

wychodzące na południową stronę świata. Dywan zaparkował natychmiast na wysokości parapetu tego okna i Kopalny ze swoją kompanią wskoczyli do środka.

- Krucafiks! Ale odjazd - powiedział Wiewióriusz, widząc jak bardzo bogato była w środku wystawiona wieża Szurumbura.

- Szkoła czasu. Idziemy szukać tego lumpa - powiedział Alex.

- Dobsze, ja tu na wasz poszekam - powiedział dżin.

- O. K. Idziemy na górę. Trzeba go złać i kwita - powiedział jak zwykle rezolutnie Kopalny.

Drużyna zaczęła się wspinać po

kręconych schodach w górę. Krok za krokiem nastawiając uszu i wytrzeszczając oczy weszli kilka pięter wyżej. Zatrzymali się przed okutym żelaznymi sztabami podwojami. Druid i Kopalny przyłożyli do nich uszy i zaczęli nasłuchiwać. Z drugiej strony dobiegł ich głos szybko zbliżających się wielu kroków.

- Musimy ich zaskoczyć i złać - powiedział jakiś skrzekliwy głos z drugiej strony. Kopalny wskazał palcem w stronę drzwi i powiedział.

- Musimy ich zaskoczyć i złać.

Drużyna zajęła natychmiast pozycje przy ścianach po obydwu stronach wrót. Drzwi nagle się uchyliły i do sali wkroczył odział dwunastu goblinów zakutych w zbroje i uzbrojonych po mleczne zęby.

- TERAZ!!! - krzyknął Kopalny i drużyna rzuciła się do ataku.

Alex zamachnął się straszliwie toporem na jednego z goblinów i trafił w linę podtrzymującą arrasy na ścianie. Tymczasem troll Bed rzucił w nieprzyjacielską grupę ciężką dębową ławą, powalając na ziemię co najmniej sześciu przeciwników. Kopalny trafił swoim mieczem w czerep szefa bandy, zmuszając go

drzwiach wyszło jeszcze czterech goblinów zataczając się i tratując leżący na ziemi kilim, z pod którego dało się słyszeć dosadne przekleństwa Beda i reszty. Kaczorami wreszcie skończył przygotowania do czaru i skierował swój kostur w stronę nieprzyjaciół. Z kija niczym z miotacza trysnęła struga ognia obejmując czterech frajerów. Alex ze starym krasnoludzkim okrzykiem na ustach "Ach zesz ty! " walnął żelówką jednego z goblinów, który próbował wydostać się z pod arrasu. Goblin popatrzył na Alexa i z płaczem powiedział "Szefie! A on się bije!". Alexa rozjuszyło to jeszcze bardziej i kopiąc goblina w wystające kły wycedził przez zaciśnięte zęby "Maminsynek. Psia krew".

Troll Bed wydobyl się wreszcie z pod kilimu i sprytnymi ciosami Joy'a pozawieszał resztę goblinów na drugim żyrandolu. Kopalny tułt z zapamiętaniem pomykającego na czworaka w kółko szefa goblinów. Wreszcie gdy żaden przeciwnik nie był w stanie stawić skutecznego oporu, drużyna pobiegła przez otwór podrzwiowy. Sącząc wielkimi susami po schodach dopadli do otwartego portalu, a drogę zastąpił im ryczący i przewracający oczami demon. Drużyna

ścił swoją łaskę, a Alex nerwowo szarpał brodę. Kopalny widząc załamanie się ducha bojowego swojej kompanii próbował ratować sytuację. Nie namyślając się długo zakręcił swoim mieczem nad głową i skoczył na demona ten widząc bohatera uśmiechnął się szeroko szczerząc kły. Niestety nie przewidział sytuacji i miecz Kopalnego wyrznął go w uśmiech, zęby demona syknęły zniszczenie krzyknął do demona:

- Już czas na "Corega Tabs"! - i poprawił drugi raz po brzusku.

Demon nie wytrzymał siły ataku i zwałił się z hukiem na podłogę. Troll Bed jakby tylko na to czekał, skoczył na bestię, przygniótł do podłogi i zaczął wykręcać prawy róg.

- Aaaa! Zostaw, to nie twoje! - krzyknął powalony i wyrwał się spod trolla.

Niestety Bed zdążył już uporać się z gwintem i róg trzymał teraz w prawej łapie.

- Dawaj to grubasie, bo cię rozedrę! - wrzasnął jednorogi teraz demon i skoczył w stronę trolla. Bed ze spokojem na pysku rzucił róg za okienko strzelnicze wieży. Demon zawył strasznie i skoczył za swoją własnością, ale niestety okazał się zbyt duży i przez strzelnicę przeszła jedynie głowa. Drużyna pozostawiła szarpiącego się arcydurnia w strzelnicy i wkroczyła do pomieszczenia, w którym zastała dwoje drzwi. Jedne złote, drugie srebrne. Na złotych był wyobrażony nieszczęśnik ze strzelnicy, a na drugich scena z życia smoków. Kopalny stanął pomiędzy nimi i zastanawiał się kiedy ostatni raz napił się piwa, gdyż wcale nie miał zamiaru podejmować decyzji, w którą stronę iść dalej. Wiewióriusz podszedł do niego i powiedział:

- To oczywista sprawa. Szurumbur siedzi za drzwiami...

- I co teraz? - zapytał rezolutnie Kopalny

- Trzeba wydelegować Wiewióriusza. - poradził druid.

- Dlaczego mnie? - zbuntował się Wiewióriusz.

- Zamknij się i do roboty! - wrzasnął Alex wypychając czarnoksiężnika przed front grupy. Wiewióriusz nie widząc innego wyjścia wrzucił ramionami i zaczął czarować. Demon zauważywszy działania Wiewióriusza zaśmiał się złośliwie.

- Nie masz szans człeczyno! Jesteś arcydemoneb z szóstego planu. Mogę cię zabić jednym ruchem palca. Lepiej odejdźcie stąd, a daruję wam za tym razem życie. - ryczącym głosem powiedział demon.

Wiewióriusz stanął jak wryty i zaniemówił. Druid zszokowany upu-



sta-
nęła
jak wry-
ta.

tym do

przyjęcia pozycji horyzontalnej i rozbijając mu w drobne kawałki hełm. Wiewióriusz wyskoczył na środek komnaty i jednocześnie wykrzykując zakłęcie, wymachiwał w okrutny sposób rękami zupełnie tak, jakby chciał si unieść w powietrze niczym nietoperz. Podcięty przez Alexa arras zwałił się na resztę goblinów i trolla. W czasie gdy z pod arrasu dobiegaly gluche odgłosy ciosów, Wiewióriusz skinął różdżką i rzucił zaklęciem w kłębiący się kilim. Efektem tego czaru było wywalenie wraz z framugą drzwi i zerwanie się olbrzymiego żyrandola, który gruchnął w walczących pod arrasem. Z otworu po

The Ultimate Pinball Quest



Za siedmioma morzami, za siedmioma lasami, za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, w wielkim zamku żyje sobie stary czarnoksiężnik. Wokół zamku rozciągają się trzy krainy. Pierwsza to wielka brunatna pustynia bez życia. Druga kraina jest pokryta lodem, a trzecia metalem. Nad każdą krainą panuje kobieta. Czarnoksiężnik chce zdobyć te krainy i wysłał ciebie - zdoła największego wojownika - na ich podbój. Tobie nie pozostaje nic innego jak tylko ruszyć do boju.

Jak wynika z legendy mamy przed sobą.. Flippera! Tak proszę państwa! Oto firma InfoGrames prezentuje nam ciekawą odmianę gry, którą widzieliśmy w wielu wykonaniach. Zastępuje on na uwagę ze względu na kilka rozwiązań nie spotkanych dotychczas w popularnych wersjach tej gry.

Na czym one polegają? Przejdźmy do konkretów. Mamy przed sobą trzy stoly:

WASTELAND

- to długa podróż przez brunatną pustynię. Mamy flippery, nad nimi poumieszczane różna świnstwa do zbijania, powyżej następne flippery itd. W ten sposób z różnych pięter jest zbudowana wieża, na którą się wdrapujemy. Ściśle rzecz biorąc, mamy trzy rodzaje pięter, powtarzających się po sobie. Aby wejść piętro wyżej musisz skierować z dużą prędkością kulkę w kierunku flipperów na wyższym piętrze i jeden z nich podnieść, aby umożliwić piłce wpadnięcie. Drugą możliwością stwarzają kanały łączące ze sobą piętra, jednak piłka po wpadnięciu do takiego kanału może spaść na dół, zamiast wylecieć do góry. Aby na to nie pozwolić trzeba sprawić, żeby kanały ciągnęły piłkę w górę i nie przepuszczały jej w dół. Osiąga się to zbijając odpowiednie płytki, umieszczone na odpowiednich poziomach.

Na kolejnych piętrach znaleźć można:

- koło, które uruchamiamy zbijając płytki umieszczone z lewej, a zatrzymujemy (w celu otrzymania premii) przez uderzenie piłką w przycisk umieszczony w prawym górnym rogu.

- strzałki, które trzeba zapalać kawałek po kawałeczku (oczywiście aby otrzymać pokaźną liczbę punktów).

- masę kóteczek do zapalenia, jak zwykle, dla punktów.

- dziwne dołki - gdy do nich wbijemy kulkę, to przenosimy się do takiego samego dołka trzy piętra wyżej lub do specjalnej planszy, na której można zarobić masę punktów. Strata piłki powoduje powrót na zwykłą planszę, a nie utratę życia.

ANTARCTICA

- to przygoda na Antarktydzie (?). Plansza ta szkokuje swoją wielkością. Przewijana jest nie tylko w pionie, ale i w poziomie. Można tu zbijać masę różnorodnych kryształów. Zapalenie wszystkich lampek, na które piłka wypada od razu po wybiściu powoduje, że wszystkie premie będą liczone *2, po kolejnym zapaleniu *4, *6, *8, i *10. Trzech niżej znajduje się

korytarz z dwoma kryształami w środku. Ich zabicie otwiera dostęp do planszy premiowanej. Drugi prowadzący do niej otwór znajduje się w lewym górnym rogu. Zabicie wszystkich kryształków umieszczonych pionowo nad flipperami spowoduje zamrożenie kryształów i niektóre nie będą mogły samoczynnie odrastać. Dodatkową atrakcją jest trzeci flipper umieszczony z lewej strony.

HEAVY METAL

- to gra w krainie pokrytej metalem. Piłkę wybijają się za pomocą pneumatycznych wyrzutni. Flippery też są popychane przez urządzenia pneumatyczne. Może muzyka nie jest Heavy Metal'owa, ale bliska... Jest to najszybszy bilard, jaki widziałem, a plansza, po której szaleje piłka jest imponującej wielkości (na oko ze 12 ekr-

nów). Muzyka, wykonanie i dynamiczność tworzy wspaniałą atmosferę. Tu także są plansze premiowane (jedna, do której łatwo się dostać znajduje się w lewym, górnym rogu). W prawym górnym rogu znajduje się koło. Wrzucenie do niego kuli daje zwykle masę punktów. W tym bilardzie bardzo łatwo podwoić bonusu. Wystarczy do tego zabić trzy płytki umieszczone z prawej. Poniżej i z lewej znajdują się dwie pary płytek, których zabicie powoduje uaktywnienie oston uniemożliwiających piłce wypadnięcie przez otwór z prawej i z lewej strony. Bilard jest niezwykle szybki, łatwo można tu zdobyć dużo punktów, jak i stracić życie.

Gra jest poważnym dziełem w historii Infogrames. Wprowadzie daje się ją uruchomić już na A500 1MB, lecz najlepiej gra się na 2MB. Nie trzeba wtedy cekać na wgranie planszy premiowanych (w której jest się kilkanaście sekund) i powrót do planszy głównych. Dla mających procesor 68020 gra będzie jeszcze szybsza i dynamiczniejsza.

Ferion



Genius

nie ma to tamto
nie ma to tamto

MouseOne

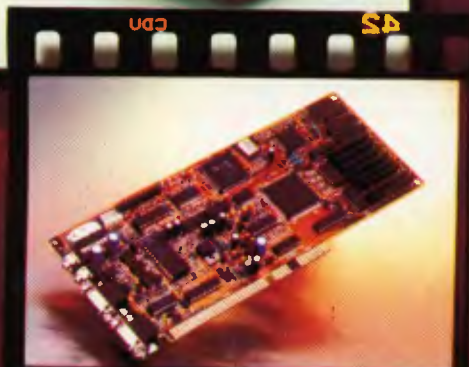


JIT Warszawa
ul. Bartycka 20
00-716 WARSZAWA
tel. 40 38 73
tel. 40 00 21 w. 227
fax. 40 38 73

JIT Katowice
ul. Roździeńskiego 188 B
40-203 KATOWICE
tel. 596 031, 599 251



HiEncoder



HiVideoPro



ADX Computer
ul. Nowot 114
90-029 ŁÓDŹ
tel. 74 46 24 w.283

HiTrak

ScannerC105



SoundMaker 16

jtt
COMPUTER

WYŁĄCZNY
AUTORYZOWANY
DYSTRYBUTOR
PRODUKTÓW
GENIUS
NA POLSKĘ

KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

Głos:



TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)

Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16

1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM INTERFACE: PANASONIC, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
 - sound impression
 - recording session
 - drivery do Windows i DOS



PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.

- Pojemność: 680 MB
- INTERFACE: PANASONIC HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki

Multi-STYK s.c.

WARSZAWA

ul. Majdańska 9

TEL./FAX (0-22)

10-32-99

**SPRZEDAŻ HURTOWA
i DETALICZNA**



TRUST Sound Expert de Luxe II

1. Kompatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM INTERFACE: PANASONIC, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
 - Music Rock
 - drivery do Windows i DOS



Wzrok:



TRUST SERIAL Mouse
3 klawiszowa mysz



TRUST HC 3311 COLOR SCANNER
RĘCZNY SKANER KOLOROWY



TRUST HG 3311 GREYSKALE SCANNER - SKANER RĘCZNY 256 stopni szarości



Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

**KUPON 5%
RABATU PRZY
ZAKUPIE
DETALICZNYM**