

TOP SECRET

cena 18.000

31

10

DOOM II
Ishar III

Targi
ECTS '94



E.C.T.S. '94 AUTUMN

W dniach 4 - 6 września miała miejsce w Londynie jesienna edycja targów skupiających czołowych producentów gier komputerowych. Przewyciężając liczne trudności natury technicznej - organizacyjnej, przeskakując kłody rzucone pod nogi i perły rzucone przed wieprze, zespół ekspertów TS w składzie Naczelnny, Emilus, Sir

Haszak dotarł (z 6 - godzinnym opóźnieniem) do europejskiej stolicy komputerowej rozpusty, by rzucić się w wir najwymyślniejszych rozrywek i opisać to dla Czytelników. A było na czym poszaleć, gdyż podczas jesiennego edycji ECTS - u ukazują się bowiem tytuły mające się ukazać przed świętami Bożego Narodzenia.

Firmy przygotowały kontynuacje dużych i znanych produkcji. Wśród nich znalazły się Kings Quest VII i Space Quest VI (Sierra on - Line), kontynuujące serię rewelacyjnych graficznie przygodówek Colonization i Transport Tycoon (Microprose), nawiązujące do wielkich poprzedników Civilization i RailRoad Tycoon, Alone in the Dark III (Infogrames; pokazano już elementy Alone IV wyglądające dość doomowato), rozwinięcie przygodówki znanej z tajemniczego klimatu oraz Legend of Kyrandia III (Westwood Studio, Virgin). Jednak najokazalszą oprawę z gier, które doczekały się kolejnych części, miał Wing Commander III (Origin, Electronic Arts). Ta ogromna produkcja, w realizację której zainwestowano ponad 3 mln dolarów mieścić się będzie na 2 CD. Na jej potrzeby nakręcono 2 - godzinny film z takimi gwiazdami w rolach głównych jak Mark Hamill, Malcolm MacDowell, John Rhys - Davies i Thomas F. Wilson. Ten pierwszy, odtwarzający w multimedialnym filmie postać Blaira, w którą wcielił się gracz, był obecny na stoisku EA wraz z reżyserem Chrisem Robertsem.

Prezentowane gry miały parę cech wspólnych. Sporo gier wyko-

rzystywało voxel space (generowanie mapy na obraz i podobieństwo Comanche'a widoczny w Magic Carpet, symulacji latającego dywanu przygotowanej przez Bullfroga, EA, czy Retribution prezentowanej przez Gremlin Interactive) i textures (nakładanie i rzutowanie obiektu w zależności od kąta, pod którym na niego patrzymy Alone in the Dark III). Często zdarzały się też produkcje nawiązujące do Doom (CyClones produkcji SSI, EA). Pod względem animacji zauważyć się dały wpły-

czona na czystą grę. Na film można iść do kina.

Od strony sprzętu zauważyć się dało ofensywę konsoli 3DO. Zajmowały one dwa spore stoiska, a ponieważ chodziły na nich gry z EA (były prezes EA założył

szerzeń na PC. Wszystkie inne konsole 16 - i 32 - bitowe, czyli Super Nintendo, SEGA Mega Drive i CD32 miały się dobrze (może CD32 nieco gorzej od innych). Jaguara nie było prawie widać, a gier na niego nie pokazano w ogóle.

Gry na Amigę, jakkolwiek niemal niewidoczne na targach (pokazało ją jedynie 21th Century Entertainment z Pinball Illusions), stanowiły pokątną część oferty obecnych tam firm (w Wlk. Brytanii to bardzo popularny komputer). Powoli następuje zmiana generacyjna - coraz więcej programów zaczyna być pisanych tylko dla A1200 i to coraz częściej z HD. Posiadaczom Amigi nie grozi więc absolutna posucha, choć mogą się obudzić z ręką w nocniku, jeśli nie zmienią w porę sprzętu.

To samo grozi właścicielom komputerów pecetopodobnych, jeśli nie postarają się szybko (bardzo szybko) o CD - ROM - y. W tej chwili nie trzeba już monumentalnych produkcji, by wydać grę na CD. Świadczy o tym Sensible Soccer World Edition, która zajmuje poniżej 700 kB, a mimo tego znalazła się na płycie.

Podczas targów odbyło się także arieciekawe seminarium poświęcone pornografii w rozrywce komputerowej. Zgodnie z tradycją polskiej demokracji byliśmy za, a nawet przeciw. Targowej dyskusji o pornografii towarzyszyły publikacje w prasie brytyjskiej na jeszcze jeden nie unormowany problem związany z grami - przemoc (jako przykład posłużył Doom).

Wszystkie te wrażenia należy uzupełnić o dobiegającą z różnych stron muzykę o różnym natężeniu (zazwyczaj dużym), setki biznesmenów przeciskających się w poszukiwaniu kontraktu i kilkanaście postaci przebranych za bohaterów promowanych gier rozdających znaczki, reklamówki i pozujących do zdjęć. Było dobrze, a nawet niezłe, o czym informuje

Niespecjalny korespondent
Sir Haszak
(dyplomowany)

P. S. Szczegółowe propozycje na sezon jesienno-zimowy w "Co nowego?".



Naczelnny i Emilus
rozpętały gwiazdne wojny.



Dino Dini, twórca Goal Kick Off,
rozegrał mecz towarzyski z Haszakiem.
Skonczyło się bezbramkowym remisem.
Na zdjęciu tradycyjna wymiana piłek.



Mark Hamill,
główny bohater Wing Commander III,
miał kłopoty z przeczytaniem
zawartości TOP SECRETU.

wy kreskówek owocujące gramy o świetnej grafice. Nie tak bajkowej i soczystej kolorystycznie jak w Kings Quest VII czy Legend of Kyrandia III, ale dynamicznej, z dużym elementem jajczarsko - drobiarskim (Bazooka Sue, Krisalis; EarthWorm Jim, Virgin). Panuje również tendencja do robienia interaktywnych filmów - gier z dużą ilością animowanych wstawek, co nie wszystkim producentom się podoba. Głośno dali temu wyraz programiści z Blue Byte, akcentując iż ich nowa gra RPG, Albion, może być reklamowana: Żadnych multimediiów. Żadnych full motion video. Pojemność CD ma tam być wykorzystana wyłącznie do stworzenia wielkiego świata, czyli przegna-

3DO), gromadziły sporą widownię, czynnie badającą możliwości tego cacka. Inwazja 3DO sugeruje próbę podbicia przez tę konsolę rynku europejskiego, na którym narażenie jest mało popularna. Ciekawostką było 3DO jako karty roz-



menu

Ishar III	8
Heimdall II	12
Superhero league of Hoboken	14
K 240 - strategia	15
Outpost	16
Defend the Alamo	18
On the Ball World Cup Edition	19
Ports of Call	21
Indycar Racing	22
Fatty Bear Funpack	24
Zool II	24
Freshwater Fishing Simulation	25
Jazz Jackrabbit	25
Smuś	27
Fist Fighter	27
Cyber Kick	28
Deathland	28
Kości & Poker	30
Arnie II	31
Edd the Duck	31
Dema	33
Cyberman	38
BBS	39
Tipsy & kody	42
Pegasus, nintendo i inne	46
Piwem i mieczem	48
Wild Cup Soccer	50
Doom II	51

dum... dum... dum... dum...



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

REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski

REDAGUJE ZEPŚÓŁ

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryka, Piotr Gawrysiak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr
Leszczyński, Darek Michalski (kurekta),
Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksey
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
DTP: Studio 77 s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. S. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.

Nakład: 130 000 egz.

Dyżur Redakcyjny
– czwartek 15–18.

BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje
"RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950
Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto:
PBK XIII Oddział Warszawa 370044-
1195-139-11

© Wydawnictwo Bajtek 1994

GRA	SCREEN
Arnie II	CG4.....81
Cyber Kick	Amiga.....28
Cyberman	Joystick.....38
Deathland	NL/IE.....18
Defend the Alamo	PC.....28
Deom II	PC.....51 Edd the
Deck	CG4.....81
Fatty Bear Funpack	PC.....24
Fist Fighter	Amiga.....27
Freshwater Fishing Simulation	PC.....25
Heimdall II	Amiga.....12
Indycar Racing	PC.....22
Ishar III	PC/Amiga.....8
Jazz Jackrabbit	PC.....25
K 240 - strategia	Amiga.....15
Kości & Poker	CG4.....38
De the Dell Worldcup Edition	PC.....18
Outpost	PC.....18
Ports of Call	PC.....21
Smuś	Amiga.....27
Superhero League Of Hoboken	PC.....14
World Cup Soccer	Amiga.....50
Zool II	PC.....24

CO NOWEGO?

Seria nieszczęść,

o których wspominałem w poprzednim wstępniaku, zakończyła się wypuszczeniem drugiego ósmego numeru. Mimo tego wakacje nie dały się zatrzymać i mamy miesiąc roku szkolnego za nami. W ramach zadośćuczynienia za tę drobną pomyłkę góra redakcji wykonała społecznie użyteczną pracę fizyczną opróżniając magazyny Spółdzielni pełne wszelakiego sheetu (shitu?!) i zdobywając jednocześnie specjalność "noszacz pakowacz".

W ostatnim czasie (w odróżnieniu od przedostatniego) zdarzyło się wiele pozytywnych rzeczy. Przede wszystkim Alex skończył kampanię wrześniową z wynikiem lepszym niż nasza Ojczyzna przed 55 laty. Przekładając na polski ma on teraz pół roku luzu, co znajdzie wyraz na łamach TS. Gawron, jego czasowo odłączna połówka, wrócił właśnie z niewoli egipskiej (Bajtek) i od razu jego wydajność skoczyła o 400% (wysmarował tekstów na trzy najbliższe numery). Istnieje szansa, że się już zmęczył i chwilowo zaprzestanie dalszej grafomańskiej działalności.

Emil przeniósł się do Babci (to się teraz tak nazywa?!) i, myląc pogonię. Jego kryjówka, znana podobno zagorzalnym gracjom RPG i miłośnikom napojów kapslowanych z dużą zawartością piany, pozostaje dla Redakcji chwilowo nieznana. I tyle z kroniki towarzyskiej.

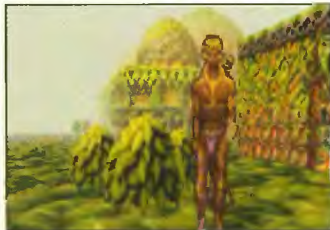
A teraz o polityce. Tu jak zwykle toczy się niustająca zabawa między piratami a policjantami w "Co mi zrobisz jak mnie złapiesz?". Sądząc po Warszawie policja znów zaktywizowała swe działania na rzecz obniżenia procentowej zawartości piratów na 1 m kw. giełdy. Postawa funkcjonariuszy była bardzo ujmująca (ujęto 4 amigowców). Doszły nas także słuchy, że w stołecznym mieście Krakowie jakis czas temu trafiono 3 ofiary, które będą miały możliwość obejrzeć skład sędziowski z bliska. Cóż, gdzie drwa rąbią, tam rąbani leżą.

Z powinszowaniami dla wszystkich legalistów, lojalistów i leptosomatyków

**Triumwirat w składzie
2 osoby
(w tym jedna non grata)
Emilus i Sir Haszak
(wszyscy nastawieni
sero-pozytywnie)**

BLUE BYTE

Przede wszystkim kontynuacja BATTLE ISLE II - scenariusz BI TITAN'S LEGACY z m. in. 6 nowymi jednostkami, 16 nowymi mapami i 10 nowymi mapami dla kilku graczy ukaże się w październiku (PC - CD); BI THE SHADOW OF THE EMPIRE - 64 jednostki, 24 nowe mapy, nowy interfejs użytkownika (Windows, Chicago), ulepszony system gry - I kwartał 1995 (PC - CD). Na drugi kwartał zapowiadany jest ALBION (PC - CD), opowiadający historię rozwoju cywilizacji celtyckiej, nie zdominowanej, jak w historii, przez kulturę rromańską. Blue Byte zaskoczył zapowiedzią THE GREAT RALLY. Będzie to podróz po Europie i poznanie specyfiki jej regionów, połączone z handlem (polska specjalność). Grę tę współfinansowało Ministerstwo Spraw Zagranicznych Niemiec (PC, PC - CD - I kwartał '95)



Albion. Blue Byte

DOMARK

Firma przedstawiła 3 symulatory lotu: DOGFIGHT - można brać udział w historycznych pojedynkach powietrznych lub toczyć walki powietrzne z kolegą samolotami z obu wojen światowych i wojny koreańskiej mając przed sobą grafikę w trybie SVGA (PC, PC - CD, MAC; październik), OUT OF THE SUN - oczekiwany we wrześniu symulator, dzięki któremu możemy polatać podczas II wojny światowej (MAC); TEST PILOT - pozwala zasiąść za sterami najbardziej znanych na świecie samolotów w lotach treningowych i bojowych. Prócz symulatorów lotu znajdzie się także symulator czołgu - TANK COMMANDER (9 map, ponad 40 misji). Domark zamierza również rozwinąć CHAMPIONSHIP MANAGERA. Druga część tej gry przewidywana ma się ukazać w marcu '95. Zawierać będzie m. in. ligę szkołką i możliwości zakupu piłkarzy za granicą. Do tej oferty należy jeszcze dodać gry CERBERUS (przygodówka rozgrywaną się na małej stacji badawczej umieszczonej w pobliżu czarnej dziury; już na początku zostajesz oskarżony o morderstwo - PC - CD kwiecień '95) i ABSOLUTE ZERO (coś pomiędzy symulatorem a strzelanką, w któ-

rej musisz bronić kolonii Ziemi na mroźnym księżycu Jupitery; PC 486 - CD, MAC). Najciekawszą produkcją jest naszemu zdaniem LORDS OF MIDNIGHT III. THE CITADEL. Ta znakomita gra RPG znana jeszcze z ZX Spectrum będzie rozgrywała się w czasie rzeczywistym. Można w niej kontrolować do 24 postaci, a zadaniem jest odzyskanie Oka Księżyca, klejnotu o wielkiej mocy, i uwolnić zakładników.



Tank Commander, Domark

ELECTRONIC ARTS

Wymienienie wszystkich zajęłoby pół numeru, skupię się więc na rzeczach najważniejszych, wymieniając jednocześnie, która z podległych EA firm co zrobiła. LITTLE BIG ADVENTURE (Adelaine Software) będzie wielką przygodówką z elementami strategii i zręcznościówki, gdzie ożeniony zostana grafika izometryczna z ray tracingiem. 4 ludy skupione w jednym świecie, 12 rozdziałów, 40 bitów, 50 budynków do zbadania, 10 wysp - starczy. Gra ukaże się w listopadzie na PC, PC - CD. W jeszcze bardziej mroczny świat ciemnej i surrealistycznej przyszłości przenosi NOCTROPOLIS (EA) adresowany do dorosłych. Musisz tam pokonać grupę antybohaterów zagrażających ludzkości (PC, PC - CD; listopad). W przyszłość przenosi także SHOCK WAVE: INVASION EARTH 2019. W tej grze będzie-



Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts

my mogli sobie polatać prototypem pierwszego myśliwca kosmicznego F - 177 i przy okazji obronić Ziemię od najazdu (3DO wrzesień). US NAVY FIGHTERS to z kolei symulator zapoczątkowujący serię AIR COMBAT na PC - CD (listopad). W tej grze możemy się za sterami F - 14 Tomcata, F/A - 18 Horneta, propono-

waną wersją morską F - 22 Lightninga i zmierzyć się z SU - 27 Flankerem. Intryga dość prosta - Jelcyna obalają nacjonaliści, więc znajdujemy się lotniskowcem na M. Czarnym i mamy do wylatania 50 misji. Równie realistycznie, a może nawet bardziej ze względu na fotograficzną jakość grafiki, jest ROAD RASH. Wspaniały wysięg motocyklowy po autostradach z możliwością postępowania się kończynami w celu wyrównania szans wynikających z różnic w osiągnięciach motocyklisty (3 DO wrzesień). Również na wrzesień był zapowiadany WING COMMANDER ARMADA (Origin). Można opowiedzieć się po stronie Imperium lub Kiltrathi. Z tej serii również wielki WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER



Wing Commander III, Electronic Arts

z pełnoekranowym ruchomym obrazem w trybie SVGA (PC - CD, listopad). W grze BIOFORGE (Origin), będącym pierwszą częścią serii Origin Interactive Movies wyglądającą nieco szpetniej niż plk. Blair w WC III - jesteś półcyborgiem, półczłowiekiem i jako bohater przygodówki z elementami zręcznościowymi docierasz do miasta dawno wymarłej cywilizacji, które pozostaje Ci tylko spłądować nie dostawczy guza (grudzień, PC - CD). Dla równowagi możemy również polatać samolotami z I wojny światowej w WINGS OF GLORY 1917 - 1918 (PC - CD, listopad). Propozycją RPG firmy Origin jest SYSTEM SHOCK (PC - październik; PC - CD - listopad) - gra w systemie Cyberpunk. Origin ma także coś dla miłośników PUTT PUTTA. Jego twórcy popełnili następny produkt. Tym razem o rybce nie zwanej Wandą - FREDDI FISH AND THE CASE OF MISSING KELP SEEDS (PC+Win, PC - CD+Win). Strategic Simulation Inc. jak zwykle za-



Road Rash, Electronic Arts

TARGi!!!!!!!



Bioforge, Electronic Arts

proponował coś ze strategii i RPG: PANZER GENERAL (PC, PC - CD; grudzień), gdzie jako generał wojsk pancernych zaczynasz swą karierę od napadu na Polskę w 1939 roku; starsz się zdobyć wpływy i dowodzenie większą jednostką, do czego potrzebne są wymierne sukcesy militarne; MENZOBERRANZAN - RPG rozgrywane w świecie Forgotten Realms, dzie miszisz rozbestwionym elfom odebrać magiczne zabawki i uwolnić więźniów należących do drużyny. Prócz tego SSI zaproponowała doomowaty CYCLONES, będący przygodówką z elementami zręcznościowymi, w której należy eliminować klony cyborgów (PC, PC - CD; listopad) i RENEGADE: BATTLE FOR JACOBS STAR (PC - CD, grudzień), w której rozgrywasz taktyczne bitwy kosmiczne dowodząc eskadrą myśliwców po tajemniczej śmierci dowódcy. Ostatnią propozycją EA jest napisany przez Bullfroga MAGIC CARPET. To co pokazano na targach robiło świetne wrażenie. Po SYNDICATE i THEME PARKU, zanosি na kolejny przeobj tej firmy.

Prócz tego EA zaprezentowała całą gamę gier sportowych od FIFA INTERNATIONAL SOCCER, przez zrobioną w ten sam sposób NBA LIVE '95, rozwinięcie hokeja - NHL '95, po PGA TOUR GOLF III i RUGBY. Ufff!

IMPRESSIONS

Firma specjalizuje się w grach strategicznych i w najbliższym czasie wyda 3 tytuły. LORDS OF THE REALM (PC - wrzesień; PC - CD - październik; Amiga - listopad) rozgrywa się w XII - wiecznej Anglii. Czeka nas budowa zamków, gospodarowanie zasobami, obleganie wroga w jego twierdzach i rozgrywanie bitew w polu. Wszystko w celu zjednoczenia państwa. Czysto wojenną grą graficznie przypominającą PERFECT GENERALA ma być FRONT LINES (PC, listopad; Amiga, styczeń). Znajdziemy tam 16 typów jednostek biorących udział w bitwach przyszłości. Dla malkontentów utworzone scenariusze zostały wzbogacone o edytor. Zwolennicy handlu powinni być również zadowoleni.



Sim Rainforrest, Maxis

W HIGH SEAS TRADER (PC, PC - CD - styczeń '95; Amiga - luty '95) mogą handlować do woli zawijając do 120 XVII w wiecznych portów, toczyć walki z piratami i wykazywać się opanowaniem nawigacji.

KRISALIS

Przebojem firmy może stać się humorystyczna przygodówka BAZOOKA SUE (PC - CD, MAC, 3DO - II kwartał '95). Seksowna bohaterka krąży po niszczącym mieście. Siobhan Moran z Krisalisu zapewniała, że Sue w grze nie będzie się rozbierała tak często jak podczas prezentacji. W durgim kwartale przyszłego roku będziemy mogli pograć także w SOUP TREK, THE SEARCH FOR STOCK (Amiga, PC, PC - CD, MAC, 3DO; wyprawa po warzywa mające zapewnić po przerobieniu na zupełnie źródło pożywienia kończącego się na Ziemi), PLAYER OF THE YEAR (Amiga, PC, PC - CD, CD - 32; piłka nożna będąca bardziej zręcznościówką niż symulacją) oraz LEGENDS (Obcy poprzynosili różne rodzaje broni do niezwiązanych z nimi okresami historycznymi). Ciekawie zapowiada się FORMULA ONE TEAM MANAGER (tytuł roboczy; Amiga, PC, PC - CD, CD32, MAC, 3DO - I kwartał '95). Będziemy tu szukać nowych, utalentowanych kierowców, dobierać producentów sprzętu i inwestować w badania zwiększające osiągi bolidów. W ofercie znalazły się też znane już produkty wydawane na inne platformy sprzętowe (SOCCER KID - 3DO, PC - CD, CD32; MULPC - CD32), jeden tytuł wznowiony (HANNIBAL - A1200 HD, PC - październik) i kilka wydanych jako w wersjach tanich: SHADOWLANDS, ARABIAN KNIGHTS, VIKINGS.

MAXIS

Już niedługo wspaniałe SIM CITY 2000 będzie gotowe na A1200/4000 i PC pod Windows (li-



High Seas Trader, Impressions

stopad) oraz na PC - CD i MACa. Wersja CD i MAC zawierać będzie dodatkowo SC2000 URBAN RENEVAL KIT (pozwała samodzielnie projektować budynki i obiekty w grze) oraz SC2000 Scenarios 2, gdzie znajdziemy wielkie miasta świata. Motywy symulacyjne czekają nas w SIM RAINFOREST (MAC, PC - CD Win). Musimy tam balansować między dobrobytem ludzi związanym z postępem technicznym, a równowagą środowiska naturalnego. Czeka nas także wspaniała przygodówka osnuta na motywach mitologii greckiej - WRATH OF THE GODS (MAC, PC - CD 8 MB RAM), w której wykorzystano fotografie z Grecji.

OCEAN

Z bogatej oferty Oceanu wybierzemy tylko kilka tytułów (ten brak miejsca!). SKITCHIN' (A500, A1200 - listopad) to wyścigi deskorolką po Stanach Zjednoczonych, w której nie tylko szybkość decyduje o wyniku, ale również celne kopanie przeciwnika i wypróbowanie na nim narzędzia morderstwa. W INFERNO: THE ODDYSEY CONTINUES (PC, PC - CD - listopad) znajdziemy się w kabinie kosmicznego myśliwca z możliwością zaliczenia 700 misji (w jednej grze ok. 70) toczących się w kosmosie, nad planetą i w bazach. 45 minut muzyki do gry nagral zespół Alien Sex Friend. Posumulować będzie można także w IRON ANGEL. W tym symulatorze lotu najpierw zapobiegamy wybuchowi konfliktu nuklearnego, by potem zostać w nagrodę przeniesionym na Księżyc. Ocean umożliwia także wycieczkę z Michałem Jordanem. Przy użyciu 7 magicznych piłek będziesz mógł ocalić 20 najlepszych koszykarzy świata porwanych przez Dr Eibrow w MICHAEL JORDAN ADVENTURE. CHAOS IN WINDY CITY (Super Nintendo - listopad). Zwolennicy akcji i strzelanek będą mogli coś wybrać z takich tytułów jak KID CHAOS (Amiga, CD - 32 - październik), MIGHTY MAX (A500, A1200 - październik), JUNGLE STRIKE (A500, A1200, CD - 32 - październik). Dla fanów strategii przygotowano CENTRAL INTELLIGENCE (PC - CD, wrze-



Colonization, Microprose

sień), w którym dowodząc siatką szpiegowską masz za zadanie obalić dyktatora na południowoamerykańskiej wyspie (już za miesiąc w "Jest Taktycznie!").

MICROPROSE

Widać tu było dwa rodzaje gier: strategię i symulator. Przygotowano COLONIZATION (PC - listopad) nawiązujące w pewnym sposób do CIVILIZATION. Tu mamy do podboju Amerykę od 1500 roku, a walczą o nią Anglicy, Holendrzy, Hiszpanie i Francuzi. Nieco



Master of Magic, Microprose

bardziej musimy zaangażować się w gospodarkę, przed graczem stają też nieco inne problemy niż w części pierwszej. Również do Cywilizacji nawiązuje MASTER OF MAGIC (PC, październik), będącą kombinacją strategii i RPG. Pojawiły się ponadto dwa tycoony. TRANSPORT TYCOON (PC,



Transport Tycoon, Microprose

listopad) będzie rozbudowaną strategią polegającą na rozbudowie i kontroli sieci komunikacyjnej, podobną do SIM CITY 2000. W PIZZA TYCOON rozbudujemy natomiast sieć pizzerii w 9



Pizza Tycoon, Microprose

miastach europejskich, zatrudniając i szkoląc pracowników, a nawet projektując pizzę do swego menu! Ostatnią strategią jest ZEPPELIN (PC - październik). Ukazują się także wersje amigowe znanych produktów: UFO: ENEMY UNKNOWN (wrzesień)

CO NOWEGO? TARGI!!!!!!!!!!!!!!!



Zeppelin, Microprose

i FIELDS OF GLORY (A500 i 1200; wrzesień). Startujesz tam w 1901 roku jako właściciel przedsiębiorstwa używającego do przewozów sterowców. Musisz prowadzić badania rozwojowe, by zwiększać osiągi statków powietrznych. Wydarzenia w grze są powiązane z historycznymi (do 1940 roku). Symulator reprezentowany są przez ACROSS THE



Across the Rhine, Microprose

RHINE (zapowiadany już symulator czołgu działającego na froncie zachodnim podczas II wojny światowej; PC, listopad), NAVY STRIKE (jako pilot bierzesz udział w odparciu drugiej inwazji na Kuwejt, mogąc przelecieć się F - 22, A - 12 lub F/A - 18 Hornet; PC, październik) i TOP GUN (symulator śmigłowca). Rodzynkiem w tej kolekcji strategiczno - symulacyjnej jest przygodówka STAR



Star Trek: The Next Generation, Microprose

TREK. THE NEXT GENERATION (PC - CD, grudzień).

SIERRA ON-LINE

Specjalność - przygodówki. Z tego gatunku znajdziemy 4 tytuły. Znakomite graficznie, kolejne części znanych produktów: KING'S QUEST VII: THE PRINCE - LESS BRIDE (PC, PC - CD 2 dyski - styczeń '95; praca ponad 100 rysowników, uproszczony interfejs, a przede wszystkim nowy scenariusz napisany przez twórczynię bestsellerów Robertę Williams), SPACE QUEST VI (PC, PC - CD -

lutą '95; zapowiadana jako najbardziej humorystyczna część Space Questów zawierać będzie m. in. parodie "Gwiezdnych wojen", "Star Treka", "Terminatora" oraz "Street Fightera"). Z nowych przygodówek ujrzymy gry PHANTASMAGORIA (PC - CD 4 płyty - grudzień; przygodówka będąca psychologicznym thrillerem opowiadająca o kobiecie walczącej z siłami zła; grubość scenariusza gry równała się 4 scenariuszom 90 - minutowych filmów), WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (PC - CD - grudzień; wielojęzyczny produkt twórców Goblinów przedstawiający wizję świata po wojnie atomowej) oraz LOST IN TOWN (PC - CD 2 płyty - styczeń '95; przypominający bardziej film niż grę thriller, składający się z samych zdjęć filmowych w którym wcielasz się w bohatera muszającego umykać zarówno przed policją jak i bandą zwyrodniałych morderców). Do tego dodać można interaktywny film science fiction THE LAST DYNASTY (PC - CD 2 płyty; listopad), łączący w sobie elementy przygodowe, strategiczne i zręcznościowe. Z symulacji Sierra proponowała produkty Dynamixu - mający szansę stać się przebojem ACES OF THE DEEP (misje od września 1939 do maja 1945 rozgrywane się od Oceanu Lodowatego do Karaibów) oraz dwie symulacje walk robotów: BATTLEDROME i EARTHSIEGE. Strategia reprezentowana była, prócz znanych OUTPOSTA i ALIEN LEGACY, przez BATTLE BUGS, gdzie mamy do dyspozycji ponad 20 rodzajów owadów i złożoną z nich armią musimy zniszczyć przeciwnika osiągając tytuł Napoleanta (po naszymu Napoleomrówki).

RENEGADE

W stosunku do targów kwietniowych oferta firmy (THE CHAOS ENGINE - PC - wrzesień; AMAZON QUEEN - Amiga, PC, PC - CD, CD - 32 - listopad; WORLD OF SOCCER - ST, Amiga - listopad) wzbogaciła się o strzelankę z elementami tradycyjnej platformówki pod tytułem RUFF'N TUMBLE, w której trzeba się będzie rozprawić z demonicznym Dr Destiny przechodząc przez 4 światy (las fantasy, kopalnia, fabryka puskogłowych i zamek Dr Destiny) o 16 poziomach. Miała się ona ukazać we wrześniu na Amigę.

W przyszłym miesiącu przedstawimy drugą część zapowiedzi na jesień i zimę. Znajdą się tam między innymi produkty firm Codemasters, Gremlin Interactive, US Gold, Team 17 i Virgin.



Battle Isle 2 - Titan's Legacy, Blue Byte



Cyclones, Electronic Arts



Absolute Zero, Domark



High Seas Trader, Impressions



Championship Manager II, Domark



Sim City 2000, Maxis



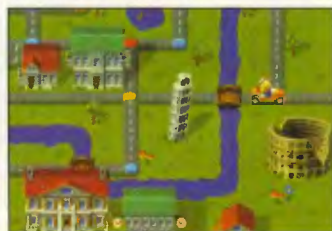
Championship Manager II, Domark



Tank Commander, Domark



Ruff'N Tumble, Renegade



The Great Rally, Blue Byte



Albion, Blue Byte



Lords of the Realm, Impressions



Wings of Glory 1917-1918, Electronic Arts



Battle Isle 2 - The Shadow of the Empire, Blue Byte

Konkurs na najlepszą grę roku

Z naszych obserwacji krajowego rynku gier komputerowych jasno wynika, że rok 1994 jest - zapewne dzięki nowemu prawu autorskiemu - rokiem przełomowym. Nigdy jeszcze nie pojawiło się w sprzedaży tyle nowych tytułów na komputery szesnastobitowe, w tym również gier przygotowanych w całości przez krajowe firmy. Spodziewamy się, że trend ten będzie coraz wyraźniejszy i oryginalne gry będą się pojawiać coraz częściej.

Aby promować polski wkład w produkcję i wydawanie gier, postanowiliśmy zorganizować pierwszą edycję ogólnopolskiego konkursu na najlepszą grę komputerową roku. Mamy nadzieję, że konkurs ten stanie się w przyszłości trwałym elementem naszego rynku.

Tekst ten prosimy traktować jak formalne zaproszenie do wzięcia udziału w konkursie. Wprawdzie jury dołoży wszelkich starań, by dotrzeć do jak największej liczby firm i wydanych tytułów, jednak współpraca producentów ułatwi nam zadanie. Prosimy o nadesłanie egzemplarzy gier, które chcielibyście Państwo zgłosić do konkursu.

Prośba ta podyktowana jest chęcią oceny nie tylko gry samej w sobie, ale również sposobu jej wydania - instrukcji i opakowania. Część gier, które dostawaliśmy w ciągu roku, była w wersjach nieostatecznych, różniących się od tego, co później znalazło się w sklepach.

Redakcja

REGULAMIN KONKURSU NA NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU (PROJEKT)

1. Konkurs jest organizowany przez redakcję Top Secret, która powołuje członków jury.
2. Wyniki konkursu ogłaszane są w grudniowym numerze Top Secret.
3. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach:

- a. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 16 - bitowe
- b. najlepsza oryginalna polska gra na komputery 8 - bitowe
- c. najlepiej wydana gra zachodnia

ad. a - w grę wchodzi wyłącznie gry napisane w Polsce, przez polskich programistów i wydane w Polsce przez polskie firmy. Gry napisane w Polsce a wydane na zachodzie przez obce firmy nie będą rozpatrywane w tej kategorii, chyba że zostaną wydane równolegle na naszym rynku, choćby w wersji shareware - ważne jest, by dokumentacja i komunikaty w grze były polskie, a gra nie ustępowała w istotny sposób możliwościami swojej wersji w pełni komercyjnej.

ad. b - podobnie jak w punkcie a.

ad. c - w grę wchodzi wszelkie gry sprzedawane w Polsce z polską instrukcją, zarówno te spolszczone (jak Syndicate) jak i te nie spolszczone (jak Strike Commander). Ocenie podlega przede wszystkim sposób spolszczenia gry i jakość instrukcji, a nie sama gra jako taka.

Komputery różnych typów (Amiga, PC itd.) na razie nie będą rozróżniane - dopóki nie pojawi się szersza oferta, w tej chwili bowiem w niektórych kategoriach startowały po jednym, dwa tytuły.

Kategorie w których wręczane są nagrody mogą w przyszłych latach ulegać zmianie, w zależności od sytuacji na rynku (CD, konsole).

4. W konkursie mogą wziąć udział wszystkie gry, które pojawiły się w danym roku na polskim rynku u legalnych dystrybutorów. Reguła ta może nie obowiązywać w przypadku gier, których premiera odbyła się za późno na to, by można było je rozpatrzyć w danym roku, w takim przypadku gra przechodzi do puli następnego roku. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, by dotrzeć do wszystkich nowych tytułów, jednak jedynym pewnym sposobem wprowadzenia gry do konkursu jest jej nadesłanie do końca listopada na adres redakcji Top Secret.

5. Ocenie podlegać będą: "grywalność", grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, sposób i jakość wydania gry i dokumentacji oraz stosunek jakości gry do jej ceny.

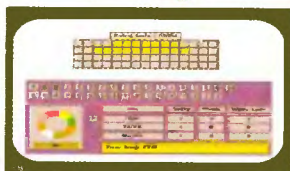
6. Jury zastrzega sobie prawo przyznania wyróżnień specjalnych za szczególne osiągnięcia w dziedzinie dźwięku, grafiki, sztucznej inteligencji, technik generowania obrazu itd.

Z ŻYCIA SZAREGO CZYTELNIKA 'TOP SECRET'OWEGO

Design by: Filip Zakrzewski ZYZZ



Nudą wiało z każdego kąta. Nie potrafiły mnie rozweselić gry w wirtualnej rzeczywistości...



... ani turkot "Kola fortuny".



Przecież, mogę poczytać

TOP SECRET !

Wybiegłem więc z domu w poszukiwaniu ulubionego piśmka, które powinno być już w sprzedaży.



Pech jednak chciał (a może to nie pech?), że w żadnym kiosku w mieście go nie było...



TOP SECRETU już nie ma!



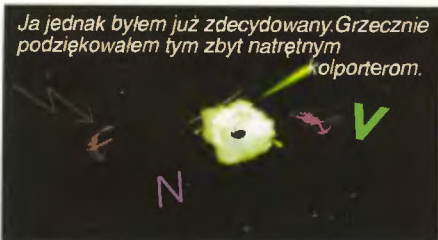
Skok w nadprzestrzeń!

W celu wyjaśnienia dziwnej sprawy braku TS, postanowiłem wybrać się do niedostępnej dla śmiertelników kosmicznej redakcji TOP SECRET.

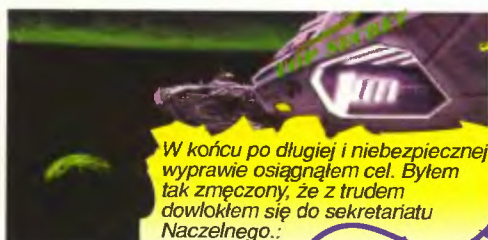


Kupuj tylko NASZE piśmo!

Ale koleżanki nie spóbowano zachęcić mnie do czytania pisma X



Ja jednak byłem już zdecydowany. Grzeoznie podziękowałem tym zbyt natrętnym kolporterom.



W końcu po długiej i niebezpiecznej wyprawie osiągnąłem cel. Byłem tak zmęczony, że z trudem dowlokłem się do sekretariatu Naczelnego.



Ten uściśnął mi ręce i powiedział:

NACZELNY

Pan ZYZZ? Od czasu jak wygrał pan konkurs na komiks nakład TS wzrósł 10x i tak nie wystarczy go dla wszystkich. Gratulujemy i czekamy na następne dzieło.

THE END

To długa historia, ale my mamy czas i miejsce. Zaczniemy od początku, czyli od pierwszej przygody w świecie gier ISHAR. Zatytułowana została "Crystals of Arborea", w niej to Jarel, książe elfów wysłał wyprawę po magiczne kryształy, które mogłyby pomóc w stawieniu oporu nadciągającej mrocznej potęgze Morgotha. Z pomocą naszej wiecznie uśmiechniętej drużyny udało się szczęśliwie pokonać ciemne moce i zabić Morgotha. Arborea znowu była wolna i spokojna.

W ten sposób Jarel stał się władcą całej krainy. Jak przystało na monopolistę nazwał swoją firmę (przepraszam, krainę) Kendoria. Pod jego rządami działało się dostatnio i bez wojen, niestety nic co piękne nie trwa

wiecznie. I tak pewnego jesienno-wieczoru (padał wtedy rzęsyisty deszcz) Jarel umarł, a wraz z nim bezpieczeństwo i pokój w krainie.

Druga przygoda ISHAR: Legend of Fortress opowiada nam o grupie (ciągle tej samej) śmiazków przemierzających tereny Kendorii w poszukiwaniu mitycznego zamku Ishar (w języku elfów oznacza: nieznaną). Zamek ten należy do Krogha, demonicznego potomka Morgotha i Morguli, którego jedynym marzeniem jest spętanie całej populacji Kendorii w kajdanach niewolnictwa - oczywiście wszystko pod jego władzą. Nasi nieustraszeni bohaterzy odnaleźli w końcu tajemniczy zamek Ishar, dotarli do samego Krogha i zrobili z niego ścierwo, o! i dobrzy bohaterzy. ..

Siły chaosu kolejny już raz zostały przepędzone ze spokojnej Kendorii, ale niestety nie na długo. W czasach pokoju przybyło wielu ludzi, miasto się rozrosło i zmieniło nazwę na Wyspę Zacha. Wraz z rozwojem miasta, jak muchy do lepu zaczęli przybywać źli ludzie. Wśród nich przybył kapłan chaosu Shandar. Nauczony doświadczeniem poprzednich złych charakterów, gościu wykynypował, że zawiadnie krainą w sposób podchwytliwy, rozprowadzając halucynogenne napoje. W ten sposób stał się bogaty i potężny, i wkrótce pod

jego kontrolą znalazło się prawie całe miasto. Gdy przyłączyło się do niego wielu ludzi (wielu nieświadomie), przyszedł czas aby stworzyć drugi zamek: zamek Ishar. W tym momencie rozpoczęła się trzecia przygoda zatytułowana ISHAR II: Messengers of Doom. Znowu drużyna naszych śmiazków musiała wyciągnąć z szuflad swoje lekko przyrdzewiałe miecze i ruszyć na walkę ze złym. Z pomocą bliźniaków Grimwa i Grimla, udało im się wyrwać Wyspę Zacha ze szponów wrednego Shandara - po prostu go zabili. Od tego też czasu nazwa miasta została kolejny już raz zmieniona na KOREN BAHNIR. Wszyscy się cieszyli z zabicia Shandara, ale nie wiedzieli, że zabili tylko jego cielesną powłokę, natomiast jego ciało astralne nadal krążyło nad nimi przygotowując się do powrotu. ..

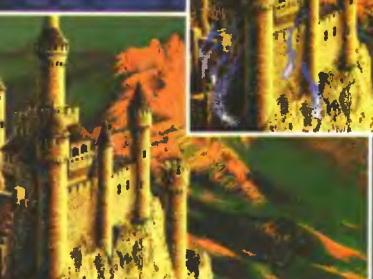
Tak, zanim drużyna śmiazków dotarła do złego kapłana, ten przygotował sobie tzw. plan przetrwania. I gdy go chłopaki odłączyli od ciała, celnym cięciem miecza, przeskoczył sobie do wcześniej przygotowanego planu i uśmiechając się szyderczo rozpoczął przygotowania powrotu. Długo się zastanawiał nad ciałem w jakie wróci, aż w końcu zdecydował się na coś naprawdę smakowitego - gigantycznego smoka Wohrtaxa. Smok ten to żyjąca legenda. Żyje już ponad 2000 lat, jest je-



8



Ishar III



dynym który przetrwał z rasy wielkich czarnych smoków; na dodatek jest nieśmiertelny - no i co Wy na to?

Shandar ma jak na razie pewien drobny problem. Aby mógł wejść w ciało Wohrtaxa, musi być spełniony pewien warunek: na jednej linii muszą się ustawić dwa księżycy, słońce i planeta Ishar. Trzeba mu przeszkodzić, a jako że raczej nie masz wpływu na mechanikę ciał niebieskich, kierując drużyną śmiałków (tych co zwykle) musisz zabić smoka zanim dojdzie do tego wydarzenia astronomiczno - magicznego. Czas będzie Cię popędzał, ale to też dzięki niemu, a w zasadzie brantom czasu będziesz mógł podróżować po krainach, które Istniały wcześniej. I właśnie w tych krainach odnajdziesz pomocne w pokonaniu smoka rzeczy. Pamiętaj, walczysz po stronie dobra, więc niekoniecznie musisz zwyciężyć. ..

JAK TO PRZEJŚĆ. ..

Porozmawiaj z tajemniczym gościem, który stoi naprzeciw. Wskaże Ci na mapie miejsce gdzie odnajdziecie astrologa Typhusa Mernith - w jego obserwatorium. Zanim do niego dotrzesz kup butelkę napoju wyskokowego (the liquor) . Obserwatorium Typhusa znajduje się wewnątrz tzw. miasta wyższego (to tutaj jest dwór i sfery wyższe) . Aby wejść tam należy kupić talizman - przepustkę za 4000 sztuk złota. Gdy już dotrzesz do Typhusa daj mu napój, a w zamian otrzymasz karty oraz miejsce gdzie spotkasz ojca Mudiusa. On to wskaże Ci miejsce, gdzie znajdują się pierwsze wrota czasu.

Na miejscu okaże się, że dom jest zamknięty, ale pod drzwiami leży zwój papieru. Podnieś go i przeczytaj. Pójdź do wspomnianej oberży (na północ od domu) i pogadaj z Erkhem Moltusem. Postaw mu obiad, a wyjawí Ci swoje powiązania z Modiusem po czym Cię do niego zaprowadzi. Wewnątrz nie daj się wygonić z domu, ale pokaż karty, które dał Ci astrolog. Krótki wykład z bramologii stosowanej i już możesz skoczyć w otchłań czasu i przenieść się gdzieś. ..

... do dżungli. Po drugiej stronie bramy czasu okazuje się, że wszystko wokół jest zalesione. Pamiętaj, że poruszanie się po lesie wymaga wyczucia kierunku. Tu nie ma mapy jak w mieście, tu trzeba chodzić na zrytm. Najpierw ruszaj na wschód, aż dotrzesz do przejścia, które tarasuje znudzony niedźwiedź. Możesz go zabić, ale nie musisz. Teraz zwróć swoje duże palce u nóg na południe i ruszaj do oporu w tym kierunku. Gdy drogę zatarasują Ci krzaki nie do przejścia, czas na machnięcie ciątka w kierunku wschodnim. Teraz należy skupić uwagę i wyszukać po drodze borsuka ze zwojem w łapce. Nie zabijając biednego borsuka wróć do bramy, a przez nią do Modiusa. Daj zwój zacnemu magowi, aby po krótkiej chwili otrzymać klucz do domu, którego pozycja zostanie oznaczona na mapie miasta. We wspomnianym domu odszukaj magiczną butelkę i zawieszkę. Idź teraz do ekskluzywnej knajpy (na południe od teatru) i z zawieszka na szyi pogadaj z ludźmi. Powinieneś dzięki temu otrzymać proszek (Kelsonia powder) . Pozostałe wymienione przez Modiusa składniki należy dokupić w sklepie. Gdy będziesz miał już wszystkie potrzebne rzeczy, udaj się do biednego borsuka (przez tę samą bramę) i daj mu napój. W zamian za pomoc czaownik zamieniony w borsuka da Ci przedmiot.

Wejdz do teatru po godzinie 7 wieczorem. Pogadaj z Gulnarem, daj mu przedmiot od bor-

suka. Teraz czekaj na ukazanie się drugiej bramy o godzinie 2 rano, po czym bez chwili zastanowienia przeleż przez nią.

W dżungli (zdziwiony?) udaj się w kierunku południowo - wschodnim. Po drodze powinienes natknąć się na plemię z szefem. Bądź sobą, zabij szefa, po czym odszukaj kryształ na południowym - zachodzie i wróć przez bramę do miasta.

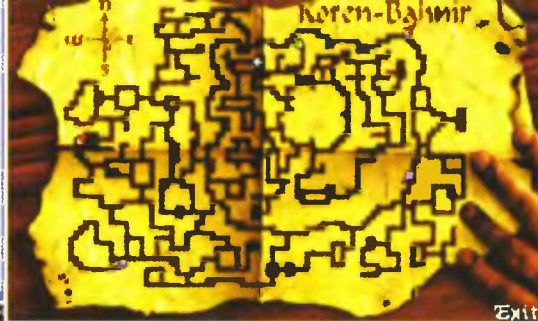
Udaj się do biblioteki i wróć przez bramę w teatrze do dżungli. Najpierw maszeruj w kierunku wschodnim, później zmień go na południowy, a wszystko po to aby odnaleźć kawałek meteora w ślepych zaułku. Czas wracać do miasta!

Odszukaj ogród w bogatszej części miasta. Tutaj też zlokalizuj miejsce spoczynku meteorytu, w którym brakuje kawałka. Tak, Ty go masz w kieszeni! Nie omieszkać umieścić go w wyszczerbionym miejscu. Po tych karkołomnych wyczynach ukaza się już trzecie wrota czasu. Chyba powinienes je wykorzystać przechodząc przez nie.

W górach wiedziony Instynktem i wyczuciem sytuacji odszukaj generator zdarzeń (jest gdzieś w kierunku północno - zachodnim) . Umieść w nim kryształ i czym prędzej "drałuj" do miasta - przez bramę, ma się rozumieć.

Podczas wycieczki po mieście, warto abyś skierował swoje zainteresowanie na jego północno - zachodnią część, w której pojawiła się kolejna już brama czasu. Dobrze, byś przeszedł przez nią przed 12, ale jeśli ci się nie udało - no cóż, nie każdy musi wygrać. ..





W podziemiach głównym zadaniem jest uratowanie uwiecznionej (z pewnością wziętej gwałtem) księżniczki. Miejscem jej niemiłego spoczynku jest sala z ławą. Musisz przełączyć trzy pale, aby klatka zjechała na odpowiednią wysokość. Przyjmij pomoc księżniczki i całując ją dla osłody wróć do miasta - tak, tak, używając bramy.

Przejdź się do najbliższej karczmy i wynajmij syplalnię. Zapadnij w sen i w trakcie odpoczynku przekazane Ci zostaną, przez bratnią duszę, informacje na temat miejsca, w które musisz się udać. Obudź się i ruszaj do domu zaznaczonego na mapie. Z przodu domu, w fontannie znajdziesz klucz niewiarygodnie wręcz pasujący do zamka. Wejdź do środka i zabierz pięć uniformów strażników. Przebrany, możesz wejść do pałacu. Gdy spotkasz Zoltara, zdejmij hełm, a otrzymasz pomoc. Wróć do lasu. Tutaj Zoltar i Thina opuszczają Cię, ale nie płacz, jeszcze się z nimi spotkasz. Wróć do miasta, do Modiusa. Nalegaj, nalegaj, aż otrzymasz od niego drugi kryształ.

Pamiętasz generator w górach? Skoro tak, to zanieś tam drugi kryształ i zaraz wracaj do miasta. Znowu wejdź przez bramę w góry. na północy odszukaj tajemniczy pas. No to teraz do miasta (wiem, wlem. .. jak Żyd w pustym sklepie).

Wejdź do lasu z pasem na biodrach. Ruszaj na wschód, a później na południe, gdzie powinien natknąć się na chatę syna Zoltara i jego żony. Pogadaj z nim, a da Ci klucz. Dziwne, ale okazuje się, że jego żona potrafi chronić przed smoczym ogniem - chyba warto ją doko-

optować do drużyny. Wróć do miasta.

Idź do drzwi, które prowadzą do podziemi. Przejdź przez nie po 12. Teraz już tylko odszukaj pana smoka i nie daruj mu, aż zdechnie.

To już wszystko, ciekawe co nowego przytrafi się naszej miłej drużynie w przyszłości?

TECHNICZNE PODEJŚCIE DO GRY, BLE. ..

Szkoda, że nie wystarczy tylko historia przygód i sposób przeżycia, ale trzeba czasami jeszcze spojrzeć na grę jako na produkt. Tak, produkt, a w zasadzie cacko programistów z firmy Silmarils. Włożyli oni kawał dobrej roboty, w to aby Ich gry RPG (z serii ISHAR) były oryginalne. Na czym ta ich inność polega? Ano na tym, że świat w jakim się poruszamy żyje własnym życiem. Tutaj postacie drugoplanowe pytają nas o drogę, zachęcają do zwiedzania bogatej części miasta. Można wykonywać różnego rodzaju zadania, handlować, rozpijać się po gospodach, spać, jeść, podrywać paniąki lekkich obyczajów, wszystko to co w tzw. RPG prawdziwych (nie na komputerze) można spotkać. Poza tym mamy dosyć realistyczną grafikę terenu po jakim się poruszamy, zawartą w stosunkowo małej ilości miejsca (5MB zajmuje cała gra, czyż to nie piękne!). Oczywiście donaszej dyspozycji oddany zostaje cały warsztat tworzenia postaci, ale możemy także grać postaciami z poprzednich części Isharów. Zasadnicza część programu w zasadzie nie uległa zmianie, i bardzo dobrze, aczkolwiek wsta-

wiono kilka ulepszeń - głównie graficznych. Rozbudowana została magia: mamy możliwość tworzenia napojów magicznych z przepisów zawartych w instrukcji; dodatkowo czary podzielone zostały na trzy grupy. Pierwsza z nich to grupa czarów defensywnych (12 różnych). Druga to czary ofensywne (także 12). Trzecia to czary specjalne (jest ich 8), należą do nich np.: zatrucie, magiczny klucz, teleportacja itp.

Aby uniknąć późniejszych problemów z "odszukiwaniem" składu poszczególnych napojów magicznych, pozwolę sobie przytoczyć krótką ściągawkę dla graczy.

MAGICZNE PRZEPISY

"Bulka!"
lub anty-paraliżowy
- jedna doza salamander oil
- jedna doza gargoyle claws

"Schloumz"
lub regeneracja fizyczna

ISHAR III

SILMARILS '94

AMIGA (1 MB), PC

- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- dwie dozy gargoyle claws

"Ghoslam"
lub regeneracja psychiczna
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain

"Clopatos"
lub nietykalność
- jedna doza salamander oil
- jedna doza dried mistletoe
- jedna doza rat brain
- jedna doza gargoyle claws

I to już naprawdę wszystko!

koniec
lub **EMILUS**



TOP SECRET



W poprzednim numerze mogliście przeczytać o grze *Cyberpunk 2020*, jednej z wielu gier konwencji Dark Future. Teraz także będziecie mieli okazję zapoznać się z grą cyberpunkową, choć nieco innej natury, bowiem łączącą w sobie elementy zarówno cyberpunku, jak i fantasy. Chodzi mi oczywiście o grę *Shadowrun*, wydaną przez firmę **Fasa Corporation** już ładnych parę lat temu.

centom gier ciężko jest uciec, *Shadowrun* należałoby uznać za dość niekonwencjonalny system. Wydawnictwo Fasa bije nas po oczach sloganem – *World of Shadowrun: where Man meets Magic & Machine!* (Świat Shadowrunu: tam człowiek styka się z magią i maszyną). Slogan z racji swego założenia musi być sloganem, a że ten mówi prawdę, to inna sprawa. Rzeczywiście, w tym świecie istnieją magia, istnieją magiczne przedmioty i smoki (które na przykład wykupują na giełdach co lepsze akcje!). Wydawałoby się z początku, że połączenie obrazu rzeczywistości silnie stęchniętej z wizerunkiem świata rodem z literatury fantasy, czyli dwóch skrajnych i przeciwstawnych sobie nurtów jest absolutnie niemożliwe, a jeżeli już coś takiego zajdzie, efektem będzie twór chory, zdegenerowana hybryda, w niczym nie oddająca piękna swych rodziców. Tak przynajmniej zawsze uważałem, dopóki nie wpadł mi w ręce podręcznik *Shadowrun*. Tu bowiem elementy te ściśle ze sobą współpracują, harmonizują wręcz i uzupełniają. Magia jest raczej spokojna i stonowana, reprezentowana głównie przez indiańskich szamanów. Nie ma zabójczych laserów, statków kosmicznych i superpancerzy, a Uzi wciąż jest nadzwyczaj skuteczny. Po prostu ma się wrażenie, że magia istniała od zawsze, kryjąc się w cieniu nauki i dopiero w swoim czasie pokazując światu swe tajemnicze oblicze. Tak dobrze zlała się z tym otaczającej wszystkich ponurej rzeczywistości, że każdy zdążył się już do niej przyzwyczaić, jak do widzianych czasem nocą spadających gwiazd, czy hipnoz.

To, co w RPG należy do kwestii najważniejszej, tyczy się mechaniki gry. I tu chciałbym się na chwilę zatrzymać, jako że prezentowane w *Shadowrun* rozwiązanie tego problemu wydaje mi się wręcz rewelacyjne. Cały system opiera się jedynie o kostki sześciocienne i jest nad wyraz prosty. Jest to niezwykle ważne dla gry, w której walkę prowadzi się głównie za pomocą broni palnej i to wszelkiego, dostępnego typu, od rewolweru poczynając, na działku szturmowym i wyrzutni rakiet kończąc. Uważam, że już tylko pod tym względem *Shadowrun* wyprzedza wszystkie inne gry cyberpunkowe. Doskonale poradziło sobie z zawiłą strukturą cyberprzestrzeni (rzeczywistości wirtualnej), wprowadzając może trochę skomplikowane, za to dość wiernie oddające ten klimat zasady korzystania z Matrycy. Wprowadzono też specjalny współczynnik, tzw. Esencję, która wyznacza stopień możliwej cyborgizacji. I bardzo dobrze, w przeciwnym razie wszyscy gracze chodziliby tak napakowani wszelkiego rodzaju cyberwsczeczami, że przypominaliby raczej roboty niż żywe istoty. Każdy bohater ma też równą Wytrzymałość, każdego jest równie łatwo zabić – co nie w każdym systemie zostało potraktowane tak realistycznie. Żadnych wskrzeszeń i zecz jasna nie ma, można liczyć jedynie na wysokiej klasy obsługę medyczną, na którą zresztą rzadko kogo

stać. Życie Shadowrunnera jest szybkie i krótkie. Akcje dywersyjne, szantaże, napady, rozboje i gwałty, intrygi polityczne i kupa kasy, którą wydaje się jeszcze szybciej, niż się zdobywa. Ciągła, wartka akcja, pościg i ucieczka, same emocje. Możesz skończyć z wyrokiem potrójnego dożywocia w więzieniu, z którego nie ma ucieczki (patrz filmy: *The Fortress* – Forteca z Christopherem Lambertem lub *The Wedlock* – Obroza z Rutgerem Hauerem), albo jako materiał genetyczny, jeśli narazisz się bojówkom którejs z korporacji. Uważaj, czy przypadkiem Yakuza nie mają cię na oku? Jeśli tak – masz pecha, od razu możesz zacząć kopać sobie grób.

Na koniec warto nieco wspomnieć o samym wydaniu gry. System posiada całą masę dodatków, z których na największą uwagę zasługują niezwykle szczegółowo dopracowane opisy różnych części świata. Dzięki temu gracze mogą wybrać sobie takie miejsce na ziemi, jakie najlepiej im odpowiada. Choć we wszystkich grach fabularnych szata i oprawa graficzna jest niezwykle bogata i piękna, *Shadowrun* zasługuje pod tym względem na prawdziwe uznanie. Swoistą ciekawostką są kolorowe, pełnostronicowe reklamy firm, produktów i usług wprost ze świata gry. Także komputerowe grafiki przedstawiające wnętrza Matrycy, czyli rzeczywistość wirtualną są perfekcyjnie wykonane i po prostu wyśmienite.

Szczęśliwym posiadaczom *Shadowrun* gratuluję wyboru, innych zapraszam do **Klubu RPG Magii i Miecza**, gdzie będą sobie mogli w to zagrać. Wszystkim fanatykom gier cyberpunkowych i Dark Future polecam dwunasty – cyberpunkowy numer **Magii i Miecza**, który już wkrótce powinien się ukazać.

Rafał Galecki



Nie zamierzam się specjalnie rozpisywać na temat świata, w którym toczy się gra, jest on bowiem bardzo podobny do tego, który opisał mój kolega w ostatnim **Top Sekret**. Podobnie jak tam, świat *Shadowrun* przedstawia Ziemię w 2053 roku. W ciągu niecałych sześćdziesięciu lat, jakie nas od tego czasu dzieli, wydarzyło się bardzo wiele interesujących rzeczy, z których do najciekawszych niewątpliwie należy Genetyczna Ekspresja. W jej wyniku powstałi Przebudzeni, jak nazwano wszystkich elfów, krasnoludów, trolli i orków, którzy narodzili się z licznych mutacji genetycznych, których zresztą nigdy nie wyjaśniono. Warto też wspomnieć o wielkiej wojnie, jaką stoczyli Indianie z rządem Stanów Zjednoczonych, a w wyniku której nastąpił wybuch czterech największych wulkanów. Poza tymi „drobnymi” incydentami, wszystko potoczyło się dość tendencyjnie: stworzono ogólnosiwiatową sieć komputerową, przestrzeń wirtualna stała się prawdą powszechną, człowiek zaczął ulepszać metodą licznych wszczepów cybernetycznych, a całym światem zaczęły rządzić megakorporacje. Ogólnie przyjętą jednostką monetarną są nowe yeny (banki japońskie są pewniejsze nawet od szwajcarskich!), zaś system płatniczy opiera się o personalne mikrochipowe karty kredytowe – coś w rodzaju „kluczy” z powieści Janusza Zajdla pt. *Limes inferior*.

Jako że konwencja cyberpunkowa stworzyła już pewien stereotyp, od którego produ-





napój, pokonaj wojownika, po czym wejdź w niszę, skąd nieżywy już wojownik wyszedł. Wciśnij przycisk, a ukażą się schody. Za drzwiami pogadaj z czarownikiem. Pokonaj cień, a następnie zabij czarownika. W ten sposób wejdiesz w posiadanie talizmanu do Królestwa Bogów. Wróć do łodzi i pożegluj do druidycznego gaju. Wejdź do Karylyn, po czym obierz bramę najbardziej na prawo.

BÓG WOJNY

Zabij dwóch głupków kręcących się po podeście, a pojawi się most. Na jego drugiej stronie znajdziesz symbol. Gości załatwisz z łuku.

BÓG ŚWIATŁA

Zaczynij od środkowej strzałki i dalej: góra, lewo, góra, lewo, góra, góra, prawo, góra. Zabierz symbol z ołtarza.

KRÓLESTWO BOGÓW

Po prostu pogadaj z Andersem.

BÓG ŚMIERCI

Wejdź w pierwsze drzwi na gorze. Pozwól obydwójgu z Twoich charakterów umrzeć poprzez dotknięcie rogów statuy boga śmierci. Jak tylko to się stanie udaj się na górę, gdzie przejdź przez oświetlony otwór. Zabierz: topór, kamień runiczny, koronę oraz symbol z ołtarza.



BÓG SPRAWIEDLIWOŚCI

Włóż koronę na głowę statuy, po czym wejdź do kręgu. Słuchaj, podnieś symbol. Wejdź w drzwi na lewo od tych, w których jesteś.

BÓG POWIETRZA

Wejdź do każdego z teleportów. W trakcie podróży przeszukaj każdą lokację, w której się znajdziesz - znajdziesz kilka przedmiotów. Zanim wejdiesz w teleport środkowy musisz mieć Ketar's Helmet i Mirror Shield.

Wróć do Andersa, aby z nim pogadać. Przemieść swoje ciało do Kerylyn, gdzie wejdź w skrajną lewą bramę. Daj symbol Andersa druidowi. Przejdź przez stworzone przez druida drzwi...

Tu się księga urywa, ale gracze którzy dojdą do tego miejsca nie powinni mieć problemów z zakończeniem. Jeżeli będą to no cóż, telefon do nas znać...

EMILUS



skorpion



Ł Ó D Ź



PROONUJE



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

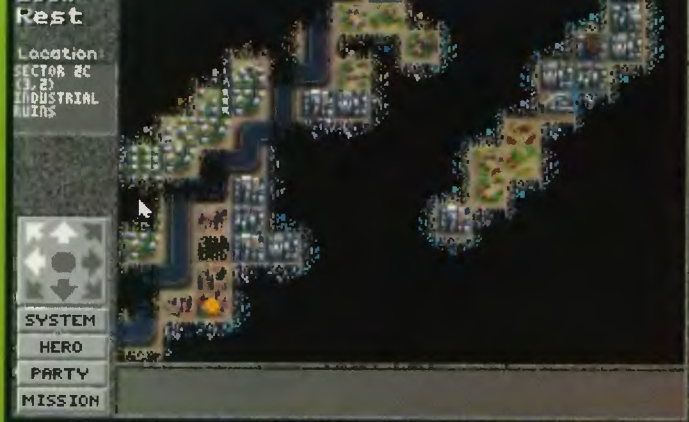
OFERUJE MIĘDZY INNYMI:

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

**DLA SKLEPÓW I HURTOWNI
ATRAKCYJNE WARUNKI WSPÓŁPRACY**

SUPERHERO

League of Hoboken



Metodą na podniesienie swojej pozycji jest wykonywanie misji przydzielonych przez Komisarza Lig. Szczegóły kolejnych zadań znajdują się w komputerze Hobokenów, zwanym pieszczołowie Matyldą. Po rozwiązaniu każdego z problemów dostajemy punkty doświadczenia i wspina się po szczeblach drabiny kariery. Misje są mało skomplikowane, problemem jest nie "co zrobić", ale "jak zrobić".

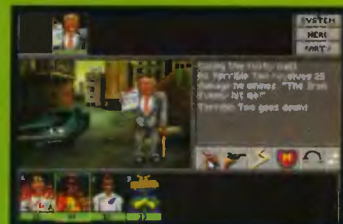
SLH jest hybrydą, mariażem gry adventure i role - playing. Z boku ekranu widać typowe dla przygodówek (Lucasa) komendy w stylu TAKE, LOOK, ale jest też REST, żywcem wyjęta z RPG. Większość czasu spędzamy na ekranie mapy, widzianej z góry, którą odkrywa się po kawałku (patrz "Dune II"). Kiedy podczas wędrówki napotkamy stadko mutantów, pojawia się ekran walki, gdzie mamy do dyspozycji różnego sortu broń, Superpowery (takie jak np. usypianie zwierząt), osłonę oraz

laki, Mr. Denaturat (wiecznie zalany), oraz Jasiem Wodogłowym. Problem jednak w tym, że stwory występują z reguły po kilka sztuk na raz, co czyni walkę nieco trudną. Wszak stare przysłowie mówi: "Gdy mutantów kupa i przokales dupa". Pamiętajcie o tym.

Jak więc przygotować się do wykonywania powierzonych nam misji? Bardzo prosto. Należy wdepnąć na każde odnalezione targowisko i odwiedzić sklep z bronią (lepiej kupić więcej straty u przeciwnika) oraz żelastwem (można tam kupić osłony, tarcze i kilka innych, niezwykle pożytecznych gadżetów, chroniących nas przed ciosami genetycznych popaprańców). Nie omieszkajcie też zajrzeć do Pawnbrookera, u którego znajdziecie większość potrzebnych Wam do zaliczenia misji przedmiotów.

Podsumowując, można uznać SLH za grę dobrą. Jej wielkim plusem jest spora dawka humoru, serwowana nam podczas wędrówek po New Jersey. Za wadę należy uznać śladową ilość występujących w grze animacji oraz straszliwie wymuskany język. Prawdę mówiąc, aby swobodnie prowadzić rozgrywkę należy wciążyć miec na kolanach Wielki Słownik Angielsko - Polski. Intro czyta się dziesięć minut. Mimo to, produkt firmy Legend Entertainment Company wart jest polecenia szczególnie tej części graczy, która przedkłada adventure nad RPG.

Rooshkeen



SUPERHERO...

LEGEND ENTERT. '94

18 18 18 18

PC 386

Jest rok 2194. Ameryka chyli się ku upadkowi, dręczona wzrastającą w oszalałym tempie ilością toksycznych odpadów i brakiem podstawowego produktu spożywczego - płatków owsianych. Porozbijane chodniki zawalone są stertami gruzu z walących się domów, spleśniałymi hot - dogami i chemicznymi produktami ubocznymi pochodzącymi z gnijących opakowań po konsolach Nintendo. Społeczeństwo weszło w Wiek Ciemności. Większość kraju ogarnia barbarzyński chaos. Gdziekolwiek miasta obracają się przeciwko sobie, współzawodniczą o władzę oraz wpływy. Straszliwe mutanty, ofiary promieniowania radioaktywnego i nieudanych eksperymentów inżynierii genetycznej włóczą się po ulicach.

Nie wszystko jest jednak stracone. W większych miastach jak grzyby po deszczu wyrastają "Ligi Superherosów" założone przez ludzi, którzy dzięki mutacjom lub usprawnieniom genetycznym posiadli umiejętności niedostępne dla śmiertelników (np. zagładanie do pudełka z pizzą bez jego otwierania). Wszystkie Ligi mają wspólne cele: odrodzenie nowego społeczeństwa, złagodzenie cierpień Wieku Ciemności, oraz wyszukanie miejsc, w których Superherosi mogliby się spokojnie umówić na randkę...

Tyle dowiadujemy się z intra. "Intro - to brzmi dumnie"; nie jest to niestety majstersztyk, powiedziałbym nawet, że jest cienkie. Zaprawieni gracze przyzwyczajeni są do oglądania intra, a nie jego czytania. Brak animacji jest zresztą wielką wadą gry, znacznie ją zubażającą. Po nieco ciężkawym wstępie zostajemy sobie przedstawieni - nasze imię brzmi Crimson Tape zajmujemy stanowisko szefa Ligi Hoboken. Podczas rządów poprzednika organizacja zesłała na psy, a naszym zadaniem będzie wywindować ją jak najwyżej w hierarchii Lig. Nie będzie to łatwe zadanie.

(!) błaganie o litość. Szczegóły interfejsu można sobie obejrzeć po kliknięciu na poszczególne jego częściach prawym przyciskiem myszy, o czym zresztą gra przypomina dość nachalnie. Przeciwnicy (mutanty) pojawiają się na ekranie walki w całej okazałości oraz ponad ekranem - w postaci portretów. Podwójnie klikając na w/w wizerunkach uzyskujemy informację o mającym na nas chrapkę gadzie. Ilość mutantów jest spora, do nieprzyjemnych przeciwników należą Supermamy uzbrojone w wałek, Nocne Szafki, Pierzące Grubasy (parę baków i po nas) oraz kilku innych przyjemniaczków. Szczególnie ostrożnie trzeba podchodzić do mamusiek, które najczęściej występują w grupach po kilka sztuk, a na dodatek w duecie z Nocnymi Szafkami lub Czerwonymi Żabami. W początkowym stadium gry takie zgraje są w ogóle nie do pokonania. Możemy na szczęście przed groźną czeredą umknąć, konczy się to jednak zazwyczaj utratą kilkudziesięciu jakże potrzebnych zmutowanych dolców. Stosunkowo łatwo rozprawić się z istotami takimi jak Prawnicy (często mają trochę grosza przy sobie), Dwugłowe Niemow-



K 240 strategia

SAVE ALIEN FX SPEECH DOS END



Kosmos, przestrzeń, gotówka, krwiopijcy z imperium oraz pazerni sąsiedzi, to kilka z bolączek jakie trapią biednego gracza wcielającego się, za wszelką cenę, w inwestora w grze K - 240. Gra ta to połączenie kilku megaton dobrej strategii z dwoma zbiornikami o objętości połowy masy krytycznej, po prostu wspaniała rozrywka. Ale o samej grze pisałem już w TS 7/28. Dzisiaj będzie tylko to co gracze nazywają "mięsem", czyli wskazówki młodego Heniutka na temat zagospodarowania... asteroida.

K-240 RAZ, DWA, TRZY...

1. BUDUJEMY MOSTY DLA PANA STAROSTY

Pierwsze co należy zrobić, gdy tylko dotrzesz na asteroid (oprócz oczywiście założenia kaloszy i beretka z antenką) to odpowiednie zaplanowanie wydatków. Zaczynaj od przeznaczenia odpowiedniej ilości gotówki na zabudowę szorstkiej powierzchni skały. Budować możesz co tylko zapragniesz, ale musisz (pod groźbą utraty zdrowia i kaloszy) wybudować następujące budynki: Hydroponics, Hydration Plant, Decontamination, Life Support, 10 Solar Generators, 4 Deep Bore Mines, 4 Mines, Storage Tower, Gravity Nullifier, Construction Yard, Command Centre, 2 Missile Silos, Landing Pad, Sensor Array, Weapons Factory, Satellite Silo.

Taki zestaw to optimum jeżeli chodzi o prawidłowe funkcjonowanie produkcji oraz pozostałą po inwestycjach ilość gotówki.

2. ZAMAWIAMY ZABAWKI

Warto przejrzeć ofertę panów ze SCI - TEK. Oferują oni mnóstwo różnego rodzaju sprzętów (wiele z nich to nowinki techniczne) pomocnych zarówno w produkcji i utrzymywaniu asteroidu jak i w walce z niegrzeczными obcymi. Na początek zamów: kilka 2nd Generation Mines, 2nd Generation Bore Mines oraz, jeżeli jesteś militarną, Missile Tracker.

Oczywiście jest, że możesz wybrać jeszcze inne cacka, ale w tym na tym polega gra strate-

giczna, że musimy decydować, dokonywać wyboru (najlepiej dobrego).

3. DOSZLIFOWANIE BUDŻETU

Reszta pieniędzy nie wykorzystana powinna być przeznaczona na pozostałe potrzeby, czyli: budowa pojazdów (nie tylko kosmicznych), pocisków oraz wywiadu.



4. ZBROJENIA TO FAJNA RZECZ

Wejść do obszaru CONSTRUCTION YARD, gdzie wydaj rozkazy budowy trzech statków zwiadowczych (SCOUT SHIP). Nie uzbrajaj ich, wszak nie są one po to by walczyć, ale po to by eksplorować nieznaną przestrzeń. Zamiast zbrojeń ofensywnych skoncentruj się na zbrojeniu defensywnym, czyli przeznacz trochę gotówki na budowę 10 pocisków Vortex (VORTEX MISSILE).

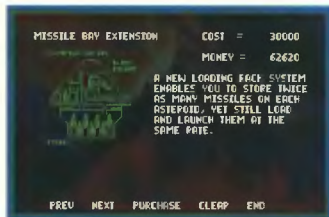
5. JAK ZDOBYWANO DZIKĄ PRZESTRZEŃ

Wyślij wszystkie swoje statki zwiadowcze w odległe obszary przestrzeni i czekaj na raporty. Możesz przestać się ni-

mi martwić, gdyż jakiegokolwiek meldunki będą docierały automatycznie na Twoje biurko. W tym czasie możesz uważnie obserwować rozwój asteroidu, czyli szara codzienna praca nadzorcza.

6. NOWE ŁADY

Jak tylko pierwsze pogłoski o odkryciu nowego asteroidu dotrą do Ciebie, należy natychmiast wysłać



statek rozpoznawczy. Do jego zadań będzie należało zbadanie planety pod kątem geologicznym. Na podstawie otrzymanych danych będziesz musiał podjąć decyzję o tym, czy warto zainwestować dodatkową ilość gotówki w eksploatację, czy też użyć kamienia jako naturalnego pocisku, za pomocą którego będziesz mógł zniszczyć wrogi asteroid. Asteroid optacalny

to przede wszystkim ten, który jest bogaty w minerały.

7. NADCHODZI WRÓG

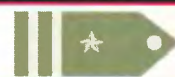
Zanim dojdzie do pierwszego konfliktu, kochane Imperium powinno Ci przysłać kilka statków. Należy je zgrupować we flotę i skupić ich loty nad asteroidem głównym, gdyż tam może uderzyć wróg. Oczywiście to na początek, później trzeba abys wybudował kilka dodatkowych, nowych flot, a stare rozbudował i zaopatrzył w osiągnięcia najnowszej techniki zabijania.

KOŃCÓWKA

Te kilka punktów pomoże Ci w rozruszaniu asteroidu i w spokojnym zabezpieczeniu sobie kosmicznej emerytury. Pamiętaj, że wróg nie śpi, tak więc przygotuj swoją strategię walki. Możesz wybrać ofensywną, czyli uzbrojenie statków po zęby i wysłanie ich sukcesywnie na wrogie asteroidy, w celach jednoznacznie destrukcyjnych; lub defensywną, czyli zainwestowanie we wszelkiego rodzaju działa naziemne, pola siłowe itp. I jeszcze jedno - asteroidy ubogie w minerały można wykorzystać do celów militarnych. Należy zakupić w SCI - TEK silniki pozwalające na sterowanie asteroidem, po czym spokojnie skierować go na uzbrojone po zęby bazy wroga - biedaczek! Reszta to już wielka improwizacja...

EMILUS





Jest taktycznie

Cwilizacja ludzka po raz kolejny w historii gier została zagrożona na swej rodzinnej planecie przez sporawy asteroid mający w nią huknąć.

Nie pozostało więc nic innego jak spakować manatki i udać się w nieznaną, by zacząć wszystko od początku. Na arkę Noego przyszłości można zabrać niewiele: ludzi (więcej niż dwoje), wiktuały oraz trochę satelitów różnej maści (zamiast zwierząt i roślin?). Następnie badasz systemy słoneczne i planety, na które możesz się udać, wybierasz z nich jedną, zapewniającą największe szanse na przeżycie, i wyruszasz w drogę. Tak zaczyna się scenariusz rozbudowanego symulatora zarządzania kolonią pozaziemską, mający za swego dalekiego przodka Sim City.

System

Na miejscu należy wybrać miejsce lądowania. Kierujemy się tym, by znalazły się w pobliżu kopalnie (min.2, ale można znaleźć i 4), a samo miejsce było równinne (zwiększa szybkość budowy). W najdogodniejszym miejscu ląduje Seed Factory i zaczyna się kolonizacja.

Baza składa się zazwyczaj z dwóch komplementarnych części: naziemnej i podziemnej. W części naziemnej wznoszone są budowle o wytrzymałszych konstrukcjach, zapewniające tworzenie warunków do życia (produkcja tlenu, wytop rud potrzebnych do produkcji czegośkolwiek, elektrownie itp.). Pod ziemią mieszczą się pomieszczenia mieszkalne, laboratoria i wszystko, co służy rozrywce (parki, domy niekoniecznie prywatne, centra wypoczynkowe itp.), a także przemysł lekki produkujący luksusowe wyroby. Po stworzeniu warunków do życia i pracy (stworzenie gazów umożliwiających przeżycie, postawienie odpowiedniej liczby mieszkań, wzniesienie kompleksu medycznego, wydrążenie kopalni i pobudowanie magazynów gromadzących przetworzoną rudę) należy szybko zająć się badaniami. Pozwalają one udoskonalić pewne urządzenia już istniejące (fabryki, reaktory jądrowe produkujące energię itp.), wynaleźć rzeczy pozwalające całkowicie zmienić warunki bytowania (np. stworzenie atmosfery podobnej do ziemskiej, zastąpienie w pracy ludzi przez roboty) lub umożliwiają dalszą ekspansję terytorialną i zakładanie nowych kolonii na innych planetach (program kosmiczny).

Upływ czasu w grze oddany jest poprzez tury. O końcu tury decydujemy samodzielnie (wtedy, gdy wszystko zrobimy). A robić trzeba szybko i dobrze, bowiem podczas lądowania okazuje się, że część Twych podwładnych zbuntowała się i założyła konkurencyjną kolonię w pobliżu Twojej. Jeśli Twój ludzie będą niezadowoleni z poczynań swego zarządcy, zbiegną do kolonii buntowników. Jeśli uda Ci się stworzyć im ciepłarniane warunki, buntownicy przeniosą się do Ciebie. Ponadto po 150 turze urządzenia, które przyleciały wraz z Tobą zużywają się. Do tego czasu musisz być samowystarczalny.

Wyznacznikiem zadowolenia mieszkańców kolonii jest morale. Zależy ono od warunków ich życia (rozrywek, bezpieczeństwa, komfortu mieszkania). Jeśli waha się od 800 do 1000 - ludzie Cię kochają i nie wstydzą się tego powiedzieć. Jeśli zejdziesz poniżej 200 możesz spodziewać się ucieczek. W rezultacie baza Twa zmienia się w miasto duchów, a Ty możesz poszukać na Ziemi kolejnych frajerów chcących być ratowanymi przez Ciebie (oczywiście

w nowej grze).

W określeniu stanu kolonii pomaga Ci kilka statystyk: ogólna - pozwalająca zobaczyć strukturę zatrudniania mieszkańców, warunki mieszkaniowe, zaopatrzenie w żywność, zapasy rudy i morale; laboratoryjna - daje obraz postępów prac naukowców i zagadnień, nad jakimi pracują; przemysłowa - dotyczy produkcji fabryk. Poza tym możesz uzyskać częściowe informacje o każdej budowli (jakie ma potrzeby, czy ma przestój). O różnych wydarzeniach możesz się także dowiedzieć czytając gazety (zamykania dziennikarzy za ujawnianie tajemnic strategicznych kolonii nie przewidziano).

Jak widać system jest dość rozległy i z trudno początku się połączyć, co trzeba robić. W umiarkowanym stopniu pomaga Ci w tym doradca - sztuczna inteligencja. Z czasem, gdy osiągniesz już wysoki poziom zaawansowania technologicznego, funkcje zarządzania w skali poszczególnych kolonii mogą przejść od Ciebie inne, również sztuczne inteligenty (musisz odkryć jak się je robi). Zalecam to

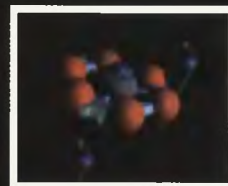
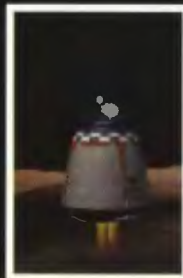


dla zdrowia, gdyż po dłuższej grze kolonia jest na tyle duża, że trwa kilkadziesiąt minut (jeśli chcemy rzetelnie pełnić swe obowiązki).

Zabawa jest o tyle trudna, że decyzje które wydasz teraz, zaowocują za kilkadziesiąt tur (warto robić dość częste zgrzywki). Do tego czekają nas różnego rodzaju niespodzianki (zwłaszcza na wyższych poziomach trudności): burze piaskowe, uderzenia w bazę meteorytów, epidemie, braki tlenu. I na to wszystko musisz się przygotować jeszcze w fazie planowania (!) kolonii.

Dalsze plany rozwoju

Outpost nie jest systemem zamkniętym. Autorzy wypuszczając tę grę zastrzeżli od razu, że zamierzają wydać jeszcze trzy części. Pierwsza zawierać będzie dodatkowe systemy gwiazdne i gotowe już kolonie mające swoje problemy, które gracz zamierza rozwiązać. Biorąc pod uwagę dotychczasową liczbę gwiazd (przy każdej co najmniej jedna planeta), zabawy starczy na lata, ale jak komu





braknie... Drugi pakiet zawierać będzie edytor planet, w którym gracz sam będzie mógł sobie dokopać tworząc bardzo trudne warunki bytowania lub wręcz przeciwnie - ułatwiając sobie życie. Trzeci zapowiadany pakiet pozwoli na kontakty z Obcymi, handel, odkrycia naukowe, a także walki (czyli to, co tygrysy lubią najbardziej). Dzięki tym dodatkom i tak już spory system rozrośnie się do kolosalnych rozmiarów, dorównując być może Frontierowi.



RAM zabawa jeszcze jest możliwa. Przy 386/40 4 MB RAM - samo granie zajmuje ok.80% czasu spędzonego przy komputerze - reszta to doczytywanie, przerysowywanie i przeliczanie. Drugą wadą jest brak zbiorczej statystyki posiadanych rodzajów rud. Możemy zobaczyć ile rud mamy w sumie lub ile rud danego rodzaju mieści się w danym magazynie. Przy posiadaniu kilkudziesięciu magazynów robi się to mało zabawne (też ze względu na prędkość wykonywania tej operacji). Brakuje też zrobionego w Cywilizacji przewodnika po odkryciach, mówiącego co dany rodzaj badań daje. Można się upierać, że w ten sposób symulacja staje się bardziej realistyczna, ale moim zdaniem gracz powinien mieć wybór czy chce błądzić, czy spojrzeć na schemat i wyznaczyć sobie priorytety badań.

Niekonsekwentny wydaje się scenariusz. Osadnicy, mimo techniki, dzięki której znaleźli się na planecie odległej od Ziemi, spr-

ają wrażenie pierwotniaków z siekierą. Trzeba wynaleźć przecież sztukę i literaturę i inne rzeczy, które musiały istnieć na Ziemi opuszczeniem Ziemi (mamy przecież XXI wiek!).

Zalet dostrzegłem równie dużo. W Outpostcie nastąpiło twórcze skompilowanie Sim City (zarządzanie powierzoną społecznością) z Civilization (zapewnienie ludziom pomyślnego rozwoju, wyznaczenie celów strategicznych). Autorzy starali się pomyśleć o wszystkich aspektach życia i można powiedzieć, że w znakomitej większości wyszli z tej próby zwycięsko. Trzeba naprawdę wczuć się w swą rolę, by pamiętać o wszystkich potrzebach mieszkańców, stawiać czoła kłęskom żywiołowym, a jednocześnie dbać o postęp techniczny gwarantujący łatwiejsze życie.



Gra ma również imponującą oprawę graficzną. Nic dziwnego skoro większość płyty CD zajmują bitmapy. Prócz cieszącej oko gra-

Producent: Sierra on - Line
Dystrybutor: CD Project
tel. (02) 621 46 28
Rok produkcji: 1994
Cena: 1,95 mln
Komputery, na których chadza: PC 386 4 MB RAM CD-ROM, zalecane 486 8 MB RAM

fiki, oddającej sterylność kosmosu oraz ciszę i spokój w nim panującą, część zdarzeń ilustrowana jest animowanymi sekwencjami. Gra nie posiada właściwie muzyki, co jest rekompensowane świetnie digitalizowanym, lekko metalicznym głosem sztucznej inteligencji.

Outpost jest całkiem udaną grą strategiczną, odpowiednią dla posiadaczy szybkich komputerów i zapewniającą wspaniałą zabawę na długi czas dzięki ogromnym możliwościom rozwoju technicznego i terytorialnego budowanej kolonii.

Sir Haszak

P. S. Schemat odkryć w Outpostcie znajduje się w TS BBS w pliku outtec. zip. Przy większości dziedzin wiedzy znajdują się pozytywki płynące z badań nad nimi.

Outpost



Jest taktycznie

Rzadko się zdarzają gry, w które właściwie nie da się wygrać i chodzi tylko o to, by przegrać jak najpóźniej. Do tej właśnie kategorii zaliczyłbym właśnie Alamo, gdzie z ponad setką ludzi stajesz przeciw kilku tysiącom wojsk najeźdźcy.

Na początku ustawić można kilka opcji: strategię przeciwnika, rozwój wydarzeń (historyczny albo nie) i poziom trudności (przy pierwszym jest już śmiesznie). Poinformowani o zbliżających się wojskach meksykańskich zajmujemy się szybkim rozmieszczaniem szczupłych sił własnych. Nie należy tego robić zbyt nerwowo (Meksykanom się nie spieszy), ale trzeba pamiętać, że co 5 sekund upływa kwadrans rzeczywistego czasu bitwy. Przygotowania powinny być staranne, bowiem w czasie ataku Meksykanów ruch jednostek własnych jest ograniczony. Dobrze ustawić armaty na podjazdach, by móc w trakcie ataku podciągnąć je na mury. Część ludzi i armat trzeba rozstawić we-

Defend



The Alamo!

trzeba wycofuć ile. Ogólnie ważne jest, aby Twoi żołnierze w razie ataku nie zostali z pustymi karabinami. Jednak przydzielenie zbyt dużej ilości prochu k a z d e m u z broniących naraża Cię na straty - jeśli ktoś zostanie zabity, jego przedział przepada. Armaty nie mające już amunicji można porzucić. Ich obsługa staje się wtedy zwykłą piechotą, mogą-

bardziej dramatycznymi listami o pomoc. Należy jednak uważać, by w pobliżu punktu, skąd wypuszczamy postać, nie znalazły się oddziały kawalerii, przeciwnika patrolujące okolicę. Podejmują wtedy pościg, kończący się często pochwytem wysłannika. Posłańców należy wypuszczać do Gonzalesa i fortu Goliad. Gonzales ma 35 ludzi i zazwyczaj przychodzi z pomocą, Finnin stacjonujący w forcie Goliad ma 400 ludzi i zazwyczaj nie przychodzi z pomocą (chyba, że w opcjach ustawisz Finnin Arrive). Aby oczekiwać pomocy, należy utrzymać się co najmniej 6 dni (obrońcom udało się 13), wysyłając kilkakrotnie monity do swych potencjalnych wybawców.

Defend the Alamo nie zachwyca ani grafiką (choć ciekawie zilustrowano działania meksykańskie podczas szturmów - fotografiami), ani muzyką (oprócz krótkiego kawałka muzyki meksykańskiej na początku). Do tego jest schematyczna. Straty meksykańskie określone są dwoma czynnikami: odległością od murów fortu, w jakiej znajdują się atakujące wojska, i liczbą armat Teksaszczyków strzelających w danej chwili. Innych czynników (np. celności) nie wzięto pod uwagę. Poza tym nie można sobie postrzelać do jednostek kawalerii kręcących się pod murami

walczyć wręcz. W zasadzie cała filozofia to odpieranie kolejnych ataków wroga, aż do tego, którego odeprzeć się nie da. W międzyczasie można wysłać ludzi z coraz

twierdzy i przez to mocno denerwujących. Oczywiście prochu broniącemu zabrakłoby wtedy dość szybko, ale w tym wypadku należy chyba zadbać o satysfakcję gracza. Do zalet z pewnością należy dość drobiazgowo przedstawienie historycznego przebiegu bitwy, biografii dowódców i następstw bitwy, co znakomicie wprowadza w atmosferę

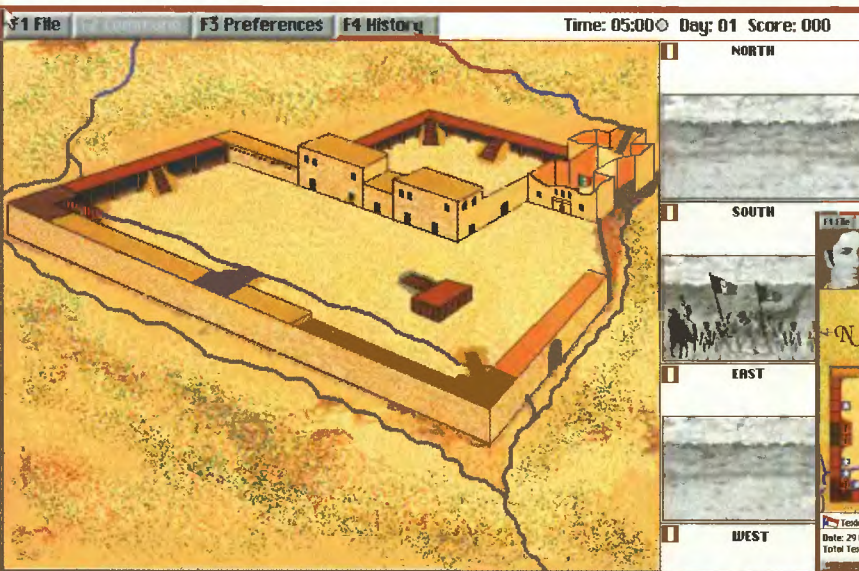
działań zbrojnych.

Mimo tych ciemności w Alamo gra się świetnie (prostota reguł) dopóty wszakże, dopóki nie znudzi nam się popielanie raz za razem zbiorowego samobójstwa. Optymizmem napawa wszakże fakt, iż autorzy gry w ogóle przewidzieli pozytywne zakończenie.

Sir Haszak

Producent: Incredible Simulations
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chadza: PC

Podobne:
Gry o podobnie defetystycznej wymowie nie zdarzyło mi się wiedzieć.



Texian Command: Tactical
Date: 23 February 1836
Total Texian Defenders: 156

wewnątrz fortu, dzięki czemu mogą razić przeciwnika, który wdarł się do fortu.

Najbardziej przykrą rzeczą ograniczającą Twoje możliwości obronne wydaje się jednak niedostatek w amunicji. Twe oddziały mają tylko 176 jednostek prochu (jednostka starcza na jeden strzał oddany przez jednego żołnierza lub działą), których liczba szybko topnieje. Możesz na początku rozdysponować część zapasów swym podkomendnym, ale



Texian Command: Battle
Date: 29 February 1836
Total Texian Defenders: 180

1 Defend the Alamo



2 On the Ball



Pamiętnik spod Alamo!

Owego lutego roku pańskiego 1836 miałem zaledwie 27 lat. Jednak już wówczas życie moje obejmowało wydarzenia, których wystarczyłoby na obdzielenie kilku zwyczajnych ludzkich żywotów. Bezustanna walka o wolność, świadomość rażących niesprawiedliwości wynikających z butnego panowania Meksykanów nad Teksasem - te właśnie sprawy wypełniały me młodzieńcze wówczas serce. Demokracja - oto słowo najbliższe mi wówczas, teraz i na całe życie.

Tak więc, gdy owego lutego 1836 roku wybuchła otwarta rewolucja, nie pozostało mi nic innego jak tylko objąć dowodzenie nad niewielką, liczącą 155 dzielnych mężczyzn grupką, stanowiącą jedyną, jakże słabą przeszkodę dla generała Santa Anna, bezwzględnie okrutnika zwącego się "Napoleonem Zachodu", który na czele blisko 5 - tysięcznej armii wkroczył do Teksasu z zamiarem jego pacyfikacji.

Na miejsce naszej obrony wybraliśmy Alamo - opuszczony fort stanowiący część dawnej misji franciszkańskiej. Aby obsadzić w pełni wszystkie stanowiska, potrzebowałbym 1000 ludzi - miałem ich osiem razy mniej i tylko 15 armat. Obsadzenie murów było wielkim problemem. Działa ustawiłem na podestach, skąd można je było łatwo wyładować na mury i staczać z powrotem, gdy groził ostrzał artyleryjski. Najcięższą, 20 - funtową armatę wyłączyłem z walki, albowiem zużywała zbyt wiele prochu. Piechotę umieściłem równomiernie, każąc jej obsadzać miejsca w pobliżu rogów fortu tak, aby w przypadku szturmowania można było żołnierzy z nieatakowanej już ściany przetrząsnąć na inną, bardziej zagrożoną. Pamiętałem, że niektóre oddziały liczą 6, inne 12, a te dowodzone przez col. Jamesa Bowie'go i col. Davy'ego Crocketta nawet 16 strzelb, co znacznie zwiększało ich siłę ognia. Dzięki temu mogłem równomiernie obsadzić każdą ścianę.

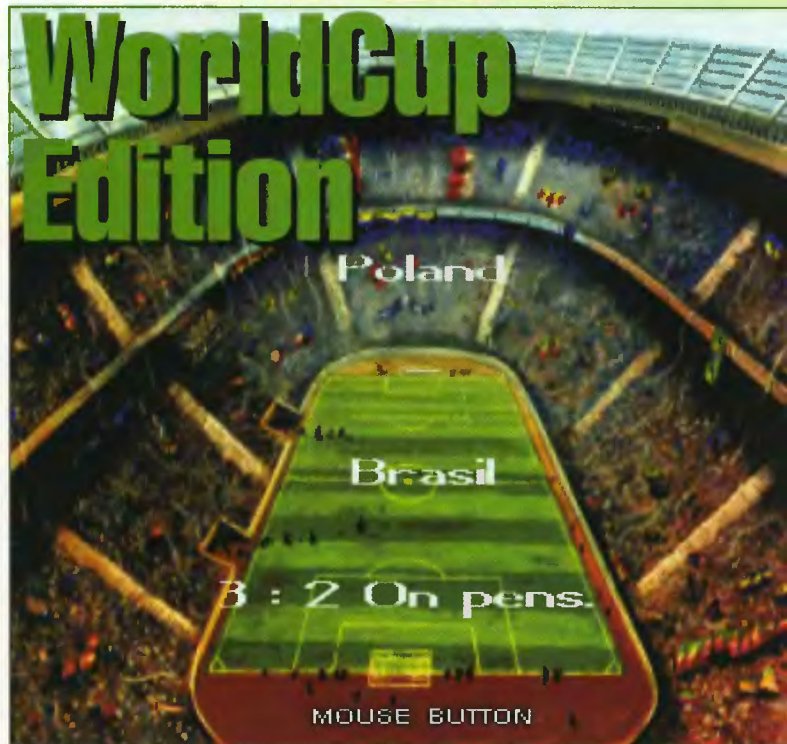
Największym problemem, jaki dokuczał nam w trakcie oblężenia, był brak prochu. Zaiste, czyż każdy strateg nie poddałby się od razu, mając prochu na 4 wystrzały dla piechoty i niepełne trzy dla dział. Nawet przybycie posiłków niosących 30 funtów prochu z osady Gonzalez (musicie bowiem wiedzieć, że tylko tam udało mi się znaleźć pomoc, Fannin z Goliad okazał się być zwykłym tchórzem - zginął podłe, tak jak żył) nie zmieniło sytuacji. Ten brak wymógł na mnie nowe rozwiązania taktyczne. Po pierwsze, wszystkie wrogie baterie likwidowałem prowadząc wycieczki - strzelanie z dział było zbyt kosztowne i ryzykowne. Po wtóre, podczas szturmów oddawałem tylko jedną salwę armatnią, potem każąc obsłudze porzucić działo i strzelać ze strzelb.

Szturmy... Boże, miej w opiece wszystkich dzielnych ludzi, którzy zginęli w ich trakcie z Twoim imieniem na ustach, po jednej i drugiej stronie. Odpierając Meksykanów, miałem świadomość podstawowego mankamentu ich broni - jej zasięg wynosił co najwyżej 130 jardów. Naszej - prawie 200. Stąd też moja taktyka polegała na odpieraniu ataku, gdy przeciwnik nie zdążył jeszcze wystrzelić, bowiem każda jego salwa pochłaniała przynajmniej sześciu ludzi z, i tak szczupłych, sił obrońców. Pierwszą salwę ze strzelb oddawaliśmy, gdy przeciwnik był w odległości 180 jardów. Wystrzał z armat - na 140 jardach. Zwykle to wystarczało.

Jak udało nam się przeżyć ostatni, decydujący szturm Santa Anny - nie wiem sam do dziś. Tylko krąćcowa determinacja i wola walki moich ludzi pozwoliły na odparcie, ostatniej, trzeciej fali ataku, gdy kolumny północna i południowa wsparty zachodnią i od tamtej strony atakowało nas ponad 1000 Meksykanów. Wiem tylko, że nawet, gdybyśmy padli, straty poniesione przez wroga byłyby zbyt wielkie, aby zdołał zapobiec przyłączeniu się Teksasu do Stanów Zjednoczonych Ameryki Południowej - najspanialszego państwa świata, gdzie Wolność i Demokracja to najważniejsze idee.

**Colonel William Barret Travis
(dla przyjaciół Alex)**

On the Ball World Cup Edition



"Ostatnia minuta meczu. Holendrowie grają z prawa na lewo, Beldzy odwrotnie. Dla państwa, którzy oglądają ten mecz w odbiornikach czarno - białych ta prosta prawidłowość również jest zachowana. Ostatnia chyba akcja Belgów. Sprytnie przepuszczenie do van der Elsta, ale ta główka chyba nie dojdzie do adresata. Próbując ratować sytuację Belg rzuca się szczupakiem do tyłu, ale obrońca holenderski wybija piłkę na tak zwany, przysłowiowy osłep. Gwizdek kończy ten mecz w którym zawodnicy obu drużyn pokazali wielką maestrię. Przypominam, że drugi półfinał Meksyk - Korea odbędzie się za 24 godziny, oczywiście czasu polskiego. " Wszystkie relacjonowane wydarzenia oglądałeś na żywo, bowiem wyjechałeś na finały Mistrzostw Świata w piłce nożnej w charakterze selekcjonera drużyny narodowej.

W On the Ball masz szansę wziąć udział nie tylko w samych finałach, ale również eliminacjach do nich. W tym celu losujesz grupy (lub zostawiasz te, które zostały rozlosowane do World Cup '94) i pełnisz rolę selekcjonera. Nie dbasz więc o finanse, troszcząc się jedynie o dobór zawodników i ich formę.

Eliminacje

W trakcie eliminacji przygotowujesz swą drużynę do kolejnych meczów o wejście do finałów organizując grupowania kondycyjne, podpatrując mecze rywali (poznanie taktyki przeciwnika ułatwia ustawienie drużyny w meczu przeciw niemu) i rozgrywając spotkania towarzyskie. W trakcie zgrupowań (max.5) możesz trenować na 17 sposobów. Zawarte są w tym wszystkie elementy sztuki piłkarskiej, jakie można sobie wymyśleć: pułapki offside'owe, stałe fragmenty gry, przygotowanie biegowe i siłowe, zgranie.

Zawodnicy są dość dobrze opisani. Charakteryzują ich współczynniki umiejętności i formy, a ponadto na ich grę wpływa wiek (doświadczenie) i pozycja, na której grają. Każdy piłkarz ma określoną pozycję "wyuczoną" i dodatkową. Na tej drugiej gracz wykorzystuje niepełną gamę swych umiejętności,



Jest taktycznie

a przestawiony na pozycję sobie nieznaną traci połowę siły gry. Prócz tego zawodnicy mają specjalne uzdolnienia i słabe strony (np. biegi, strzały głową, przyspieszenie itp; łącznie kilkanaście elementów). Do tego dochodzą 3 cechy psychiczne, równie ważne na boisku: pewność siebie, temperament i chęć zwyciężania.

Na początku zaczynamy pracę z 40 zawodnikami, ale towarzystwo szybko się wykrusza, głównie pod wpływem kontuzji. O sile drużyny decyduje siła poszczególnych formacji, głód zwycięstwa, motywacja fizyczna, zgranie zawodników i atmosfera w zespole. Bowiernie bycie selekcjonerem wymaga dużej znajomości psychiki podopiecznych, a jedno niewłaściwe słowo może spowodować radykalny spadek formy zawodnika i popsucie atmosfery w zespole.

Cały czas masz do dyspozycji rozległą statystykę tak piłkarzy (każdy gracz ma własną kartę, gdzie spisane są jego wady, zalety i forma w dotychczas rozegranych meczach eliminacyjnych i towarzyskich), jak i mistrzostw (liczba strzelonych bramek i asyst, liczba rozegranych meczy, tabele rozgrywek, prognozy na następny mecz).

Po eliminacjach stajesz przed wyborem 22 zawodników, którzy wezmą udział w finałach mistrzostw. Przyznam, że w o wiele lepszej sytuacji stajesz, gdy grę zaczynasz właśnie w tym miejscu - masz większy wybór.

Obóz przygotowawczy

Po zakwalifikowaniu się do finałów możesz wybrać się na obóz przygotowawczy, dający zawodni-

kom większość sprawność fizyczną, ale mogący spowodować pogorszenie się nastrojów w zespole. Tutaj też trenujesz, ale musisz znaleźć też czas na konferencje prasowe, wolne dla piłkarzy, czy spotkania z nimi w cztery oczy. Po górze 4 - tygodniowym zgrupowaniu i rozegraniu paru meczów kontrolnych zaczynają się finały.

Finały

Teraz już rozplanowujesz każdy dzień z zegarkiem w ręku. Posiłki, treningi, wywiady, wykłady z założeniami taktycznymi, podglądanie innych drużyn, śledzenie tabel, przeglądanie prasy (a ciekawe rzeczy tam piszą: "Zagadka Yeti rozwiązana. Haszak rozpoznany na zdjęciu"; są też inne obrazoburcze teksty) i odwiedzanie kontuzjowanych zawodników - to wszystko musisz zmieścić od 6 rano do 3 nad ranem. Chodząc jednak tak późno spać budzisz się jednak lekko nieświeży (co ma wpływa na Twe zachowanie, które z kolei wpływa na formę zawodników, która...). Jeśli jeszcze uda Ci się znaleźć chwilę, by urwać się na miasto, to jesteś mistrzem.

Same rozgrywki trwają miesiąc i przebiegają zgodnie ze scenariuszem amerykańskim. Jedyne, co Cię może zaskoczyć to nagłe spotkania konferencje prasowe, rozbiające Twój plan zajęć.

Same mecze, podobnie jak i treningi, rozgrywać można na 3 sposoby: krótki (sam wynik), dłuższy (cały czas komentarz) i najdłuższy (komentarz i sekwencje animacyjne z ciekawszych fragmentów gry). Ostatni sposób uważam za najciekawszy z co najmniej dwóch



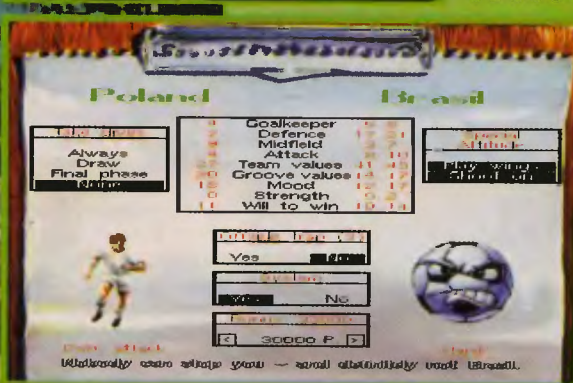
powodów. Pierwszym jest z pewnością pełnokolorowa (full kolor!) prezentacja akcji na boisku, nie spotykana dotąd w takim wykonaniu w menedżerach piłkarskich. Drugim powodem - jej wykonanie merytoryczne. To że bramkarz kładzie się do snu po paradzie to nic, ale żeby rzut wolny na bramkę przeciwnika zza jego linii pola karnego wykonywany był w kierunku środka boiska (tak też stoi mur!) - to już lekka przesada. Przed meczem i w trakcie gry możemy ustawić sposób gry (atak - obrona, brutalność - delikatność), stosowanie pułapek offside'owych, strzelanie z daleka oraz stosowanie teatralnych padów w okolicy pola karnego (karne wykonujesz sam!). W przypadku niewystarczającej motywacji zawodników można ich dopingować proponując pewne sumy pieniędzy - w zamian za zwycięstwo.

On the Ball jest bardzo ciekawym prodektem przede wszystkim ze względu na złożoność, nie będącą jednak przeszkodą

w opanowaniu reguł gry. Szczególnie uatrakcyjnieniu służy wprowadzenie psychologii, nie nowy, ale ciekawie zrealizowany pomysł na przedstawienie meczów, sporo elementów do trenowania i edytor drużyn (wybór gospodarza finałów spośród dotychczasowych organizatorów, co wpływa na klimat, a tym samym warunki gry, modyfikacja składów i siły drużyn oraz poziomu pracy sędziów). Wszystkie wyniki, strzelone bramki, zakwalifikowanie się do kolejnej rundy rozgrywek przeliczane jest na punkty, a drużyna "koksująca się" edytorem odnosi łatwiej zwycięstwa, ale dostaje za nie mniej punktów. Dzięki rzadko odbywającym się meczom eliminacyjnym i finałowym rozegranie każdego spotkania oficjalnego naprawdę jest żniwami pracy trenerskiej, w której nie tylko padają koszeni zawodnicy, ale wychodzi ile jeszcze zostało do zrobienia.

Do wad gry zaliczyłbym brak realizmu wykonywania rzutów karnych (bramkarz zachowuje się jakby fruwał na lotni) i prawie brak muzyki (prócz dynamicznego kawałka na początku i efektów dźwiękowych podczas gry). Mimo tych drobnych wad gra zrobiła na mnie jak najlepsze wrażenie.

Sir Haszak



Produkcja: Ascon Software (Daze Marketing)
 Rok wydania: 1994
 Komputery: PC 386, Amiga 500/3000, Amiga1200/4000 HD

Podobne:
 World Cup Challenge - bardzo prosty menedżer Mistrzostw Świata pod Windows; PC
 On the Ball League Edition - oparta o ten sam engine wersja gry przedstawiająca emocje związane z prowadzeniem drużyny ligowej; Amiga, PC

1 Ports of Call



Czas jakiś temu, przy okazji opisu do "1869" oddawaliśmy się rozważaniem nad degeneracją części członków rodu ludzkiego, którzy wybrali do życia morze i zwą się żeglarzami. Niestety, współczesność nie przyniosła znaczących zmian w tym zakresie: transport morski istnieje nadal, zaś przedstawiciele fachu tzw. żaglarzy cieszą się nawet poważaniem społecznym! Nie jest to fakt krępujący, ale przynajmniej daje nam możliwość bawienia się w komputerowe symulacje wydarzeń mających miejsce na morzach i w ich pobliżu. Jedną z takich gier jest Ports of Call.

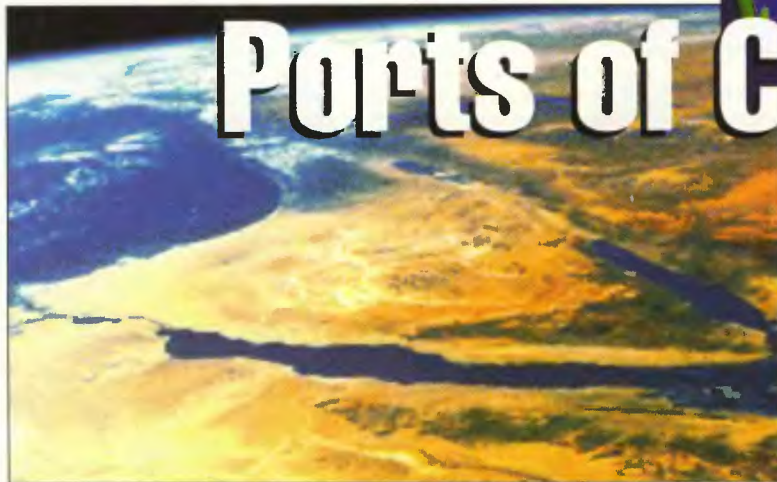
Zaczynijmy od teorii - otóż 80% przewozów morskich pomiędzy państwami świata jest załatwiane przez floty ich rządów. Pozostałe 20% obsługują "wolni strzelcy" - prywatni armatorzy. Teraz Ty będziesz jednym z nich.

Zaczynasz od podania pożądanej długości gry, nazwiska i nazwy firmy, wyboru stopnia trudności i portu macierzystego. Jeśli chodzi o ten ostatni, polecamy Tokio i Nowy Jork - duże pieniądze w zasięgu ręki.

Zaczynasz grę. Przed oczyma masz mapę świata - będzie tam widać Twoje statki, zaś przesuwane się cyferki oznaczają sztormy (i ich siłę). Na dole widać zegar z kalendarzem i przycisk "Start Action" - który uruchamia upływ czasu. Na górze mamy menu systemowe (rozwijane prawym przyciskiem mychy), zaś po prawej - trzy przyciski: "Globe" - pokazuje mapę świata wraz z lokalizacjami Twoich statków; "Office" - to biuro, można przejrzeć raporty, zaciągnąć / spłacić kredyt lub obłżyć statek hipoteką. Uwaga! Należy raz na jakiś czas zaglądać do biura, inaczej będziesz miał kłopoty z wływaczami! Wreszcie ostatnia możliwość (z której musisz od razu skorzystać) to "Ship Broker" - czyli statko - komis. Można tam spieniężyć swoją jednostkę, co Cię na razie nie interesuje lub nabyć nową. Do wyboru są statki nowoczesne, mniej

nowoczesne i te dla Ciebie, czyli wraki. Kup na razie po jednym za 2 mln. \$ i 1 mln. \$.

Odpal zegar - w momentach istotnych statki same o sobie przypominą. Nastąpi to po paru dniach i przejdziesz do menu portu. Pozwala ono na wykonanie pięciu czynności: naprawy statku, tankowania paliwa, wyboru towaru do transportu, odczekania kilku dni i polecenia załadunku a następnie wyjścia z portu. Omówmy je szerzej. Remont przydaje się, gdy statek nam się już mocno sy-



pie. Jego stan techniczny jest wyrażony w procentach, i ulega zmniejszeniu w procesie eksploatacji. W szczególności zaś przy przechodzeniu przez burze, po uderzeniach o nabrzeża portu, wejściu na rafy czy góry lodowe, w efekcie zderzeń z innymi statkami oraz ostrzelania w rejonach niebezpiecznych (Zatoka Perska, Afryka Za-

chodnia i rejon Wybrzeża Kości Słoniowej). Wartością bezpieczną jest 60%, poniżej tejże grozi Ci utrata statku w efekcie jego zatonięcia.

Tankowanie - rzecz prosta. Pamiętaj jednak, że ceny są różne (od 50 do 200 \$), a pojemność baku wystarcza na ok. dwukrotne opłynięcie Ziemi dookoła, więc tankuj tylko w portach, gdzie cena jest niższa od 100\$.

Dalej wybór oferty. Można sobie wybrać różne towary i porty docelowe. Najkorzystniejsze są przewozy elektronicznej, broni, chemikaliów oraz przewozy terminowe. Te ostatnie przewidywają dostarczenie towaru w określonym czasie, za każdy dzień zwłoki naliczana jest kara. Należy pamiętać, że samo załadowanie, wyjście z portu, oczekiwanie na



tuje) lub samemu. Ponieważ każdorazowo manewr trwa kilka minut, polecamy pilotów. Tak czy owak może się jednak zdarzyć strajk, możesz wypłynąć na rafy czy między góry lodowe - wtedy prowadzisz statek ręcznie. Zaczyna się część zręcznościowa. Sytuację widać z góry. Miejsce, do którego masz doплыnąć zaznaczone jest w postaci pięciokąta przypominającego strzałkę. Przy cumowaniu trzeba zatrzymać statek w środku owego pięciokąta dziobem w stronę "grotu", zaś przy innych manewrach po prostu w niego wypłynąć (można nawet tyłem). Poczynaniami statku kierujemy zmieniając jego prędkość i odchyłając ster. Należy pamiętać o dużej bezwładności jednostki - to nie samochód, tylko wielusetonowy kolos, zmiana prędkości musi trwać.

Poza już wspomnianymi może Cię jeszcze trafić sytuacja kolizyjna w mgłę - nawigujesz wtedy na radarze (daj "całą wstecz" i po kłopotcie) oraz wyławianie rozbitka (trzeba do niego dobić z podobną do niego prędkością).

Po wypłynięciu z portu należy ustalić prędkość podróży - przy kursach terminowych dawaj max, przy innych - ekonomicznie, nie ma co się spieszyć.

Tyle podstaw. Co w sumie? Znakomita gra! Shareware, ale wykonanie grafika cieniutka. Dobry pomysł, sporo humoru i realistyczne podejście do tematu - to niewątpliwie zalety tej gry.

Alex & Gawron

Wypływasz na szerokie wody... Można to uczynić z pomocą pilotów (co kosztuje)

Podobne: 1869 - ten sam temat, jeno w epoce żaglowców i bez wstawek zręcznościowych.





Indycar Racing

Pierwszym pojazdem mechanicznym, z jakim się zetknęliśmy, była hulajnoga. Jednak bardziej kompleksowy pogląd na świat motoryzacji zawdzięczamy dopiero grom samochodowym. Trzeba przyznać, że początkowo wszystko wydawało się łatwe: jazda bolidem F1, szybkim samochodem sportowym czy wozem terenowym nie sprawiała nam żadnych problemów. Niestety, nastąpił czas brutalnej weryfikacji, związany z próbami zdobycia prawa jazdy. Okazało się, że okiełznanie rodzimych bolidów z FSM jest po wielokroć trudniejsze od komputerowej jazdy w F1. Jeszcze raz okazało się, że grom komputerowym daleko jest do realizmu.

Jednak ostatnio pojawiła się gra, która oddaje realia jazdy samochodem wyścigowym z nieznaną dotąd pieczołowitością. Ta gra nazywa się Indycar Racing.

Zaczyna się intrem - takim sobie. Potem jest menu - można zabawić się w mistrzostwa, pojechać na jednym z torów, wykonać jazdę próbną na dowolnym torze, ustawić opcje oraz zobaczyć samochody swój i przeciwników.

Już opcje zapowiadają, że gra jest dobra. Można ustalić długość przejazdu (pamiętajmy, że jechanie 100% wyścigu trwać może kilka godzin!), umiejętności przeciwników, uszkaźalność samochodu, automatyczną zmianę biegów i (lub) hamowanie, pogodę w trakcie wyścigu oraz zażyć sobie (bądź nie) okrążenia próbne na początku wyścigu i (lub) okrążenia z zakazem wyprzedzania - gdy na torze wydarzyła się kraksa.

Jednak dwie rzeczy w tej grze naprawdę powalają na kolana: garaż, czyli możliwości "konfiguracji" bolidu i wyścig. Przyjrzyjmy się im bliżej.

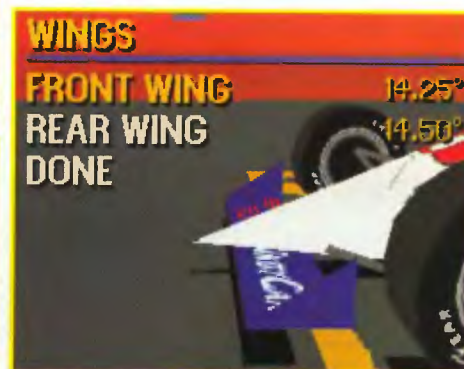
GARAŻ

W zależności od rodzaju trasy, warunków pogodowych oraz przede wszystkim umiejętności i temperamentu kierowcy, rozmaicie "ustawia się" samochód. I tak możemy zmieni: rodzaj gumy i ciśnienie w oponach, różnice średnic kół, wielkość

stateczników, pochylenie kół i promień skrętu, sztywność amortyzatorów, przełożenia skrzyni biegów i ilość paliwa. Guma - im twardsze, tym wytrzymalsze, ale mniej przyczepne, niskie ciśnienie poprawia przyczepność kosztem zużycia i zmniejszonej prędkości. Parametry ustawia się dla każdego koła oddzielnie i nie muszą (a nawet nie powinny) one być dla nich takie same - jeżeli ścigasz się na owalu i cały czas skręcasz w lewo, najbardziej obciążona jest prawa przednia opona, więc ona powinna być najwytrzymalsza, zaś inne - bardziej przyczepne. Różnica średnic kół pomaga przy wchodzeniu w zakręt: gdy masz większe koła z prawej, samochód znoszony jest w lewo, co przeszkadza na prostych, ale mocno pomaga na zakrętach w lewo - w szczególności na już tu wspomnianym owalu z zakrętami wyłącznie w tę stronę. Z kolei wielkość stateczników ma wpływ na przyczepność samochodu do podłoża - na trasach z zakrętami potrzeba większych niż na owalach. Ustawienia stateczników jest też jednym z elementów wpływających na zjawiska tzw. nadsterowno-

ści (tylne koła tracą przyczepność, tył wpada w poślizg ku zewnętrznej) i podsterowności (przednie koła tracą przyczepność i wyrzuca Ci przód na zewnątrz). Promień skrętu określa, na ile będziemy mogli skrócić koła w trakcie jazdy (na krętych trasach przydaje się większy, choć oczywiście grozi wejściem w poślizg przy zbyt nerwowej reakcji). Pochylenie kół jest kolejnym przyczynkiem do przyczepności samochodu, należy je regulować (oczywiście oddzielnie dla każdego koła) tak, aby temperatura opony po stronach wewnętrznej i zewnętrznej była taka sama. Dalej amortyzatory: im który twardszy, tym bardziej obciążone koło, w efekcie przyczepność słabsza - należy utwardzać amortyzatory tych kół, które są szczególnie przeciążane przy skrętach. Wreszcie przełożenie, czyli wielkość poszczegól-nych kół zęba-

rowcy. W razie czego możemy sobie zażyć powtórek z wszystkich możliwych typów kamer - stacjonarnych, z helikoptera, z innych wozów (i to z rozmaitych miejsc!) - graficznie bezbłędne, zresztą popatrzcie na screeny. Ważniejsza jest technika jazdy - poza skręcaniem, zmianą biegów, hamowaniem i przyspieszaniem przychodzi Ci jeszcze regulować: turbosprężarkę - 9 możliwych poziomów, UWAGA! - nie przesadzaj, bo spalisz silnik, a nawet jeśli nie, stracisz jakiegokolwiek rezerwy mocy; stabilizatory przechyłu z tyłu i z przodu - umożliwiają korygowanie błędów ustawienia samochodu w garażu oraz opanowywanie sytuacji wynikłej ze zużycia opon i paliwa, usztywnienie zmniejsza przechyły podwozia, ale zmniejsza też przyczepność do podłoża; wyprzedzenie hamulców - na trasach krętych dawaj wyprzedzenie do przodu, a na torach - do tyłu. Całość sytuacji kontrolujesz za pomocą tzw. "czarnej skrzynki", która zapodaje Ci prędkość, obroty, temperaturę silnika, poziom paliwa, ciśnienie turbodoładowania i wrzucony bieg w wariacie pierwszym, w wariacie drugim tem-



peratury opon, zaś w trzecim - zużycie paliwa dokładnie, razem z wróżbami na przyszłość (ile jeszcze przejedziesz). Poziom symulacji jest tak wysoki, iż nie dziwi fakt, że przy wyższych prędkościach można "wozić się" w strefie spokojnego powietrza powstałego za przeciwnikiem. Podsumowując... Dźwięk znośny, grafika dobra, animacje płynne i niezbyt wolne, przyjemna i porządnie spolszczona instrukcja. Biorąc pod uwagę opracowanie tematu, trzeba powiedzieć, że jest pierwszy prawdziwy symulator samochodowy.

WYŚCIG

Jazdę obserwujemy z kabiny kie-

tych, odpowiadających kolejnym biegom. Trzeba pamiętać, że na trasach krętych powinno się ustawić przełożenia "bliisko siebie", co daje dobre przyspieszenie, choć grozi spalaniem silnika przy większych prędkościach. Na koniec paliwo, niby prosta sprawa, bo pełny bak na dłużej starcza, nie zapominaj jednak, że z pełnym bakiem jeździ się inaczej - samochód jest mniej stabilny. Tyle garaż - to, co napisaliśmy, mówi samo za siebie, więc - no comments. Czas na

Alex & Gawron

HAND OF FATE

GRA
W
WERSJI
POLSKIEJ



Patrzysz na coś ,
a za chwilę już tego nie ma.

Kyrandia ginie, znika kawałek po kawałku, a wszystkie, zebrane dotąd, informacje prowadzą do jednego przerażającego wniosku: To klątwa!

Tak rozpoczyna się The Hand of Fate, druga część serii Fables and Fiends. Jesteś młodym mistykiem, właśnie okradziono Twój dom, a Ty musisz udać się

w podróż do środka Świata, aby złamać zaklęcie, które niszczy Kyrandię. Twoja pełna przygód podróż dowodzi jednego – nic nie jest tym, na co wygląda. Pozory mylą, a przyjaciół możesz policzyć na palcach jednej ręki. Dostłownie.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:
386-20, 2MB RAM, VGA
20MB HDD





Fatty Bear Fun Pack



Życie jest podle, drodzy Czytelnicy. Poza graniem wszyscy musimy jeszcze wykonywać kilka innych czynności, choćby natury biologicznej, takich jak łajdaczenie się wieczorami, jedzenie, picie itd. Na tym nie dość. Większość z nas posiada pewnie młodsze rodzeństwo, które lubi współuczestniczyć w używaniu komputera. Próba podrzucenia takiemu osobnikowi jednej z normalnych gier kończy się najczęściej tragicznie - bądź z uwagi na protesty starszych ("Co to za okropieństwa dziecku pokazujesz!"), bądź z uwagi na zbyt skomplikowane zasady. Oczywiście

może to właśnie TY jesteś tym młodszym bratem. W takim razie zacznij czytać ten tekst jeszcze raz, omijając pierwszy akapit.

Na takie właśnie okazję polecamy "Zestaw Misia Grubasa" - to mała (2.5 MB) i bardzo dobrze zrobiona gra, będąca zestawem kilku rozrywek na każdą podbramkową okoliczność.

Pierwszą dostępną zabawą jest reversi. Przypomnijmy zasady: gra dwóch graczy, stawiając na przemian po jednym żetonie na kwadratowej planszy podzielonej na kwadraty. Żeton należy położyć tak, aby na tej samej linii, kolumnie lub przekątnej znajdował się inny żeton tego gracza, zaś pomiędzy nimi były tylko żetony przeciwnika (żadnych pustych pól). Po takim manewrze wszystkie żetony wroga zamieniają się w Twoje. Gra się do wypełnienia planszy. Zwycięża ten, kto ma więcej żetonów na planszy.

Kolejną grą jest rodzaj kropek: gracze na przemian stawiają nierozróżnialne pojedyncze kreski łączące wierzchołki kwadratów. Gdy dostawienie kreski zamknie jednostkowy kwadrat, gracz

otrzymuje punkt. Gra się do zamknięcia wszystkich kwadratów i zgadnijcie kto wygrywa.

Dalej idą karty. Gra jest znana, ale nie kojarzymy nazwy. Każdy gracz dostaje siedem kart (reszta

jest na kupce). Chodzi o zebranie jak największej liczby lew składających się z czterech kart z tym samym numerem. W tym celu należy pytać przeciwnika, czy ma karty z danym numerem. Jeśli ma, to je oddaje (wszystkie), jak nie ma, to ciągniemy jedną z kupki. Potem jego kolej i tak do wyczerpania się kart na kupce. To naprawdę znakomita rozrywka.

Teraz zabawa plastyczna (polecamy Dobrochnie) - mamy obrazki i możemy je kolorować, wycinać itd. O nic innego, poza rozrywką grającą, nie chodzi.

Na koniec test na wyobraźnię. Mamy skomplikowane figury geometryczne i ich części składowe, z których trzeba ułożyć figurę - matkę. Rozrywka ta jest powszechnie znana wszystkim czytającym kąciki lamania głowy w prasie bruk... i tfuu, codziennej.

Wszystko to jest znakomicie oprawione - Tuścioch jest zabawnie animowany i wygłasza sporo gadek. Tak więc mamy idealne lekarstwo na młodsze rodzeństwo. A późnym wieczorem, gdy dzieciaki oglądają kino nocne albo i RTL, sami odpalcie ten program - zobaczycie, że i Wam się spodoba.

Alex & Gawron



ZOOL 2

Jak powiadają, tylko krowa nie zmienia poglądów. Nie dalej, jak trzy numery temu, jeden z nas odgrażał się, że nigdy w życiu nie dotknie się do "Zoola 2", że po jego trupie etc., a teraz opisujemy tę grę. I nie będzie to wcale opis krytyczny, wręcz przeciwnie - po dokładnym badaniu nasze zdanie uległo zmianie diametralnie. O ile uderzy Was zbyt bałwochwalczy styl tego tekstu, nie dziwcie się - jest bowiem faktem doświadczalnie udowodnionym i doskonale widocznym choćby na przykładzie naszej, za przeproszeniem, sceny politycznej, że określony pogląd jest najgorliwiej broniący przez tych, co jeszcze dwa dni temu byli zupełnie odmiennego zdania i właśnie przeszli cudowną metamorfozę.

Jakby nie było, po raz wtóry możemy się wcielić w postać wspaniałej super-mrówki, aby zając się pokonywaniem a -

niem kolejnych etapów tajemniczego itd. świata. Jeśli chodzi o ścisłość, możemy sobie wybrać do akcji bądź samego, doskonale już nam znanego, Zoola, bądź też jego pannę, zwaną się Zooza (zółza?). Poza wyglądem i zapewne konstrukcją anatomiczną różnią się oni szczegółami działalności bojowej - otóż Zooza poza strzelaniem potrafi jeszcze wymiatać biczem, co powoduje, że dobrze walczą na krótkich dystansach, zaś Zool umie oddać

super strzał (należy przytrzymać "Fire" i nie ruszać się).

Całą zabawę widać w ujęciu z boku i ma on posmak klasyczny, należy jednak zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, poza normalnym strzelaniem, każdy wyskok połączony z wciśnięciem "Fire" powoduje, że

nasz bohater zaczyna kręcić się w powietrzu jak oszałały i rozwałca wszystko, co mu stanie na drodze. Zwraca też uwagę olbrzymia liczba rozmaitych bonusów na całym terenie - należy ich zbierać jak najwięcej - z pierwszych dają punkty, po drugie - podnoszą poziom eksploatacji levelu (lewy, dolny róg, aby móc przejść do następnego poziomu, trzeba mieć 99)

. Spotkamy też znaki firmowe "Chupa Chups" (nic dziwnego - "Zool" jest reklamówką tych lizaczków i trzeba przyznać, że był to dla ich producenta doskonały interes) - należy w nie uderzyć od dołu, a wypadną niespodzianki - odnowienie energii, bomby, rozdwojenie, osłony itp.

Zdolności Zoola (i Zoozy) do przyczepiania się do pionowych powierzchni plastik są spore, więc potrafią się oni przysaść do ścian (a w przypadku wiszących "ołówków" przechodzić z jednej strony na drugą - "Fire" + kierunek) i wspinać po nich - gra jest przez to znacznie dynamiczniejsza i ciekawsza.

No właśnie, dynamika gry. Coś niesamowitego! Chyba żadna zręcznościówka nie miała aż tak wartkiej akcji - tego się opisać nie da! W połączeniu z bardzo ładną i płynną grafiką i całkiem niezłą muzyką daje to efekt co się zowie wybuchowy. Gra!

Alex & Gawron



24

21

T 273



Freshwater Fishing Simulation



Patrząc na screeny ilustrujące ten tekst i myślisz sobie "Co u diabła? ! Zdużnieli do reszty! ". Jednak daj nam szansę - przeczytaj ten tekst do końca i dopiero potem wyrwij tę stronę i użyj jej w celach toaletowych (nie zapomnij jej przedtem dobrze pomiać!).

Gra, o której tu będziemy pisać, ma trzy cechy wyróżniające ją gatunkowo: po pierwsze - jest to symulator łowienia ryb, po drugie przeznaczona jest dla BBS - ów (choć oczywiście można grać lokalnie, czyli samemu, bez żadnego BBS - u i dzwonienia), po trzecie - grafika jest tworzona w trybie tekstowym, zaś dźwięku nie ma. No to zaczynajmy od początku.

Los rzuca nas na jezioro w łódce z kawałkiem kija w ręku i wiadrem pełnym robali. Chodzi o to, aby uśmiercić te robale w sposób sadystryczny, tj. najpierw nabijając na haczyk, potem topiąc w wodzie, aby w końcu zostały one pożarte przez pływające w tejże wodzie stworzenia. Przy okazji będziemy zbierać owe stworzenia, czyli tzw. ryby. Trzeba przyznać, że symulacja jest zrobiona dobrze i szczegółowo. Po jeziorze można się przemieszczać, przy czym jego poszczególne części różnią się od siebie głębokością (można cały czas oglądać sytuację na sonarze), roślinnością, typem dna (piasek, muł itd.). Oczywiście to wszystko ma zasadnicze znaczenie, jeśli chodzi o to, jakie (o ile w ogóle) ryby uda nam się na danym terenie złapać. Podobnie działa pogoda - w zależności od niej ryby pływają na różnych głębokościach, w różnych miejscach i kierunkach. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze rozmaite typy przynęt w rozmaitych wymiarach. Nieźle, co? Tak więc, gdy już to wszystko przemyślisz, odpowiednio dobierzesz i znajdziesz odpowiednie miejsce, zarzucasz, czekasz, aż przynęta opadnie na odpowiednią głębokość i zaczynasz ją

holować do łódki - oczywiście z podaną prędkością (bądź czekasz w bezruchu). Gdyby coś złapiesz, trzeba szybko wydać polecenie poderwania ryby. Oczywiście większe sztuki będą walczyć - trzeba więc wybrać pomiędzy ściąganiem siłowym a popuszczeniem żyłki.

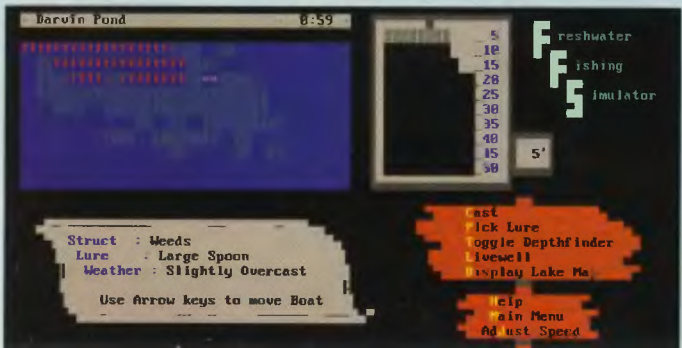
Do wyboru jest kilka jezior, różniących się geografią i zarybieniem, zaś w razie czego można wyedytować następne.

Świetna zabawa zaczyna się wtedy, gdy gra zainstalowana jest w jakimś BBS - ie. Wtedy mamy turnieje, tj. tworzone jest ranking graczy, wedle łącznej wagi ryb przez nich złowionych.

Cóż - gry BBS - owe mają to do siebie, że dźwięku wyczarować się nie da i tyle, zaś grafika - tylko w trybie tekstowym. Ale trzeba powiedzieć, że w przypadku "FFS" wygląda to całkiem nieźle (choć ostatnio oglądaliśmy takie intro "Future Crew" - tych od kolejnych "Unreali" - że aż ciężko było poznać, że jest w trybie tekstowym).

Jak podsumować? Gra jest cokolwiek toporna, jeśli chodzi o oprawę, ale nadrabia to tematyką i realizmem. Słowem - mamy do czynienia z programem ambitnym. ...

Alex & Gawron



Jazz Jackrabbit

Są dwie rzeczy, które bawią rasowego gracza: rozlew krwi i zwiariowany humor. Kiedy je ze sobą połączyć i odpowiednio oprawić technicznie, efekt musi być doskonały. Tak właśnie jest z grą "Jazz Jackrabbit", którą się teraz zajmijmy.

Legenda jest zabawna: otóż zły żółw nazwiskiem Shell porwał piękną króliczkę, na dodatek panią głównego bohatera, też królika, imieniem Jazz. Jazz się wkurzył, a ponieważ sprawa miała podtekst polityczny (bo wiem żółwie nie lubiły się z królikami i na odwrót), nie pozostało mu nic innego, jak wziąć w rękę miotacz, podwiązać uszy przepaską w stylu "Rambo" i ruszyć w bój. Tutaj zaczyna się Twoja rola.

Tak więc kierujesz poczynaniami małego królika z wielką gwiarą w klasycznej strzelance z widokiem z boku. "Klasycznej"? "no nie do końca, ale to się okaże. Na początek wgląda to w miarę normalnie: idziesz, czasem podbiegasz (zabawnie, bo nogi wirują jak śmigła), skaczesz (też zabawnie - wykonując salta), strzelasz, zbierasz rozmaite rodzaje broni i ogólnie szerszysz destrukcję. Broń jest w czterech sortach, ale różnice są niewielkie. Uzbrojenie zdobywa się zbierając lub zestrzeliwując specjalne drobniaki. Podobnie jest z bonusami, dodatkowymi zyciami i extra energią (bowiem trafienie nie wykańcza Cię, tylko uszczupla Twoje siły życiowe) - należy zbierać wszystko, co widać, nie zapominając, że część niespodzianek ukryta jest w schowkach, do których można się dostać po rozwaleniu fragmentu ściany czy też przejściu przez holograficzną projekcję mającą udawać ciężą ścianę.

Po całym terenie pałętają się przeciwnicy - oczywiście głupi jak zwykle

i wykańcza się ich bardzo łatwo. Inna rzecz, że pałęta się ich sporo i strzelają dość gęsto - na tym jednak polega cały urok, nie? Generalnie nie napotyka się wielkich bossów - choć niektórych wrogów trzeba trafić kilka razy.

Tyle klasyki. Teraz coś nowego: "bonus levele" to oczywiście żadne novum, ale ich sposób prezentacji... Otóż widzimy bohatera od tyłu, biegającego po całym terenie, zaś jego celem jest wyzbieranie znajdujących się na całym terenie kulek. Trzeba

przyznać, że tempo animacji w tych etapach robi wrażenie.

Należy jeszcze wspomnieć o humorze gry: sporo zabawnych ilustracji (m.in. przy wyborze poziomu trudności - podobne do "Wolfensteina"), ładne, choć krótkie intro, zachowanie się bohatera w grze też zabawne: gość stojąc nad brzegiem przepaści zabawnie się chwieje, zaś gdy postoi w miejscu przez chwilę, zaczyna chrupać mar-



chawkę. Oprawa jest przyzwoita: grafika znakomita (nic dziwnego, gra ma 12 MB), muzyka niezła, dostępny sześć scenariuszy po 4 - 6 misji każdy (pierwszy jako shareware), całość - naprawdę fajna, przypominająca klimatem "Królika Bugsa" - naszą ulubioną kreskówkę.

Alex & Gawron

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybrałoby dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK

ul. Rapperswilska 12

03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

..... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	597 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 6 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3,5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	782 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5"	IBM AT, 1 MB, VGA	427 000 zł	
<i>Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:</i>							
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianapolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianapolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

PROSIMY WYPELNIĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Łączna kwota

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) _____

Do łącznej wartości doliczamy koszty wysyłki.

Smuś



Bajlandia była przepiękną krainą, w której wymierający gatunek najmądrzejszych smoków spokojnie sobie żył i w wolnych chwilach wysiadywał jaja. Z jednego z takich domków w skorupce wyklut się pewnego dnia sympatyczny Smoczus. Imię to nadali mu oczywiście jego troskliwi rodzice, jednak kiedy mały nauczył się mówić wydało mu się, że jest ono trochę przyglupie. Był to w końcu smok mądry i bezpieczności politycznie, tak więc pomyślał, że dla dobra jego i bezpieczeństwa rodziny obraze on pseudonim operacyjny "Smuś". I jak się już wkrótce okazało była to decyzja słuszna. Mianowicie w czasie jednej z bajecznych podróży po krainie smoków w towarzystwie rodziców stało się coś groźnego. Bajlandia została najechana przez



SMUŚ
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON

👍 🧠 🎵 🖋️

3 1 1 1

PC, AMIGA 500, 1200

wojska Lodowego Barona ze Strachowa, który postanowił zawładnąć nią. Smuś nie mógł siedzieć bezczynnie i postanowił, że podejździe do obozu złego barona i zrobi parę fotek dla wywiadu bajlandzkiego. Jednak podstępne ptaszyska służące u barona złapały Smusia i wrzuciły go do lochów w Starych Ruinach. Oczywiście poradził sobie w krótkim czasie z drzwiami jego celi, ale jeszcze długa droga ku wyjściu z labiryntu pełnego strażników.

Nasz uciekinier musi szukać niebieskich guzików, aby móc otworzyć bramy wyjściowe w zamku.

Musi ich znaleźć co najmniej 5, by otworzyć jedną bramę. Po dojściu do niej musi pociągnąć dźwignię w dół, a wejście stanie otworem. Smuś niestety nie zdążył się nauczyć latać, dlatego może on tylko podskakiwać, jeśli chce znaleźć się na wyższej półce. Na szczęście jednak jak każdy szanujący się smok i on ziele ogniem z paszczy. Dzięki tej zdolności może on walczyć, a raczej pozbywać się strażników. Ale pamiętaj, że masz ograniczoną ilość ognia, tak jak zapalniczka. Poza tym uważaj na wodę, bo jest ona mocno zanieczyszczona z powodu bliskości

ścieków. Uważaj również na czas, który upływa nieubłaganie, bo na zewnątrz zamku już trwa krwawa bitwa między armią barona, a oddziałami smoków zwolanych przez Tatę Smusia.

Gra jest całkiem niezła, mimo że pomysł to nic oryginalnego. Przede wszystkim cieszę się, że to właśnie L. K. Avalon wydało w pełni polską grę na dobrym poziomie. Myślę, że szczególnie młodszym graczom spodoba się przesympatyczny ryjuś pokracczniego gada o wylupiastych ślepiach.

PIOTRAS

"Od

dzieciństwa przesładował go pech... Chciał zo-

stać roznosicielem mleka... Jednak pewnego dnia coś się stało... Skończył mu się smalec... Podjął walkę na krawędzi życia i śmierci... Każdy kto stawał mu na drodze był już martwy... Za każdym razem kiedy mała mafia chciała go wyeliminować w każdym następnym jego domu (gruzach domu) leżała mała kartka z naklejkami na niej literkami wyciętymi z gazet... O tej samej treści "Ajł bi bek noch mał"... Był silny... Zwali go Fist Fighter... W kinach od 26-go..."

Tak więc wejdź w skórę Fist Fightera i weź udział w Oficjalnych Nielegalnych Mistrzostwach Pięściarzy "Crap Town '94". Walki odbywają się tylko w ciemnych, brudnych, zawieszonych i jednokierunkowych ulicach. Miasta, w których zmierzysz się z 8 sflaczałymi fagasami (w 10 minut skończyłem grę): Egipt, Japonia i Stany



Zjednoczone. Każdy z zawodników różni się swoimi wymiarami, zdolnościami, imieniem a nawet nazwiskiem, jednak najlepiej wybrać TSUNAMI i roztrząskać ich wszystkich za pomocą jego specjalnego ciosu - przytrzymaj dłużej FIRE. Pomysł nie jest niestety oryginalny, a przy okazji słabo wykonany, ale jak się nie ma co się lubi... Pozostałe ciosy wykonuje się tak samo jak w innych grach tego typu, dlatego nie ma sensu się nad tym rozwodzić. Poza tym w menu wybiera się standardowe opcje, tj. ilość rund, graczy itp.

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to FIST FIGHTER jest w stosunku do najnowszych "szczękobójów" w tyle o kilka, jeśli nie kilkanaście lat, co jednak jest zrozumiałe, biorąc pod uwagę, że grę wyprodukowała nieoceniona na tym polu Zeppelin Games. Animacja powolna, grafika żalonna, dźwięki jakby ktoś przyduszał do kaloryfera jamnika, a zabawa nikła.

Słowem, jeśli nie stać Cię na Body Blows, Street Fightera, Mortal Kombat możesz kupić to, ale w innym przypadku zawiedziesz się.

PIOTRAS



FIST FIGHTER
ZEPPELIN GAMES '93
L.K. AVALON

👍 🧠 🎵 🖋️

3 1 1 1

AMIGA 500, 1200



Fist Fighter

CYBER KICK

Super krądownik z zachwycająco wyszkoloną drużyną marines, a może lepiej - "marines und w ogóle" - był gotowy do lądowania na Marsie. Oczywiście rok, w którym cała akcja się rozgrywała, miał sześc cyfr i dlatego załoga statku składała się z samych androidów. Większość z nich z nudów włączyła sobie wirtualną wersję "Kuchni pełnej niespodzianek", gdy nagle z ich statku pozostała tylko chmura dymu i pudełko krakersów. Ale ON przeżył. Nie wiadomo czemu nazwano go John



Malkovitch. Może tym, którzy wybrali go nazwali, znudzili im się symbole i cyfry. W każdym razie był on androidem naprawczym VII generacji, a jego zadanie brzmiało: anihilować wszystko co się rusza. Chciał już iść, gdy ukazał się przed nim hologram przedstawiający jego szefa:
- A, zapomniałbym. Pozbieraj też jak możesz pojemniki z plutonem. Twój pseudonim od teraz to CYBER KICK... Niech GHKRAPHONIA będzie z tobą... Disconnecting... Have a nice day...



I tak oto Twój bohater nie ma wyjścia. Co zabawniejsze, nie ma też broni. Jedyną jego dobrą stroną jest poruszanie się, uderzenie ręką oraz kopnięcie. Po bieżącej zajętej przez renegatów możesz chodzić albo wspinać się korzystając z drabin. Obcych się nie bój, bo na następnej planszy będą tacy sami, więc zdążysz się przyzwyczaić. Znalezione pojemniki powinienes umieścić w odpowiednich stanowiskach. Ja szczerze mówiąc po 20 minutowym bieżeniu w bazie, będąc na skraju wyczerpania i znudzenia nie znalazłem żadnych stanowisk

CYBER KICK
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON

👍 ? 🎵 🖋️

18 18 18 18

AMIGA 500, 1200

Ale widocznie jestem niecierpliwy. Możesz również znaleźć kartę teleportacyjną (z literką T), dzięki której będziesz mógł przemieszczać się pomiędzy kilkoma punktami teleportacyjnymi. To chyba wszystko. Gra jest bardzo prosta, tak więc nie widzę potrzeby dalszego wyjaśnienia. Radzę pamiętać, jakim ciosem najlepiej zniszczyć konkretne stwory.

PIOTRAS

Ech, nie ma to jak być komandosem. Polazi sobie taki, postrzela, a i piękne kobiety garną się doń jak muchy do lepu - wiadomo: umięśniony, męski itd. Odwieczne marzenia o sławie, chlebie... e... chwale przepraszam, oraz o zapachu prochu, zwłokach przeciwników, płożących się pod stopami dyktatorów i takich tam dyrdymałach usiłowała zrealizować w naszym imieniu gdańska firma "StanBit". Gra nazywa się "DeathLand"

i jest czymś w rodzaju "Misji", jeżeli w tym przypadku możemy mówić o jakimś standardzie. Niestety, wydawca zapomniał dołączyć jakkolwiek legendę, także nie wiemy o co chodzi, co doprowadziło do obecnego stanu rzeczy, gdzie leży miejsce akcji, co musimy zrobić itp. Ograniczono się do znanych wszystkim banałów, typu "fire powoduje strzał".

Nasz bohater, chyba jakiś android (ciekawe, czy marzy o elektrycznej owcy?) chodzi sobie po powierzchni jakiejś planety, z giberą zawsze goto-

wą do strzału. Chodzi sobie po podziemnych korytarzach, chodzi, a ich końca nie widać. Przeszkadzają mu w tym latające, ptaszyska chyba, bo machają skrzydełkami, strzelające czołgi, podskakujące piłeczki i pelen zestaw atrakcji. Obsługa gry jest bardzo prosta: joy na boki, podskok, kłęknięcie lub schodzenie po drabinię. Ponadto spacją możemy zmieniać rodzaje broni, bo i broń można znaleźć w podziemnych korytarzach. W sumie standard.

Generalnie nie lubię komnatówek i jak już wszyscy, z Naczelnym na czele zauważyli, czepiam się ich niemilosiernie. Na szczęście dla Autorów, DeathLand nie jest zły. Powiem więcej - spodobał mi się na tyle, że poświęciłem mu kilkanaście godzin oraz zatrudniłem moją młodszą siostrę, aby sobie postrzelała. Ta jednak wymówiła się klasówką i tak zmuszony byłem postrzelać sobie sam. Tak naprawdę to zmuszać się nie musiałem.

Grafika jest prosta, co nie znaczy że prymitywna - zalety prostoty znane są wszystkim od dawna. Nie ma tu ornamentów na ścianach i innych zmniejszających czytelność bzdziwów. Duże, wielokolorowe sprite'y, uginająca

się podłoga itp., to są głównie atrakcje. Muszę przyznać, że zrobiły na mnie pewne wrażenie. Muzyka także bardzo prosta, ale melodyjna, wpadająca w ucho. Na szczęście nie męcząca.

Co jeszcze? No cóż, muszę stwierdzić, że jak na strzelankę, gra jest za mało dynamiczna, ale nie zmienia to faktu, że łatwa to ona nie jest. Mimo tego nie sądzę, żeby pieniądze na nią wydane były wyrzuconymi w błoto.

Kaczor

PS. Firma "StanBit" niestety nie przysłała nam swojego numeru telefonu, a załatwianie tego drogą pocztową opóźnitoby, jak sądzę ukazanie się już i tak mocno opóźnionych opisów, tak więc niestety nie podajemy ceny, ani dystrybutora.

Deathland



DEATHLAND
STANBIT '94

👍 ? 🎵 🖋️

18 18 18 18

ATARI XL/XE

Gdzie kupić oryginał?



LISTA FIRM/SKLEPÓW SPRZEDAJĄCYCH LEGALNE OPROGRAMOWANIE W POLSCE

Gdańsk

- PPUH ARTICA Sp. z o.o., ul. Matejki 6
- AMI - COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1

Katowice

- SKLEP ONO, Pl. Karola Miarki 8, tel. 51-39-79
- CATOM (D. H. SKARBK), ul. Mickiewicza 4
- MICROMAN, Pl. Rostka 3, tel. 51-51-32
- GEPARD, ul. Piotra Skargi 6, tel. 59-69-83

- F.H-U K.D. COMPUTER s.c., ul. Warszawska 15, tel. 153-72-60

Kraków

- USER Hurtownia Oprogramowania, ul. Rzemieślnicza 31
- PROXIMA COMPUTERS, ul. Wiślicko 10
- BAJPCTEK, ul. Wiślna 8, tel. 22-59-72

Łódź

- ALBERT DMOWSKI, ul. Anny 2
- COMPUTER CENTER, ul. Piotrkowska 82
- MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153
- M-NIKI, ul. Piotrkowska 175/177

Poznań

- SKLEP A-Z, ul. Dąbrowskiego 63

- PAMPER COMPUTER PLUS, ul. Głogowska 75
- ARK Sp. z o.o., ul. Gromadzka 14
- F. H. DEMAX, ul. św. Marcina 29
- BETA, ul. Pułaskiego 24/2
- P. H. METRO-AROME, ul. Ratajczaka 31
- BIT S & P, ul. Strzelowa 2

Szczecin

- P. P. H. U. BIG, Pl. Lotników 6
- NON - STOP, ul. Niepodległości 50
- BILANG, Pl. Rodła 8

Warszawa

- MIRAGE STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 671-77-77
- JTT COMPUTER J. V. Sp. z o.o., ul. Bartycka 20

- AMIGA s.c., ul. Batorego 10, tel. 25-60-31 w. 103
- OSKAR, ul. Igańska 26
- ALTIX, ul. Konwiktorska 9
- AVIX, ul. Marszałkowska 46
- HOMECOMP, ul. Puławska 102, tel. 44-87-89
- AVAX, ul. Rozłucka 4/13
- BOBMARK INT. Sp. z o.o., ul. Smocza 18, tel. 38-05-69 (Nintendo)

Wrocław

- JTT COMPUTER Sp. z o.o., ul. Braci Gierymskich 156
- SKLEP PRZEMYSŁOWY ELEUSIS, ul. Jedności Narod. 106
- MIKROZET s.c., ul. Oławska 25
- D.T.C. CENTRUM, ul. Świdnicka 40

Programy Kości i Poker znajdują się w jednym zestawie. Do obu programów dołączona jest instrukcja obsługi w postaci dodatkowych plików, wyjaśniająca dokładnie sterowanie i zasady gry. Niestety jest to rozwiązanie odrobinę nieporęczne, ponieważ przydałoby się, aby można było do niej zająć podczas rozgrywki (zwłaszcza w przypadku Kości).

Kości i Poker to jednak dwie różne gry więc pozwolę sobie opisać je osobno.

POKER

Zazwyczaj pokery w wersji komputerowej sprowadzały się do gry z jednym partnerem będącym zazwyczaj kobietą, która w miarę jak odnosiła zwycięstwa pozbywała się swego odzienia, by na końcu pozostać w stanie w jakim ją Pan Bóg stworzył. Nie muszę dodawać, że inteligencja tej pani nie była jej najmocniejszą stroną, dlatego zwycięstwo przychodziło bez zbyteńnego wysiłku. Całkowicie odmienny od tego typu pokerów jest "Poker" firmy TimSoft.

Tym razem możesz wybrać czy grać będziesz z jednym czy z trzema przeciwnikami. Do wyboru jest także rodzaj tali, składającej się z 24 lub 52 kart oraz ilość pieniędzy jaką zawodnicy będą posiadać na wstępie. Pod-

Kości & poker

czas gry widać karty w Twojej ręce, zresztą całkiem niezłe narysowane oraz tyły kart Twoich przeciwników. W środkowej części ekranu znajduje się menu, z którego wybierasz swoje posunięcia. Dodatkowo wszystkie akcje są komentowane tak, abyś mógł się bez problemu zorientować, co właśnie robią Twoi przeciwnicy.

Trzeba przyznać, że komputer gra

KOŚCI

Gra w kości była kiedyś dość popularna, ale od czasu kiedy radio, telewizja, kino, wideo i komputery stały się codzienną rozrywką jej popularność spadała tak, że teraz mało kto wie o co w tej grze chodzi. Mamy jednak możliwość spróbować swych sił, w tej jak się okazuje całkiem ciekawej grze dzięki programo-



całkiem inteligentnie, moim zdaniem najlepiej ze wszystkich commodorkowych pokerów. Ogólnie mówiąc gra jest dobra, brakuje w niej tylko elementu motywującego jakim w innych pokerach było ujście rysunku roznieglizowanej pani. Dla pokerzystów będzie to mimo wszystko znacznie lepszy program niż wszystkie "rozbiórki".

wi "Kości" firmy TimSoft.

W tym programie mamy możliwość zagrania z dwoma przeciwnikami. Tym razem możemy wybrać czy gramy z kolegami czy z komputerem. Tutaj jednak zasady nie są takie proste jak w pokerze, i gra bez dobrej znajomości zasad jest niezwykle trudna. Ogólnie chodzi o to aby w trzydziestu

sześciu turach, z których w każdej możemy mieć do trzech prób, uzbierać jak najwięcej podanych kombinacji. Wygrana nie zależy tylko od ślepego losu, ponieważ to my decydujemy za jaki układ uznać otrzymany układ kości i czy chcemy poprawiać wynik dodatkowymi rzutami. Od tego wszystkiego zależą punkty i co za tym idzie zwycięstwo lub porażka.

Całość jest ładnie opracowana graficznie i choć nie ma żadnych efektownych "fajerwerków" program wygląda przyjemnie i elegancko. Dodatkowo możliwość gry z kolegami znacznie podnosi atrakcyjność, tej bardzo wciągającej gry.

BADJOY

Najniższe ceny dostaw, sprzedaż bezpośrednia!

Pobijemy każdą ogłoszoną cenę. Nie płać ani grosza więcej!

Ogromny magazyn - wysyłka towaru do klienta (servisocj) w dniu zamówienia.

Zadzwoń po bezpłatny katalog z pełną ofertą.

PROCESORY

CPU i486SX-25	1590
CPU i486SX-33	2350
CPU i486DX2-66	6990
CPU Cyrix486DX-40	3440
CPU AMD486DX2-66	6390

PAMIĘCI

Na pewno najtańiej!
SIMM 1MB TEL
SIMM 4MB TEL

MULTIMEDIA

CD-ROM SONY-300K/S	Komplet
KARTA MOZART PRO	5799

KOMPUTERY BJX

BJX 386DX/40	9990
BJX 486S/25	11690
BJX 486S/33	12470
BJX 486CD/40	13970
BJX 486AD/40	15150
BJX 486AD2/66	16590
BJX 486D2/66	17290

Konfiguracja:
MiniTower, SVGA, 512K
FDD 1,44, 4MB RAM, klawiatura BTC,
256K cache, 2(3)*VLB
MS-DOS 6.2, instrukcja

Gwarancja 3 lata!!!

GRY CD-ROM

Adv. of Willy Beamish	610
Betrayal at Krondor	1280
Bussen Extra vol.1	760
Busen vol.1	760
Charm San Diego OEM	1620
Chaos Continuum	760
Chess Master 4000	640
City 2000	480
Connan the Cimmerian	710
Conspiracy	2140
Critical Path	2010
Cyber Race	890
Dagger of Amon Ra	910
Dagger of Amon Ra OEM	870
Day of Tentacle OEM	930
Day of Tentacle	2140
Deathstar Arcade Battles	380
Dracula Unleashed OEM	1210
Dragonsphere	1200
Dune	770
Ecoquest	890
Eric the Unready	890
F-15 Strike Eagle	1830
Gabriel Knight	890
Gunship 2000	860
Guy Spy	830
Hot Moves	770
Hugo's House of Horrors	380
Inca	830
Inca II	2280
Indiana Jones & Fate of Atlantis	770
Indiana Jones IV OEM	1040

Iron Helix	890
Jones in Fast Lane	610
Journeymen Project	1130
Just Grandma and Me	700
Julian	770
King Quest V	550
King Quest VI	710
Lands of Lore	1620
La Traviata	330
Legend of Kyandia	770
Loom	670
Lost in Time	940
MicroPose Collection	890
Mad Dog Mcree	890
Magic Death	830
Mantis	480
Mega Race	940
Microcosm	2440
Mixed up Mother Goose	550
Monkey Island	750
Moves for The Night	760
MVP's Game Jamboree	390
My Asian Ladies col. 1 i 2	330
Myst	2280
PC Karaoke	670
Peep Show	760
Pete and the Wolf	550
Pleasure vol. 1	760
Put Join the Parade	830
Puzzle Mania	290
Quicktoon	770
Rebel Assault	1300
Ratum to Zork	940
Sakura	330
Share The Heat	760
Soft Kill	1330

Space Quest IV	670
Star Trek Collectibles	1610
Starlord	1220
Stellar7	700
Strike Commander	900
Syndicate	570
The 7th Guest	940
Teh Horde	2140
The Night of the Living Death	400
Who Killed Sam Ruppert	710
Who shot Jonny Rock	1770
Willy Beamish	780
Wrath of Demon	620
Zestaw gier nr 1	250
Zestaw gier nr 2	250

GRY

Rolling Jack	170
Athletics	90
Carnage	90
International Tens	90
Saper	100
Sink or Swim	140
Srms	90
UFO	140
Skoczek	90
Cordat Core Wars	240
Tajemnice Statuetki	170
Plexus	120
Innocent	680
Classic Collection	490
Colossus	290
Covergirl Strip Poker	310
Gear Works	210
The Big 100	370
Valhalla	320
Imperium Galactica	160

Electro Body	200
Flipper	250
Heartlight	200
Hobbo	200
Phobos'99	160
688 Attac Sub	230
A.T.A.C.	490
Betrayal at Condor	550
Birds of Prey	530
Buzz Aldrin Race into Space	660
Carriers at War	350
Chuck Yeager's Air Combat	230
Civilization	450
Dune	230
Dungeon Master	230
F-15 Strike Eagle III	640
Fields of Glory	700
Gunship 2000	490
Harpoon	230
Heroes of 357	230
Incredible Machine	350
Indianapolis 500	230
Kasparov's Gambit	550
Legacy	570
Lemmings	230
Lure of Tempress	400
Michael Jordan in Flight	350
MIG 29M	230
Patrol	450

TWARDE DYSKI

212 MB	3990
261 MB	4230
341 MB	4890
420 MB	5180
540 MB	6860

Wyższe pojemności - telefon.

BAJTEX

Uwaga: nowe numery telefonów!
41-804 Zabrze, ul. Zaolziańska 11
tel.: (3) 176 11 44, 176 14 11, 176 13 72
tel./fax: (3) 176 13 44
S.A. Warszawa - tel.: 090 305022

Ceny nie zawierają podatku VAT. Gwarancja od 1 roku do 3 lat. Na ceny wpływają kursy walut. Części elektroniczne, oprogramowanie, twarde dyski oraz komputery wysyłane są na nasz koszt przy zakupie powyżej 5 mln. Koszty transportu przy zakupie o wartości do 5 mln ponoszone są przez zamawiającego i wynoszą 270.000 zł. Gry wysyłamy pocztą, koszt 40.000 zł.

Ceny dla dealerów jeszcze niższe!!!

Arnie II

Kiedy strażnik osunął się na ziemię ze skręconym karkiem Arnie uświadomił sobie, że teraz już nie ma odwrotu. Nie rozczulając się zbyt nad martwym Wietnamczykiem patrzącym na niego nienaturalnie wytrzeszczonymi oczami, podniósł upuszczony pistolet i zabrał się do wprowadzania w życie obmyślanego przez miesiące niewoli planu ucieczki. Mocnym kopniakiem otworzył drzwi i...

Oczywiście jest, że cały teren doskonale strzegą setki uzbrojonych żołnierzy, którzy postarają, by żaden jeniec nie wy dostał się stąd i poinformował Amerykanów o położeniu obozu. Dlatego jeśli chcesz zachować życie i dotrzeć w swe rodzinne strony musisz strzelać szybko i celnie. Po pierwsze zaopatr się w lepszą broń, bo z posiadaną pukawką daleko nie zajdziesz. Najlepszym, bo jedynym sposobem, będzie pożyczanie jej od jakiegoś umarlaka. Najskuteczniejszy jest laser, ale i trudno go zdobyć. Nie wolno Ci się zatrzymywać, nie znajdzie tu też zastosowanie rada mamy "pomysł trzy razy..." - nie ma na to czasu.

Musisz mieć oczy szeroko otwarte: oprócz biegających i strzelających gdzie popadnie wartowników, którzy są niebezpieczni tylko w kupie, pełno jest także ukrytych w krzakach i na wieżyczkach snajperów, a za workami

z piaskiem czają się żołnierze z raketnicami bądź granatami. Gdzieś tam radośnie podskakują jadowite pająki uśmiercające błyskawicznie swą ofiarę, które lepiej omijać z daleka. Czasami można również trafić na minę - tego też lepiej nie rób, bo to wątpliwa rozrywka. Nie daj się nabrać na leżących na ziemi niby - rannych. Gdy tylko podejdziesz bliżej jednym ruchem ręki wyciągnie gnata i zrobi Ci kuku; nie należy do nich strzelać z bliska, bo każdy ma przy sobie bombę, którą zdąży zdetonować nawet z dziurą w czole. Przeciwnik dysponuje również kilkoma czołgami, dosyć trudnymi do zniszczenia, oraz helikopterami, których powinieś się wystrzegać jak ognia - sieją spustoszenie i są zbyt szybkie, by je trafić. Uwolnij także jeńców przywiązanych do pali i czekających na egzekucję. Otrzyma- ne od nich informacje będą różne: jed- ne złe, inne dziwne. Najważniejsza i najgorsza to to, że kilka mil od obozu w dżungli zainstalowano wyrzutnię raki- et i wycelowano w Białą Dom. Aby było śmieszniej te okolice zamieszkuje plemię Pigmejów dosyć wojowniczo nastawione do obcych.

Jako prawy obywatel i patriota nie mo- żesz teraz wrócić do domu. Pozostaje tylko przedrzeć się przez wioskę tubyl- ców i zniszczyć silos. W wiosce nie pod-



ARNIE II
ZEPPELIN '93

👍 ? 🎵 🖍️

8 5 2 8

C-64

choź zbyt blisko chatki, gdyż mogą wyskoczyć z nich tubylcy i przerobić Cię na frytki. Uważaj także na doły zamaskowane suchą wikliną. Co chwila wyła- żą z nich przeciwnicy. Kiedy dotrzesz do silosa będziesz musiał wystrzelać sporo amunicji nim pójdzie on w rozsypkę. Jednak przez cały czas musisz się poru- szać, bo dostaną Ci pociski samona-

prowadzające wystrzelowane z pobliskich krzaków.

Po wykonaniu zadania będziesz wreszcie mógł wrócić do domu, opowie- dzieć rodzinie swe mrozące krew w ży- łach przygody i nauczyć Arniego Juniora posługiwania się UZI.

Robin



EDD THE DUCK
IMPULZE '94
L.K. AVALON

👍 ? 🎵 🖍️

8 5 4 3

C-64

EDD THE DUCK

Kaczor Edd, wschodząca gwiaz- da filmowa, zaczyna pracę w te- lewizji. Ma występować w tele- wizji BBC w 9 - odcinkowym serialu opowiadającym o jego podróżach po różnych działach Centrum Telewizyj- nego BBC. Czy Edd występując w tym serialu odniesie sukces? Jeśli chcesz się o tym przekonać wciel się w niego i rozpocznij tą zabawę.

Aby ukończyć dany odcinek mus- sisz zebrać 20 gwiazdek porozru- czanych po całej planszy. Cała plan- sza to wysoka wieża złożona w większości z platform. Na dole często znajduje się bajorko, które jest dla nas niebezpieczne z racji, że nasz kaczorek nie umie pływać. Zbieranie gwiazdek będzie próbo- wało utrudnić nam wiele różnych

stworów. Spotkamy tam wielkie la- tające ryby, misie, wielkie dłonie oraz inne stworki o wyglądzie ra- czej trudnym do zidentyfikowania. Po zetknięciu z takim stworkiem kręcenie trzeba zacząć jeszcze raz. Podobna sytuacja wyniknie także z wpadnięcia do wody. Niestety cierpliwość producenta jest ograni- czona. Do nakręcenia tego serialu masz dostępne tylko 4 ujęcia, więc powinieś za wszelką cenę unikać kontaktu z tymi koleżkami. Na szczęście posiadasz broń po- magającą Ci przy konfrontacji

z przeciwnikiem. Nie, nie jest to bomba zabijająca wszystkich w okolicy z wyjątkiem Ciebie. Two- ja broń to małe białe kuleczki. Gdy trafisz nimi przeciwnika, przestanie się on na kilka sekund ruszać. Czas ten musisz wykorzystać na przejście lub zebranie gwiazdki. Gdy zbierzesz wszystkie gwiazdki producent pogratuluje Ci, ale po chwili wyśle na plan następnego odcinka.

Podsumowując chciałem powie- dzieć, że gra jest fajna i dość trud- na. Grafika jest dość prosta, ale przejrzysta. Myślę jednak, że jak na dzisiejsze czasy firma LK AVALON mogła by wydawać gry w bardziej dojrzałej oprawie graficznej (co by tu nie mówić niektóre potworki są jednokolorowe).

Ferion



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX

32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne). Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Panasonic CR-562

double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzi: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju. Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.

Biuro Handlowe

02-858 Warszawa, ul. Transportowców 29, tel.: (02) 643-59-29

Żeby nie być posądzonym o to, że propagujemy na naszych łamach tylko scenę C64 i Amigi chciałyby napisać też coś o demach na małe Atari.

Do niedawna myślałem, że scena małego Ataraka zupełnie już umarła, bo od czasów demka grupy W. F. M. H. pt. "TOP 3" (swoją drogą, tak jak większość atarowskich dem. z większością pomysłów i grafiką ściągniętego z C64) nie widziałem nic godnego uwagi. Jednak ostatnio okazało się, że są jeszcze ludzie, którzy piszą coś ciekawego na tym 8-bitowym sprzęcie. Na dwóch kolejnych party w Tarnowie zobaczyłem dwie produkcje grupy Zelax. Były one naprawdę niezłe i w dodatku, z wyjątkiem kilku kawałków muzycznych, całkowicie oryginalne. Nie o tym chciałem wszakże pisać.

Otóż w dniach 4-5 czerwca odbyło się organizowane przez grupę Shadows atarowskie Copy - Party. Wprawdzie mnie tam nie było, ale dzięki napisanemu

przez grupę Slight Parto'u można było się dowiedzieć, co się tam odbywało. Otóż jak na każdym przyzwoitym C - Party były konkursy na najlepsze demo, grafikę i muzykę. Wprawdzie nie było zbytniego nawału prac, ale wystarczyło tego, by zorganizować konkursy. Poniżej możecie zobaczyć, kto był najlepszy.

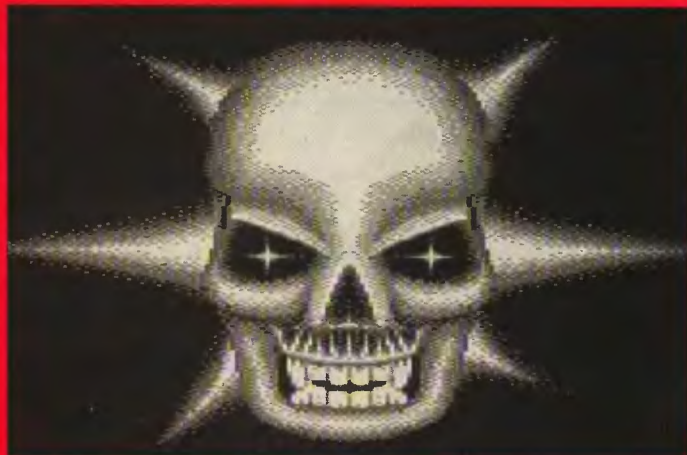
Moim zdaniem gdyby demo Shake wykreślić z pierwszego miejsca i wpisać je na trzecim to taka zmieniona kolejność znacznie lepiej

Dema

Dema



nych komputerach począwszy od różnego rodzaju scrolli (niektórych bardzo ciekawych), poprzez rozmaite plazmy (ten efekt jest jakby stworzony dla 8-bitowego Atari), nieskończone ilości bobów, plattery, gwiazdy, shadow bobsy, a na szybkich wektorach skończywszy (oczywiście także w kilku odmianach: drucianych, wypełnianych, lightsourcowanych, i stencili). Podsumowując wszystkie te dema są warte, by znalazły się w kolekcji pro-



DEMO:

1. SHAKE /APC 253

2. SWEET ILLUSIONS /SHADOWS 245

3. BITTER REALITY /SLIGHT 232

MUZYKA:

1. ABDICUS DAXEY/WAXSOFT 272

2. TRAIN SOUSED TEAT/SLIGHT 255

3. BELLS DAXEY/WAXSOFT 233

GRAFIKA:

1. FIGHT DRACON/NOVA 329

2. LANDSCAPE P. W. /SLIGHT 242

3. CZASZKA MR. WIT/SHADOWS 238

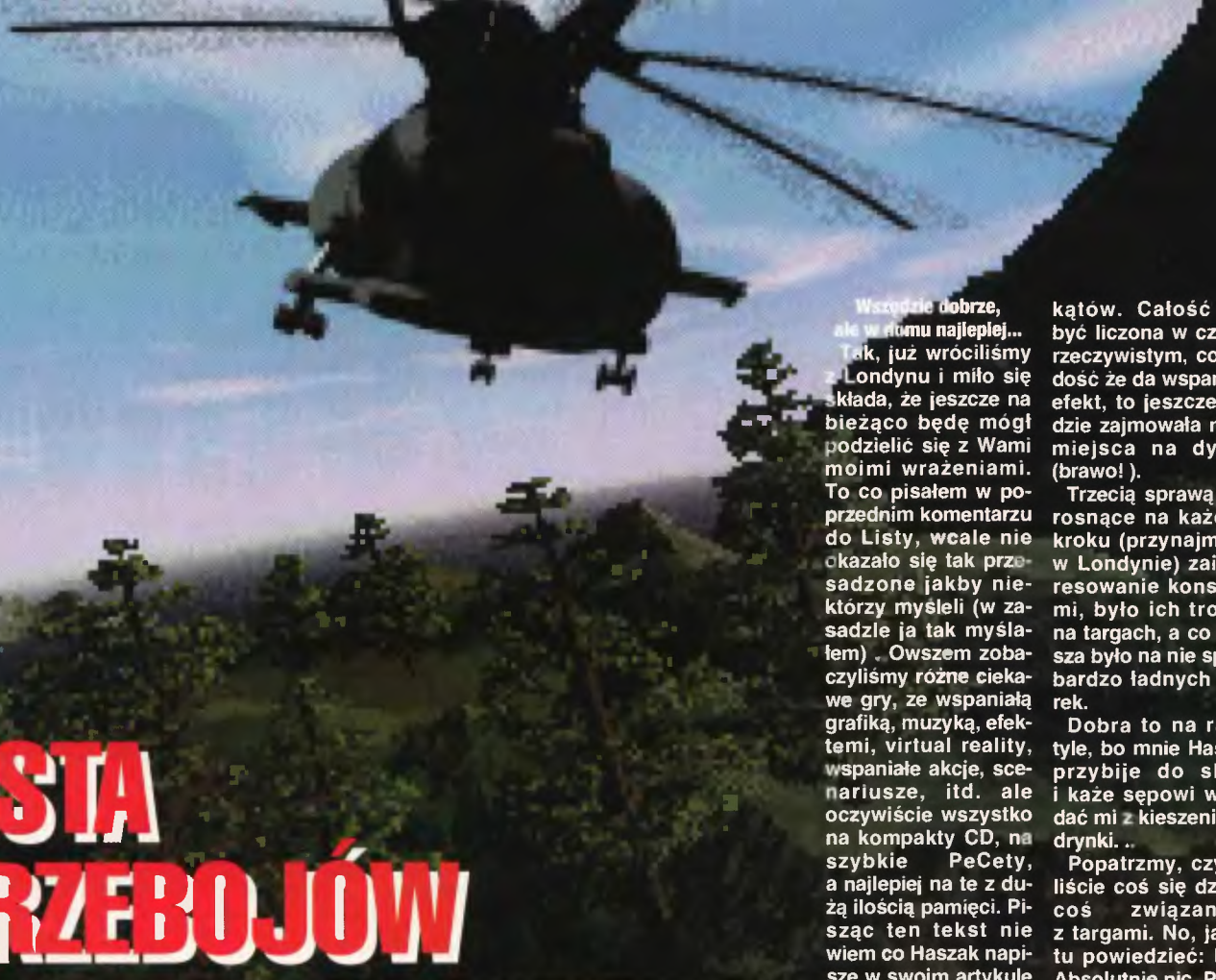
odzwierciedlały poziom dem. Nie chcę tu, broń Boże, powiedzieć, że demo Shake jest kiepskie, po prostu w Sweet Illusion jest znacznie więcej efektów, przez co demo jest znacznie dłuższe i znacznie bardziej urozmaicone. Demo Bitter Reality plasuje się pod tym względem na trzeciej pozycji.

Wszystkie trzy dema reprezentują wysoki poziom, są w miarę oryginalne oprócz paru dużych fontów z C64, ray tracingów przenoszonych z Amigi i kilku muzyczek wszystko jest dziełem rąk własnych autorów. W demach tych można zaobserwować cały przekrój efektów spotykanych na in-

gramów każdego atarowca, bo naprawdę pokazują, co ten sprzęt potrafi. Panowie z grup Slight, Shadows i APC zrobili kawał dobrej nikomu nie potrzebnej roboty. Tak trzymać!

Jetboy/Elysium

P. S. W następnym numerze postaram się zdać krótkie sprawozdanie z Intel Outside Party, które odbyło się w Warszawie i napisać kilka słów na temat jednego z największych zlotów posiadaczy Peceta, Amigi i C64 jakim było Assembly'94. Do zobaczenia za miesiąc.



LISTA PRZEBOJÓW

Wszystkie dobrze, ale w tymu najlepiej...

Tak, już wróciliśmy z Londynu i miło się składa, że jeszcze na bieżąco będę mógł podzielić się z Wami moimi wrażeniami. To co pisałem w poprzednim komentarzu do Listy, wcale nie okazało się tak przesadzone jakby niektórzy myśleli (w zasadzie ja tak myślałem). Owszem zobaczyliśmy różne ciekawe gry, ze wspaniałą grafiką, muzyką, efektami, virtual reality, wspaniałe akcje, scenariusze, itd. ale oczywiście wszystko na kompakty CD, na szybkie PeCety, a najlepiej na te z dużą ilością pamięci. Pisząc ten tekst nie wiem co Haszak napisze w swoim artykule o targach, tak więc postaram się przemycić kilka istotnych dla nas graczy wiadomości. Po pierwsze będzie Alone III, już zaraz na kompakcie, ale na szczęście na gwiazdkę ma się ukazać jego wersja dyskietkowa (uff, dobrze). Po drugie widzieliśmy jeszcze ciepłe projekty, najprawdopodobniej, Alone'a IV. Ma być zrobiony trochę inaczej, zamiast stałego tła, ma być wszystko, cały krajobraz i wszystkie przedmioty renderowane, czyli rysowane przez komputer przy pomocy wielo-

kątów. Całość ma być liczona w czasie rzeczywistym, co nie dość że da wspaniałe efekty, to jeszcze będzie zajmowała mało miejsca na dysku (brawo!).

Trzecią sprawą jest rosnące na każdym kroku (przynajmniej w Londynie) zainteresowanie konsolami, było ich trochę na targach, a co gorsza było na nie sporo bardzo ładnych gier.

Dobra to na razie tyle, bo mnie Haszak przybije do skały i każę sępowi wyjadać mi z kieszeni lądrynki...

Popatrzmy, czy na liście coś się dzieje, coś związanego z targami. No, jakby tu powiedzieć: NIC! Absolutnie nic. Prawdopodobnie spowodowane jest to czasem jakli musi upłynąć, zanim dotrze do nas zalew gier prezentowany na targach. Ale nie należy się przejmować, głowa do góry z rozmów jakie przeprowadziliśmy z różnymi firmami okazuje się, że zachód ma zamiar, na razie ostrożnie, wejść na polski rynek (doskonale!). Tego było trzeba, narzeczcie staje się to na co rzesze graczy czekały, może w końcu się ruszy - miejmy nadzieję.

EMILUS

CD-32

1. ZOOL 2
2. FRONTIER: ELITE II
3. HUMANS 1&2
4. NIGEL MANSELL
5. HEIMDALL 2
6. ULTIMATE BODY BLOWS
7. BANSHEE
8. FIREFORCE
9. CASTLES 2
10. LIBERATION

FLIGHT SIMULATION

1. R. FOR THE SKIES
2. F. OF THE INTRUDER
3. GUNSHIP 2000
4. FALCON & MISSION
5. TORNADO
6. F117A
7. C. AIR PATROL
8. B17 FLYING FORTR.
9. DOGFIGHT
10. THUNDERHAWK

NINTENDO

1. S. FIGHTER III TURBO
2. DOUBLE DRAGON III
3. JURASSIC PARK
4. LEMMINGS
5. D. J. BOY
6. FINAL FIGHT
7. DOUBLE DRAGON II
8. BATMAN RETURNS
9. CASTLEVANIA
10. BATMAN II

NINTENDO

1. BUGS BUNNY
2. CONTRA
3. MAD MAX
4. BINARY LAND
5. STAGES

ATARI ST

1. CANNON FODDER
2. FRONTIER: ELITE II
3. INT. SENS. SOCCER
4. DOGFIGHT
5. THE LOTUS TRILOGY
6. REACH FOR THE SKY
7. FORMULA ONE GP
8. WAR IN THE GULF
9. ISHAR III
10. B17 FLUING F.

SPORTS SIMULATION

1. SENS. SOCCER V1.1
2. GOAL
3. SPEEDBALL 2
4. PRO TENNIS TOUR 2
5. M. U. P. L. C.
6. JOHN MADDEN
7. PGA TOUR GOLF
8. PREMIER MAN. 2
9. G. GOOCH CRICKET
10. PREMIER MANAGER

COMMODORE

1. SIM CITY
2. WŁADCY CIEMNOŚCI
3. SCENARIO
4. SLICKS
5. LASER SQUAD II
6. VERMEER
7. KŁĄTWA
8. WŁADCA
9. 1ST DIV. MAN.
10. STRATEGO

COMMODORE

1. OPERATION WOLF
2. HOOK
3. ACE II
4. MANAGER
5. MOONWALKER

AMIGA

1. INT. SENS. SOCCER
2. TACTICAL MANAGER
3. FRONTIER: ELITE II
4. ON THE BALL: W. CUP.
5. KICK OFF 3
6. WORLD CUP YEAR '94
7. PREMIER MANAGER 2
8. G. GOOCH CRICKET
9. LEMMINGS 2
10. JURASSIC PARK

RACING

1. SKIDMARKS
2. LOTUS E. TURBO CHALL.
3. BUMP'N'BURN
4. FORMULA ONE GP
5. SUPERCARS 2
6. LOTUS TURBO CHAL. II
7. OVERDRIVE
8. STUNT CAR RACER
9. NO SECOND PRIZE
10. NITRO

AMIGA

1. ISHAR III
2. PERIHELION
3. THE SETTLERS
4. BEN. A STEEL SKY
5. CANNON FODDER
6. ELFMANIA
7. ISHAR II
8. INN. UNTIL CAUGHT
9. MORTLA KOMBAT
10. ARMOURGEDDON II

AMIGA

1. JET STRIKE
2. LETHAL WEAPON
3. CISCO HEAT
4. VROOM
5. COLGATE

PC

1. TIE FIGHTER
2. THEME PARK
3. SIMCITY 2000
4. STRIKER
5. X - WING
6. SEN. SOCCER 92/93
7. INDYCAR RACING
8. PREMIER MAN. II
9. CANNON FODDER
10. THE SETTLERS

STRATEGY

1. THE SETTLERS
2. THEME PARK
3. UFO
4. POWERMONGER
5. UTOPIA
6. MEGA LO MANIA
7. POPULOUS II
8. CIVILISATION
9. DUNE II
10. K240

PC

1. THE SETTLERS
2. DOOM II
3. REUNION
4. UFO
5. DOOM
6. SYNDICATE
7. SIM CITY 2000
8. ALONE II
9. RAPTOR
10. MORTAL KOMBAT

PC

1. KEN'S LABIRYNTH
2. GOLDEN AXE
3. IMP. GALACTICA
4. COLGATE
5. ROBOCOP III

ATARI XL/XE

1. WŁADCY CIEMNOŚCI
2. DIGI DUCK
3. MEGABLAST
4. MIECZE VALDGIRA II
5. JANOSIK
6. AD 2044
7. SMUŚ
8. KŁĄTWA
9. PROBLEM JASIA
10. VICKY

ATARI XL/XE

1. UPIÓR
2. TETRIS
3. CYTADELA
4. ADAX
5. KOLONIA

ATARI ST

1. BEN.A STEEL SKY
2. ISHAR III
3. FRONTIER: ELITE II
4. CIVILISATION
5. CANNON FODDER
6. ISHAR II
7. STREET FIGHTER II
8. SENS. SOCCER 92/93
9. MICROMACHINES
10. ZOOL

ATARI ST

1. PRINCE OF PERSIA
2. TERMINATOR II
3. VROOM
4. KICK OFF
5. RORKE'S DRIFT

HITY świat

HITY tematyczne

HITY listy

SHITY



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 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 stale 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 16 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkim, 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 16 tys. zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH” S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłaty na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

– Wpłaty należy przysyłać do „RUCH” S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH” S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

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 znajdują praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

1 Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

Kupon ważny do dnia 31.08.94		Bajtek COMMODORE & AMIGA		TOP SECRET	ATARI magazyn
od numeru:	5/94				
CENA	15 000	12 000	15 000		20 000
liczba kolejnych numerów	x 7	x 12	x 12		x 1
po ile egzemplarzy	x 1	x 1	x 1		x 1
SUMA	105.000		180.000		
RAZEM: 285.000					

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

Imię: JAN
Nazwisko: KOWALSKI
Ulica, nr: POLNA 13/7
Miasto: 31 303 KRAKÓW

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

Opłata: []
Data wnik: []

Imię: JAN
Nazwisko: KOWALSKI
Ulica, nr: POLNA 13/7
Miasto: 31 303 KRAKÓW

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

Opłata: []
Data wnik: []

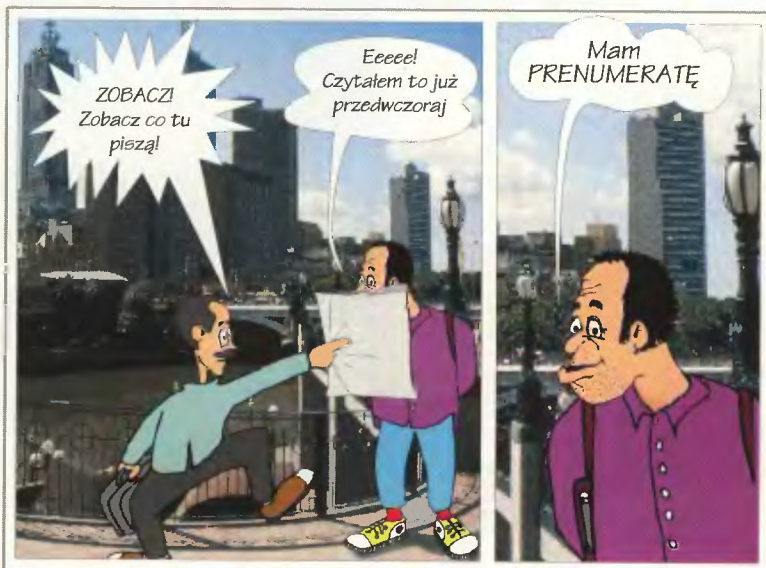
Imię: JAN
Nazwisko: KOWALSKI
Ulica, nr: POLNA 13/7
Miasto: 31 303 KRAKÓW

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

Opłata: []
Data wnik: []

Kupon ważny do dnia 31.12.94		Bajtek COMMODORE & AMIGA		TOP SECRET	ATARI magazyn
od numeru:					
CENA	16 000	13 000	16 000		
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x		
po ile egzemplarzy	x	x	x		
SUMA	=	=	=		
RAZEM: []					

Z zalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn”
Dział prenumeraty Wydawnictwa



PRENUMERATA

PC i AMIGA

- SMUŚ** PC 179.000 AMIGA 159.000
Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezienie guziki i ulubiony bumerang wystarczy do wykonania zadania?
- SINK OR SWIM** PC 179.000 AMIGA 159.000
Przewodź akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.
- SAPER** PC 129.000 AMIGA 79.000
Gra logiczno - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!
- CARNAGE** PC 129.000 AMIGA 119.000
Pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu!
- INTERNATIONAL TENNIS** PC 129.000 AMIGA 119.000
Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.
- SPY MASTER** PC 189.000 -----
Nowa gra platformowa! Wspaniała grafika, digitalizowany dźwięk. Doskonała zabawa na wiele godzin.
- DISCER** ----- AMIGA 159.000
Uzbrojony w miotacz astronauta stacza walki z groźnymi istotami. Gra platformowa z doskonałą grafiką i efektowną animacją.
- FIST FIGHTER** ----- AMIGA 119.000
Pojedynki pięciu najlepszych wojowników na świecie. Możliwość walki z drugim graczem.
- ARNIE** ----- AMIGA 119.000
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.

Oprócz wymienionych oferujemy wiele innych gier na AMIGĘ, C64 i ATARI XL/XE. Pełną ofertę można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP.

C 64

- **ARNIE**
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.
- **3D SNOOKER**
- realistyczny symulator bilarda (snooker).
- **5 A SIDE FOOTBALL**
- piłka nożna "pięciu na pięciu"- dokładna symulacja prawdziwego meczu.
- **BOUNCING HEADS**
- znakomita gra arcade przypominająca nieco słynnego Pac Mana. Mnóstwo labiryntów, niespodzianek i specjalnych atrakcji.
- **EDD The DUCK**
- Kaczor EDD na drodze kariery filmowej - przygodówka.
- **FIST FIGHTER**
- To walki pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**
- Szalony baron znów buduje swego potwora.
- **INTERNATIONAL ICE HOCKEY**
- wspaniały sportowy symulator umożliwiający grę jednej lub dwóm osobom.
- **INTERN. TRUCK RACING**
- międzynarodowy wyścig 38 - tonowych ciężarówek.
- **NEIGHBOURS**
- trzymający w napięciu wyścig uliczny. Super szybki słalom, inteligentni przeciwnicy i duża liczba opcji w grze.
- **SQUASH**
- gra sportowa - komputerowa wersja squasha.
- **TABLE TENNIS**
- wierna symulacja tenisa stołowego.

UWAGA: Cena każdej z gier na C64 - 59.000 zł

Zamówienia na kartkach pocztowych, z wyraźnym oznaczeniem rodzaju komputera, nośnika (kaseeta, dysk lub w przypadku PC rodzaju stacji dysków: 1.2MB, 1.44MB) oraz pełnym adresem zamawiającego prosimy kierować do:

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

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

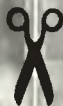
Drużyna powinna się udać do:

Lasu Cieni

Przekłętej Doliny

**Wpisz swoje dane
żeby wziąć udział
w losowaniu nagród!**

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



SHITY

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Tu wklej
swoje
zajęcie

Lista przebojów
komputera typu:

HITY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

XYWA:

--

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

Cyberman

Ciekawe czy ktoś z posiadaczy Pecetów zagląda czasami na strony Top Secret wypełniane przez Brombę - czyli do królestwa Nintendo. Nie? Hmm, szkoda. Nie żebym miał Was nakłaniać do sprzedania swoich maszynek i zakupu SNES - ów, co to to nie. Pecet w końcu potęgą jest i basta!

Jest jednak jedna rzecz, której zazdroszczę posiadaczom konsol. Mają oni bowiem do swej dyspozycji wiele przemysłowych joysticków, gamepadów i innych gadżetów, których niestety nie uświadczysz w wersji dla PC. Na nasze jednak szczęście czasami w firmach produkujących osprzęt do blaszaków ktoś ciepło pomyśli o nas, graczach i o naszych wypchanych portfelach.

Ostatnio ktoś taki znalazł się w firmie Logitech (najbardziej znanej do tej pory z produkcji myszek) i wymyślił Cybermana - mającego być najlepszym sposobem kontrolowania gier trójwymiarowych.

Wygłąda toto nieco dziwnie - jak skrzyżowanie joysticka z myszką. Wyobraźcie sobie bowiem myszkę osadzoną na pałce. Sama myszka daje się pochylać we wszystkie strony, można ją też nadusić (wcisnąć), jak też wydusić (pociągnąć do góry). Całość, to znaczy pałka z myszką, daje się przesuwać w poziomie. Informacje o tym, co zrobiliśmy z tym urządzeniem, to znaczy o tym, gdzie nacisnęliśmy i w którą stronę przesunęliśmy, otrzymuje komputer - i to jaki będzie ich skutek zależy oczywiście od gry.

Standardowo jednak przechyłaniem i pociąganiem "myszki" sterujemy poruszeniami postaci (np.

pochylenie jej w bok powoduje unik), zaś przesuwanie w płaszczyźnie poziomej steruje tradycyjnym kursorem, którym możemy naciskać choćby różne przyciski na ekranie.

Brzmi to nieźle, jednak niestety wskutek nieprzemysłanej do końca konstrukcji całego urządzenia bywa czasami niewygodne. Szczególnie trudno jest pochylać je do przodu (a w końcu to robi się najczęściej - by "iść" w tym kierunku) nie naciskając jednocześnie któregoś z przycisków "myszki". Cóż, w końcu nie od razu Kraków zbudowano, chle, chle...

Cyberman wyposażony jest w jeszcze jedną, unikalną cechę. Daje on nam bowiem "sprzężenie zwrotne" podczas gry. Na czym ono polega? Otóż, wyposażony jest w mały wibrator zasilany przez dwie baterie "paluszki" (lub z zewnętrznego zasilacza). Dzięki temu, gdy na przykład wróg przyłoży nam mieczem, odczujemy drganie całego Cybermana. Nie jest ono może rewelacyjne (takiemu Naczelnemu się stanowczo nie spodobało - za to sam pomysł owszem, pozbił bowiem resztki starych elektromagnesów i będzie chyba konstruował własną wersję tego urządzenia), ale jest.

Rzecz jasna zalety Cybermana można ocenić jedynie posiadając go obsługiwać - w przeciwnym bowiem wypadku zachowuje się jak zwykła myszka. W tej chwili wykorzystuje go kilka gier - między innymi Shadow Caster i Body Adventure. Ich liczba z pewnością się jednak zwiększy - tak więc warto poszukiwać na pudełkach jego charakterystycznego znaczku - kulki z wystającymi strzałkami. O ile nie jest on urządzeniem



specjalnie rewelacyjnym, to jednak może znacznie uprzyjemnić (i uatrakcyjnić - eh, ten "feedback") obsługę niektórych gierek.

Alex&Gawron

A teraz garść szczegółów technicznych. Cybermana podłącza się tak jak zwykłą myszkę do dowolnego portu szeregowego. Dzięki specjalnemu sterownikowi Logitecha może on jednak z nią

koegzystować. Sprzedawany jest razem z przejściówką z szerokiego (25 igieł) złącza na wąskie (9 igieł), sterownikiem, programem demonstracyjnym i demonstracyjnymi wersjami dwóch gierek.

Dystrybutor jest firma **P. H. TORNADO**, ul. Kierbedzia 4, 00 - 957 Warszawa, P.O. Box 61, tel.40-01-03.

38

CD Projekt

00-480 Warszawa
ul. Wilejska 19/14
tel./fax (0) 2 6214628
fax (0) 2 123906 (24h)

**Najciekawsze pecetowe
kompakty
po najniższy cenach!**

CD-ROM:

Gry, Użytki, Edukacja

poniedziałek - piątek
od 10 do 16

prowadzimy sprzedaż wysyłkową

UWAGA! "TRENER"

To nowa gra strategiczno-piłkarska na C-64, która umożliwi Ci prowadzenie klubu piłkarskiego i walkę o zdobycie tytułu mistrzowskiego w jednej z trzech lig (do wyboru: liga polska, liga najlepszych zespołów europejskich, liga najlepszych reprezentacji narodowych).

Urozmaicona rozgrywka i emocjonujące mecze gwarantują dobrą zabawę. Cena wersji dyskowej - 68.000 zł. Wersja kasetowa - 64.000 zł. Aby zakupić grę, wyślij zamówienie na adres:

**Osiedle Jagiellońskie 41/7
63-000 Środa Wielkopolska**

W liście koniecznie umieść własny adres i określ nośnik, na jakim chcesz otrzymać grę. Do ceny należy doliczyć koszt wysyłki. Zapłata następuje dopiero w momencie odbioru paczki.

Regeneracja taśm barwiących w kasetach do drukarek...

P.H.U. „Graff”

ul. Wojska Polskiego 27
78-600 Wałcz
tel. 46-77

Zastosowanie, zalety:

- najtańsze urządzenia, już od kulkuset tysięcy złotych,
- jakość nowej kasety - 100% gwarancji - przy użyciu naszego specjalnego tuszu.

- oszczędność! ekologia! wygodła!
- regeneruj sam,
- otwórz punkt usługowy,
- zajmij się dystrybucją (specjalna oferta)

W celu sprawdzenia jakości prosimy o przesłanie kasety do regeneracji (kasetą gratis).

BBS

SysOp ma głos (jak co miesiąc)

Biłp, biłp, biłp, BUSY, press any key to NO CARRIER. .. Niestety, liczba użytkowników i połączeń w ciągu dnia wzrosła na tyle, że chwilami nie sposób się do nas dodzwonić. Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca poczyniłem pierwsze próby ratowania sytuacji zmniejszając limity czasu, jednak chyba będę musiał powtórzyć tę operację. Przy 64 połączeniach dziennie i wykorzystaniu systemu w ciągu dnia powyżej 50% (na ogół, choć zdarzają się dołki i górki) może być naprawdę trudno się dodzwonić. Najłatwiej jest między drugą a szóstą w nocy, jednak ze względu na ZMH (Zone Mailing Hour - taka godzina, w czasie której wszystkie węzły sieci FIDO są zobowiązane do odbierania poczty) od 3.30 do 4.30 BBS nie odbiera telefonów, zresztą normalni ludzie śpią o tej porze.

Może ktoś zwrócić uwagę na to, co napisałem powyżej -

wszystkie WĘZŁY sieci FIDO - to nie pomyłka! Nie daj się przedwczoraj uzyskaliśmy wreszcie status węzła. Pomijając sprawy prestiżowe (znacznie poważniejszy jest być węzłem niż punktem, tak samo jak lepiej być naczelnym niż byle dziennikarzyną: -) może uda się dzięki temu rozładować część tłoku związanego z wymianą poczty - kilku najaktywniejszych użytkowników zostanie w ciągu najbliższych dni punktami i czas, jaki będzie im potrzebny do ściągnięcia listów i przysłania odpowiedzi zostanie zmniejszony do absolutnego minimum. .. Dość napisać, że nawet gdyby ktoś chciał ściągać absolutnie wszystkie listy jakie do nas docierają we wszystkich konferencjach, nie zajmie mu to dziennie więcej, niż pięć minut (o ile będzie korzystał z modemu 14400). Nasz nowy adres to 2: 480/25 - co na polski tłumaczy się FIDO strefa europejska (2), Mazovia Net (480, z grubsza rzecz biorąc

Polska centralna), a 25 to już my - czyli Top Secret BBS.

Poza zmianą w sieci FIDO nastąpiła jeszcze jedna zmiana, dla większości naszych czytelników mniej istotna, jednak dam o niej znać z kronikarskiego obowiązku - zostaliśmy również węzłem sieci Pascal Net. Zarządzanie tymi wszystkimi adresami zajmuje mi coraz więcej czasu, na czym cierpiał ostatnio nowo przystąpiły dysk - minęły ponad trzy tygodnie, zanim udało mi się je jako tako uporządkować i podzielić między obszary. Jeszcze kilkanaście dni konfigurowania i wszystko będzie działało automatycznie (a przynajmniej powinno), wtedy wezmę się ostro za porządkowanie.

Jubileusz

W zeszłym tygodniu (chyba było to 15 września) zadzwonił do nas 500 użytkowników BBS - ul Wprawdzie mamy wielu takich, którzy zadzwonili tylko raz i wię-

cej się nie pojawili (co jest zresztą zupełnie normalne we wszystkich BBS - ach), toteż liczenie ich nie jest do końca logiczne, jednak numer 500 to jest numer! W związku z tym walczę w tej chwili o jakiś większy dysk, jako że błędna 200 jest już zapchana niemal do granic możliwości i nie bardzo jest gdzie upychać nowe pliki, których co tydzień przybywa około pięciu megabajtów.

Na dzisiaj to tyle. Wszystkich tych, którzy jeszcze do nas nie zadzwonili, namawiam do spróbowania - choćby po to, by podyskutować z przedstawicielami firmy XLand, którzy jakiś czas temu pojawili się na łamach naszej konferencji GRY. POL. O interesujących plikach, które można od nas ściągnąć, o BRE, w które można zagrać, nie wspominam - jako że pisałem o nich już wcześniej. Jak mawia Haszak - jest dobrze, a będzie jeszcze inaczej!

Wasz SysOp

Loteria korespondentów

Witam po raz kolejny! Żyje ostatnio w strasnym niedoczasie, gdyż poza pracą redakcyjną muszę jeszcze się uczyć - zaczęła się sesja poprawkowa. .. Więcej bez zbędnych ceregieli: co miesiąc wśród przesyłek pocztowych przychodzących do Redakcji losujemy 30 tych szczęśliwych, które mają otrzymać nagrody: książki, ufundowane przez wydawnictwo "Iskry", będące jednym z wcieleni mojego Tatusia. Jedynym dodatkowym warunkiem jest, aby przesyłki zawierały dokładny adres nadawcy - w razie czego możecie prosić o utajnienie i nikt nie dowie się, jak się naprawdę nazywacie.

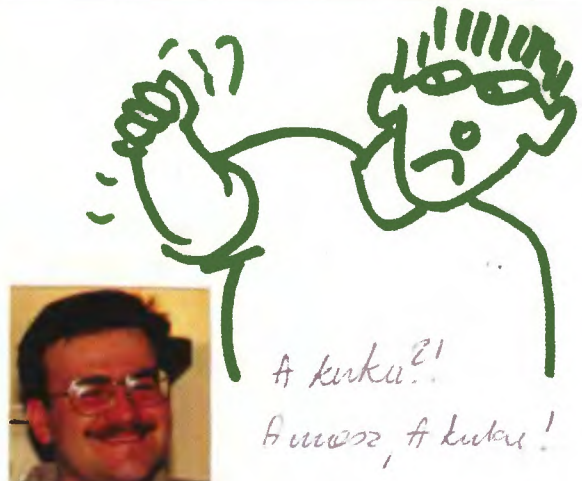
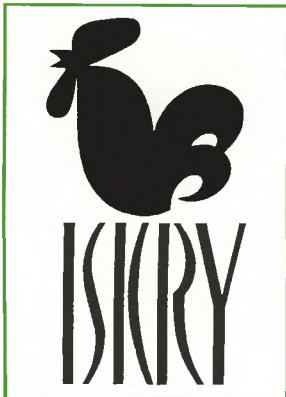
Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista nagrodzonych:

Adam Trębski, Łódź; M. Ozowski, Nowy Targ; Radek Piosik, Swarzędz; Adam Tempłn, Miastko; Marek Mańczak, Wy-

rzysk; A. i G. (? ?! - A&G) Piasecy, Łomża; Mariusz Jędrzejec, Dąbrowa Górnicza; Wojtek Grzanka, Zakopane; Paweł Draganiczuk, Piła; Sebastian Pilarczyk, Koszalin; Paweł Musiałowski, Wrocław; Dariusz Pasternak, Strzelce Krajeńskie; Rajmun Misiura, Łęczowa; Zemła Grzegorz, Polanka Wielka; Michał Ślizewski, Gdynia; Przemysław Maćkowiak, Gostyń; Filip Rozlas, Konin; Marcin Frankowski, Gostymin; Jadowski Plichta, Świebodzin; Sebastian Pawski, Sztum; Michał Wielgus, Ostrowiec Świętokrzyski; Michał Zubrycki, Hajnówka; Dominik Pa-

welec, Kock; Patryk Galas, Ostróda; Paweł Konstanczak, Bydgoszcz; Marcin Giebułowski, Jasło; Tomasz Marecik, Gdynia; Mariusz Cetława, Katowice; Barbara Cel, Kielce; Ryszard Wilkans, Warszawa.



Zabrakło mi słów po gwiazdki wstępnie z nr (wzrostowego) 8/94
Dobrodzie

SKLEP KOMPUTEROWY Z.P.H. "KOMMET"

- ★ Licencjonowane gry komputerowe PC & Amiga
- ★ Duży wybór gier i programów CD na PC
- ★ Programy edukacyjne PC & Amiga
- ★ Programy magazynowe, finansowo-księgowo, biurowe
- ★ Akcesoria: filtry, myszy, dyskiety
- ★ Komputery PC: zestawy, podzespoły i części

ZAPRASZAMY!!!

PON.-PIĄT. 10-18 SOBOTA 10-14

Również sprzedaż wysyłkowa
ZPH KOMMET
04-690 Warszawa
ul. Mydlarska 2
DWORZEC CENTRALNY
PAW. 98, tel. 630-29-98

SAVEGAMY

Ale się narobiło... Zawsze myśleliśmy, że wakacje stanowczo odstręczają od myślenia i nikomu nie będzie chciało się grzebać w bitach i bajtach. Aż tu nagle jak sygnęło listami! Można to tłumaczyć jedynie wzmożonymi przygotowaniami do nadchodzącego (teraz już nadeszłego) roku szkolnego (brrr) . Na razie zapomnijmy jednak o niewątpliwych urokach szkoły i przyjrzyjmy się osiągnięciom naszych kochanych Czytelników.

Pierwszym z nich jest Janusz Gregorczyk ze Szczecina. Rozgryzł on kilka gier, między innymi:

Vroom dla PC

w którym w pliku z savegamami zmieniamy wartość bajtu 3 wpisując w nim FF co da nam wystarczająco dużo punktów, byśmy zajęli pierwsze miejsce w mistrzostwach (wszystkie wartości szesnastkowo).

Inne save'y, które przysłał Janusz, są niestety na tyle mętne (podawajcie nazwy plików!), że nie nadają się do wykorzystania. Szkoda...

Dla wszystkich, którzy lubią gry role playing mamy niespodziankę nadesłaną przez Lechosława Knapika w postaci save'ów dla:

Ishar III dla Amigoi

w którym w plikach z save'ami (pliki z rozszerzeniem sav) zmieniamy przede wszystkim od bajtu 798 (dziesiętnie) ciąg bajtów FC04FC04FC04FC04FC04 (szesnastkowo), co wszystkim postaciom da około 120000 sztuk złota. Inne ce-

chy ukryte są (dla pierwszej postaci) w bajtach 777, 787, 807 i 817 (dziesiętnie) .

Z kolejną grą zmagat się Chlorek, czyli Zdych Tomasz z Gorzowa Wielkopolskiego, a była to:

Alone in the Dark dla PC w której, w plikach z savegamami wstawiamy 30 75 (szesnastkowo) w bajtach:

19882 i 19883 aby zwiększyć "życie"

19856 i 19857 aby zwiększyć ilość paliwa w lampie

19866 i 19867 aby dodać amunicji do strzelby

20024 i 20025 oraz do pistoletu

Wartość 30 75 daje nam około 30000 jednostek, lubiący ryzykować mogą wpisać FF 7F, lecz wtedy trzeba uważać, by na przykład nie napić się lekarstwa.

Kolejną grą zajmował się Tomasz Łuczynski z Warszawy. Był to:

Premier Manager dla PC

Trzy bajty znajdujące w odległości trzech bajtów (?) za nazwiskiem i imieniem gracza zawierają stan gotówki. Wpisujemy tam FF, FF, FF (szesnastkowo) i możemy cieszyć się 16 milionami.

Jednocześnie Tomek podał sposób na stworzenie sobie Super Gracza. Zapisujemy wartości HN, TK, PS i SH, a następnie szukamy w savegamie następującego ciągu bajtów:

NAZWISKO (dowolne bajty) HN XX TK XX PS XX SH XX (XX oznacza dowolną wartość) i wpisujemy zamiast zapisanych wartości wartość 63 (szesnastkowo).

Dystrybutorem gry Mega Race, opisywanej w poprzednim numerze, jest firma CD-Projekt.

Następne będą osiągnięcia Krasnala z Krakowa (bardzo was prosimy, nie przysyłajcie już Savegame'ów do SimCity). Zajął się on gierką:

Terminator 3029 dla PC

Zmieniamy w nim plik TERMx.SAV. W bajtach od 231 do 246 oraz od 281 do 301 wpisujemy wartość FF (szesnastkowo). Co daje nam 65535 zestrzelonych statków i świetną statystykę.

oraz gierką:

Aces of the Pacific dla PC

gdzie w pliku ROSTER.DAT dodajemy sobie odznaczeń wpisując w bajtach:

nr. (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)
od 48 do 55 35 (Campaigns Completed)
od 65 do 86 FF (Medale)
od 102 do 104 FF (Punkty)
od 109 do 112 35 (Air Victories, Strikes itp)

a także grą:

Red Baron dla PC

gdzie również zmieniamy plik ROSTER.DAT dodając sobie medali poprzez wpisania w bajtach od 32 do 58 (dziesiętnie) wartość FF szesnastkowo.

jak też:

F117 Stealth Fighter

w którym grzebiemy w pliku ROSTER.FIL gdzie zmieniamy:

nr (dziesiętnie) co wpisać (szesnastkowo)
36 do 47 09 (Medale)
48 i 49 35 (Best Missions)
50 i 51 35 (Last Missions)
56 i 57 09 (Sorties)
52 do 54 FF (Score)

Ostatnim zawodnikiem w naszym comiesięcznym konkursie bez nagród (na razie) jest Marek Augustynek z Krakowa. Zajął się on grą:

Eye of the Beholder II dla PC

zapisuje ona stan gry w pliku

ku EOBDATA.SAV. Zmieniamy w nim następujące bajty (numery bajtów liczone są od pierwszej litery zawierającej imię postaci) . I tak mamy w bajtach:

numer (dziesiętnie) co
1 do 11 - imię
12, 13 - strenght
14, 15 - strength
16, 17 - intelligence
18, 19 - wisdom
20, 21 - dexterity
22, 23 - constitution
24, 25 - charisma
26, 27 - energia chwilowa
28, 29 - energia maksymalna
30 - armour class
31 - stan rąk (1 - niemożność użycia "górnjej" ręki, 2 - dolnej", 3 - obu)
32 - płeć i rasa
33 - profesja
34 - światopogląd
35 - twarz
36 - food
37 do 39 - poziomy profesji
40 do 42 - doświadczenie 1
44 do 46 - doświadczenie 2
48 do 50 - doświadczenie 3
56 i wyżej - ewentualne czary maga
136 i wyżej - ewentualne czary kleryka

Teraz tabela profesji (F=fighter, M=mage itd.), wartości szesnastkowe (do wpisania w bajt 33 z powyższej tabeli)

00 F
01 R
02 P
03 M
04 C
05 T
06 F/C
07 F/T
08 F/M
09 F/M/T
0A M/T
0B C/T
0C F/C/M
0D R/C
0E C/M

Uff... I tym samym kończymy, gratulując wszystkim wytrwałości...

Alex&Gawron

CD Projekt

00-480 Warszawa
ul. Wlejska 19/14
tel./fax (0) 2 6214628
fax (0) 2 123906 (24h)

**Najciekawsze pecetowe
kompakty
po najniższych cenach!**

CD-ROM:

Gry, Użytki, Edukacja

poniedziałek – piątek
od 10 do 16

prowadzimy sprzedaż wysyłkową

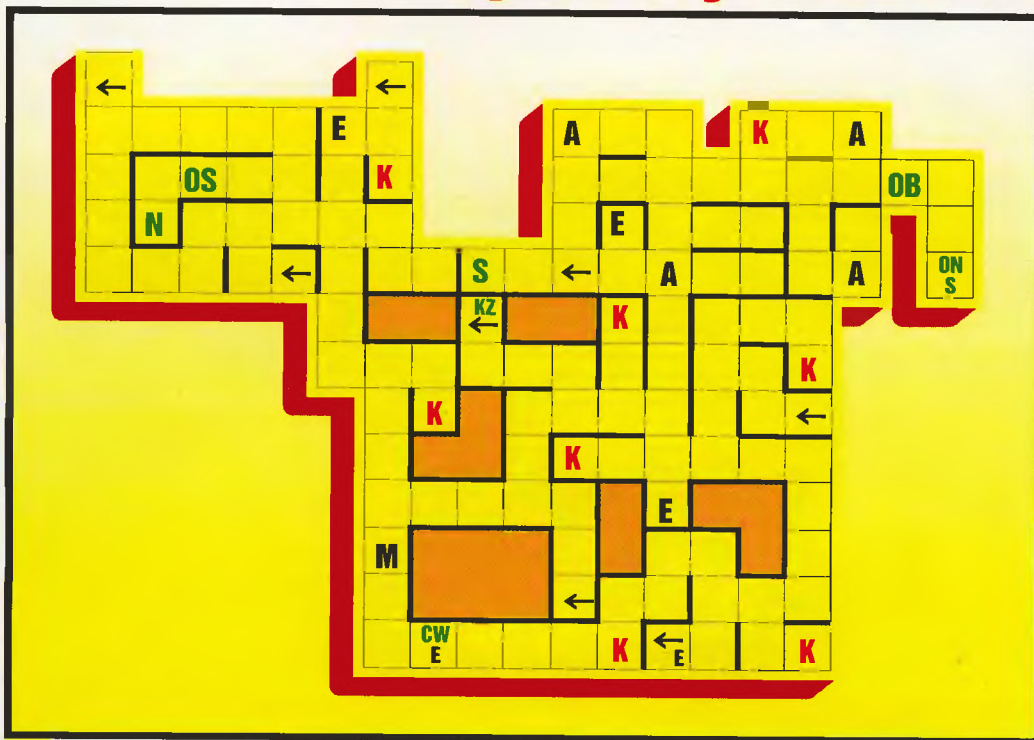
NERON

Rzecz dzieje się dawno, dawno temu, na terenie Imperium Rzymskiego w mrocznych czasach panowania cesarza Nerona. Zostajesz wysłany do jego pałacu przez grupę spiskowców. Twoim zadaniem będzie pozabawienie życia znielowanego wędca. Aby tego dokonać, musisz najpierw wejść w posiadanie czterech amuletów ("A"), które ochronią Cię w podziemiach. Tam zbierzesz szlachetne kamienie ("K"). Zaniesiesz je do posągu bogini Wenus i ofiarujesz je. Za osiągnięciem znajdziesz odtrutkę na strzały. Potem, za ołtarzem podążasz prawym tunelem i zbierasz wszystkie strzały i miecz. Strażnik Nerona już nie żyje, możesz więc uśmiercić samego cesarza i w nagrodę pośmiać się trochę z tego, co zobaczysz.

Paweł Kłeczek

Od redundacji: Pawle, nadesłałeś całkiem dobry opis i ekstra mapkę. Opis ma jednak jeden drobny feler - jest za krótki. Można było o tej grze napisać dużo więcej i ciekawiej, nie ograniczając się jedynie do samego solution. Pamiętajcie o tym wszyscy, którzy przysyłacie nam swoje opisy.

Czytelnicy nadesłali



→ Strzały
A - amulet
K - kamień
M - miecz

S - start
N - Neron
E - energia
OS - osobisty strażnik Nerona

ONS - odtrutka na strzały
OB - ołtarz bogini Wenus
CW - chór wisielców
KZ - komnata zabójczych pajaków

KRYPTON EGG

Arkanoid to gra z tradycjami. Pewnie właśnie z powodu tychże wciąż powstają nowe jego mutacje. Każda następną musi się od poprzedniej czymś szczególnym różnić, bo inaczej nikt by na nią nie spojrział. Tak to więc mieliśmy już arkanoid na dwóch ekranach (Banano- id), w poziomie, a nawet trójwymiarowy. Były wersje na Spectrum, małego Commodorka, Atari i chyba każdy komputer, jaki kiedykolwiek wyprodukowano.

Ostatnim efektem morderczej konkurencji panującej wśród twórców gier paletkowo - piłeczkowych jest Krypton Egg, który ośmieliliśmy się nazwać najbardziej odjazdowym przedstawicielem swego gatunku. Trzeba przyznać, że sformułowanie powyższego stwierdzenia zajęło nam niemało czasu, jako że nie jest to prosta gra (ręka strasznie drętwieje

i po jakichś dwóch godzinach zaczyna się kurczowo zaciskać na myszce). Z początku wszystko



wyglądało normalnie - ot paletka, piłeczka i ładne, kolorowe klocki. Piłeczka w ruch (paletka zresztą też), klocki rozbijamy w puch a z klocków spadają bonusy... Dostyc nietypowe dodajemy. Zamiast jednorazowego wydłużenia paletki po zebraniu cegiełki z literą E mamy tu wiele niby - sprężynek, z których każda minimalnie rozciąga nam paletkę. Działka są i to w kilku kalibrach, ale zdarzają się raczej rzadko - na otarcie też

mamy gadżet pompujący nasze piłki do monstrualnych rozmiarów. Co chwila wypadają nam dodatkowe piłki, początkowo pomocne, potem zaś uniemożliwiają zobaczenie czegośkolwiek na ekranie. Rozbijane cegiełki nie znikają, jak pan Bóg przykazał lecz rozpryskują się na wszystkie strony, powiększając tym samym ogólne zamieszanie. Czasami zaś przez przypadek zbieramy przekreśloną żarówkę "gaszącą światło" na ekranie - wtedy nasze oczy mogą odpocząć. Nie odpocznie niestety nasz umysł wciąż martwiący się niebezpieczeństwami wyczajającymi na paletkę - mogą ją pożreć złe stwory wypetżające z góry ekranu (czyli klasycznie) i powstające z rozbitych klocków (no ale od tego mamy osłony), może zostać unieruchomiona przez spadającą klatkę. Dodatkową frajdę (?) mogą nam sprawić klocki specjalne - jak choćby dodający naszej paletce silnik odrzutowy (no cóż, zgodnie z prastarą historią Arkanoida jest ona w końcu statkiem kosmicznym porwanym przez obcą cywilizację), dzięki któremu może po-

ruszać się po całej planszy.

Czeka na nas 60 poziomów. Co dziesięć otrzymujemy tajne hasło umożliwiające rozpoczęcie gry bezpośrednio od następnego.

Oczywiście możecie powiedzieć, że to nic szczególnego. Możecie mieć rację, ale jak już zaczęliście grać to prawie na pewno zmienicie zdanie, hłe, hłe. Bajecznie kolorowa grafika, mnóstwo ruchu na ekranie - nic tylko odbijać, odbijać...

Alex&Gawron



TYTUŁ OD CZAPY

Wszystko zdaje się wskazywać, że jeszcze żyjemy, co jest ewenementem w świetle ostatnich wydarzeń, tak waka-cyjnych, jak i późniejszych. Czyteiny młodzi muszą bowiem wiedzieć, że trzy miesiące wakacji na studiach to czysta iluzja dla kujonów, bowiem wrzesień jest tradycyjnie terminem tzw. sesji poprawkowej (powszechnie zwanej "kampanią wrzesniową"), w której każdemu normalnemu studentowi przychodzi zaliczyć dwa do trzech przedmiotów, których z rozmaitych przyczyn itd. Jak by nie by-

ło, udało się nam przetrwać, głównie z uwagi na groźbę tzw. kamaszy, czyli fizycznej realizacji pomysłów rozmaitych Serów Haszaków, wciągając swoje wszelkie zasadniczą służbę wojskową.

Tak oto wygląda nasza sytuacja osobista. Jeśli chodzi o politykę, to w Redakcji panuje jak na razie atmosfera wakacyjnego zawieszenia broni, co się prawdopodobnie skończy niedługo i z wielkim hukiem. Jak na razie jednak cieszymy się spokojem, a nawet władzą, bowiem na okoliczność pobytu całego Naczaistwa w Londynie Redakcją przez tydzień zarządzał Alex. Co prawda nie bardzo było kim zarządzać, ale to zawsze coś.

Jeżeli chodzi o tę rubrykę, to z Wami ona nigdy nie zaginie: listy z nowymi tip-

sami leżą w oibryzmym stosie, lecz nie martwiecie się - wszystkie, których jeszcze u nas nie było, wydrukujemy (prędzej czy później...). Wszystko wskazuje na to, że będziemy musieli pomyśleć o super - hiper porcji sztuczek - jak, kiedy i ile, to się jeszcze okaże. Przypominamy też, że każdy, komu opublikujemy tipsa (i kto podał swój adres), otrzymuje od nas za darmo następny numer TS (pocztą) wraz z rodzajem dyplomu stanowiącego nasz wyraz uznania. i podkreślamy: listy, na których napisane jest, że zawierają tipsy, załatwiane są w pierwszej kolejności.

Na tym kończąc żegnamy i zapraszamy za miesiąc.

Alex & Gawron

P. S. Zły to ptak, co własne gniazdo kała, ale biczyk satyry może stać się też czyszczącym skałepem (Czytasz dalej? Masz mocne nerwy!). Otóż jest sobie pisemko "Atari Magazyn" (należące do tej samej firmy, co i TS) i posiada ono własną listę przebojów (dlaczego w rankingu najcenniejszych typujących Krzys K. dopiero na 5. miejscu? !). Daną oną listę prowadzi niejaka Edyła (pозdrawiamy). Jednak w wykształceniu growym ma ona pewne luki. Czytamy: "9. Premier Manager - kto jeszcze pamięta, co to takiego? Ja niestety nie. ". Sir Haszak powinien umrzeć, żeby móc się potem przewracać w grobie z okazji takich kwiatków... No more comments...

A - TRAIN / Amiga Wpisanie podcaza gry "CHEATER CHEATER WIMP" - dużo kasy. (Michał Koralewski)	kowa żyła i inne bonusy. (Siedziu)	DOC CROD'S OUTRAGEOUS ADVENTURES / Commodore Gdy jesteś w środku koniku, weźmij "Run/Stop" a następnie "Q" - otrzymujesz bonus bez przechodzenia a strony. (Bartek & DeGla)	Kilka razy w górę lub dół - zwody "A" + "B" + ukos, następnie "B" - specjalny strzał, 90% skuteczności. Najlepiej gmć ustawiamy 2 - 1 - 2 pod warunkiem, że obrócamy będą zawodnicy z numerami 2 i 12. (Mac Gyver Jr.)
ACE DF ACES / Commodore Czarna kreska na kompasie wskazuje Ci drogę do celu - nie przesadzaj za zbyt dużą liczbą obrotów silnika, gdyż zaczyna się ona palić. Nie wciągaj przeciwnicy przy obu sprawle działających silnikach. (Ha - Man)	BLUE BARON / Commodore Tajny kod do 6. milij: "HIGH". (Damian Machynia)	DONALD DUCK / Commodore Najlepiej pisać na stacji kolejowej i w klubach zabawek. (Jack the Nipper)	GOLDEN TALISMAN / Commodore Gdy rozpadła się przegroda, wciśnij "Q" dwa razy. Przegroda zostanie, a Ty możesz przez nią przechodzić. (He - Man)
ACTION QUEST / Atari "Selectem" przekalkulujasz ława. (Ba gar)	BLUE MAX / Atari Gdy pojawił się "R" nacisnij "Fire" - zwołasz do 100. (Dmgon)	DRAGON BREED / Amiga Podczas gry wpisz "IREM" - ełej miaralność. (Bartosz Rakowski)	GREEN BERT / Nintendo Aby przejść końcówkę 1. levelu atnij na środku ekranu z twardza zwrócić w prawo i nacisnij "Turbo B". Inny można niszczyć rakietami (padnij i strzel) albo granatami. (Berger)
ADVENTURE ISLAND I / Nintendo Dwa razy "Start" + "Select" - uzupalanie energii. (Mac Gyver Jr.)	BLUE MAX / Atari Na wysokości 25 stop (gdy dół ekranu jest czerwony) można skoczyć z działka czolgi, działka i rakety. (Berger)	DRAGON FIGHTER / Nintendo "Select" uzupełnia energię. Przytrzymaj "B" - auper cios. (Undertaker)	HARVEY HEADBANGER / Amatrud "Dat" + "1" do "5" - zmiana levelu. (Marek Liu)
ADVENTURE ISLAND III / Nintendo Sposób na szukania jaja: jatełi rzucony toporek, bumerang lub inny wystrzelony pocisk nagle zmienia przy akompaeniamencie dzwonego dźwięku, to tam, gdzie się to stało należy podskoczyć, aby zdobyć bonusa. (Berger)	BODY BLOWS GALACTIC / Amiga W "High Score" wpisz się jako "DESIRE93" - nieskończona liczba kredytów, lub "LARDARSE" - nieśmiertalność. (Dr. Anguła Hardock)	DUKE NUKEM II / IBM PC Jeśli przycisnął się do Ciebie jakiś potwór (czyi czas będzie na Todie), zacznij szybko naciskać klawisze "Lewo" i "Prawo" - problem zniknie. (Warrior & Sub - Zero)	HENRY'S HOUSE / Commodore Po wygraniu nie ruszaj nic - slipper level. (Mardok)
ALIEN BREED / Amiga "GURU TIME" - spróbuj i zobaczysz (Dr. Anguła Hardock)	BOULDER DASH / Commodore Wpaz po kole: "POKE 9032, 0", "POKE 9042, 0", "POKE 0864, 0", "POKE 0864, 0". Możesz wchodzić na powozy, a kamienia nie zabijają Cię. (Jack the Nipper)	EGGMAN / Commodore Kod do ostatnich 0 poziomów: "LEAVE". (Jarosław Sporysz)	HERO / Atari W baraku z bombami wal w ścianę, rozpylisz się po chwili. (Dragon)
ALIENS / Commodore Nigdy nie przechodzi przez trupy, a więc nie zabijaj obcych przy drzwiach. Gdy odczaszcie pomiaszczanie, zabokuj i strzel w kontakcie, ale atrajd do działaczyki. Nawet - dostaniesz za nią nagrodę. Nie używaj broni w okolicy reaktora, ob-cym celuj w głowę. (Ha - Man)	BREAKTHRU / Commodore Zmień A 19CC DEC 31 0BD na LDA 510BD - aśmiertalność. (Cybarus)	EMLYN HUGH FOOTBALL / Commodore Podajdż do bramki naprzeciwko gola kapera i strzał "Fire" + "Ty" - 100% prawności. (Jack the Nipper)	HEROES SOCCER / Nintendo Finet - 1120 Tego kodu nie było w TS 26. (M. Barzszak - Mac Gyver Jr.)
ARCTIC FOX / Amiga Klawiszologia: "J" - rakety, "z" - łopata, "N" - strzał, "P" - podnieślanie lufy. (Tataśka)	BUG BOMBER II / Commodore 31 - OPLGHH; 41 - OPHHP. (Damian Machynia)	F - 1 HERO / Nintendo Przed zakrętem należy zredukować bieg do dwójki i zwolnić. Na zakręcie dwa razy w bok, za zakrętem wyprostować koła, jednocześniana przyspieszając. (Mac Gyver Jr.)	HDDK / Amiga Grę można zacząć wciągając do strzaj drugi dysk. (Sir Łukasz Obuchowicz)
ARKTYCZNE POLDWANIE / Commodore Kod do 50. poziomu: "WHISKAS". (DeGla)	BUGGY BOV / Commodore Po przesale tytułowym pojawią się migające apajty - wciśnij "T", nie będzie uply-wał czas. (Mardok)	F - 15 STRIKE EAGLE / Atari Do bombardowania pochodzi na wysokość 9000 - 10000. (Berger)	HORROR ZOMBIES / Amiga Wpiz "BOGEMAN" - nieśmiertalność. (Sir Virus)
ARNE 2 / Commodore Aby bezpiecznie przejść jak najdalej, należy jak najmniej strzalać. (Ha - Man)	CASTLE MASTER / Amiga Stari na bramie do zamku i strzał w okno. Zostaniesz przeniesiony na dach kościoła, gdzie znajdziesz klucz. (Deponych)	FIRE & ICE / Amiga Lewy przycisk myzaj podczas gry - akkiper leveli. (Tomasz Ludwiński)	ISHAR III / Amiga Podcaza wędrowić po mieście w każdym skłapiu można kilka dowolaj przed-miot wejść do sklepu, wybrać przedmiot i kliknij na ikona bohatera, który a le ma pieniądze. Jeśli się nie uda, próbuj jeszcze raz. (Pispa)
ASSASIN / Amiga Aby uwinic się od psa rób asagiczna ruchy w prawo i lewo i naciskaj "Fi - e". (Rafel Saakowski)	CAULDRON II / Amiga Uruchom grę przez "SYS 23023, 265" - aemiertalność. W grze trzeba znaleźć: kła-gę (jeśli na aczyzia zamku), tarcę, puchar, koronę, nożycki (są w lesie) i topór. (Tataśka)	FLIMB'S QUEST / Commodore W trzech levelu idź w lewą stronę aż do końca i kuonj kolo jaski i dostaniesz du-gię naboją. Idąc w prawo dojdiesz do kolumny, kuonj kolo niej - będzieś miał 2 min. (Zygfry)	ITALY 90 SOCCER / Commodore Strzalać aa ukos kolo atłapka - pewna bramka. (Jack the Nipper)
ASTERIX / Commodore Po wczycaniu gdy wpisz: "POKE 0774, 205" - nieśmiertalność. (Wojciech Obramki)	CHAMPION BOXING / Commodore Poiwinę 3 tygodnie na lalki worak. Podcaza walid zepchnij przeciwnika do i a - walaj. (Jack the Nipper)	FLYING SHARK / Amiga W "High Score" wpisz "HSC" - full zyc. (Raven)	JACK THE NIPPER / Commodore Wgraj grę i wpisz "POKE 1202, 96" - nieśmiertalność. (Michał Jablonski)
BARBARIAN / Commodore Aby unieszkodliwić czamokolejka, należy znaleźć tarcę i nią odbić czar maga. Pierwszego roku nie da się wzbic. (Damian Machynia)	CHINERA / Atari Zanim zjeżdż chleb, zniszcz nim toster. (Dragon)	FRANKO - THE CRAZY REVENGE / Amiga Na skranie opcji wciśnij few kiamisz myzaj, przytrzymaj kilka sekund i wpisz: "CENT" - zaczniesz grę od 2. poziomu; "DRZE" - zaczniesz od 3. poziomu; "DD - MAV" - dostajesz 3 życie. (Dr. Anguła Hardock)	JAMES POND 2 / Amiga W pierwszym świecie, na 1. planszy na lewo od miejca, w którym stoi James lazy gniazdo - waz ja i idź w lewo. Zaliczysz 1 świat. Gdy zagadniesz się przed zamkiem, akoczz na jego dach, a znajdziesz życie, gwizdaki i punkty. Po ukonczaniu każdego świata warto tam zajrzeć. (Yascaik)
BARBARIAN / Commodore Stosując na zmianę podcinania i kopania pokonasz wszystkich przeciwników. (Lord P. P)	COLONY / Commodore Można zdobyć duże ilości gotówki, jeśli przekasję się kilka apaszdaj towar. W tym celu musisz w jednej turze sprzedać cały zapas (najlepiej umnu), a w drugiej ponownie próbę sprzedaż - przy odobnie szcześnie sprzedasz towar. Wkrogo nie pnieśdasz. (Slyf)	FURY OF THE FURRIES / Amiga W drugiej rundzie pierwszego levelu na prawo jest ściana, w której znajduje się kwadratowy klocek. Zmień poiać na żółtego (dużaka) i atrajaj aż rozpadnie się na strzepy. Wybiarz wtedy zielonego, wskoczz do powstałego otworu i zbiaraj kaa. (Piotr Kopać)	JOGING MARIO BRDS / Nintendo Jeżeli masz kilka rodzajów nabojów, przyojnij "Select" a będzieś mógł wybrać, którymi chcesz się posługiwac. (Arkadiusz Sobota)
BATTLE SQUADRON / Amiga Podcaza ładowania gry (czytnej cały czas oba przyciski myzaj - nieśmiertalność. (Sir Virus)	COLDR BUSTER / IBM PC Poziom 50 "WINNIBLE" (w TS 287 był NASZ bład - A&G). (Warrior & Sub - Zero)	GAME DIVER / Commodore Zmień A 3CCE DEC 31 C na LDA 51C - nieśmiertalność. (Cybarus)	JOGING MARIO BRCS / Nintendo W świecie 1 - 1 wejdz do czwartaj rury - znajdziesz się w komnacie wypchonej ma-mona i omnieasz pimiła cały etap 28 świata 4 - 2 możesz przejść bez kolaj i wski-kując z windy na sufit. (Mumin aad Maciak)
B. C. QUEST FOR TRES / Atari Nad jezioram "Fire" + "Prawo" i wybij się jak ze skoczni. (Dragon)	COMMANDER KEEN / IBM PC Podcaza gry apcisnij "T" + "A" + "B" - niespodzianka (Mardav)	GDAL II / Nintendo Najlepiej podaniami gra się Argantya. Gdy jesteś aam na aam z bramkarzem, wy-olnij go w prawy rog, a strzel na ukos w lewo lub odwrotnie. (Mac Gyver Jr.)	KICK OFF / Commodore Gdy grazz z komputerem, strzalać z kółka pola kamego trafia do siatki pod aogami wrogiego bramkarza. Kamra strzalać zawsze w środek bramki. (Jack the Nipper)
BINARV LAND / Nintendo Strzalać do ogletek, z których zbudowany jest labirynt, zjadają się w nich dodaj-	CONTRA / Nintendo Kiedy leżysz ("Dg"), nacisnij "A" - pomocna w 6 levelu. (Berger)	GOALI II / Nintendo Sposób na zdobycie bramki z rzutu roznego: należy wciśnij "Select" i podać piłkę do swojego zawodnika (ciakajac "Turbo A"). Tenz dosięgniesz w reja drugiego słupka, tam będzie Twój nastąpił. Skuteczność 75%. Przy wykonaniu rzutu roznego karmych strzalać w atok branki przyciskam "B". Mimo że bramkarz obroni, przy dołosa nie będzie miał żadnej szans. Skuteczność 99%. (Siedziu)	KING KONG / Nintendo Na przejęcie levelu są dwa sposoby: rozwalenie wszystkich latających stworzeń lub strzelanie w goryle, dopoki ten nie wejdzie na samą górę. (Ludwik)
	DIND WARS / Amiga Ustaw komputerowi wszystkie zwierzęta jako dinoro-dony - na pewno wygrasz. (Deponych)	GOAL III / Nintendo Dwa razy w bok - Trucht. Szybkie naciskanie i puszczenie krzyżaka w bok - sprint. (Deponych)	KLATWA / Commodore Miejącą łąkę należy zniszczyć czarem a łosci - jest za nią tajna przejście. (Rafel M. G. Górski)



Tipsy & kody

KRUCJATA / Atari
Pistolet jest w jednym z domów, amunicja - w studni, butelka dająca życie - w oknie. Motykami i gwóźdźkami naprawiasz most, deska zakłaskasz drzwi w podłodze, dynamitem wyważasz w powietrze mur blokujący przejście pod wodę.
(Captain Odyssey)

LAST BATTLE / Amiga
W "High Score" wpisz się jako "TORATORATORA" - nieśmiertelność.
(Dr. Argus Hardock)

LAST NINJA / Commodore
Z Kunitokim bij się na miecze, celując w jego głowę.
(Jack the Nipper)

LAST NINJA 2 / Commodore
Na końcu gry zapal świecę. Podajdź do asju i wpisz kod "0020". Gdy wejdziesz Shogun zabij go w drodze pantagramu. Teraz odbiż kulę.
(Jack the Nipper)

LAST NINJA 2 / Commodore
Po ukazaniu się pierwszy tytułowej naciągni "Space" i klawisza funkcyjnego. Teraz "F1" - a następnie "F3", "F3" - "F5" pokazuje drobne przedmioty, "F0" - paiza.
(Ho - Man)

LEMMINGS / Commodore
Wpisania hasła "WANNABFREE" uaktywnia "Cheat Mode".
(Jarosław Sponyż)

LEMMINGS 2 - THE TRIBES / IBM PC
W pliku "L2.INI" dopisz linie "CHEAT = 1". W menu "PREFS" pojawi się opcja "CHEAT MODE" - dostęp do wszystkich poziomów i 60 lamingów na każdym.
(Warrior & Sub - Zero)

LOGICAL / Amiga
Kod do edytora: "THE FINAL CUT".
(Sir Lukasz Obuchowicz)

LOTUS II / IBM PC
Gdy przeciwnik jedzie przed Tobą, a Muzem do zwycięstwa jest paliwo (nie jedź za nim na czas), to w trakcie jego lankowania można zapchać drogę wrogowi zatrzymując się tuż przed nim. Gdy on już napełni zbiornik, będzie musiał zezakać na Cable.
(VVK)

MASTER FIGHTER II / Nintendo
Cioły specjalne. Zanglef: "Turbo A" + "Turbo B" - mechanika tapami. Chun Li: "Dół" (2 sekundy), "Góra" + "B" - kolowrotek do góry nogami; "Turbo B" - ognista noga. Ryu: "Dół" + "Pravo" + "A" - ognista kula; "Dół" + "Lewo" + "B" - kolowrotek. Guile: "Dół" (2 sek.), "Góra" + "B" - ognista pięść; "Lewo" (2 sek.), "Pravo" + "A" - bu-maranę. Grając postaciami Ryu lub Chua Li podchodź przeciwnika tak, aby znalazł się w roku ekranu. Teraz podchodź do niego i trzymaj "Turbo A" - grając Ryu bę-

dziesz go przetrzasnął aż padnie, gniąc Chun Li - wykonujesz na przeciwniku podwójny rzut.
(Lukasz Naglik)

MASTER FIGHTER II / Nintendo
Wybierz Chun Li i zabij go swoim Guila. Reszcie wykorzystasz waląc azybiłą nogą - skuteczna i dobre.
(Piotr Bilicz)

MEGA MAN 3 / Nintendo
Podczas walki z Gamini Manem przyjdzie się moc, jaką otrzymasz po walce z Shadow Manem. Podobnie moc Needia Mana azybiłą niszczą Spark Mana.
(Mr. G)

MICROPROSE SOCCER / Commodore
Ustaw ałę podkręcenia na "Hi". Wbiegni między pole karna a linię boczną. Wbiegni (równolegle do linii karkowej) na pole karna trochę poniżej linii pole bramkowego, podkręcając piłkę w stronę bramki. Strzelać - gol na 99%.
(Kajet + Pi)

MIGHTY FINAL FIGHT / Nintendo
Przy plewnym bossie nie włącza od razu ataku, tylko poczwemaj. Wybierz drugą odpowiedź, potem pierwszą i znowu pierwszą. Także przy czwartym bossie pierwsza odpowiedź da pożądaný efekt.
(Grzegorz Maciłowaki)

MINER 2049ER / Commodore
Wgraj grę i wpisz "POKE 2471, 255" - 255 ludzików.
(Michał Jabłoriski)

MIRAX FORCE / Atari
Aby się uleśmiertleń wpisz "CPM".
(Marek Sowa)

MONDIALE 1990 / Commodore
Strzał na ukos w kierunku koła górnego ławego słupka - pewna bramka.
(Jack the Nipper)

MDTORHEAD / Amiga
Zaczynamy grę klawiszem "F1" i wpisz "BOMBER". Teraz klawiszami numerycznymi i klawiszami funkcyjnymi, a wciśnięty dwa razy przerosi do następnego etapu.
(Grzechu)

NARCO POLICE / Amiga
Kiedy Cę zabija, nie kasuj gry, tylko napisz "Abort" nie zmieiając dysku. W podziemiu można znaleźć komputer umieszczony pod sufitem. Można się do niego dostać komendą "LI". Rozkazy dla tego komputera: "OPEN DOORS" - otwarcie drzwi; "DEACT GUNS" - blokuje atakowisko karabinów maszynowych; "DEACT CAMERAS" - wyłącza kamer; "MAP" - mapa etapy; "LOGOFF" - odłączenie od komputera.
(Tatanka)

NAVY MOVES / Commodore
Uruchom grę i wciśnij "Reset" w cartridge'u. Wpisz "SYS 2072". Padnie pytanie o nieśmiertelność.
(Michał Jabłoriski)

NERON / Atari
Nieoparzę i czaazki ale zabijają, jeśli mają czarna oczy.
(Paweł Kleczek)

NEW CRAZY CARS / Commodore
Po uruchomieniu gry zesłuj korepular i uruchom instrukcję "SYS 24570".
(Lord P. P)

NICK FALDO'S GOLF / Amiga
Gdy pokaże się zdjęcie Nicka, wpisz "MAJDRTOM" - można grać na Marale.
(Raven)

NIGHT HUNTER / Atari ST
Kod do 6. levelu: "JPB".
(Ian)

NINJA COMMANDO / Atari
Gra wczuj się ale etapami, za trzecim razem, gdy taśma się zatrzyma, przed naciśnięciem "start" naciśnij "Option" - nieśmiertelność.
(Marek Sowa)

ONE ON ONE / Atari
"T" + "B" - czaa dla Birda (gdy ma piłkę); "T" + "J" - czaa dla Dr J (i. w.).
(Kajet + Jozzi)

PRENSTRICK 2 / IBM PC
Naciśnięcie "S" z klawiatury numerycznej lub drugiego "Fire" w joysticku powoduje przesunięcie ekranu w stronę, w którą odwrócony jest bohater.
(Warrior & Sub - Zero)

PRO BOX SIMULATOR / Commodore
Włącz "Autofire" i trzymaj "Góra". Kiedy podejdziesz przeciwnik, będzie miał prania głowy. Kod: "PARTY", "TALDN".
(Jack the Nipper)

PUNCH DUT / Nintendo
Gdy walczysz z Kingiem Hippo, udar go w otwartą gębę. Spadną mu majtki, więc nie daj mu ich nacagnać, waląc go po brzuchu. Czynnosc tę powtórz kilkakrotnie, gdy Hippo raz upadnie, to już ałę nie podnieś. Gdy nad głową przeciwnika ukazują się gwóźdźki, dostajesz specjalnym ciosem. Wykorzystasz go atatem.
(Mac Cyver Jr.)

RAID OVER MOSCOW / Commodore
Jeśli kamikadze atak Ci na ogonia, leć bardzo nisko nad ziemią - nie Ci nis zrobił.
(Damian Machyja)

REINCARNATION / Commodore
Gdy zbliżasz ptaka, azyki wciśnij "C" + "H" - wazylehia ptaki atoją w miejscu.
(Ho - Man)

REVS / Commodore
Korzystając z opoj "The Pite" wpisz 40 i 20 - nie będziesz wpadać w pułapki.
(Lord P. P)

SAVAGE / Amiga
Wpisać "BRUSER" - nieśmiertelność.
(Tomasz Ludwitek)

SCUMM / Commodore
"Space" + "I" + "B" - nieatępny poziom.
(S&T Aedrich)

SENSIBLE SOCCER 92/93 / Amiga
Machnij joystickiem parę razy w lewo lub prawo - rezerwowi.
(Rafał Senkowski)

SENSITIVE / Commodore
"Space" + "M" - zmiana planazy.
(Zygfry)

SHERMAN MA / Amiga
Jazeli rozgrywasz kampanię, wykońaj misję późniejszą, a potem planazę - większość wrogich czołgów będzie niarmchona. Trick ten działa w Normandi i Ardennach.
(Denoncy)

Tipsy & kody

SILENT SERVICE / Amiga
Chcąc uciec przed eskortą, zanurz się na ok.250 atóp.
(Dr. Angue Hardock)

SKIDZ / Amiga
Wciśnij "Fire" + "Alt" + "C" - nieskończona energia.
(Bartosz Rakowski)

SKY DESTROYER / Nintendo
Aby zniszczyć wyspę, musisz trafić torpedą ludzika, który po niej chodzi.
(Ludwik)

SLIDING SKILL / Commodore
Przytrzymaj "C" - kluczykami "+" i "-" zmieniaasz level.
(Lord P. P)

SNAKE RATTLE'N ROLL / Nintendo
W 1. planży, na pierwszej wysepce stań na środku i naciśnij "B" - przejścia do 3. planży.
(Undertaker)

SOCCER KID / Amiga
W Anglii w levelu 3, 4 są ukryte tajne przejścia.
(Sir Lukasz Obuchowicz)

SONIC 2 / SEGA
Po zwinieniu się w kulke można rozwalać ściany, jednak tylko te zbudowane z kwadratowych cegieł. W levelu "UNDERGROUND ZONE ACT 1" znajduje się ostateczna wybijająca Sonica w górę, akocz na nią, a gdy będziesz w najwyższym punkcie lotu, akreć w lewo. Tajnym przejściem wjdiesz do komnaty, w której znajdują się dodatkowe życie.
(Marak Lia)

SORCERV / Commodore
Regenerujesz siły atakując na garnku.
(S&T Andruch)

SPECIAL FORCES / Atari
"Optim" + "Shift" + "O" - energia, "U" - amunicja, "R" - granaty.
(Dragon)

SPV HUNTER / Atari
Nie marnuj rakiety na planżary helikopter, gdyż on nie będzie Cię bombardował.
(Stachem i Gambit)

SPV VS SPV / Commodore
Gdy bijasz się z komputerem, mlotaj joyem w lewo i w prawo - szybko zwycięstwo.
(Jack the Nipper)

SPV VS SPV II / Atari
Jeśli komputer ma dwa (połączone) cześci rakiety, a Ty trzecią, to rzuc ją na ziemię, aby wyglądała jak kupka piasku, a na nią połóż bombę. Komputer przyjdzie, bombu wybuchnie, a Ty atakując rakieta i zmkasz do łodzi.
(Captain Oaysey)

STARQUAKE / Commodore
Zmianić A 3214 DEC SD2 na LDA SD2 - nieśmiertelność.
(Cybarus)

STREET FIGHTER II PRO / Nintendo
Cłoy specjalne. Dalsheim: "Ty" + oba "Turbo" - spluniecie ogniem; "Doi" + oba "Turbo" - miotacz płomieni. Chun Li: "Doi", pućie i oba "Turbo" - wiatraczek. Ryu i Ken - kręciołek - jak u Chun Li; "Doi" + oba "Turbo" - woda. Blanka: "Doi" + oba "Turbo" - prąd; "Doi" + "Prząd" + oba "Turbo" - fikołki. Honda: "Prząd" + oba "Turbo" - latanie. Guile: "Ty" lub "Prząd" + oba "Turbo" - bumerangi; "Doi" + oba "Turbo" - wymach nogami. Zangief: oba "Turbo" - wiatraczek reklamami.
(Raiden z Lokki)

TAG TEAM WRESTLING / Nintendo
Kiedy przeciwnik ztapia pigułkę, zucznie Cię gonić. Wtedy etaj przy

bandzie i odbijając się od niej wal w delikwenta.
(Barger)

TEARAW THOMAS / Amiga
Podczas gry wplaz "TIME FLIES LIKE A BANANA" (nie zawsze działa)
(Sir Virua)

TERMINATOR 2 / Commodore
Zapchnij T - 1000 w drugi kąt ekranu. Teraz trzymaj blok: "Fire" + "Pravo", po cłosuch T - 1000 uderzaj go głową: "Fire" + "Góra". Naatakuj knock - out.
(Jack the Nipper)

TOP GUN 2 / Nintendo
Gdy wybierasz opcję "1P VS GAME", zawsze wybieraj rakiety "Phoenix". Od razu po rozpoczęciu gry poalij jak najszybszą serię - zgniać przeciwnika w kilka sekund.
(Kojak)

WAR ZONE / Amiga
Na ekranie tytułowym wciśnij "F1" + "F2" + "F3". W pierwszej planszy zejź na dno wody i idź w prawo - dodatkowe życie. Dodatkowo życie jaa także w górnym rogu pierwszej starej atodoi.
(Sir Virus)

WINGS OF FURY / Amiga
Wpisz "COLIN", teraz: "P" - dodatkowe życie, "C" - zmiana uzbrojenia, "M" - nieakozńczona liczba bomb, "D" - użyta w powietrzu - ninizłaczalność, użyte na statku - harakiri. (Dwa ostatnie możliwości nie były podawane w TS).
(Dr. Angus Hardock)

WLANCY CIEMNOŚCI / Atari
Planiądzka znajdziesz na polce w sąsiadującej komnacie karczmy.
(Ex - Sax - Trual)

WLANCY CIEMNOŚCI / Commodore
1. Moc przemiany otrzymasz rozbijając kokon, znajdujący się w korzeniach drzewa czapłowego.
2. Bramę do nieba otworzysz Białym Piotrusiem, którego otrzymasz po poddaniu Czarnego Piotra mocy przemiany.
3. Aby przejść przez pułapiny, naleźy na nią wyjść (prosto za kamieniem z magą) nie zapomnijając o zabraniu wody. Następnie idź trzy razy w lewo, pięć razy w górę, dwa razy w prawo i raz w górę. W oddali ukaze się zamek - udaj się do niego, zacznie się tam druga część gry.
4. Inteligentna zniszcz mocą głupoty, która działa, gdy masz oaiotka (figurka jast ukryta w wiekzym kamieniu przy przystani).
(Mr. G.)

WRESTLEMANIA / Nintendo
Stan blisko iewago naroźnika i wciśnij "A" + "B" + "Salact" - wskoczy Twój drugi zawodnik i przez 7 sekund razem lutujecie przeciwnika.
(Undertaker)

VICKY / Atari
Weź "Wizję Świata" nraz kalgę "Eddę". Mając dwa monety wciśnij: "Fire" + "Doi" - zrobi się ciemniej, "Góra" - wyjścia; naklijury kraake na księge ("Fire"), uatwaj kropkę w wybranej pozycji i "Fire" - teleportacja.
(Ex - Sex - Trusi)

VIDEO KID / Amiga
Podczas gry wklep "KILL" - dodatkowa życie.
(Tomasz Ludwinek)

VROOM / Amiga
Wjadź do pitu: "G" - tankowanie, "T" - zmiana opon.
(Sir Virua)

YOGI BEAR / Commodore
Kiedy pojawi się napis "TRIAD" wciśnij "C" - nieśmiertelność.
(Michał Jabloriaki)

ZOMBIES APOCALIPSE / Amiga
W późniejszych etapach (>12) używaj granatów tylko wtedy, gdy ekran będzie zapchany wrogami - gwarantowany przyblyw punktów. Jeśli na akranie jast wielu wrogów, rozwalaj tylko niebieskich panów idących w prawo oraz ludzi rzucujących granaty - tylko oni mogą Ci odebrać energie.
(Vanoak)

AMIGANOID Amiga
01 - AF
02 - HELLO
03 - SIDE
04 - BLOB
05 - ACIEED
06 - CHEES
07 - CAR
08 - AROUND
09 - LUCK
10 - HOUSE
11 - FUN
12 - ROCKET
13 - ANGLE
14 - OLLE
15 - GNU
16 - CROSS
17 - HOLE
18 - CUBE
19 - BOUNCE
20 - FELLOW
21 - CBM
22 - DISK
23 - LABBY
24 - LICE
25 - LAST
(Dr. Angus Hardock)

BOULDER DASH Nintendo
07 - 423480
08 - 457397
09 - 432579
10 - 864114
(Tych kodów nie było w TS - A&G)
(The Gambit)

CAPTAIN PLANET Nintendo
02 - 763754
03 - 955783
04 - 937511
05 - 148574
06 - 786565
07 - 920272
08 - 799274
09 - 344551
10 - 829443
(Grzegorz Macikowski)

CHARLY Amiga
050 - BEER
055 - WALK
060 - AUTO
065 - AREA
070 - RAIN
075 - KICK
080 - PULL
085 - HOUR
090 - SIGN
095 - STOP
100 - IDEA
(Dr. Angus Hardock)

DOOFUS Amiga
1.2 - QZ15Y3
1.3 - PH16TB
1.4 - PJ69JP
2.7 - ZR6189
2.2 - HK94DV
2.3 - RR13RV
2.4 - HX372T
3.1 - PK94FD
3.2 - KB15HL
3.3 - LV18PV
3.4 - BY87PY
(Tomasz Ludwinek)

DROID Commodore
1 - IUVDPQBUIH
2 - PGHEBAKSQR
3 - UEINSVDTRG
4 - NBZYSOEDCS
5 - OEPRIFYEHS
(Zbyszek Bro)

LEMMINGS HOLIDAY '93 Amiga
02 - IUJLNDCCCN
03 - OINLJCDCDS
04 - JLDLCCNECR
05 - LDLCCJNFMC
06 - LHCCJNNGCP
(Dzaglio)

BLUE BARON Commodore
01 - AAAA

07 - LCCNLEHCT
08 - CKOMLELICM
09 - CGJHMENJCS
10 - MJHMDLCKCW
11 - NJQLHGLCN
12 - JMFPLCINMCK
13 - MDLCCJMNCU
14 - DLCKJMOCP
15 - LCENLMDPL
16 - CKNNMDLQCU
(Dzaglio)

LEMMINGS NEW YEAR '92 Amiga
2 - KHRTPNCCAF
3 - MRVLHCCDAH
4 - RTLJCOLEAD
5 - TELCAUIFAR
(Dzaglio)

LOGICAL Amiga
05 - NICE COLORS
10 - BAD DIRECTION
15 - RUNNING BALLS
20 - OTHER THINGS
25 - THE WANDERER
30 - A SIMPLE ONE
35 - WONDERLAND
40 - CURE IT
45 - THE PRESIDENT
50 - SHE IS GONE
55 - BACK IN RED
60 - MORE POPCORN
65 - PICTURE OF HER
70 - HER RAINBOW
75 - VITAMIN C
80 - STUNT BALL
85 - MIRRORLAND
90 - ACE QUEST
95 - BOA BOA BOA
100 - DA DA DA
105 - HAUNTEN HOUSE
110 - THE SECRETS
115 - SMILING JOKE
120 - CHILDREN GO
125 - IT IS ATLANTIS
130 - ON THE ROAD
135 - BLUE IS FIRST
140 - WOLFS MOON
145 - WILD CHINA
150 - ITS LOGICAL
155 - SHE COMPERS
160 - BIO MOUNTAINS
165 - TOMORROW
170 - TELEPORTER JAM
175 - LEVER SUNLIGHT
180 - NEW EXODUS
185 - THE PEACE PIPE
190 - FINAL SURPRISE
195 - WHITE MIAMI
(Tatanka)

NECRONOM Amiga
1 - 10FAPAEHM
2 - 2FOGJNGBB
3 - 2ANBONBMG
4 - 10INBELCA
5 - 2HANPENOF
(Dr. Angus Hardock)

PIPEMANIA IBM PC
2 - HAAH
3 - GRIN
4 - REAP
5 - SEED
6 - GROW
7 - TALL
(Jaroslav Putek)

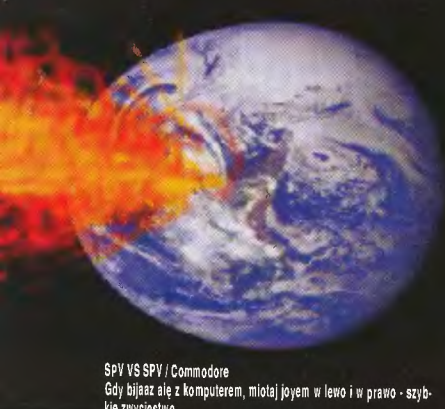
SCROLL OF ABADON Atari
05 - WALK
10 - ICE
15 - FLIGHT
20 - HOPPA
(Dragon)

STARQUAKE Atari
Kody do teleportu:
TRIAD
KERNX
DELTA
ATARI
PENTA
MINIM
SALCO
(Wojtek Grzanka)

THINKER Atari
01 - CEPHEUS
02 - AGUILA
03 - LACERTA
04 - MUSCA
05 - ORION
06 - CURY
07 - TELESCOPIUM
08 - CYGNUS
09 - LUPUS
10 - OPHICUIHUS
11 - DISCS
12 - TRIANGULUM
13 - FERATUS
14 - PEGASUS
15 - ATARI 130XE
(Dragon)

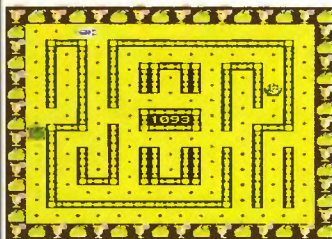
MICROMAN Atari
01 - ALDERAMI
02 - GEMINORU
03 - ARCTURUS
04 - MENKALIN
05 - SCUTULVM
(Lord P. P)

THUNDERBIRDS Amiga
2 - RECOVERY
3 - ALCYSIUS
4 - ANDERSON
(G. A)



Pegasus, nintendo i inne

The Universe Soldiers



Co to może być za gierka? - myśląłem oglądając okładkę cartridge'a, na której oprócz tytułu narysowano obły pojazdzik. Może to coś w rodzaju "Commando", "Green Beret", a może popularnego ostatnio "Canon Fodder"? Gdy zapuściłem gierkę, bardzo się zdziwiłem. Oto mamy coś w rodzaju szybkiego, wieloetapowego "Pac Mana". Sterujemy dosyć bezwładną, ale i szybką rakieta (to chyba ta z okładki), która musi przetrzeć wszystkie ścieżki na kolejnych etapach. Oczywiście nie może zetknąć się z mieszkańcami kolejnych plansz. A są tam różne stworki i przedmioty, wrogie oraz bonusowe. Często "przejechanie" danego przedmiotu daje jakieś efekty uboczne np. w postaci tykającej bomby czy jeszcze czegoś tam.

Etapów jest dużo, gracz może zacząć od dowolnego między 1 i 40. Szybkość bohatera gry (rakiety) jest regulowana skalą trudności, a po ustaleniu tej na maxa gierka jest szalenie trudna, ale widowiska. Największym mankamentem gry jest schematyczna grafika, która jest, bo musiała być. Pomysł to nie



nowy, jednak w nowym wykonaniu i z nowymi rozwiązaniami. Gdy grałem, wciągnęło mnie na dobrych parę godzin i dopiero zerknięcie na zegarek sprawdziło mnie na ziemię. Zatkąło mnie jedno: ale to takie "niby nic" wciąga...

OCENA: ★★★

Micro Machines

Oto kolejna gierka wspianych CodeMastersów. Tym razem są to wyścigi różnych pojazdów, a właściwie ich miniaterek. No - jeżeli ścigamy się samochodami to zasuwały one np. po obrusie na stole, między filiżankami, po stole bilardowym itp. Pierwszym wyścigiem jest kwalifikacja, która pozwala grającemu na poznanie zachowania się pojazdów na



torze. Opanowanie kierowania takim np. samochodzikiem nie jest prostym, bo po pierwsze ma on dużą bezwładność, a po drugie cały wyścig widzimy z góry (małe wizerunki ścigających się). Ale zaleta "Micro Machines" polega na różnorodności pojazdów, którymi można się ścigać. I tak podstawowymi są oczywiście miniatarki klasycznych samochodów wyścigowych jeżdżące po biurku. Dalej mamy tzw. wojowników autostrad, którzy walczą na podłodze; czółgi, helikopterki, autka formuły pierwszej, wielkie turbo - duże - koła szalejące w piaskownicy, wannowe motorówki oraz resorówki z napędem na cztery opony. Jest urozmaicenie? No chyba, a dodajmy do tego 32 różne tory i oprócz fajnego pomysłu mamy całkiem niezłą gierkę. Wciąga i daje się pobawić. Acha - można grać samemu lub ścigać się z kolegą lub nawet kilkoma po kolei.

OCENA: ★★★★★



Fire Dragon

No co - kolejna przygodówka na konsole? A może zręcznościówka ze strzelaniem do smoków i rycerzy? Nic z tego - zręcznościówka i to stara jak świat. Pamiętacie krótkiego wężyka, który zjadał kolejne elementy i robił się coraz dłuższy? Nie pamiętacie? No tak, to już wiem dlaczego pojawiła się ta gierka...

Chodzi o to, że trzeba sterować główką smoka i pochłaniać kolejne umieszczone na zamkniętej planszy



elementy. Zjedzenie każdego wydłuża ciągnący się tułów tytułowego bohatera. Trudność polega na tym, iż smok/wąż ciągle porusza się do przodu i trzeba mu nadawać odpowiedni kierunek. Przeszkodami są oczywiście bariery (ścianki) i pojawiające się na kolejnych etapach "zwyrodnienia" terenu. Zabawa zaczyna się, gdy smok/wąż staje się długi - kto potrafi zjeść kolejny element nie zapętłając się i jeszcze omijając przeszkody? Tak oto wygląda sens gry - jest wciągająca, ale trochę monotonna. Grafika, no cóż, nazwałbym ją podstawową.

"Fire Dragon" oceniam na trzy Cósie, troszkę zawyżając ocenę: ze względu na to, że jest to klasyka oraz uznając jej legalną dystrybucję.

OCENA: ★★★

World Heroes

Jaa, bum, figgght, świst, cyp - cyp - cyp - bum - aaaa... I w ten sposób zaczęła się kolejna niesamowita walka. Oczywiście walka wręcz, wykorzystująca wszelkie tajniki walk wschodu. No tak, mamy kolejną gierkę coś na kształt "Street Fightera" na tonie przyrody. Możemy sobie



wybrać jedną z postaci znanych w kręgu karate i starszalińskiego Kung - Fu. Co kto woli: od zwinnej i ulizanej panienki do nobliwego i jędnego staruszka z kijkiem. Potem są kolejne przeciwnicy i walka. Walczy się rękoma, nogami, wyskokami, głową, przedmiotami (jeśli ktoś ma) i... czarami. Tak, tak przecież Chińczycy i inni skończycy to



potrafią. Nie przestraszcicie się więc piorunów niewinnie wyglądającej przeciwniczki.

Grafika tej gierki jest na dosyć dobrym poziomie, chociaż animacja postaci nie jest idealna. Cioty są urozmaicone, ale nie rewelacyjne. Ogólnie biorąc: gierka jest przeciętna, bez większych wad, ale zapewni kilkanaście dni rozrywki.

OCENA: ★★★★★

Wit - wit - Witajcie!

Oto kolejna porcja gier dla przestawnej konsoli Pegasus. Co je różni od większości obecnych na rynku? Otóż są to gry, na które została zakupiona licencja (autoryzacja i wyłączność), a więc nie pirackie, dalekowschodnie kopie. Nie są one droższe, za to lepiej i solidniej wykonane, dające pełną gwarancję dobrej i niepodrobionej zabawy. No i wreszcie zarabiają autorzy i producenci gierek, a nie jakieś tam piraty (-ci).

Miesiąc temu wspominałem o oficjalnym wchodzeniu do Polski SEGI, Nintendo itp. Takie są fakty, jednak jak na razie dzieje się to bez większego hślasu. Jak słę coś masowo ruszy, to będą opisy nie tylko na poczciwego, NES - a podobnego Pegasus. Grajcie więc i bądźcie czujni - konsolie wciąż atakują.

BROMBA

dystrybutorem
opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

KONSOLOWY ŚWIAT

Wieści ze świata grania

"PROJECT REALITY", czyli 64-bitowa konsola Nintendo, przybiera coraz bardziej realne kształty. Jej rynkowa wersja będzie znana jako **"Nintendo Ultra 64"**, co sugeruje odejście od ambicji wirtualnej rzeczywistości. Pierwsze egzemplarze mają się pojawić jeszcze w tym roku, jednak system do używania w domach będzie w sklepach dopiero za rok. Dla przypomnienia: konsola ta ma procesor RISC 100 MHz, czyli ma być szybsza od superpotęgi peceta z Pentium....

Gierkowa firma Capcom dała forszę (podobno coś około 40 mln dolarów), a Universal Pictures wyprodukowało. Co? Oczywiście pełnometrażowy film pt. **"STREET FIGHTER"**. Głównym bohaterem jest Guile grany przez samego Jeana - Claude van Damme'a, któremu partneruje m. in. Raul Julia (ten czerniawy na gładko z Rodziny Addamsów) oraz Kylie Minogue. Ta ostatnia gra chudą i bojową, zawsze w berecie i z warkoczami, Cammy. Film kręcono w kraju kangurow (Australja), gdzie łatwo o niezłych kaskaderów. Niestety ci kask (albo i bez kasku) aderyzy zrobili strajk o wyższe wynagrodzenie, co znacząco opóźniło zdjęcia. Wszystko jednak skończyło się dobrze i pozostaje nam czekać, aż to cudo-film ukaże się na polskich ekranach.

"MORTAL KOMBAT 2" wydany przez Acclaim ma się lada dzień pojawić na Game Boya. O ile pierwsza część tej gry dla GB była nie najlepsza, to tym razem jest podobno nawet całkiem niezła. Poczekamy, zobaczymy.

Taki sam **"MORTAL KOMBAT 2"** pojawił się już dla SNES-a. Gra ta, przeniesiona z automatów zachowała charakterystyczny wygląd digitalizowanych postaci i muzykę. Dobrą wiadomością jest też to, że poziom zabawy przy konsolowej wersji jest podobno taki sam, jak przy arkadowym automacie.

Jeśli komuś jeszcze mało nawalanek to mając Super NES może sobie kupić **"SUPER STREET FIGHTER II"**. Jest to jeszcze bardziej dynamiczna i kolorowa gra, która wzięła wszystko dobre z **"SFII"** i **"SF Turbo"**. Ci, którzy grali twierdzą, że nie są to jakieś popłuczyny, ale najlepsze mordobicie na SNES-a. Producent - oczywiście, że Capcom.

Niezmordowany "kapkom" wypuścił też dla SNES-a kolejną znaną gierkę - tym razem typu role-playing. **"EYE OF THE BEHOLDER"** pozwala wejść do fantastycznego świata **"Dungeons and Dragons"**. Konsolowych graczy może trochę denerwować punktów, w jaki grę się obsługuje, bowiem jest to klikanie w odpowiednich punktach i na odpowiednich ikonach. Coś dla właścicieli myszy. Gra ma niezłą grafikę, ale słabiutko popiskuje. W UK dostępna za 50 funtów.

"ULTIMA - THE FALSE PROPHET" kawałek serii gier znanych dla posiadaczy pecetów, pojawiła się w SNES'owym wydaniu. Jest to klasyczna roleplayka (RPG), opowiadająca o przygodach Lorda Britisha i jego kumpli. Akcja widziana jest z góry, postacie małe, a muzyka cieniutka. Do tego zabawa trudna i rozbudowana. Dziwi upór producentów, którzy pragną, aby konsolarze różnili w gry role-playing.

Kolejny hit z komputerów na konsole. Firma Imagineer wydała dla SNES-a **"POPULOUSA II"**. Gierka opowiada o zarządzaniu własnym miniświatem i pozwala zabawiać się w Pana Wszelkich Decyzji. Grafika: niby 3D pod kątem, łądy z miniaturowymi wszystkiego - wyglądają dobrze. Muzyka może być. Zabawa jest trudna i wymaga ruszania głową (no wiecie, myślenia). Frustrująca z joypadem, extra dla konsolowej myszy. W Anglii za 50 fa (u) ntów.

Trwa szal na **SUPER GAME BOYA**, czyli przystawki do Super NES - a umożliwiającej granie w GB - gierki na ekranie telewizora. Jest to właściwie taki "gejmboj" bez ekranu i przycisków, wykorzystujący graficzny procesor SNES - a do wyświetlania obrazu. Umożliwia też dostęp do kolorów, a jak się okazuje wystarczy parę linijek dodatkowego kodu gry, aby gry mono zamienić w kolorowe. Wszyscy więc pytają Nintendo, dlaczego nie wypromowało SGB wcześniej? Gierki do tego mogą mieć aż cztery kolory i można w nie grać oczywiście na zwykłym GB. Są już dwa takie tytuły: nowy **"Donkey Kong"** oraz **"Tetris 2"**

wieści zebrał BROMBA



Bromba - ofiara maszyny do deewolucji

MARIO na dużym ekranie

Jakiś rok temu przez ekrany naszych kin przemknął film **"Super Mario Bros"**. Było to dosyć szybko po premierze światowej, jednak w czasach, kiedy właściwie jeszcze nie istniał polski rynek legalnych gier dla konsol. Wspominam dzisiaj o tym filmie, ponieważ może on być miłym zaskoczeniem dla nowych sympatyków Maria. Acha, należy go szukać (filmu oczywiście) jedynie na kasetach video.

"Super Mario Bros" to amerykańska superprodukcja, która pochłonęła ponad 50 milionów dolarów. Od premiery (28 maja 1993) w ciągu zaledwie czterech dni film zarobił aż dziesięć milionów zielenców. Nic dziwnego, bowiem nasz na Maria trwa w USA od 1985 roku, kiedy to Nintendo wprowadziło do sprzedaży **"SMB"** dla popularnych konsol NES. Oprócz zapierających dech w piersiach efektów wizualnych

i dźwiękowych na uwagę zasługuje też obsada tego filmu. Maria gra Bob Hoskins (**"Hook"**, **"Kto wrobił królika Rogera?"**), jego odmłodzonego brata Luigiiego - John Leguizamo (**"Okrucy wojny"**), a ohydneho króla Koope Denis Hopper (**"Blue Velvet"**, **"Czas apokalipsy"**). Reżyseria to Rocky Morton i Annel Jankel - artystyczne (i prawdziwe) małżeństwo, twórcy wideoklipów i filmów reklamowych, specjaliści od grafiki komputerowej. Całość dopełniła piosenka zespołu Roxette, często puszczana zeszłego roku w MTV i polskich stacjach.

Mario Bros pokazał światu, że gry komputerowe stają się częścią naszej kultury i tak, jak tworzy się ekranizacje powieści, można stworzyć film na podstawie gry. A że masowo tworzy się gry na podstawie filmów, to już inna historia.

BROMBA



Lizbrojeni bractwa Marlo



Księżniczka Daisy z dinozaurkiem Yoshiem

mieczem 9

- Głupi czy jak? - zastanawiał się na głos Alex.

- Ach! To wspaniale, że będziemy mieli zaszczyt polować z samym kasztelanem - wtrącił się Wiewiórusz.

- Na stado wściekłych lisów! Jeszcze trzech do podziału łupów - Kaczoramiks zdawał się być niezadowolony z obrotu sprawy.

- Widzę że wszyscy są zgodni co do tego, aby razem polować na smoka, więc napijmy się za powodzenie akcji. Karczmarz! Antał piwa, ino migiem - Emiliusz zatarł ręce.

Gdy nastał świt niewielki oddział prowadzony przez Alexa, gdyż krasnolud znał drogę na "Moczary Gulgoczących Frajerów", posuwał na południowy - zachód przedzierając się przez "Góry Złotów i Upadków". Alex jak przystało na krasnoluda szedł miarowym krokiem nie zwalnając. Wiewiórusz kłął dosadnie potykając się co chwila, druid sapął jak parowóz, a Kopalny prowadził głupa we dysputy z kasztelanem Emiliusem i jego wojami. Droga kręciła się pośród wzgórz i często zmieniała kąt nachylenia. Gdy tak szli ku celowi, Kopalny pomimo prowadzonej gadki obmyślał fortel jakim mógłby się pozbyć niewygodnego towarzystwa. Kiedy dotarli drogą do wygrzanego słońcem płaskowyzu Kopalny zauważył siedzącą na kamieniu jaszczurkę.

- O! Jest smok! ! Tam! !! - wrzasnął na cały głos wskazując w jej stronę palcem. Drużynę jakby prąd popieścił. Wszyscy jak jeden mąż wykazali się niezwykłą bystrością umysłu i męstwem godnym co najmniej Jasia Fasolki. Bed wskoczył za najbliższą skałę. Wiewiórusz klnąc jeszcze dosadniej wycofał się na z góry upatrzone pozycję za plecy trolla. Kaczoramiks wznosząc modły do swoich bogów rozglądał się całowicie zdezorientowany w poszukiwaniu gada. Alex szarpnął się do przodu i efektem tego hełm spadł mu na oczy, krasnolud rycząc pieśń wojową wyręcał swoim toporem młyńca. Emiliusz Trzask Pierwszy i Ostatni dobył swojego berdysza i poparzył w kierunku wskazanym przez Kopalnego. Jedyną osobą w tym gronie, która nie wpadła w panikę była jaszczurka, która nadal wygrzewała się w promieniach słońca. Kasztelan popatrzył ze wściekłością na Kopalnego i powiedział chowając broń na miejsce.

- Co to za smok? To zwykła jaszczurka!

- No to aki smok po dwudziestu latach komunizmu. - tłumaczył się Kopalny. Alex gdyby miał moc zabijania wzrokiem, to zapewne połowa drużyny już by przeszła do historii.

- Głupi jesteś, czy co! ?!

Reszta drogi do wieczora przemięła bez komplikacji, gdyż żaden dosonały fortel już Kopalnemu do głowy nie strzelił. Na nocleg zatrzymali się pod dużą skałą, która dawała im osłonę od wiatru. Gdy drużyna poszła szukać drzewa na opał Emiliusz rozmawiał z trollem.

- Słuchaj Bed, czy jak ci tam, dlaczego ty taki jesteś?

- Jahy?

- No, taki brzydki?

- Hmm? Ja?

- No tak, ty.

- Bysem ugodził pyskiem do dołu.

Alex z Kopalnym znaleźli drzewo i wracali do obozowiska.

- Słuchaj Alex, ty widziałeś kiedyś prawdziwego smoka?

- Ja? No pewnie, że widziałem.

- I co? Nie bałeś się go?

- Nie, bo widzisz on był na obrazku w księdze klanowej.

Kaczoramiks z Wiewióruszem usiedli za kamieniem i prowadzili filozoficzne rozmowy.

- Wiesz Wiewióruszu? Ja to za żadne skarby nie zostałbym czamoksiężnikiem - powiedział druid kreśląc kosturem na ziemi przed sobą znaki mocy.

- A ja druidem - odpowiedział czar-niksiężnik kreśląc kosturem przed sobą na ziemi pentagram.

Gdy już wszyscy zebrali się przy płonącym ognisku, o zebranych przemówił kasztelan Emiliusz Trzask Pierwszy i Ostatni.

- Moi drodzy, uważam że skoro sir Kopalny zainicjował tę wyprawę, powinien być nadal przewodnikiem grupy. Nie mam zamiaru zmieniać waszych planów (przynajmniej na razie - pomyślał) i zastosuję się do waszych założeń strategicznych.

- Taktycznych! Wasza wysokość. - poprawił delikatnie sir Haszak.

- Dobra! Niech tak będzie, bo na inną możliwość i jak byśmy się nie zgodzili - powiedział Alex.

- Ale jestem sprytny - pomyślał Emiliusz - W razie wpadki winę można będzie zwalić na tego cudaka, he he he!

Kasztelan nie za-uważał rozłożystego

dębu, który ostrożnym krojem oddalił się zza jego pleców. Było to doskonale zlewające się z otoczeniem przebranie króla złodziei z Lidzbarka Borekusza.

- Wspaniale. Ten Emiliusz nie wie nawet jak bardzo ułatwił mi zadanie, że pozostawił Kopalnego na stanowisku przewodnika grupy. Teraz czas ostatecznej rozgrywki się zbliża i mój misterny plan jest coraz bliżej końca. To ja a nie Emiliusz zostanie właścicielem smoczej skóry - pomyślał Borekusz oddalając się ostrożnym krokiem w swoim doskonałym przebraniu. Po wieczery drużyna zabrała się za ustalenie marszrutę na następny dzień. Jako pierwszy zabrał głos Alex, jako że najlepiej znał te okolice.

- Na Moczary prowadzi kilka dróg, jeżeli nie kilkanaście, ale dwie z po-śród nich wydają się najlepsze. Jedną prowadzi przez Przekłątą Dolinę, a druga przez Las Cieni. Obie drogi są najkrótsze, ale niestety nie najbezpieczniejsze. W Przekłątej Dolinie snują się duchy, które doprowadzają wędrowców do obłądu, Las Cieni zaś jest znany z grasujących tam zmor, mamun i babek zjadarek. To niestety nie koniec atrakcji tych

terenów, gdyż największą ciekawostką jest to, że w Przekłątej Dolinie spaceruje najemna banda zombi, a w Lesie Cieni pojawiają się gule, ohydne istoty zwiące się zmarłymi, lecz nie gardzące świeżym ciepłym mięsem - Alex zdjął z głowy hełm i podrapał się zamasyżycie w jej czubek.

Drużyna zamyśliła się głęboko nad słowami krasnoluda. Wiewiórusz robił mądrą minę, Kaczoramiks z zainteresowaniem oglądał anatek, troll przesyppywał z łapy do łapy piasek, Kopalny udawał, że go tu wcale nie ma. Sir Haszak z sir Gawronkiem patrzyli na swojego kaszelana, ten zaś popatrzył po zebranych i bez wachania powiedział:

- Ja tam strachu nie znam, możemy iść do Przekłątej Doliny jak i do Lasu Cieni, ale przemyślawszy sprawę stwierdzam, że powinniśmy się udać tam, gdzie wskaże drogę sir Kopalny.

Kopalny udawał że nie słyszy, lecz po intensywnych owacjach reszty drużyny na jego cześć, sam i po drobci wreszcie zdecydował:

- Dobra sami tego chcieliście. Jak się bawić to po całosci. Idziemy do...

Tak jak poprzednio zwalili wszystkich na was. Bez pardonu i bez litosci i bez... Kto jak kto, ale wy to jednak strasznie musicie to odpowiedzieć. Co odciinek to taaaaka odpowiedzialność i w dodatku nie można wygrać tej pie... nej prenumeraty tylko jakieś durne czapeczki.

DUCH SERCHI





Wszyscy prawdziwi mężczyźni emocjonowali się rozgrywanymi w tym roku w USA piłkarskimi mistrzostwami świata. Także na komputerze jest wiele gier dzięki którym możemy się emocjonować tym sportem. Część z nich polega tylko na kopaniu piłki, a część wprowadza także elementy biznesu podczas prowadzenia własnej drużyny piłkarskiej. Wśród tych gier wyróżnia się jedna - jest nią właśnie Wild Cup Soccer. Co jest w niej jednak takiego wyjątkowego?

W tej grze zostały trochę zmienione zasady. Właściwie z zasad pozostało tylko tyle, że

Do wyboru mamy trzy scenariusze, po pierwsze możemy zagrać dziki puchar. Gramy tu systemem pucharowym, i aby zdobyć zwycięstwo musimy wygrać trzy kolejne mecze. Kolejnym scenariuszem, moim zdaniem najciekawszym, jest liga. Tutaj prowadzimy drużynę ludzi (cała reszta to mutanci, jedni mają ludzkie ciała z głowami nosorożców, inni kozłów, jeszcze inni króliczków). Zadaniem jest zdobycie pierwszego miejsca w pierwszej lidze. Jest to dość trudne zadanie, choć na



wątpliwości co do wyniku są jeszcze przecież inne argumenty (niektóre zasilacze są całkiem ciężkie) i dogrywkę możemy przeprowadzić bez użycia komputera.

Ciekawe jest to, że oprócz samych rozgrywek, jest także element menedżerski. Za każdy wygrany mecz dostajemy bowiem kasę, podobnie jak za strzelone bramki i urwane głowy (to jest najbardziej opłacalne, ale wiedzą o tym także Twoi przeciwnicy i dlatego czasami mecz kończy się, gdy po jednej stronie wszyscy stracą głó-

broń gra nabiera prawdziwych rumieńców. Jest oczywiście kilka rodzajów broni od mieczy począwszy a na karabinach z wyrzutnią granatów skończywszy. Są też bronie mniejszego kalibru i tarcze ochronne, oczywiście wszystko ma swoją cenę, tak że nie można kupić wszystkiego od razu. Poza tym obciążony zawodnik biegnie nieco wolniej i może nosić tylko jeden przedmiot. Moim zdaniem najlepszą taktyką jest wyposażenie bramkarza w droższy miecz, dwu lub trzech napastników w pistolety i wyrzutnie granatów. Reszta na początek może biegać z gołymi rękami, ale wraz z przyływem gotówki można ich wyposażać w tarcze.

Sterowanie nie jest skomplikowane, ale jego dobre opanowanie wymaga rozegrania kilku meczy. Warto też popробować różnych taktyk i ustawień. Grafika w grze jest całkiem niezła, dźwięk nie jest rewelacją, ale i tak stwarza znakomitą atmosferę. Muszę przyznać, że jakiś czas temu gry piłkarskie mnie znudziły, ale ta od nowa podgrzała krew w żyłach i wzbudziła zainteresowanie piłką nożną. Krwawych zwycięstw życzy Wam

BADJOY

P. S. Jeżeli ta gra się wam spodobała to autorzy zapowiadają, że niedługo pojawi się ich nowa gra z cyklu brutalnych sportów.

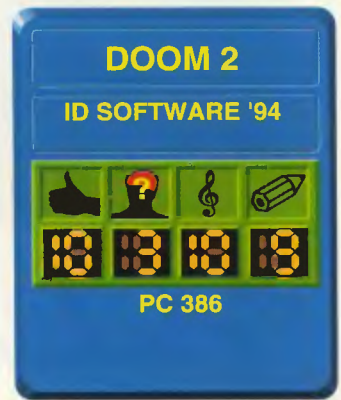
Wild Cup Soccer

mecz rozgrywają dwie drużyny, gra się piłką i należy ją umieścić w bramce przeciwnika, poza tym wszystkie chwytły dozwolone. Ta zabawa jest naprawdę fajna (gra jest trochę brutalna) bo tutaj komentarz "główka" oznacza, że po boisku toczy się urwana głowa przeciwnika, a strzały karne to nic innego jak biegający goście z giwerami odstrzeliwujący sobie głowy. Oprócz strzelania bramek należy także kolekcjonować głowy przeciwników, poza tym ma to jeszcze jedną zaletę. Dobry przeciwnik to martwy przeciwnik, a taki jak wiadomo nie biega i nie może nam już przeszkadzać, co znacznie zwiększa nasze szanse na zwycięstwo. Żeby było śmieszniej na boisku porożucane są różne śmiecie. Zebranie niektórych z nich powoduje nieoczekiwane niespodzianki, takie jak na przykład zamianę piłki w bombę, dodanie jej skrzydełek czy wystrzelenie pionowo w górę na bardzo dużą wysokość. Oczywiście jest znacznie więcej niespodzianki, ale o tym trzeba się już samemu przekonać.

początku, gdy gramy w drugiej lidze mogło by się wydawać, że to banał. Awans do pierwszej ligi szybko jednak ostudzi zbytni optymizm. Tutaj walka jest brutalna. Kolejnym scenariuszem jest mecz nietowarzystki, bo towarzyskim trudno by nazwać spotkanie, na którym zawodnicy urywają sobie nawzajem głowy. Tutaj możemy sobie zagrać z kolegą, a w razie jakichś

wę). Z kolei przed każdym meczem możesz zrobić kilka czynności. Jest to przejście zawodników, zarówno swoich jak i przeciwnika, ustawienie odpowiedniego szyku, wskrzeszenie umarłych (lecz to za odpowiednio wysoką sumkę), zakup lub sprzedaż zawodników, zapisanie lub wczytanie stanu gry. No i oczywiście najważniejsze - zakup broni. Dopiero gdy mamy





Doom II

jest to bardzo przydatna broń, gdy chodzi o celny i skuteczny strzał. Ogólnie gra jest trudniejsza. Składają się na to szybsze reakcje wrogów, ich lepsze uzbrojenie i większa liczebność (np. pająki miały karabin maszynowy mają na składzie działka plazmowe). Autorzy wprowadzili także parę nowych, nieprzyjemnych kreatur. System przeróżnych zapadnię, ruchomych ścian, pomostów itp. zrobiono tak, aby zaskoczyły gracza. Pomimo bardziej rozbudowanych poziomów nie ma więc tutaj mowy o monotonii. Całość uzupełnia muzyka budująca wraz z grafiką nastrój rzeczywistości. Obsługa joysticka została poważnie ulepszona, dzięki czemu mogłem korzystać tym razem z tego pożytecznego urządzenia. Całość działa poprawnie na PC 386DX 40 MHz. Niech Was nie zraża stopień trudności. Uratujcie homo sapiens, a do walki niech zachęci was widok tego co ludzie pozostawili po sobie na ścianach.

BRYŚ

W DOOMA grał chyba każdy. Prawdopodobnie nie ma w moim otoczeniu kogoś obciążającego z komputerem klasy PC, kto nie poświęciłby mu paru chwil (chyba że konfiguracja maszyny tej osoby jest za słaba). Są tacy, którzy przeszli przez wszystkie levele (znam takiego jednego, codziennie oglądam go w lustrze) i robią to nadal (takiego też znam), tylko że korzystają przy tym z coraz wyższych poziomów trudności. Jeszcze inni korzystają z jednego spośród wielu edytorów, by konstruować własne poziomy. Sam fakt wyprodukowania takich programów niezależnie przez różne osoby/firmy świadczy o popularności DOOMA. Teraz jednak koniec stosowania półśrodków - oto niewątpliwie zaszczyt zaprezentowania najnowszego dzieła stajni ID Software pod tytułem DOOM II: Heal on Earth.

Gwoli przypomnienia tym, którzy nie grali w DOOMA (a fuj, tfe, nieładnie), a także ku pamięci licznych ofiar tej gry (zarwane noce, niezbyt pozytywne oceny w szkole) powiem szybko, o co w tym wszystkim biegnie.

W DOOMIE zostajesz wysłany na inspekcję jednej z baz znajdującej się na którymś z licznie kolonizowanych w tych czasach księżyców. Twoje wyszkolenie wojskowe miało być gwarantem zaprowadzenia porządku wśród znajdujących się tam cywili w wypadku jakiegoś buntu. Misja wyglądała podobnie jak wszystkie inne spełniane przez Ciebie do tej pory. Zaopatrzony w swój służbowy pistolet wyruszyłeś natychmiast po otrzymaniu rozkazów. Na miejscu jednak od razu wyjąłeś go z kabury, bynajmniej nie po to, aby go rozłożyć i naoliwić. Zaalarmował Cię korpus ludzki, o który się potknąłeś.

Idąc dalej zobaczyłeś ludzi stawiających sprawę jasno -

albo my albo on. Powoli przyzwyczałeś się do widoku stworów najprzeróżniejszej maści. Zabitym odbierałeś coraz lepszą broń, tak więc z powodzeniem udarowaliśmy ataki coraz to liczniejszych wrogów. Gdy wyczyściłeś bazę, to znaczy osiągnąłeś w tym miejscu względny spokój, zacząłeś się już cieszyć na myśl

o przewidzianej w takich wypadkach nagrodzie i bilecie powrotnym. Nic z tego. Czekają Cię dalsza walka, dopiero po zabicu uzbrojonego w karabin maszynowy cyber-pająka znalazłeś ukryte przejście, w które wszedłeś i Twoimi oczom ukazały się wreszcie zielone pola Ziemi. Byłeś ciekawy, co tu się działo podczas Twojej nieobecności. Odetchnąłeś z ulgą gdy pomyślałeś o tym, że żadne diabelskie nasienie nie może przejść za Tobą...

Jak sam podtytuł DOOMA II wskazuje, że zDOOMowanie księżyca nie zakończyło tej historii. Gra ta nie jest jednak tylko kolejnymi planszami, doro-bionymi w oparciu o stary engine przez żadnych mamony programistów. Zmiany zapowiada większy o około 4 Mb plik wad. Plansze nie kończą się dostępem do trzydziestu nowych plansz (w DOOMie były trzy epizody po osiem leveli). Masz możliwość gra-

nia z kolegą na komputerach połączonych w sieć lub poprzez złącze szeregowo. Przez modem też można się zabawić, lecz trzeba mieć urządzenie pozwalające osiągnąć 9600 baudów. Nagranie swojej gry także nie sprawia kłopotów, należy tylko mieć w zapasie 128KB wolnego miejsca na dysku. Jak już o pamięci mówimy to bez około 3.7 megabajta nie obejrzymy nawet tytułowego obrazka (a w niektórych miejscach komputer tak intensywnie musi korzystać z dysku, że gra jest praktycznie niemożliwa). Grafika uległa poprawie. Obrazy są bardziej ostre, granulowość screenów nie rzuca się tak w oczy jak to miało miejsce w pierwszej części. Wachlarz dostępnej broni jest podobny, jedyną istotną nowością jest tu dwururka. Przyznać muszę, że





Multimedia i nie tylko!



Nasza oferta to:

- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.



Gdańsk: ARTICA 470-262
AMICOMM 313-338

Katowice: BASTA 517-792
GEPARD 596-983

Kraków: JOY-COMPUTER 366-866

Łódź: ARETE 863-756
MIKRO 463-790

Opole: AR_WAL 746-443

Poznań: BI&K COMPUTER 320-849
DEMAX 524-251

Tychy: VIDEOBIT 276-975

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ



MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299

Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem