

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

43

10

**SPACE
QUEST VI**

**SIMON THE
SORCERER II**

Konkurs

ECTS

MEGAGAME



HI-OCTANE

- Hmm... „Hi Octane”? To może oznaczać tylko zapach benzyny, dym ze spalonych opon, ryk silników oraz krew, pot i łzy. Jeszcze ta okładka z fotografią rozbitej szyby. Mniemam.

Jak do tej pory wszystkie gry, które wzbudzały we mnie zainteresowanie wspaniałym pudełkiem okazywały się niezbyt interesujące. Chciałoby się rzec – nie chwal dnia o poranku. Jednak „Hi-Octane” stanowi bardzo miły wyjątek od tej reguły, dostarczając graczom dokładnie tego, co zapowiada okładka – czyli potężną dawkę skoncentrowanej adrenaliny.

Powinniście się już zorientować, że gra ta to wyścigi samochodowe. Rzecz jasna nie takie zwykłe – dzieją się bowiem w przyszłości.

Zatem mamy tu antygravitacyjne pojazdy, szalone torry zbudowane w najdziwniejszych zakątkach świata (ot, taki na przykład New Chernobyl Central), a przede wszystkim każdy zawodnik uz-

brojony jest po zęby i nie omieszka z tego arsenału skorzystać podczas wyścigu. Efektem jest oczywiście zmiana celu gry – tutaj w zasadzie nie chodzi o to, by być pierwszym na mecie, ale by tam dojechać – i to raczej nie w charakterze kawałka zwęglonego mięska.

Jeśli coś Wam to przypomina, to bardzo dobrze. Niedawno opisywaliśmy w TS podobną gierkę – a mianowicie „Slipstream 5000”. „Hi-Octane” jest jednak od tamtej dużo lepszy.

Decyduje przede wszystkim grafika. Gierkę tą najwyraźniej robili ci sami programiści, którzy wcześniej przyczynili się do powstania „Magic Carpeta”. Najwyraźniej doszli do wniosku, że skoro zbudowany przez nich engine graficzny umożliwia budowanie gór i równin, to również dobrze można zbudować kanion i środkiem puścić samochody. Cóż, mieli rację, bo efekt jest rewelacyjny. Wreszcie udało się uzyskać wrażenie jazdy nad przepaścią, z mgłą, dymem i skalistymi ścianami wokół drogi. Poza tym zastosowano rozdzielczość 640x480 – nie jest to, co prawda, jeszcze szczyt graficznego wyuzdania (patrz „US Navy Fighters” albo „Flight Unlimited”), ale i tak robi bardzo mocne wrażenie.

Ekranu nie zaśmieca nam deska rozdzielcza. Wszystko, co pot-

rzeba, pokazują kolorowe paski u góry ekranu, wskazują zaś ilość paliwa, amunicji, stan osłon, no i prędkość. Biegów na szczęście nie musimy zmieniać, wystarczy jedynie „wcisnąć gaz” i już możemy skupić się tylko na manewrowaniu i strzelaniu.

Mimo, że pojazdy występujące w „Hi-Octane” są niewątpliwie supernowoczesne (świadczy o tym choćby sam ich wygląd), to na całe szczęście nie latają i manewrować nimi można tylko w płaszczyźnie poziomej. Wzbić się w powietrze można tylko na znajdujących się na niektórych torach rampach.

Największą uciechę podczas wyścigu daje oczywiście masowa eksterminacja przeciwników. Środki do tego służące są, jakby tu powiedzieć, standardowe. Mamy bowiem działka – stosunkowo nieskuteczne (chyba że uda nam się „wsiaść komuś na ogon” i prać do niego przez dłuższy czas) i rakiety. Żeby było śmiesznie – nie ma żadnego rozróżnienia na ich typy (w grze nie występuje zresztą wątek ekonomiczny), za to żetony zbierane na torze mogą kilkukrotnie nawet zwiększyć ich sprawność (czytaj – siłę wybuchu).

Inne drobiażdżki ponieważ są tu i ówdzie na drodze to uzupełniacze paliwa, amunicji i osłon. Dodatkowo obok toru ustawione są stacje naprawcze, do których można zjechać, by dokonać

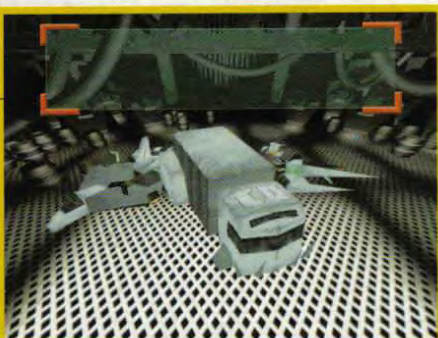


wspomnianych wyżej uzupełnień.

Do naszej dyspozycji stoi sześć maszyn, mamy także sześć dostępnych torów. O ile jednak liczba torów nie ma specjalnego wielkiego znaczenia, to jednak przydałyby się jeszcze dwa dodatkowe samochody. „Hi-Octane” jest bowiem typową grą sieciową, w którą może zabawić się jednocześnie aż osiem osób. Tutaj jednocześnie trzeba jednak zasmucić posiadaczy modemów – grać daje się wyłącznie po sieci...

Cóż – chyba warto przyjrzeć się tej grze z bliska. Wszystkim, teraz już nieco podstarzałym miłośnikom antycznego już „Death Tracka” z pewnością przypadnie do gustu. Dobrze się bawić powinni zaś wszyscy bez wyjątku, czy też raczej wszyscy posiadający odpowiednio szybkie komputery.

Gawron





Cholera, znowu zamiast mąki przywieźli złoto!

MENU

SCORE

00200

menu

ZA MIESIĄC:

Dungeon Master II

Startrek: The Next Generation

GRA	SCREEN
A IV Network\$	PC 28
Boulder Dash construction Set	.C64 63
Command & Conquer	PC 32
Eternal	.C64 61
Hi - Octane	PC 2
Igor - Objective Uikokahonia	PC 15
Phantasmagoria	PC 16
Poltergeist	AMIGA 34
Power House	PC 30
Simon the Sorcerer II	PC 9
Space Quest VI	PC 12
Sports Mix	.C64 63
Teakwondo Master	AMIGA 37
The Last Bounty Hunter	PC 53
The Last Dynasty	PC 66
Triada	.C64 61
Virtua Chess	PC 40

Hi - Octane	2
ECTS	4
Nowości	8
Simon the Sorcerer II	9
Space Quest VI	12
Igor - Objective Uikokahonia	15
Phantasmagoria	16
Dungeon Master II - konkurs	18
Listy	20
Czytelnicy nadesłali	22
Savegamy	24
Megagame	27
A IV Network\$	28
Power House	30
Command & Conquer	32
Poltergeist	34
Teakwondo Master	37
Przeżyjmy to jeszcze raz	38
Virtua Chess	40
Lista przebojów	42
BBS	45
Hypery	45
Tipsy i kody	46
Bezkarność gwarantowana IV	51
The Last Bounty Hunter	53
Shareware	54
Konsolewy Świat	56
Triada	61
Eternal	61
Sports Mix	63
Boulder Dash construction Set	63
Uniwersytet	64
The Last Dynasty	66

Dla niekumatych w piśmie, mo- wie i uczynkach wyjaśnienie – ECTS to takie targi grove w Londynie (wiemy, wiemy), odbywające się dwa razy do roku (wiemy, wiemy), na wiosnę i jesienią (wiemy, wiemy), a Autumn to po angielsku jesień (nie może być, gdzieś to przeczytał?!).

Kolejne wyjaśnienie – jako że Haszak zgubił aparat fotograficzny (prawdopodobnie zostawił go na stoisku ThrustMastera), większości zdjęć (tych dobrych zwłaszcza z Damonem Hillem, Haarlem Globtrotters itd.) nie będzie. Mamy tylko kilka ujęć z biura prasowego, gotowców dla wszystkich. Ponieważ niektóre zdjęcia zapowiadały się ciekawie, pokrótce będę je opisywał, wierząc w wyobraźnię naszych Czytelników. A wyobraźnia będzie potrzebna nawet przy pierwszym zdjęciu jakim dysponujemy, jako że nie widać na nim tego, czego na targach jest zawsze najwięcej – wszechobecnego hałasu. Choć tym razem chyba nastąpiła pewna zmiana, bowiem oprócz hałasu

królował marketing.

Tyłu naraz znanych postaci ściągniętych tylko po to, żeby zareklamować jakieś gry jeszcze nigdy nie było. Na stoisku Electronic Arts zjawiał się na chwilę Chris Roberts (reżyser „Wing Commander 3”), żeby pogadać ze wszystkimi chętnymi (pstryk: około metr osiemdziesiąt wzrostu, o ile pamiętam ciemny blondyn, twarz okrągła, waga w sam raz, jasnoniebieskie dżinsy, biała koszula, w rękę – a jakże, zgodził się potrzy- mać, niby że Haszak nie ma gdzie odłożyć – „Top Secret”). W okolicach Acclaimu („NBA Jam”) kręciło się dwóch koszykarzy z Haarlem Globtrotters (pstryk: w środku Haszak w garniturze i z niezbyt mądrą miną, po bokach dwóch murzynów w niebieskich dresach z pomarańczowymi napisami, jeden wyższy niż drugi, obaj patrzą pod nogi na Haszaka, było nie było nie, kurdupla). Microprose w ramach promowa- nia GPF2 (Grand Prix Formula 1, dwa bo kolejna wersja) przyciągnął na spotkanie Damona Hilla (otwierał swego site'a w Internecie), prosto z toru po niedzielnej stłuczce w Grand Prix Węgier. Z Damonem Hillem nam się udało, bo wprawdzie zdjęcia nie ma (pstryk: tu Haszak, który przy tym był, powinien napisać jak wyglądał Damon Hill, jak tego nie zrobi, dowie się o tym cała Polska), za to mamy na pamiętkę pod- pisane przez niego 2 numery „Top Secretu” (rozlosujemy wśród chę- tnych; numery są 8). Tego typu pos- taci do obejrzenia było sporo, zjawiał się Les Ferdinand (nie wiecie kto to taki? Nie przejmujcie się, ja też nie wiedziałem póki mi Haszak nie po- wiedział, a on z kolei był taki mądry,

bo przeczytał ogłoszenie w biurze prasowym) i podobno podjechało czerwonym Ferrari dwóch panów Romero i Cormick (obejrzyjcie ekran pojawiający się po wyjściu z „DO-OM-a”). W efekcie można było bie- gać ze spotkania na spotkanie i ocierać się (jak ktoś lubi) o wielki świat. Trochę lubimy, ale bołały nas nogi więc daliśmy sobie z ocierac- twem spokój.

Polaziliśmy ze stoiska na stoisko, ale – podobnie jak poprzednio – **sensacji nie było.**

Nie, żeby nikt nie pokazywał ciekawych gier, ale zamiast rzeczy zupełnie nowych głównie pojawiały się siódmie części starych hitów. Ma to swoje głębsze uzasadnie-

Pentium.

Nawet jeśli jeszcze głównie w reklamach – to trend odwrotu od 486 już się zarysował. Electronic Arts obwiesił całe stoisko plakatami tłumaczącymi dlaczego jego gry będą chodziły doskonale tylko na P5, a większość prezentowanych symulatorów (też piłki nożnej) po- kazywana była właśnie na maszynach tej klasy. Tyle dobrze, że nie było jeszcze mowy o P6, choć biorąc pod uwagę propozycję

Microsoftu,

który wystartował na tych tar- gach jako producent gier, należy się spodziewać, że P6 zostanie wykorzystany jeszcze zanim poja- wi się w produkcji. Microsoft zap-

Virgin.

Bardzo poważny i liczący się ty- godnik CTW odmówił wydrukowa- nia reklam Virginu, twierdząc że od- wołują się one do przemocy, seksiz- mu, rasizmu, pseudofaszystwu i jeszcze kilku innych brzydkoiz- mów, czyli że są ogólnie niezgodne z dobrym smakiem, solidnością ku- piecką i ustawą o nieuczciwej kon- kurencji. W efekcie dwie strony w piśmie poszły białe, jedynie z ma- łą uwagą „Tu miał być Virgin” i odre- dakcyjnym tekstem na temat tych izmów i zaniepokojenia redakcji CTW zaistniała sytuacja. Biorąc pod uwagę pozycję Virgin na rynku (można tylko zazdrościć, nikt nie jest w stanie im podskoczyć, przy-



nie, o którym za chwilę – najpierw bowiem garść spostrzeżeń drob- nych, ale chyba też ciekawych, spisywanych na gorąco. Zaczne od Amigi, która na targach była **zapomniana, schowana, nieobecna.**

Zapowiedzi ESCOM-u na temat jej szybkiego i liczego powrotu na półki sklepowe nie wpłynęły ani na jotę na sytuację na rynku – na takich targach doliczyliśmy się z Haszakiem trzech Amig (z tego ja widziałem jedną, on dwie – i nie mamy pewności, czy przypadkiem ta moja jedna to nie jest jedna z tych jego dwóch). Szybkość z jaką Amiga i gry Amigowe zniknęły z rynku szokuje – podejrzewam, że istot- nym tego powodem jest jej stosun- kowo niska moc obliczeniowa, unie- możliwiająca przenoszenie na przy- jaciółeczkę co ciekawszych osią- gnięć rynku pecetowego. A na tym rynku z kolei zaczyna królować

roponował bowiem ni mniej ni wię- cej, tylko grę pod Windows '95 – nazywa się to „Fury 3”, a nie jest niczym innym jak „Terminal Velocity”. Microsoft kupił kod TV, trochę go podrasował, dopasował do no- wego środowiska i wystartował ja- ko producent gier. Na mój gust ca- ły ten zgiełk dookoła gier Microsoftu to pic na wodę i fotomontaż – chodzi wyłącznie o promocję Win- dows '95. Nie zmienia to faktu, że „Fury 3” wyglądało znakomicie, a możliwość zmieniania w locie rozdzielczości w jakiej się gra i wielkości okienka, przy zachowa- niu pełnej płynności gry robi duże wrażenie. Niewykluczone, że spe- ce od promocji Microsoftu liczyli właśnie na takie zdanie jakie napi- sałem w sprawozdaniach z tar- gów, jeżeli tak, stałem się mario- netką w ich rękach.

Na samym początku targów wy- buchła awantura, związana z

najmniej w Europie), taka awantura może chyba tylko przyciągnąć do nich więcej ludzi, niż klasyczna ak- cja reklamowa. Pożyjemy, zobaczy- my, wprawdzie dostać się na ich stoisko było ciężko, ale też (już w środku) nikt nie wyglądał na spec- jalnie zmartwionego, a przedstawiciele IPS-u, o których potykaliśmy się regularnie w trakcie targów, na myśl o ubitych tam interesach za- cierali ręce i uśmiechali się szeroko.

Atak CD jako nośnika już się naj- wyraźniej zakończył, pełnym zwię- cieżstwem. Wytwórcie CD SONY, które do tej pory robiły co mogło, że- by jak najwyraźniej zaznaczyć swoją obecność na targach, tym razem już nie musiały się tak napinać, jako że i tak wszyscy korzystają z ich usług. SONY teraz pcha się na rynek z in- nej strony, promując bardzo mocno **PlayStation.**

O ile pół roku temu na olbrzy- mim stoisku pokazywano aż dwie

Autumn '95

gry, tym razem stoisko było trochę mniejsze i skromniejsze, ale gier pokazywano około dwudziestu, z czego mniej więcej dziesięć już jest na rynku, a pozostałe znajdują się na nim przed następnymi targami. Przyznam szczerze, że prezentowane tytuły trochę mnie zawiądy – nie żeby były złe, ale ciągle jeszcze nikt nie potrafi sensownie wykorzystać mocy obliczeniowych tkwiących w tych maszynkach. Podobnie ma się sytuacja z Jaguarem, coraz bardziej sprawiającym wrażenie wyleńiałego kocura ze spróchniałymi zębami – znowu na całym poświęconym mu stoisku nie było żadnej sensownej gry, a prezentowany na jedynym egzemplarzu wyposażonym w przystawkę CD symulator „Blue Lightning” jest ordynarną strzelanką na poziomie C64. No, może wyższym. Niewiele.

Przy okazji targów opublikowano suplement do raportu opisującego sytuację na rynku gier (komputerowych i konsolowych). Wynika z nich jedno:

nadeszły ciężkie czasy.

Według wstępnych szacunków w 1995 roku w Europie wartość sprzedaży na rynku gier komputerowych i wideo wyniesie około 2252 milionów funtów, w porównaniu z 2728 milionów w roku ubiegłym. W Wielkiej Brytanii sprzedaż spadła z 797 milionów (1993) do szacowanych na ten rok 509 milio-



serwuje się dwa, bardzo charakterystyczne zjawiska.

Pierwsze z nich, to koncentracja kapitału. Większość małych firm zostaje wykupiona przez duże – tym sposobem zniknęły w ostatnich miesiącach Team 17 (teraz Ocean), Bullforg (teraz Electronic Arts), Cyberdreams (teraz Infogrames), Renegade i Accolade (teraz

właściciel, ale już Team 17 zniknął z powierzchni ziemi i jego produktów szukać trzeba było na stoisku Ocean; swoją drogą to dla nas zmiana na gorsze, jako że dotychczasowy PR z Team 17, Alan Bunker, był świetnym facetem, od którego regularnie dostawaliśmy fury materiałów prasowych. Reguła jest taka – im większa firma, tym

spróbować to sprzedać po raz drugi, stąd trzy „Szklane pułapki”, siedem „Kings Questów” i dwa „DOOM-y”. W kinie zwykle korzysta się wyłącznie z gotowej, dobrze przyjętej przez widzów postaci czy konwencji, w przypadku gier bardzo często kolejna część oznacza wielokrotnie mniejsze nakłady – można bowiem wykorzystać istniejący kod i istniejące narzędzia. Tak było z „Wolfensteinem” i „Spear of Destiny”, tak jest na przykład z „DOOM-em” – a i innych przykładów nie trzeba daleko szukać. Dziesiątki pinballi wydawanych przez 21st Century, „Micro Machines 2”, kolejne wersje „Comanche” z Nova Logic, „Warcraft 2” z Blizzarda czy „Settlers 2” z Blue Byte’a – to właśnie elementy tego zjawiska, ostatnio znacznie wyraźniejszego niż rok, czy dwa lata temu.

Wrażenie spisanych na gorąco chyba już starczy – w tym i następnym numerze przekopamy się jeszcze przez kilkanaście kilo papierysk, jakie wręczano nam przy każdej sposobności na każdym możliwym stoisku. Są w nich zapowiedzi wszelkich tytułów, jakie mają się pojawić na rynku – i choć czasem pojawiają się tytuły zupełnie nie zapowiedziane, a czasem nie pojawiają te zapowiedziane, te kilkanaście kilo papieru i kilkadziesiąt kompaktów to zapowiedź najbliższej historii rynku. A więc – odwróć stronę i zaczynamy!

Specjalni korespondenci:

**Sir Haszak - nieutulony po stracie aparatu,
Naczelný - klnący Haszaka i utratę zdjęć.**



nów; przyszły rok ma być trochę lepszy. Wprawdzie nie wiadomo mi nic o danych z rynku amerykańskiego, ale i tam sytuacja musi wyglądać nienajlepiej, skoro ob-

Time Warner), Impressions (teraz Sierra) i inni. Nie zawsze oznacza to zniknięcie firmy z rynku – Accolade miało własne stoisko na targach, jako że zmienił się tylko

kontakty trudniejsze i materiałów prasowych mniej.

Drugie zjawisko, to sequele. Nie od dzisiaj wiadomo, że jeśli coś się udało dobrze sprzedać raz, warto

ECTS

Podobnie jak to miało miejsce na wiosnę, oprócz tekstu ogólnego o wszystkim i niczym, czyli o targach jako całości, napiszemy teraz o tym, co zapowiadają wielcy i małuczcy, tudzież średni i pozostali (jakby jeszcze jacyś zostali). Ta formuła przedstawiania targów chyba już długo nie wytrzyma, jako że spora część tytułów o których teraz napiszę już się na naszych łamach w zapowiedziach pojawiała a nie bardzo jest sens pisać o tym samym po kilka razy. Było nie było – jedziemy z tym koksem. O ile nie będzie zaznaczone inaczej, gry mają być wydane na PC CD.

Empire Software

„Pro Pinball – The Web” ma chodzić w rozdzielczości 1025x768 (chciałbym to zobaczyć, zwłaszcza te 1025) i 64k kolorów, po starcie na PC dojdą wersje na Play



Navy Strike

Station i Saturna. „Navy Strike” – skrzyżowanie symulatora z grą strategiczną, bierzesz na siebie obowiązki dowódcy skrzydła powietrznego lotniskowca. „Cyber Judas” – strategiczno-polityczna, zostajesz prezydentem USA, cała



Red Ghost

władza jest Twoja. „Red Ghost” – ni to strategia, ni to symulacja, możesz latać i jeździć kilkoma różnymi pojazdami. „BrainDead 13” – następcą „Dragon's Lair”, choć tym razem zapowiadany jest nieliniowy scenariusz. „Head-to-Head” – symulator płatowca z pierwszej wojny światowej (nie oszukujmy się, nie jest to nic nowego, chodzi o podrasowany „Dawn Patrol”), można walczyć po kableku (RS albo modem, nic o sieci nie ma).

Microvalue / Flair Software

„Time paradox” – przygodówka, część akcji umieszczona między dinozaurami, część w średniowieczu. „Whizz” – zręcznościówka, w najlepszym starym stylu, coś w rodzaju trójwymiarowej platformówki, z solidną grafiką w 256 kolorach (ma być również wersja Amigowa i konsolowa). „Shockwa-



ves express” – przygodówka, ale trzeba się będzie ponaparzać z różnymi takimi. „Double Agent” – pamiętacie jeszcze gierki z cyklu



„Spy vs Spy”? Nie? To będziecie mieli okazję wreszcie je obejrzeć. Można będzie po kableku! Będą jeszcze „Trolls” i „Morph” – zręcznościówki, sądząc ze screenów takie sobie i „Rally Championships” (w wersjach Amigowych 1200 też).

Infogrames

Na komputery za wiele nie mieli do pokazania, bo tylko przygo-



dówkę „Time Gate”. Na konsolach mają się pojawić ich „Alone in the Dark” (Play Station) o nieokreśl-



nym numerze, ale ze screenów wynika że drugi (ładne screeny, Play Station to jednak kawałek fajnej maszyny) i „Tintin in Tibet” (SNES), czyli historia oparta o komiksy (swoją drogą nie wiem czy ja je przegapiłem, czy Tintin po polsku jeszcze nie wyszedł?)

Gametek

Zaczynamy od peceta. „Road Warrior” – czyli „Quarantine II”, co ja się będę rozpisywał. „Hellfire Zone” – niejako następcą „Desert Strike” i „Jungle Strike”, strzelanka z uwalnianiem zakładników i udawaniem, że lata się śmigłowcem. „Hole in One” – jak nietrudno się domyśleć, golf. „Millenia” – strategia umieszczona w kosmosie



Hellfire Zone

i czasie naraz, pomagasz w rozwoju kilku cywilizacji. „A-Gent” – przygodówka, musisz się wydos-



Hole in One

tać z biurowca w którym zostałeś zamknięty, żeby było trudniej w budynku znajduje się kilku panów z bronią i brzydkimi zamiarami. „Escalation” – strategia, znowu



umieszczona gdzieś w kosmosie, ma być na dyskietkach! Z innych zapowiedzi szykują się „Pinball Mania” i „Deluxe” na... GameBoya, tudzież „Star Trek Generations – Beyond the Nexus” na teże samą platformę że się tak pięknie wyrażę.

Activision

„Pitfall: The Mayan Adventure” – ciągle zapowiadają, a my już to od jakiegoś czasu mamy. „Mechwarrior 2” – na zachodzie sprzedaje się jak ciepłe bułeczki (pamięta-



cie? był taki minister od ciepłych bułeczek) a mi się nie podoba. „Shanghai: Great Moments” (to samo co Mah-Jong), „Earthworm Jim” (przeróbka zręcznościówki z konsol), „Espionage: The Great Game” (przygodówka chyba, z elementami RPG, w pracy nad nią pomagali ponoć Colby i Kalugin), „Santa Fe mysteries: Elk Mo-on Murder” (trudne do nazwania, coś w rodzaju zagadki detektywistycznej), „Muppet Treasure Island” (przygodówka), „Hyperblade” (coś

w rodzaju nowego sportu, zręcznościówka) – nie do wiary, wszystkie tytuły pod Windows '95!

New World Computing, Inc.

„Heroes of Might and Magic” – co tu dużo pisać, strategia na 102 fajerki, choć screeny mnie trochę zawiodły. „Wetlands” – prościutka



Heroes of Might and Magic

strzelanka w stylu niedawno opisywanego „Chaos Control”. „Anvil



Anvil of Dawn

of Dawn” – RPG, poniekąd następcą „Ravenloftu” i „Menzoberanzanu”. „Metal Lords the Inner



Empire 2

Circle” – strategia, daleka przyszłość, daleki kosmos, „Master of Orion” i te rzeczy. Będą też „Empire 2” (strategia) i „Spaceward Ho! IV” (sam chciałyby wiedzieć co to będzie, podali tylko tytuł).

Sierra

Tytułów mnóstwo, ale nie wszystkie warte (?) podania, zwłaszcza że część trzeba by ty-



Caesar 2

ko wyliczyć. Z rzeczy na oko nowych: „Caesar 2” – strategia w starożytnym Rzymie, kilka poziomów

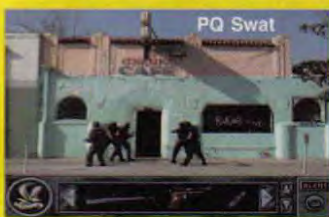


Aces over Mountains

- kto i co



gry (różne rzeczy można robić samemu – ale nie trzeba). „Command: Aces of the Deep” – znowu będzie okazja dać nurka. „Aces over Mountains” – symulator, bodajże A-10, pod Windows '95. „Outpost Odyssey 3D Ultra Pinball” – tytuł mówi wszystko, zdaje



się, że szykuje się ciekawe rozwiązanie graficzne stołu. „Bass Fishing” – można się wybrać na rybki. „Gabriel Knight 2” – bez komentarza, i tak wiadomo o co chodzi.



„PQ Swat” – będzie okazja służyć w oddziale policji do zadań specjalnych. „Torins Passage” – rysunkowa przygodówka. „Space Bucks” – właściwie to gra ekonomiczna, w dalekiej przyszłości, taki gwiazdny kupiec.

21st Century

Poza kolejnym pinballem – „Pinball World” – mającym wreszcie



mocno różnić się od wszystkich dotychczasowych osiągnięć na tym polu przez wielość stołów na których gra się niemal równocześnie

nie, będzie przygodówka – „Synergist”. Chwile krótką w nią gralem, główny bohater chodził jak po



Heine, ale w końcu nie była to wersja ostateczna.

Nova Logic

W dalszym ciągu kółka buksują im w miejscu. Ma wyjść „Coman-



che” na Maca i „Werewolf vs Comanche” na PC CD. Ten drugi już zresztą wyszedł.

Blue Byte

Będzie tego trochę. Po pierwsze, „Albion” – RPG, duże i powinno starczać na długo. „Shadow



of the Emperor – Battle Isle 3” – czyli wykorzystujemy w dalszym ciągu stare, dobre pomysły. „Che-



wy – esc from F5” – przygodówka, zaczyna nabierać coraz wyraźniejszych kształtów. „The Settlers II” – Haszak już się zaczął ślinić, ma



być sporo zmian, łódki, tratwy, palące na pustyni itd. „Archimedean Dynasty” – symulacja okrętu po-

dwodnego przyszłości, chyba taka więcej zręcznościówka.

SCI

Z grubszą rzeź biorąc największy nacisk położyli na trzy tytuły: „Gender Wars” – strategia, strze-



lanka, mająca miejsce podczas wojny między płciami (sexami, jak mawiają świntuchy anglosasi). Nie jest jasne jak się ludzie mnożą podczas tej wojny, ale trwa ona już ponad 200 lat. „XS: Shield Up Fight Back” – jakieś nawalanie, a w każdym bądź razie zręczność-



ciówka na pewno. „Kingdom O' Magic” – przygodówka z zacięciem komediowym, dziejąca się w jakimś takim zapomnianym królestwie tej, no, a! maggi!

Codemasters

Właściwie to się nie popisali. Poza „Micro Machines '96” i „Super Skidmarks” (obie na Mega Drive), nie mieli nic do zaproponowania.

Interactive Magic

Jakoś nam się nazwa firmy dotychczas o uszy specjalnie nie obija, a tu proszę. Nie dość, że maczali palce w „Apache Longbow” którym sobie właśnie latam, to jeszcze szykują dwa całkiem cie-



kawie zapowiadające się tytuły. „Star Rangers” – strategiczna symulacja walki kosmicznej (tak napisali, tyle że po angielsku). Głównie strzelanka, ale podobno będzie



trzeba myśleć i to ostro. „Capitalism” – strategia ekonomiczna, budowanie imperium finansowego, Haszak czeka z utęsknieniem. Ma chodzić nawet na 386 z 4 mega (choć 8 MB recommended)

Maxis

„Sim Isle” – to będzie hit. Właściwie to strategia ekonomiczna, ale z elementami eko- i socjologicznymi. Szykuje się miodna gierka. „Full Tilt” – jak już nawet spece od strategii robią pinballe, znaczy się, temat jest popularny! „Truckology” – właściwie nie gra, tylko jakiś taki program o ciężarówkach. „Maxis Junior” – mają być dwie rzeczy z tej serii, coś w rodzaju gier edukacyjnych.

BMG

Za ich pośrednictwem Rocket Science Games usiłuje zrobić poważną konkurencję American Laser Games. Pokazali trzy tytuły: „Wing



Nuts”, „C&D” i „Loadstar”. Twierdzą, że szykują różne inne rzeczy,



ale konkretów jakoś zabrakło.

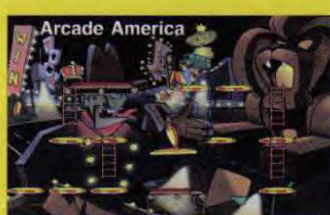
7th Level

Szykują rąbaninę pod Windows „BattleBugs” (wygląda nieźle) i ja-



kąś przygodówko-zręcznościówkę „Arcade America”.

Borek



Za miesiąc druga porcja!

Imprezomania

Niby Święta Bożego Narodzenia się powoli zbliżają, a tu czas jakby wielkanocny – wszystkim palma odbiła na punkcie imprez. Zaczęło się od ECTS-u, który miejsce w naszej świadomości zajął ze 2 lata temu i nijakiej sensacji już nie stanowi. Ale już w tydzień po tagrach otwarto sklep multimedialny w Warszawie. Była to zapowiedź burzy i rzeczywiście. Redakcja konkurencyjnego pisma zorganizowała w końcu października imprezę targowo-grową. My dla równowagi w grudniu organizujemy – growo-targową. Właściwie nie wiedzieliśmy dlaczego tak wielki natłok imprez w porze, kiedy wszyscy grają spokojnie w to, co im Bozia dała w okresie przedświątecznym (a dała dużo). Otóż podobno ludzie dzielą się na tych, co grają i tych, co gry sprzedają – ktoś sprzedaje, żeby grać mogli ktoś. I te imprezy są w interesie sprzedających. Jak sprzedadzą to z kupią, żeby sprzedać. Taką mają naturę, a czasem nawet profesję. W tym świetle dziwnie wygląda imperza organizowana przez Naczelnego w dniu 11 listopada. Tym razem musimy już kończyć po tej drobnej uwadze, która w normalnych warunkach mogłaby uchodzić za wstęp do wstępniaka.

**Autoryzował Triumwirat
w standardowym składzie
2 osób,
na które składają się
Emilus & Sir Haszak**

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
**REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓLPRACUJĄ:**
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),
Piotr Leszczyński, Darek Michalski
(kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś,
Kamil Ruskowski, Dobrochna
Badora-Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK @
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 64-920 Pila
Redakcja nie odpowiada za treść
ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4

Naczelnny - borek@it.com.pl,
Emilus - emil@it.com.pl,
Sir Haszak - haszak@it.com.pl.

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 1995

CO NOWEGO?

Koktajl

Zostaliśmy zaproszeni przez pana Marcina Turskiego, prezesa Digital Multimedia Group, na otwarcie nowego stoiska sprzedaży produktów multimedialnych (czytaj: przede wszystkim gier) MULTIMEDIA CENTRUM, które znajduje się w EMPIKu na Ścianie Wschodniej (ulica Marszałkowska) w Warszawie. Podczas uroczystego koktajlu, który odbył się 20 września o godzinie 20, prezentowano między innymi nowości multimedialne ze światowej wystawy E 3 w Los Angeles oraz z European Computer Trade Show w Londynie. Oprócz tego można było pograć sobie w FX-Fightera na konsoli Sega Saturn, obejrzeć program pierwszy na ekranie monitora (tuner TV): Legia – Hutnik 6:1 i pograć w sharewarowego Doom, z małym utrudnieniem – w ciężkim czarnym helmie na głowie. Udało mi się popsuć to wirtualne urządzenie, gdy tylko się do niego dowałem. Po chwili sympatyczny pan w garniturze uruchomił grę od nowa i wszystko było w najlepszym porządku – krótki przewód znakomicie utrudniał kręcenie głową w lewo i prawo niezbędne do odwracania się a widoczność była jak przy deszczowej pogodzie. Dzierżąc w dłoni małe kółeczko z trzema przyciskami i machając rozpaczliwie głową, spocony i zdezorientowany dokonałem jakimś cudem przejścia na następny level. Przede mną wielu zginęło, próbując bezskutecznie. Wszystkim przechodzącym pod Domami Centrum proponujemy zajrzeć – może znajdziecie coś ciekawego dla siebie.

Tym razem zadania uratowania pięknej dziewczyny z rąk parszywych piratów przyjdzie podjąć się nam w grze „Kupiec” na komputerach: Amiga z 1MB (pod koniec listopada) i IBM PC (I kwartał roku 1996). Na razie miałem okazję obejrzeć amigową wersję gry i już widać, że zrobiona jest dobrze zarówno od strony graficznej jak i taktycznej. Określić ją można jako prostą grę strategiczno-handlową z elementami przygodowymi. Aby uwolnić wcześniej wspomnianą dziewczynę będziemy musieli uprawiając zawód kupca dorobić się sporej ilości gotówki. Będziemy mogli handlować, przewozić towary, zatrudniać pomocników, wydobywać od bywalców karczmy informacje. Zapowiada się całkiem ciekawa gra – wkrótce przyjdzie nam się o tym przekonać.

EMILUS



KUPIEC

LAZARUS

Ta znana niejednemu Commodorowcowi platformówka przygodowa pojawi się w nowej wersji po półtorarocznym okresie prac w koszańskiej firmie „TIMSOFT Computer Studio” na rynku. Spodziewać się jej możemy pod koniec listopada, wydana zostanie na komputery Amiga z 1MB pamięci. Cóż o niej można powiedzieć – gra przyzwolnie wykorzystująca możliwości graficzne Amigi (64 kolory na ekranie) z dokładnymi i płynnymi animacjami postaci i tła, z dostępnym dla każdego poziomem zagadek i elementów zręcznościowych powinna się uplasować wśród gier będących przyjemną, relaksującą umysł rozrywką.

EMILUS



Jesteś ślimakiem i tak się złożyło że pod wpływem potężnych czarów zostałeś rozdzielony z nażeczoną. Twoim zadaniem jest zebrać magiczne przedmioty które pomogą wam spotkać się znowu razem. Ta zręcznościowa gra ma ukazać się pod koniec 1995 roku. Wyda ją firma Cherry Software na C64. Cała strona dysku ma być zajęta przez mnóstwo planszy i wspaniałą grafikę.

BADJOY

Magic Formula



Miecze Valdgira II

„Miecze Valdgira II” to Commodorowa wersja gry znanej z małego Atari. Grafika i dźwięk zostały zrobione od nowa i są znacznie lepsze od oryginału - dopracowane animacje poszczególnych postaci, wykorzystane w pełni możliwości graficzne C64. Autorzy gry nieznacznie zmodyfikowali scenariusz wprowadzając dodatkowe lokacje i postaci. Ten program to jedna z najlepszych polskich gier labiryntowo-przygodowych na C64. Wkrótce ukaze się na polskim rynku wydana przez polską firmę „TimSoft Computer Studio”.

BADJOY



Odbijanie piłki może być ciekawym (?) zajęciem. W zabawie może uczestniczyć do 3 graczy na raz, a ich zadaniem jest wybicie piłek nad górną krawędź ekranu, w czym bynajmniej nie pomagają liczne przeszkadzajki. Gra może się spodobać zwłaszcza młodszym graczom, tym bardziej, że pełno w niej przyjemnej, kolorowej grafiki.

BADJOY



Bouncy Balls

Drugi to już raz przyjdzie nam się spotkać z poczciwym Szymonem Czarownikiem. Po przygodach jakie przeżył w części pierwszej ustatkował się, wrócił do normalnego życia i zapomniał o świecie, do którego sięga tylko wyobraźnia. Jednak baśniowy świat nie był tak niewdzięczny i przypomniał sobie o swojej ulubionej postaci do gnębienia – chodzi oczywiście o Szymona.

Zacznijmy od samego początku. Stary czarnoksiężnik (a może demon) Sordid potrzebuje Szymona do sfinalizowania jakiegoś straszliwego dzieła, dlatego wysłała na ziemię tajemniczą szafę, która ma być biletem w jedną stronę dla sympatycznego Szymka. Ten, pchany wrodzoną ciekawością i głupotą włączył do niej i zostaje przeniesiony, na nieszczęście Sordida, nie do jego laboratorium, ale przed domostwo maga Calypso – coś z nawigacją poszło nie tak.

Szymona zadaniem będzie odnalezienie sposobu na wydostanie się z baśniowej krainy z powrotem do domu na Ziemię. Sordid chce jak najszybciej schwytać znowu Szymona. Kto pierwszy dopnie swego? Cóż, z pewnością akcja gry na to pytanie odpowie. Natomiast dla tych, którzy są niecierpliwi, albo coś im nie idzie, Szymon opowie jak to wszystko przebiegało. Szymon powiedz coś, hej, no powiedz.

– Jak ja nie cierpię tych przygód, mógłbym sobie spokojnie żyć na Ziemi, ale nie, zawsze w coś wdepnąć, taki już mój los. No nic, poprawiłem czapkę, podciągnąłem spodnie...

...I ZNOWU ROZPOCZĄŁEM PRZYGODE

Z domu znajomego maga Calypso zabrałem kij baseballowy i barwnik (dye). Poza jałową rozmową z nim samym i jego córką nie było nic do roboty, więc poszedłem rozejrzeć się po mieście. Na rynku (Town Square) niefortunnym tancerzem wręczyłem kij baseballowy – może trochę przesadziłem, ale co tam.

Zanim się połapali co i jak wąskimi uliczkami dotarłem na ulicę kupiecką. Tu szybkim ruchem zaopiekowałem się plakatem i z półobrotu rozpocząłem konwersację z kartem. Miał on problemy czysto matematyczne, które mój błyskotliwy umysł rozwiązał w mig – oto odpowiedzi: „I reckon fifteen”, „Exactly one dollar”, „Er... three I rec-



kon”. W zamian za prawidłowe rozwiązanie podarował mi łom.

W porcie natknąłem się na dwie dziwne postacie. Um Bongo, cudzoziemiec o dosyć podejrzanym wyglądzie i akcencie zadowolili się rozmową i plakatem; Goldilocks natomiast za podważenia łomem wieka skrzyni pożegnała się ze mną, pozostawiając mnie sam na sam z ciekawskimi krabami, peruką i rubber dingy (?).

Zaintrygowała mnie chatka trzech misiów, która okazała się warownią. Skrzynka na listy była nie strzeżona, list także – w myśl zasady znalezione nie kradzione znalazł się w mojej kieszeni.

Przed urzędem kredytowym siedział zde gustowany kłown, wymieniliśmy z nim kilka uwag na temat dowcipów i wszedłem do biura. W poczekalni sympatyczna sekretarka udzieliła mi szeregu informacji, dotyczących pożyczek, po czym wszedłem do biura szefa. W czasie gdy grubas szukał formularza, wrzuciłem wcześniej zabrany list do koszyka na korespondencję. Opuściłem biuro, aby przed wejściem za pomocą łomu podważyć klapę zamykającą wejście do kanałów. Po kilku krokach zobaczyłem straszliwego pajaka, do którego za nic w świecie nie odważyłbym się zbliżyć.

Wróciłem do warowni trzech misiów, która wyglądała tym razem jakże odmiennie. Drzwi w jakiś tam sposób stały otworem, wszedłem do środka. Przeszedłem do kuchni po drodze przypadkiem depcząc komputer – ojej! Pomyślałem, że gumowe rękawice mogą mi się przydać, nie wiedzieć czemu zakręciłem krany. Niewiele potrzeba do latania – wkrótce się o tym przekonałem. Gdy już przyszedłem do siebie okazało się, że jestem przy fontannie. Wrzuciłem do niej barwnik, który nadał wodzie spokojny, zielony kolor. Wróciłem znów do rezydencji misiów, gdzie odbyłem krótką pogawędkę. Za oddanie peruki

otrzymałem od mamy misiowej owsiankę.

Teraz czas było zaopiekować się smutnym kłownem. Ze sklepu z dowcipami (na ulicy kupieckiej) zabrałem książkę z kawałami i wręczyłem ją niedoszłemu satyrykowi, w zamian otrzymałem pęcherz. Um Bongo, który rozlokował swój sprzęt na rynku, bardzo się z niego ucie-

przepustki. Cóż trzeba było wracać do miasta.

Przed jadalnią MucSwampy'iego pogadałem z baloniarzem, od którego dostałem talon i balon. Ze śmietnika (po lewej) wysperalem wędkę. Wewnątrz baru szybkiej obsługi pogadałem z gościem od tatuaży i głupkowanym chłopcem, któremu doradziłem aby stał się

Simon

szyl. W ten sposób miałem okazję zobaczyć jedyny w swoim rodzaju taniec deszczu.

Na prawo od wejścia do gabinetu tatuaży odnalazłem drabinę prowadzącą do zamkniętego światła ludzi o odmiennej psychice. Na górze porozmawiałem z głuchym panem, używając długopisu i notesu. Owsianka wylana na głowie pomogła mi przyjąć pewną drosyć dziwną posadę – tak czy owak jako wynagrodzenie otrzymałem worek z klinem w środku, linę elastyczną i 100 dolarów.

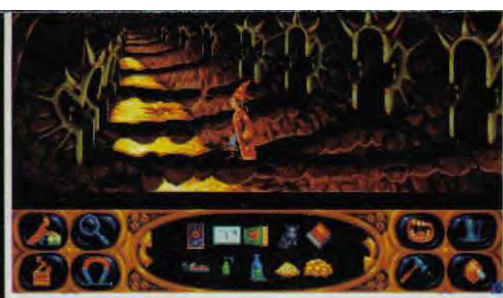
Poprawiłem ubranie i wyruszyłem do zamku. Gadatliwi strażnicy przepuścili mnie za drobną opłatą. Jednak głos zza bramy wyraźnie domagał się

bardziej zdecydowany (tekst z „macho hobby”). Kasjer przyjął mój talon, a ja z zadowoleniem mogłem wybrać któryś z obrzydliwych napoi. Pakiet jakiego otrzymałem był całkowicie niejadalny, jednak zawierał w sobie kilka ciekawych rzeczy: larwę, bagnistą gumę i figurkę. Próba wejścia na górę do biura MucSwampy'iego zakończyła się fiaskiem, zacząłem myśleć.

Na ulicy kupieckiej dogadałem się w sprawie przebrania. Jako wzoru użyłem małej figurki. Materiał udało mi się zdobyć od grubego sprzedawcy materiałów (stacjonuje z prawej strony ulicy), za oddanie mu pewnej przysługi. Znam bajkę o lampie Alladyna i zanim przekazałem



Meanwhile...



lampę, zażądałem zrzucenia drabinki. Zielony balon przywiązałem do metalowego ogrodzenia. Aby materiał miał właściwą barwę poszedłem do fontanny, gdzie zagadana praczka nawet nie zauważyła jak podłożyłem jej swoje płótno. W ten sposób miałem już wszystko potrzebne do zrobienia przebrania – sprzedawca dowcipów szybko się z nim uwinął.

Jeszcze raz poprosiłem baloniarza o balon – (musiałem nakłamać, że poprzedni mi uciekł). W przebraniu baloniarza udało mi się przejść obok groźnego kasjera i dostać się na zaplecze. Schodami na górę wszedłem do biura samego Swampling-a. Po kilku minutach konwersacji zaoferowałem się dostarczyć mu trochę błota. Z wiadrem w garści opuściłem jadalnię.

Na ulicy kupieckiej przywiązałem drugi balon do ogrodze-

kurs magów. Zapisalem się u urzędnika, konkurentów przegoniłem bombą. Ostatniego uparciucha ogłuszyłem koktajlem z baru. Z magiczną księgą pod pachą ruszyłem na spotkanie z królem. Pokaz nie trwał długo, zostałem zaangażowany, otrzymałem identyfikator i posadę nadwornego maga.

Identyfikator pozwolił mi przekroczyć bramy zamku. Na placu spotkałem małego księcia. Wszedłem do zamku, gdzie podwędziłem cymbalki i odszukałem króla. Używając ryby udało mi się zdobyć królewską fokę – preparadowałem do pokoju dziecinnego. Użyłem klina na kołysce i zabrałem kółko zębate – fantastycznie pasowało do zepsutego zegara w barze Muc-Swampy'iego, na zapleczu.

Gościu od tatuażu wrócił do roboty. Ja też tam podążyłem i po krótkiej rozmowie otrzyma-

Teraz mogłem przejść koło królewskiego tronu, kierując się ku drzwiom od skarbcza. Na górze schodów użyłem koktajlu na pentagramie – demony po prostu wychodziły z siebie.

Wróciłem na ulicę kupiecką, gdzie użyłem trzeciego balonu na ogrodzeniu. Wykorzystując drogę powietrzną dostałem się w końcu do skarbcza królewskiego. Zabrałem Mucusade i wróciłem do Calypso. Niestety moja przygoda nie skończyła się w tym miejscu... Oto zostałem porwany przez piratów i znalazłem się na ich statku.

Po bardzo długiej przemowie Srebrnego Janka użyłem magicznej księgi. Zabrałem z czaszki przepaskę na oko. Spróbowałem uciekać schodami, ale Janek wrócił. Znowu gadał po czym zabrał mnie do siebie do kajuty. Jak tylko sobie poszedł zabrałem papugę

– Srebrny Janek był wyjątkowo czujny. Po zabiciu deską drzwi do kajuty Janka, udało się spokojnie dokończyć pracy nad łańcuchami. Na dole znalazłem upragniony Mucusade.

Bosman przy sterze dał się namówić na zamianę jego papugi na moją. Musiałem co prawda użyć błotnistej gumy na papudze, aby wyglądała na bardziej rzeczywistą, ale co tam – wróciłem na pokład.

Po obudzeniu się byłem na wyspie. Nie miałem nic przy sobie! W piasku leżała część łopaty, wziąłem ją. Nie było tak źle, bo idąc w prawo znalazłem mój drogienny Mucusade, ale niestety zabrał go taki drań z dużymi okularami i nie chciał oddać. Wziąłem przynajmniej ręcznik (tego nie zdążył jeszcze zabrać, harpagon jeden).

the Sorcerer II

nia. Wszedłem do sklepu zoologicznego. Gdy szalony wynalazca poszedł na zaplecze, spróbowałem za pomocą rękawic wziąć żółwia. Wsadziłem prędkościowca do klatki po prawej stronie maszyny, przechyliłem lewar w lewą stronę i uruchomiłem maszynę. Następnie wyjąłem żółwia a na jego miejsce wsadziłem świecące robaki. Lewar w prawo, uruchomienie maszyny i już mamy prawdziwie świecące robaczki.

Wyruszyłem do wejścia do kanałów, znajdującego się koło biura kredytowego. Pająka już nie było, więc mogłem bezpiecznie przejść, drogę oświetliły mi świecące robaczki – w ten sposób dotarłem do bagien. Tutaj po prawej stronie, używając sprężystej liny, nabrałem błota do wiadra. Następnie skierowałem się na lewo, gdzie używając wędki złapałem rybę.

Od baloniarza wytargowałem następny balon. Dostarczyłem szczęśliwie wiadro błota Swampy'iemu, w zamian dostałem specjalny gulasz błotny (blee!). W sklepie z dowcipami gulasz okazał się brakującym składnikiem do śmierdzącej bomby – jako profit od wynalazku otrzymałem egzemplarz próbny bomby.

Nareszcie dotarłem na kon-

lem prospekt. Wróciłem do baru i przekazałem ulotkę z tatuażami Anorakowi. Znowu wróciłem do sklepu z tatuażami i traf jakiś chciał, że wszedłem jako tysięczny klient – za darmo mogłem wybrać dowolny tatuaż, wybrałem: „the Jewel Encrusted Crown and Pair of Crossed Enchanted Swords”.

Nad bagnem pogadałem z Panią z Jeziora. Zaoferowałem się, że obejmę zmianę na dowód czego pokazałem królewską fokę. Zabrałem cały akwalung. Użyłem butli z powietrzem na rubber dingy. Po przepłynięciu na wyspę, pewnym ruchem wyjąłem z kamienia miecz.

Okazało się, że na takim orężu straszliwie zależy małemu nieznośnemu księciu, w zamian otrzymałem spluwę i ziarno grochu. Księżniczka natychmiast obudziła się, gdy podłożyłem pod jej postanie groch. Dała mi zabawkę dla dziecka. Niestety rozwrzeszczany dzieciak długo się nią nie bawił. Jeszcze raz obudziłem księżniczkę, tym razem poradziła mi, abym dał dziecku trochę mleka. Zabawkę, która leżała na placu zamkowym, wymieniłem u maluchów Swampy'iego na mleko. Po napełnieniu maleństwa mlekiem, płacz ustał.



a w dzienniku znalazłem pocztówkę.

Na pokładzie od smętnego pirata wytargowałem lustrzanki za opaskę na oko. W bocianim gnieździe znalazłem lunetę, na której umiejętnie zamocowałem pocztówkę. Z młotkowym zamieniłem kilka słów i bezczelnie wywalłem go za burtę – zdobyłem młotek, gwoździe i deskę. Na dole spytałem dużego pana o spawarkę. Na górze w kwaterze mata odnalazłem nóż i z jego pomocą uciąłem linkę od hamaka. Zabrałem hubkę z krzesiwem.

Na pokładzie spróbowałem użyć spawarki na łańcuchach

Znalazłem drózkę prowadzącą przez dżunglę, tam też skierowałem swoje kroki. Dziecku dałem balon, za co otrzymałem muszlę. Do skompletowania łopaty użyłem drewnianego pala. W jaskini po potarciu butelki wyciągnąłem z niej pijanego dżina, jednak nie był skory do spełnienia życzeń.

Opuściłem jaskinię i udałem się ścieżką w lewą stronę. Porwałem piaska i ruszyłem czym prędzej do kawiarni. Poprosiłem filiżankę kawy i zasnąłem. Jak tylko się obudziłem w moim umyśle zaświtała pewna myśl, poprosiłem więc o jeszcze jed-

na kolejkę kawy i wyszedłem.

Za „szczękowym” sprzedawcą obrąłem „wyższą” ścieżkę. Psa użyłem na generatorze za maszyną tortur, natomiast samą maszynę włączyłem – zabawne! Wróciłem do wcześniej wspomnianego sprzedawcy i spytałem się o „Salmon” i „cafeine tablets”. Podniosłem gwizdek i ruszyłem ścieżką, tym razem „niższą”.

Porozmawiałem z sędzią i przystąpiłem do konkursu. Użyłem gwizdka, który rozpoczął reakcję łańcuchową, dzięki której wygrałem zawody i 3 Bungas za które u „szczękowego” businessmana nabyłem kofeinowe tabletki.

Na plaży za pomocą łopaty zbudowałem zamek, natomiast dziurę zakryłem ręcznikiem a na nim położyłem muszlę – plan był doskonały. Krótkie „ble, ble” z oczniakiem i już wózek należy do mnie, a wraz z nim ukochany Mucusade.

Dżin po wrzuceniu mu do butelki kofeinowych tabletek, spełnił moje życzenie powrotu do sklepu maga Calypso – tak też się stało. Jednak nastrój optymizmu nie dokuczał pocziwemu starem magowi, żeby mu nie było przykro zgodziłem się wyruszyć na ratunek jego córce Alix – nie wiedziałem tylko, że na lwie, gdybym wiedział...

Dotarłem do Alix, niestety przebywała w więzieniu – w ten sposób i ja tam się znalazłem. Zabrałem się rażno do ucieczki. Alix pożyczyła mi swojej spinki do włosów, abym mógł otworzyć zamek w drzwiach. Wyszedłem na zewnątrz, ale co to, drugi ja? Ruszyłem w prawą stronę, dalej skierowałem się do miejsca mrocznego lasu, gdzie pogadałem sobie z robakami – obiecałem, że dostarczę im trochę drewna. W jaskini zamieniłem kilka słów z wiedźmami i znowu zachowałem się nad wyraz szlachetnie oferując swą pomoc.

Udałem się do Chatki na Odludziu (Secluded Hut), gdzie po krótkiej wymianie zdań z zapalonymi miłośnikami RPG (polecam wszystkim posłuchać jak grają – przyp. aut.) zabrałem trzy butelki wody sodowej. Jedną z bute-

lek opróżniłem siorbiąc płyn przez słomkę. Z podłogi podniosłem chustkę (hunky).

Przy krawędzi wulkanu odnalazłem Plant Spotter's Guide Book i spryskiwacz. Przeszedłem do Dark Woods, gdzie nastroszyłem kota. Wróciłem do samotnej chatki i zamknąłem drzwi. Kot tak się wystraszył, że uciekając grzmotnął w zamknięte drzwi – mogłem go załadować do czapki.

Przy wulkanie olbrzymia roślina zaczęła się ślinić na widok kotka, ale nie ośmieliłem się go rzucić – nie jestem aż takim potworem. Ślinę zebrałem do pustej butelki.

Przed obozem goblinów naknąłem się na dwóch strażników. Na szczęście ślina gigantycznej roślinki dolana do ich trunków wystarczająco ich zmiękczyła, abym bez problemów mógł przejść koło nich, zabierając przy okazji róg. Skierowałem swe kroki do olbrzymiego namiotu, skąd wzięłem pieprz i racje żywnościowe. Pogadałem z kretyńskim elfem, który poprosił mnie o przyniesienie mu perfum – zgodziłem się. Podszedłem do ogniska i wylewając na nie wodę sodową, oślepiłem dwóch zapalonych graczy. Korzystając z sytuacji podwędziłem rozłożone przed nimi przedmioty. Jak tylko zniknęli w namiocie, zabrałem też kość do gry. Do butelki na perfumy naląłem wody sodowej, natomiast w elfa sypnąłem pieprzem, zaczął kichać. Podąłem mu chustką. Nie zauważył na-

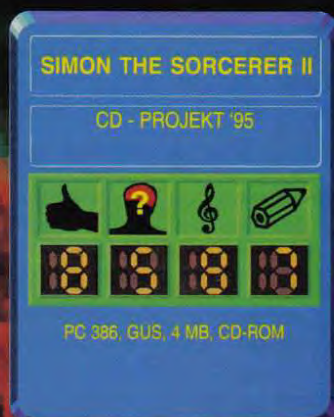
wet, że w butelce nie było perfum i dał drewno dla robaków.

Z samotnej chatki zabrałem jeszcze dwie butelki wody sodowej i ruszyłem do Ciemnego Lasu. Tutaj wręczyłem dzieciakowi racje żywnościowe i butelkę z wodą sodową, w zamian dostałem szkło powiększające. Od robaków po przekazaniu im drewna odebrałem drewnianą protezę. Zadowolony z siebie pomaszzerowałem do trzech schorowanych wiedźm. Dałem im: głuchej róg, sepleniącej drewnianą szczękę a ślepej szkło powiększające – teraz można się było z nimi dogadać. Nawarzyły czarownicę napoju. Wesolo opróżniłem butelkę z wodą sodową, aby wlać do niej trochę dopiero co spreparowanej nalewki.

Przy stole w chatce na odludziu nie było miejsca, ale jeden z graczy wycofał się do stołu, uraczony przeze mnie napojem. Przystąpiłem do gry. Do kieszeni zapakowałem piaska i wyjąłem specjalnie spreparowaną kostkę (gobliniarska robota). Rzuciłem kilka razy i zabrałem katalog. Grało się fajnie ale szybko.

Przeszedłem przez obóz goblinów i dalej idąc dotarłem do bramy strzegącej wejścia do fortecy Sordida. Świnkowatym demonem przedstawiłem się jako „Interior Designer” (wcześniej powiedziałem, że jestem tu w pewnej sprawie) a one mnie przepuściły – ha! ha!

Z korytarza zabrałem gobelin. Przy kole umoczyłem tkaninę w pocie biegacza a następnie wycisnąłem go do spryskiwa-



cza. Przeszedłem do pokoju z dziwną bestią, gdzie wymieniłem kilka mało inteligentnych dźwięków. Wróciłem do jednostki zasilającej (ten z kołem) i wyłączyłem światło. Wróciłem po omacku do korytarza. Spryskałem się potem biegacza. Użyłem piaska, który zmienił się w kapię z piaska, założyłem je na nogi i w ten sposób przeszedłem niepostrzeżenie koło bestii.

W laboratorium znalezionym śrubokrętem odkręciłem łapę Sordida i użyłem jej na czytniku linii papilarnych. Stałem się posiadaczem Kijaszka Czasu.

Reszta jest już tylko milczeniem, wstyd się przyznać co się działo dalej, ale cóż sami się przekonacie, że trzecia część moich przygód musi nadejść – mam przynajmniej taką nadzieję.

EMILUS

Znów jest z nami! Janitor Second Class Roger Wilco powrócił! Na moim biurku leży pudełko z szóstą już częścią przygód wesołego kosmicznego nieudacznika. Fabuła gry zaczyna się w momencie odczytania biednemu Rogerowi wyroku Trybunału. Został bowiem uznany winnym popełnienia wielu zbrodni przeciwko swej rodzimej federacji StarCon i w związku z tym smutnym faktem pozbawiony rangi kapitana. Zupełnie świeży, wolny od

nalny, przejrzysty, nie można się do niczego przyczepić. Ciekawostką jest fakt, że kiedy Lucas Arts definitywnie zrezygnował z "tekstowego", SCUMMA zastępując go ikonkami ("Full Throttle"), Sierra poszła w drugą stronę i na ekranie widać teraz napisy takie jak "feet", "eyes", "mouth", – odpowiednik lucasowskiego wynalazku sprzed kilku lat! Co to się, panie dzisiaj na tym świecie wyrabia...

Instalacja może być dokonana zarówno w Windows (też Win95) jak i w DOS. Polecam tę ostatnią

mistów przejdź się ulicami aż trafisz na automat. Wrzuć monetę, a po chwili staniesz

Space



wszelakich oficerskich trosk zostaje wysłany jako...sprzątacznik (jakby inaczej) na statek kosmiczny Deepship 86. Jak łatwo się domyślić, jego praca zostanie bardzo szybko zakłócona, a powstały splot nawarstwiających się, zupełnie nieprawdopodobnych, nieoczekiwanych, nieprzewidywanych, niepokojących, nietuzinkowych tuzdzień niesamowitych wydarzeń bez reszty wciągnie Bohaterskiego Blondyna (B.B.) w wir szalonej przygody...

"Space Quest VI", wykonano techniką znaną z "King's Quest VII", – wysoka rozdzielczość (640x480), piękne, ręcznie rysowane tła, postaci animowane Disneyowsko (aczkolwiek nie tak rewelacyjnie jak w "KQ"), Do tego wszystkiego doszło jeszcze trochę obiektów wykonanych techniką 3D roboty, statki kosmiczne etc. Całość sprawia bardzo dobre wrażenie. Interfejs użytkownika jest dziełem sztuki – bardzo funkcjo-

opcję z całego serca. W porównaniu z "KQ VII", "Space Quest" jest (w DOS) sporo szybsze – myślę, że od biedy dałoby się grać już na 486SX. W sumie odniosłem bardzo pozytywne wrażenia i mogę szczerze polecić tę grę wszystkim fanom przygody. Nie jest to wcale łatwy orzech do zgryzienia.

Po obejrzeniu intra znajdziesz się po pas w asfalcie na planecie Polysorbate LX. Sam nie masz żadnych szans na wydostanie się z tarapatów, więc złap za ramię przechadzającego się co pewien czas ulicą robota. Za chwilę będziesz wolny jak ptak. Podejdź do roweru (a raczej tego, co z niego zostało), który stoi oparty o latarnię. Wisi na nim ID Card, którą należy sobie niezwłocznie przywłaszczyć. Na karcie nie ma, niesłaby, Twojego zdjęcia. W celu naprawienia tej głupiej wpadki progra-

się właścicielem zdjęć, które naklejone na ID Card pozwolą Ci chwilowo zmienić tożsamość. Udaj się szybkim krokiem do salonu gier – trzeba się w końcu trochę rozerwać po ciężkich tygodniach froterowania i polerowania. Barani łeb zgodzi się na partyjkę (a nawet dwie) "Stooge Fighters III", (parodia "Street Fighters"). Nie martw się, że dwa razy przegrałeś. Wrócisz tu jeszcze.

Idź do baru Orion's Belt i po przejściu do końca w prawo wjedź windą na górę. Przy stoliku w głębi trójka lesczy najwyraźniej wdycha jakieś opary. Zamachaj im przed nosem ID Card – wszyscy ulotnią się w mgnieniu oka. Weź węże, które w pośpiechu upuścili. Kliknij na ekran z kieszeniami. Z kilku krótkich, poskręcanych przewodów musisz zrobić jeden dłuugi, który następnie podczep do pojemnika z azotem. Drugą jego część połącz z otwartą rurą wystającą z podłogi w rogu po-

mieszczenia (ta, którą zasłania robot, gdy czyści środkowy stolik). Kelnerowi można zwinąć 19 buckazoidów, ale nie jest to niezbędne do ukończenia gry (dostajesz jednak za to punkty). Zrobileś na razie wszystko, co trzeba, więc opuść bar i poszwej się trochę po ulicach. Szukasz faceta w zielonym płaszczu, który jest łowcą Endodroidów (skąd ja to znam...). Opowie Ci zawią historię jak to jedna sztuka wymknęła mu się z eskorty i nijak nie może jej znaleźć. Zaproponuj, że wyręczysz go z tej nieprzyjemnej roboty za donacją skromnych 50 buckazoidów. Facet zgodzi się z uśmiechem na ustach.

Będąc znów w barze podejdź do zamkniętych drzwi i kaź Roge- rowi skopać je na śmierć, aż w końcu przestaną stać Ci na drodze. W piwnicy jest Poszukiwany, ale nie próbuj zbliżyć się zbyt do niego, gdyż w przypadku jakiegokolwiek próby spoufalenia się



dryblas chwyci Rogera za żołądek od środka i wywlecze go na drugą stronę. (Restore? Try Again?). Na razie więc podnieś łom z podłogi i wyjdź. Pokaż barmanowi ID Card – na jej widok rura mu zmięknie i na koszt firmy pozwoli Ci wypić drinka. Zamów oczywiście Specjale, którego przygotowanie zajmie mu parę ładnych chwil. Teraz musisz działać szybko. Weź kratkę na lód z lodówki za barem. Sprawdź wszystkie rury obok lodówki aż znajdziesz tę, która nie spryska Cię wodą. Kliknij na niej tuż poniżej zaworu – Roger odłamie kawalek żelastwa. Wydobądź z inwentarza wspaniały wąż, który Twój ojciec nosił przez pięć lat w ... Korei, i przyczep go do świeżo ułamanej rury. Drugi koniec dołącz do lewej z dwóch rur widniejących po lewej stronie baru (nikt nie wie o co chodzi? To zróbcie to na odwrót, hehe). SZYBKO wjedź windą na piętro i otwórz zawór na baniaku z azotem. Jeżeli się nie pośpieszysz, barman skończy robić drinka i zniszczy całą Twoją misterną konstrukcję.

Następny przystanek – piwnica. Ciekły azot zawarty w omawianym na poprzednim wykładzie baniaku spowodował u Endodroida coś na kształt rigor mortis, czyli stężenia pośmiertnego (pamiętacie "T2..? Hasta la vista, sucker!). Cios łomem zamieni blondyna w kupkę kostek lodu, które należy przezornie zmieść z podłogi, a następnie wprawnym ruchem umieścić w kratce. W celu uniknięcia roztopienia się trofeum wskazane jest chwilowe umieszczenie go w zamrażalniku barowej lodówki. Teraz wystarczy już tylko oddać panu Blaine jego własność i zainkasować 50 doliców.

Pokręć się po ulicach aż zauważysz grubego pijaczka. To nie kto inny jak Elmo – stary znajomy z "SQ3.. Biedak skończył jako obnośny sprzedawca cheatów do gier. Obgadaj z nim transakcję – butelka drogiej alpagi za "Cheat Sheet.. do "Stooge Fightera III.. Wejź do monopolowego (o, E.T.!!) i porozmawiaj z Mietkiem sprzedawcą. Daj mu trochę grosza, a dostaniesz w zamian porcję szlachetnego trunku. Teraz już możesz spokojnie skierować się w stronę Elma, który po przekazaniu Ci kartki z cheatami ni mniej ni więcej tylko puści pod Twoje nogi wielkiego brązowego



pawia. Life is brutal, jak mawiają u Haszaka w Ursusie.

Tak zaopatrzony udaj się do jaskini wiewrza – czyli salonu gier. Spróbuj namówić gościa na jeszcze jedną partyjkę. Zgódź się nawet postawić własne życie – przecie i tak wygrasz. Kiedy już staniesz przed automatem, zanim wybierzesz swojego zawodnika wstukaj kod z kartki. Od tej chwili będziesz mógł wykonać Tajny Cios, który kompletnie rozłoży przeciwnika. Po prostu klikaj ile wlezie w nowy guzik i o nic się nie martw. Kiedy już będzie po wszystkim barani feb da Ci wygrane 300 buckazoidów, a Roger przezornie ulotni się z zasięgu jego wzroku.

Idź do hotelu (w lewo do końca). Pogadaj z przemyłym właścicielem i zapłać mu świeżo zarobione trzy stowy. Niestety, po wejściu windą na piętro okazało się, że Nigel i jego kolega mają do Ciebie o coś pretensję. O co? Ciii... jeszcze nie teraz.

Po przebudzeniu spróbuj zdjąć klucz z gwoźdźca. A to pech! Klucza już nie ma, wyciągnij więc sam gwoździec. Przy jego pomocy uwolnij się z kajdanek. Ściągnij ze ściany plakat Pelvisa i rozłóż go na podłodze. Potańcz na nim troszkę, to doda Rogerowi trochę energii (dosłownie! będzie nładowany). Wykorzystując ten fakt wetknij oprawcy wtyczkę w mózg – facet pójdzie do krainy wiecznych łowów. Przejrzyj kompakty stojące w pudełku obok komputera i weź jeden z nich. Włóż go do komputera, a następnie wyłącz maszynę. Zabierz moduł (moddie) z nawilżacza i "datacard.. ze stołu. Kliknij na nim w ekranie Inventory i otwórz. Wewnątrz widać różnokolorowe klocki, które składają się na copy-protection (idiotyczne zresztą) gry. Wyjaśnienie zagadki znajdziesz w instrukcji (po angielsku!). Kiedy us-

tawisz odpowiednio moduły, na ekranie urządzenia pojawi się napis "Homing Beacon.. Sygnał ten pozwoli Ci przywołać brygadę RR StarConu, która pomoże wydostać się z opalów. Odepnij klucz-kartkę od usmażonego strażnika i otwórz drzwi.

Przeszukaj leżące na podłodze pudełko, aż znajdziesz kolejny moduł. Udaj się na ekran inwentarza i zdejmij z jednego modułu "etykietkę.. "Churlish.. Połącz ją z modulem "Burlesque.. Tak spreparowany moduł wystrzel w kierunku Nigela. Biedakowi odbije palma, który to stan pozwoli Ci na przywłaszczenie sobie jego pasa, wraz z dwoma dziwnymi przyrządami na nim umieszczonymi. Jednym z nich wyłącz pole siłowe broniące dostępu na balkon. Będąc tam nadaj sygnał ratunkowy – w chwilę potem zjawi się Stellar i Twój tyłek będzie znowu bezpieczny..

Po obejrzeniu filmików znajdziesz się w sali rehabilitacji i odnowy biologicznej. Spróbuj położyć kłaki Nigela na skanerze DNA. Jebba The Hop (no nie, znowu znajomy!) nie będzie chciał się początkowo zgodzić, ale po krótkiej perswazji ustąpi. Kiedy wszystko będzie gotowe, naciśnij przycisk "scan.. a następnie "imprint datacard.. Odczytaj dane właściciela sierści z urządzenia po lewej stronie ekranu (na ścianie) i zapamiętaj je. Kolejny przystanek (użyj intra-ship transport) to pokój Rogera, gdzie należy sprawdzić wiadomość która przyszła podczas Twojej nieobecności. Prosto z Transport Room zostaniesz przeteleportowany na Delta-Burksalon. Po rozmowie z kapitanem wejdź do windy i wybierz "Quarters.. jako cel podróży.

Stara wiedźma najpierw każe Ci sprzątać. Chwyć miotłę i do roboty! Następnym zadaniem bę-





dzie naprawienie czegoś w toalecie. Idź i spuść wodę. Weź jeszcze lekarstwo zza lustra. W tym czasie wstępną Sharpei spróbuje zrealizować swój diabelski plan uduszenia Cię gazem paralityczno-drgawkowym typu Adamsyt A-78. Masz mało czasu, więc śpiesz się – wyrwij z jej łóżka „tłok”, (prawy bok) i wetknij go między drzwi. Ofiarą babuni zostanie biedna Stellar...a może nie?

Po pogrzebie wróć do swojego pokoju i sprawdź pocztę. Stellar! Jeszcze żywa! Biegnij na mostek wyjaśnić sprawę z kapitanem. Niestety uda, że nie wie, o co Ci chodzi. Skieruj się więc w stronę konsoli transportowej i wstukaj: „database„...„entity database„...„known races„...„Vulgars„. Z numerem świeżo w pamięci udaj się do Holocabany. Wstukaj co trzeba gdzie trzeba i obejrzyj pokaz. Po wszystkim idź do „8-rear„. Od przyjaciela siedzącego samotnie przy stoliku wyblagaj oko i ramię (!). Zaopatrzone jak się patrzy powędruj do pokoju odnowy. W szafce z prawej strony ekranu leży strzykawa z morfiną. Weź ją. Teleportuj się w okolice wejścia do hangaru. Wypróbuj nowo poznany trick z szyją na małym strażniku. Niestety, duży stał obok.

W więzieniu poczekaj aż pan Trąba przyniesie Ci jedzonko. Szybko zabierz wszystko ze stołu. Spróbuj zrobić kukłę Rogera z rzeczy, które masz w kieszeni (zaczynij od stóp, skończ na głowie). Kiedy facet powtórnie przyjdzie dać Ci papu, posadź klona na pryczy, a sam wskocz na wózek. Za parę chwil będziesz mógł już swobodnie przetransportować się z powrotem do swoich dwóch przyjaciół – strażników. Wstrzyknij morfinę do ciastka dużemu, małemu szepnij do ucha odpowiedni dialog, a kluczo do drzwi staną się Twoją własnością. Za pomocy ręki robota dostaniesz się do środka. Brelokiem od kluczy wyłącz alarm i wejdź do środka „swojego„, statku. Zza lewego siedzenia wyciągnij kartkę i przeczytaj ją. Usiądź wygodnie i przeczytaj, co jest napisane na spodzie głównego monitora nawigacyjnego. LASAGNE. A może La-S-Ag-Ne? Ustaw Lan-

thanium, Sulphur, Silver, a jako katalizator Neon. Naciśnij „Initiate„, i przytknij oko do skanera siatkówki – zaczniesz startować. Jeszcze tylko zabląkany Stormtrooper odrzuci Ci Twoją nieśmiertelną rybę i odleciśz w siną dal.

Kiedy staniesz, przyciśnij migającą guzik, otwórz maskę oraz bagażnik i zabierz wszystko ze schowka pod monitorem. Wstań z fotela i wymij zielony kryształ z datacordera. Posmaruj go klejem, to samo uczyni kryształowi zamkniętemu w prawej ściance promu. Połącz oba kawałki. Ubierz się w EVA i wyjdź w przestrzeń. Z bagażnika wyciągnij kable i znak, który powieszysz na ognie. Kiedy zatrzyma się panienska, daj jej jeden koniec przewodu, a drugi podłącz u siebie zgodnie z „recall notice„. Silnik odpali, a Ty jeszcze wymij rybę z silnika i w drogę!

Na Delta-Burksalon V zjedź windą do Laboratorium A. Porozmawiaj z doktorkiem, a kiedy sobie pójdzie zabierz moduł (czerywony) z pudełka z napisem „Hi-Tek Stuff„. Wróć na statek. Naciśnij przycisk PTS i zrób DWA zdjęcia. Oderwij negatywy od odbitek, a następnie połóż na skanerze negatyw z jednego zdjęcia a odbitkę z drugiego. Wybierz planetę Polysorbate LX. Kiedy doleciśz na miejsce, kaź Manuelowi teleportnąć Cię na dół. Idź prosto do sklepu z implantami i porozmawiaj z potwornie obrzydliwym właścicielem – Festerem (chciało mi się wymiotować, gdy na niego spoj-

rzałem). Obejrzyj ofertę BD, a następnie zaoferuj facetowi nowo zdobyty moduł (Calahan) w zamian za helm cyberspace'owy. Zgodzi się. Leć na Delta-Burksalon do laboratorium doktora. Siądź przed komputerem, wetknij wtyk cyber-helmu do gniazda i hopla! Do cyberprzestrzeni!

Musisz obejść rozwalony most. Droga będzie długa i dziwna, ale w końcu dotrzesz na plac budowy. Podnieś śrubokręt i deskę opartą o szynę. Wejdź do środka. WOW! WINDOWS! Weź numerek i porozmawiaj z kobietą. Podub śrubokrętem w wyświetlaczu numerów – dostaniesz się do kartoteki. W dziale J-R idź aż do litery R. Akta Rancida są w pierwszej szufladzie R. Musisz zrobić sobie schody z innych, żeby dotrzeć na samą górę. Przed wyjściem powinniśś mieć akta: „Beleaux„, „Rancid„, „Santiago„, „Sharpei„, i „Project Immorality„. Wydrukuj je na wirtualnej drukarce i przy pomocy deski przepraw się na drugą stronę mostu w celu opuszczenia cyberświata. Po powrocie do rzeczywistości zabierz wydrukowane akta (z prawej) i porozmawiaj z doktorem Beleaux. Przekonasz go do swoich planów i razem przeprowadzicie bardzo ryzykowną akcję ratunkową...

Po wylądowaniu załóż EVA (bez helmu) i wyjdź z promu. Pozbieraj ze statku wszystko, co się na nim zatrzymało. Zejdź na sam dół żołądka i podnieś kawałek spinacza, pióro, M&M, oraz zieloną nitkę. Wrzuć po kolei wszystkie

M&M do kałuży z kwasem. W posklejaj „dżdżownice„ taśmą klejącą i podłącz je do pompy. Przy pomocy nitki i spinacza zrobisz hak, dzięki któremu wydostaniesz się górą z żołądka. Idź wciąż do góry, wyciągnij pastylkę z przełyku i podrażnij ściankę gardła piórem. Wróć do żołądka – nanites będą wspomnieniem. Wejdź w zieloną dziurę z lewej i kontynuuj w dół, a następnie wciśnij się w otwór na ścianie. Kiedy dojdiesz do woreczka żółciowego, wpompuj trochę żółci do helmu. Wróć na dół, weź parę kamieni i idź w prawo, do zatoru. Wepchnij w zwężenie „oliwki„, i nadmuchał je. Idź do końca w prawo i nabierz do helmu płynu z trzustki.

W żołądku potraktuj tą mieszaną pastylkę i zabierz garść małych kulek. Wróć do miejsca z dziurą na ścianie, ale tym razem idź wciąż w dół aż znajdziesz tasiemca. Nakarm go kulkami i wskocz na niego w celu odbycia przejażdżki („Dune„!). Kiedy już będziesz w wyrostku, idź w prawo i podnieś paznokcie, ułam kawałek spinacza i fragment bryłki srebra. Wróć do statku i zapakuj srebro do silnika. Wewnątrz włóż do slotu CD otrzymany od doktora. Polecisz do mózgu.

Przebij korę paznokciem. Idź cały czas w lewo – dziurę spróbuj przeskoczyć (klikaj często ręką, kiedy Roger zawiśnie). Kiedy dojdiesz do robotów, tak długo rzucaj w nie (na przemian!) kamieniami, aż same się pozabijają. Potem zjedź windą do „ośrodka kaszlu„. Wbij w to miejsce spinacz i jedź na sam dół. Wyjdź przez oświetlony otwór.

Kiedy już odzyskasz kontrolę, użyj spinacza na iskrzących nerwach z prawej strony ekranu. Sharpei usmaży się jak kotlet. Niestety, nie do końca. Wiedźma porwie Rogera i jedyną rzeczą, która w tej chwili przychodzi do głowy jest... nakarmić ją rybą! Jeszcze tylko parę łzawych scenek, zapowiedź kolejnej części sagi i ekran jednoznacznie ciemnieje zostawiając gracza w nieutulonym smutku rozstania ze światem Space Quest...

Janitor ROOSHKEEN

14





IGOR

IGOR - OBJECTIVE
UIKOKAHONIA

OPTIK SOFTWARE '95



PC 386

Objective Uikokahonia

Kochasz Laurę, nienawidzisz tego @#%& Philipa, a co więcej on się do niej dobiega. Gdyby tylko udało ci się pojechać razem ze studentami wydziału biologii (Laura i niestety również ten *#%@ Philip) miałbyś wszelkie szanse podbić jej serce, w najgorszym razie oko Philipa... Niestety... nie figurujesz w karcie uniwersytetu jako student biologii i na domiar złego nigdy nie potrafiłbyś napisać pracy, która jest warunkiem uczestnictwa w wycieczce. Co więcej – nie masz tej kupy forszy niezbędnej do pokrycia kosztów wyjazdu na Uikokahonia. #@\$*%...

Tak oto zaczyna się bardzo sympatyczna "przygodówka z nikąd...", bo nie zapowiadana przez głośnie reklamy i wydana przez nie znany bliżej Optik Software. Jest to taki świeży oddech, odpoczynek od często chybionych supermegahitów jak na przykład "Prisoner of Ice...", który z początku prezentuje się fantastycznie, by po chwili skończyć się po mało przekonującym i słabym rozwinięciu akcji. "Igor", na pewno nie ma fałszywych ambicji zbierania laurów – jest to przygodówka w starym stylu i z dość podłą grafiką, tym niemniej (a może właśnie również dzięki tym cechom) jawi się jako gra bardzo przyjemna i mile wciągająca – ma zadawalający stopień trudności, dobrą ścieżkę dźwiękową i obfituje w nieco rubaszny, studentcki humor. Sam fakt zresztą, że jest się normalnym facetem, który nie walczy z żadnymi szalonymi doktorami ("Bioforge...", "Flight of the Amazon Queen..."), umarlakami-czarodziejami (Simon2), obcymi ("The Daedalus Encounter...") czy smokami ("Death Gate...", "Discworld...") jest oczyszczająco-budujący. I jeszcze jedno – gierka jest bardzo krótka, (straszna to plaga ostatnimi czasy) można ją skończyć w niecałą godzinę... ale dopiero za drugim razem! Gdy siądziesz do niej po raz pierwszy, czekać Cię będą jakieś trzy dni solidnego główkowania i systematycznego przeszukiwania ekranu, bo przedmioty będziesz często zauważać dopiero po zobaczeniu podpisu. Uroczee...

#@\$*%... Nie zrażaj się jednak. Podnieś notkę i udaj się na uniwersytet (Faculty). W sali od fizyki z kosza na śmieci wyjmij kartkę, zaś z chemicznej zabierz pióro. Notkę od Philipa włóż grubej Margaret w kanapki, a tę z kosza wręcz Harrisonowi. W ten sposób umówiłeś ich wieczorem na randkę, choć o tym jeszcze nie wiesz – Margaret stroi się na spotkanie z Philipem, Harrison myśli o rozmowie z profesorem. Pozostaje zacząć się, zrobić we właściwym momencie zdjęcie i Harrison, a właściwie jego praca z biologii, będzie Twój. Na razie wybierz się do parku, przyrzyj się drzewu i zbierz trochę żywicy. Rozsmaruj ją następnie na kościelnym murze, aby schwytać jaszczurkę. Nakarm gada hamburgerem wyjętym z kosza przy budynku administracyjnym i wróć do parku, aby jako kota przehandlować go u staruszki na firecrackera, którego z kolei podaruj fotografowi przy strumieniu. Uśmiawszy się do rozpuku, zabierz aparat i ruszaj na sesję zdjęciową do laboratorium... W bibliotece zamachaj Harrisonowi zdjęciem a w nagrodę otrzymasz wspaniały projekt.

Wróć do akademika, zabierz kompaktki i... zdesperowany poziomem muzyki, której słuchasz, wyjdź przez okno. Po chwili znajdziesz się w pokoju bez drzwi, z drogą powrotną odciętą przez stado gołębi. Przyrzyj się gwoździowi w ścianie i wyciągnij ze skrzyni młotek. Zrobiwszy z niego użytek zajrzyj do skrzyni ponownie i tym razem kilofem poszerz powstałą szczelinę. Jeszcze jeden rzut oka do kufra i do szczeliny włożysz dynamit. Lont zapal zabranymi z półki zapalkami. Wychodząc zabierz siatkę na motyle... Płaczącej pod salą egzaminacyjną Caroline ukradnij skoroszyt i przed wejściem zamień go na ten należący do Philipa. Zajrzyj do środka i pójdz otworzyć szafkę. Zabierz butelkę whisky. Ruszaj teraz do budynku administracyjnego, gdzie urzęduje dziekan. Zanim wejdiesz do środka, w dziurę w murze na tyłach budynku wetknij siatkę. Dzieka-



nowi wręcz flaszkę, po czym udaj się na tyły po opróżnionej butelkę. W szkole w męskiej toalecie napełnij ją wodą i powtórz numer z prezentem. Zabieg unieszkodliwi dziekana, a Ty przez interkom zwolnij sekretarkę. Wejdz do jej biura i pogrzeb w dokumentach zapisując się na biologię.

Pozostało zdobyć kasę. Nieprzypadkowo dziekanowi zabierz gazetę, a z szafki weź fałszywą książkę i otwórz ją aby wydobyć klucz do obserwatorium. Po przeczytaniu gazety udaj się do biblioteki i znajdź odpowiednią książkę o astronomii. W obserwatorium ustaw zawarte w niej koordynaty i skorzystaj z teleskopu. Po podpatrzeniu przestępców, dla rozrywki możesz wprowadzić liczby napisane na kluczu. Aby wypłoszyć z kościoła pilnującego wejścia księdza włóż do szafki Philipa zabrane z laboratorium chemikalia... Wdrap się na dzwonnice i spod dzwonu wydobądź kartkę. Zejdz i zapal świeczkę... Pergamin należy osuszyć. Jedyna działająca suszarka jest niestety w damskiej ubikacji, a Tobie bardzo wypada tam wchodzić. Jeśli jed-

nak wypłoszysz znajdujące się w niej dziewczęta wrzucając piętro wyżej do studzienki ślimaka upolowanego w rynnie budynku administracyjnego, droga będzie wolna. W kościele wcisnij to, co trzeba i przygotuj się na długą wędrówkę (ok. 3.5 minuty czasu realnego) przez podziemia – drogę, tak jak i kombinację do drzwi, masz narysowaną na pergaminie... Przed bramą cmentarną wręcz grabarzowi CD i zabierz naczynie stojące w niszy. W lesie przyrzyj się świetlikom, a następnie zneć ich lidera kwiatkiem włożonym do wazy. Idź teraz do latarni morskiej i podaruj światło latarnikowi. On wdzięczny wyśle wiadomość z kartki z dzwonnicy i wróci z odpowiedzią, a Ty radosny pobiegiesz na cmentarz zobaczyć grób starego Johna O'Callahana (powiedz nazwisko grabarzowi) i zabrać statuetkę. Z powrotem do domu, do woźnego, zanieś nagrodę i biologiczny projekt! ...Egzamin? Jaki do...? Trzeba Ci oddać sprawiedliwość, ściągnieś ze wszystkich swoich sił. Zostałeś jednak złapany. Świnia Philip zdał. Game over.

No, chyba żebyś przyjrzał się umywalce w damskiej toalecie i z odnalezioną spinaką pognal otworzyć szafę w budynku administracyjnym. To, co znajdziesz w środku kłóci się nieco z Twoim wyobrażeniem o typowej zawartości szaf w dziekanacie, tym niemniej mniej więcej tego Ci potrzeba. Wróć przed uniwersytet i przebierz się przed klatką. W samolocie podnieś spadochron, naciśnij klamkę i skocz. Jakoś to będzie...

Dixie



15

PHANTASMAGORIA

Nareszcie. Po długim oczekiwaniu znów mamy grę w którą należy grać późną nocą w pustym mieszkaniu. Po co? Cóż, po to by trochę się przestraszyć.

Tak, dawno już na naszych komputerach nie gościł dobry horror, a do takich zaliczam „Alone in the Dark”, czy też „The Legacy”. To były – i nadal są – gry wspaniałe, po prostu dlatego że jako jedne z niewielu tworzą specyficzną atmosferę podczas gry, zaś gracz nie ma innego wyjścia jak tylko dać się zauroczyć. Horrorzy poza tym są chyba jedynym rodzajem oprogramowania, które potrafi oddziaływać na psychikę gracza – a jest to to, co osiąga w zasadzie każdy ambitniejszy film (o sztukach teatralnych nie wspominając).

Skończmy jednak z tym pseudonaukowym wykładem i przyrzyczymy się „Phantasmagorii”. A jest się czemu przyglądać. Siedem dysków CD – i to bez ścieżki muzycznej, same dane. Scenariusz pisany przez Robertę Williams. Profesjonalni aktorzy. Wreszcie zaś jakość samej gry...

Drogi czytelniku. Jeśli masz te dwa i pół miliona i wiesz co z nimi zrobić, to nie czytaj dalej – bo nawet skrótowy opis akcji popsuje Ci zabawę. Kupuj. Pamiętaj tylko, że „Phantasmagoria”, pomimo że gra się w nią jak w każdą grę przygodową da Ci zabawę na nie dłużej niż dwa tygodnie – cóż, to i tak więcej niż najlepszy nawet film (oczywiście poza trylogią „Star Wars”).

Fabula

Zostawmy w tym miejscu wszystkich naszych bardzo bogatych i bardzo znudzonych czytelników znajdujących się teraz w trakcie szaleńczego wyścigu ku najbliższemu sklepowi z oprogramowaniem. Zobaczmy gdzie i jak już niedługo będą straszni.

„Phantasmagoria” rozpoczyna się klasycznie – mamy opuszczony, wielki dom na odludziu w którym podobno stra-

szy. Jego poprzedni właściciel był kuglarzem (no, niech będzie że prestidigitatorem) znanym ze swego zamilowania do kobiet. Miał bowiem wiele żon, a każda z nich umierała w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach.

Nosił wilk razy kilka – mówi stare przysłowie. Cóż, nasz bohater także w końcu schodzi z tego świata w sposób jak się zapewne domyślicie tyleż straszny co zagadkowy. Pozostawia po sobie dom, który, oto-

tasmagorię” nie dziwi zbyt bardzo, co najwyżej pokazuje, że czas już najwyższy na nośnik danych o większej pojemności, ale to temat na zupełnie odrębną dyskusję.

Co jednak powoduje, że gra zajmuje aż 7*600 MB czyli 4.2 GB danych? Po pierwsze – zastosowanie grafiki wysokiej rozdzielczości i animowanych zdjęć aktorów, zamiast rysowanych, tak jak to do tej pory robiono w przygodówkach (no, poza „Under

wanie postaci aktorów w tło w filmach interakcyjnych takich jak „Voyeur” albo „Deadalus Encounter”. Tu bowiem możemy skierować postać w dowolne miejsce pomieszczenia.

Nie pytajcie mnie jak to zrobiono, ale dopasowanie animowanej postaci do tła jest tu prawie idealne (brakuje jedynie cieni na ścianach rzucanych przez postacie – E tam, na krzewkach coś się sypie, jak w „The Last Dynasty” – Naczelnicy). Jedyny zgrzyt stanowi to, iż miła pani pisarka przez cały tydzień (tyle bowiem obejmuje akcja gry) ubrana jest w ten sam kostiumik. Nie przeszkadza to jednak zbytnio – zresztą, obejrzyjcie screeny.

Drugi element zajmujący zapewne najwięcej miejsca na kompaktach to filmy. Ich jakość jest naprawdę niezła, ale żeby to docenić trzeba posiadać szybką kartę Local Bus. Rzecz jasna wciąż nie stanowią konkurencji dla telewizji (o kinie nie wspominając), ale zostały nakręcone profesjonalnie. Rozu-



czony złą sławą, stoi pusty przez lat kilkadziesiąt.

Aż do momentu, kiedy zainteresuje się nim przemile małżeństwo i rzecz jasna go kupi. Para zaś to jakich wiele – pan profesjonalny fotograf, pani powieściopisarka, oboje jeszcze młodzi i pojętni (co ma znaczenie, gdyż gra nie jest pozbawiona tak zwanych „momentów”, prawda że subtelnych). Nic dziwnego że dom im się spodobał – jest ogromny i dziwny, budowany w kilkunastu co najmniej stylach architektonicznych, pełen zagadkowych przedmiotów.

Już pierwszego dnia zaczyna się dziać coś Złego. Dziwne sny, tajemnicze odgłosy. Pan fotograf zabiera się rano do pracy (przerabia jeden pokój na ciemnię), zaś jego żona zwiędza posiadłość. Okazuje się to jednak zgubne w skutkach, uwalnia bowiem drzemiące od lat Zło, które...

Dość. Nic więcej nie powiem. To trzeba zobaczyć, ba, przeżyć, po co zatem psuć zabawę?

Technikalia

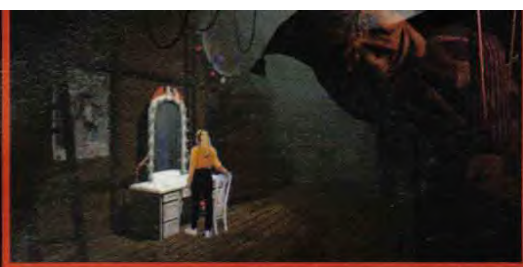
Gdzież te czasy, gdy informacja o objętości „Wing Commandera” powodowała mimowolne uniesienie brwi. Dziś nawet siedem dysków zawierających „Phan-



A Killing Moon”, ale tam technika była nieco inna). Nadmienić tu przy tym trzeba, że jest to znacznie bardziej skomplikowany technicznie problem, niż wmontowy-

mieniem przez to naturalną grę aktorów, rekwizyty, nawet czasem efekty specjalne. Nie jest to niskobudżetówka American Laser Games obliczona na „ilość” –





sekwencje w pełni filmowane łączone są sprytnie z tymi wykorzystującymi renderowane tła (wykorzystano to szczególnie w końcówce gry) wtedy, gdy wymaga tego estetyka (rozdzielczość!), co daje doskonały efekt. Niestety nie da się tego pokazać na nieruchomych zdjęciach ekranu.

Gra jest, jak to się brzydko mówi „full talking”, o czym nie warto już dziś w zasadzie wspominać, ale uwaga – nie można włączyć, nawet angielskich, podpisów. Znajomość języka Londyńczyków (amerykanów, nie wiesz że nawet amerykańskie wrony kraczą inaczej niż te na wyspie? – Naczelnny) jest zatem niezbędna do czerpania pełnej przyjemności z „Phantasmagorii”.

Skoro już o dźwięku mowa – muzyka, skomponowana dla

kursorem obiektów, ewentualnie zaś miejsc w które chcemy przemieścić sterowaną postać. Nie ma na szczęście konieczności wybierania „trybu pracy kursora”.

Na dole ekranu mamy kieszonki na przedmioty (przy czym raz wziętego przedmiotu nie możemy wyrzucić – co znacznie ułatwia grę), oczko do ich oglądania oraz klawisz „szybkiego przewijania”. Pozwala on na zakończenie wyświetlania sekwencji kontrolowanej przez komputer i natychmiastowe przekazanie kontroli graczowi. Ma to niebagatelne znaczenie w dalszej części gry, gdy już nie chce nam się po raz setny oglądać np. pani schodzącej do salonu i dziwiącej się grającej tam muzyce.

Jeśli przyjrzy się zamieszczonym screenom, to zauważycie interesującą c z a s z k ę umieszczoną w lewym dolnym rogu każdego ekranu. To „oficjalny p o d p o w i a - d a c z”, nowość w grach Sierry.

przykład na „Exploration is a source of knowledge”), ale w miarę doświadczonego gracza spokojnie pozwolą na ukończenie gry w ciągu trzech dni. Przy pierwszym użyciu czaszka lojalnie jednak ostrzega, że nadużywanie podpowiedzi prowadzi do zmarnowania pieniędzy wydanych na grę, pozbawiając gracza przyjemności samodzielnego rozwiązywania problemów.

Cała gra podzielona jest na siedem rozdziałów, przy czym rozgrywkę możemy rozpocząć od dowolnego – ja jednak polecam granie od początku, w przeciwnym bowiem wypadku nie będziemy wiedzieć o co w ogóle tutaj chodzi.

„Phantasmagoria” to horror i niektóre występujące w niej sceny to smakowite, amerykańskie „gore” – czyli krew, mięso i okrzyki bólu. Nie ma ich bardzo dużo – za to są w dobrym gatunku (oczywiście ich ocena jest całkowicie subiektywna). Ponieważ jednak oglądanie tych scen wpływa niekorzystnie na rozwój małych dzieci (i nie tylko – mi wpłynęło niekorzystnie na trawienie), to możemy je wyłączyć, czy też jak chcą autorzy gry, „Ocenzuować”.



A teraz kilka słów dla tych zupełnie niedorozwiniętych umysłowo, którym nie wystarczą podpowiedzi zawarte w grze (i w instrukcji).



potrzeb tej gry jest absolutnie rewelacyjna. Nie jest jej może zbyt dużo (czy raczej tworzy tło filmów, więc po pewnym czasie przestaje się ją zauważać), ale jest porażająca. Szczególnie temat początkowy i melodia (co tam melodia – to jest też vocal) to zupełny odjazd. Słuchać na Gravisie w ciemnym pokoju!

Interfejs

To Sierra, zatem sterowanie grą opiera się na wskazywaniu

Wskazówki których udziela nie są nachalne (co powiecie na



Granie w „Phantasmagorię” dało mi bardzo dużo przyjemności. Jest to niewątpliwie produkcja wybitna, mająca znacznie więcej walorów artystycznych (o playability nie wspominając) od wszystkich powstałych do tej pory filmów interakcyjnych. Wydaje mi się, że właśnie tego rodzaju gry wyznaczają właściwą drogę dla przyszłej komputerowej rozrywki. Szkoda tylko, że są tak strasznie drogie... My jednak i tak z niecierpliwością czekać będziemy na część drugą „Phantasmagoria: The Puzzle of Flesh”.

Gawron

- Rozmawiaj z ludźmi. Dzięki pyskówce ze sprzedawcą nieruchomości otrzymasz klucz do prywatnego gabinetu na parterze.
- Ścianę w kominku rozwalisz sztyltem ukrytym statuetką kota.
- Przeszukaj szafy – pieniądze są w szufladzie w Twojej sypialni.
- Psy lubią kości – zaś kości można znaleźć w głębi sklepu.
- Gwóźdź i gazeta nadają się doskonale do wysunięcia klucza z drzwi na strych – starym, szpiegowskim sposobem.
- Ten, który widział wszystko na tej wyspie, to teleskop.
- Aby dostać się na małą wysepkę musisz „obalić” stary pień drzewa. Któż zrobi to lepiej od pomocnika-osilka?
- Okular teleskopu leży na drodze prowadzącej do cieplarni.
- W końcówce pamiętaj, by po ucieczce z ciemni zaraz do niej wrócić i zabrać księgę zaklęć.
- Męża niestety trzeba zabić – tutaj nie ma happy endu.
- Z teatru uciekamy tajnym wyjściem w ścianie.
- Wreszcie zakończenie – nie zapomnieliście zabrać różańca z krypty, „prawda?”. Trzeba przyznać, że troszkę się końcówką rozczarowałem – coś za szybko pokonało się tego demona...

Dungeon Master II - konkurs

Krajobraz wokół jaskini przybrał odcień krwisto czerwony. Jak za dotknięciem magicznej różdżki powiał delikatny, chłodny wiatr. Wszystko stało milczące, ale niespokojne.

Tylko samotna postać, która stała przed wejściem do jaskini, niecierpliwie spozierała na wszystkie strony jakby kogoś wypatrując. Nagle cały obraz przyspieszył i wzrok Twój rzucił się wprost do niej. Z każdym ułamkiem sekundy byłeś, co raz bardziej pewny, że zderzysz się z tym kimś, ale w ostatniej chwili stała się rzecz niecodzienna – wtopiłeś się w zbliżające się do ciebie ciało. Powoli nerwowo zamrugałeś oczami, nie wierząc w to, co przed chwilą się zdarzyło. Poruszyłeś

stwierdziłeś, że znalazłeś się w nieznanym Ci miejscu. Dookoła rozciągała się ciemna grot, oświetlona kilkoma dogasającymi pochodniami. Powietrze przepelnione ciężkim dymem z ledwością przepuszczało światło. Nagle z przeciwka powiało chłodem. Zaraz potem ostre białe światło poraziło twoje jeszcze nie przyzwyczajone do jasności oczy. Zaslaniając się ręką, usłyszałeś dobiegający z tamtej strony gruby tubalny głos.

– Kolejny śmiałek przybył, aby dostąpić zaszczytu przejścia próby pięciu pytań! Czy jednak jesteś na tyle silny, czy tylko lekkomyślny, żeby ryzyko-

Przez chwilę było słychać miarowy wdech i wydech, potężny tak jakby ktoś pracował olbrzymimi mieczami napędzanymi nieludzką siłą, po czym głos przemówił ponownie.

– Oto pytania. Musisz na wszystkie odpowiedzieć. Jeżeli na chociaż jedno nie będzie prawidłowej odpowiedzi, nie dostąpisz zaszczytu nagrody. W najgorszym wypadku, twoje nędzne wyobrażone ciało zostanie wyrzucone z mojego

3. Jak nazywała się kiedyś Kendoria?

4. Ilu było książąt Amberu?

5. Z jakim spadkiem wiąże się nazwisko Winthrop i jak na imię miał pierwszy z nich, urodzony w roku 1599 (ten nie został wniebowzięty)?

Jeżeli chcesz wziąć udział w próbie pięciu pytań, która jest konkursem dla miłośników RPG, nadesłaj na adres redakcji odpowiedzi na wyżej postawione pytania. Wśród tych, którzy nadesłali najwięcej prawidłowych odpowiedzi do 25 XI 1995 roku zostaną rozdzielone nagrody ufundowane przez firmę „CD-Projekt”, będącą dystrybutorem gry „Dungeon Master II” na Polskę. Lista zwycięzców zostanie opublikowana w numerze 12/95 „Top Secret”.

Pula nagród to:

- 3 wspaniałe gry „Dungeon Master II” pozwalające wybrać się do krainy odległej stąd na dwaście mgnień wyobraźni;
- 5 mrocznych koszulek z gry „Dungeon Master II”;
- 10 plakatów w pełni oddających klimat tajemniczych korytarzy „Dungeon Mastera II”.

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK

**Dungeon
Master II**

THE LEGEND OF SKULLKEEP



ręką i... co to?! Twoja ręka wyglądała inaczej! Powiodłeś wzrokiem po swym cielem. To nie byłeś Ty! Zaczęłaś rozumieć, znalazłeś się w ciele tego kogoś, kto stał przed jaskinią. Co robić? Nagle usłyszałeś cichy stukot lekko kopniętego kamyczka, było już za późno na jakikolwiek ruch. Obraz jaskini wypełniła ciemność...

Obudziłeś się siedząc w kamiennym fotelu. Do twoich nozdrzy doszedł zapach spalenizny i siarki. Ręce miały skrępowane w nadgarstkach, nie mogłeś się poruszyć. Po pobieżnych zaledwie oględzinach pomieszczenia,

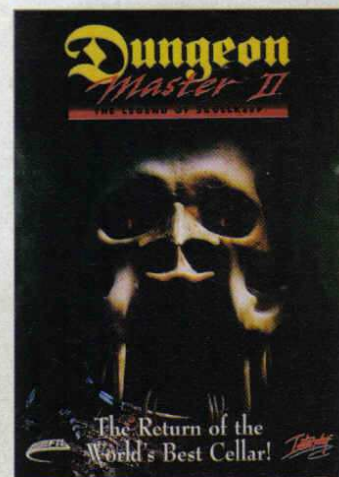
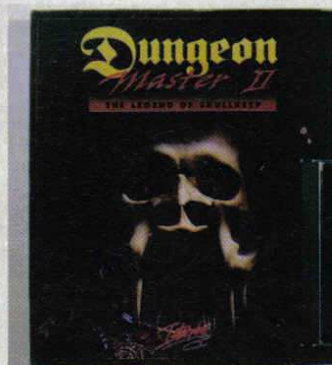
wać życiem nieudane ukończenie próby?

– O co chodzi? – pytałeś się w myślach. – Jaka próba? Gdzie ja jestem?

– Milczenie rozumiem jako trochę pochliwe przyzwolenie na przystąpienie do próby! – kontynuował głos. – Zanim rozpocznę zadawanie pytań wiedz, że jeżeli odpowiesz na nie poprawnie, zyskasz nie tylko moc czarnoksięską, ale także skarby. Przedmioty, które pozwolą Ci w wyraniu się w podróż do krainy odległej stąd na dwaście mgnień wyobraźni.

świata na zawsze. Odpowiedz zatem...

1. Jak nazywa się twórca krainy Midkemia z gry „Betrayal at Krondor”?
2. Czym są Silmarile i kto był ich twórcą?



Konkurs sponsorowany przez **CD Projekt**

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC	Tytuł gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
	1942 Pacific Air War	MicroProse	386, 4 MB, VGA	95,16 zł
	Armored Fist	NovalLogic	386, 4 MB, VGA	80,52 zł
	Batman Returns	Gametek	386, 4MB	70,76 zł
	BC Racers	Core Design	386, 4 MB RAM	53,68 zł
	Big Red Adventure	Core Design	386, 4 MB RAM	70,76 zł
	Blade of Destiny	US Gold	AT, 1 MB, VGA	61,00 zł
	Bureau 13	Gametek	386DX, 4MB, 13MB HDD	85,40 zł
	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	AT, 16 HDD, VGA	48,80 zł
	Cannon Fodder 2	Virgin	386DX40, 8 MB RAM	61,00 zł
	Colonization/PL	MicroProse	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	85,40 zł
	Comanche	NovalLogic	386, 4 MB RAM	91,50 zł
	Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT, 640 kB RAM	67,10 zł
	Cuckoo Zoo/PL	Electronic Arts	386-16, 4 MB, VGA, 14 HDD	67,10 zł
	Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB RAM	61,00 zł
	Dracula	Psygnosis	286, 1 MB RAM	18,30 zł
	F-14 Fleet Defender	MicroProse	386, 4 MB RAM, VGA, 12 HD	73,20 zł
	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	61,00 zł
	Fields of Glory	MicroProse	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	61,00 zł
	Fight Of Amazon Queen	Renegade	386, 4 MB RAM	75,64 zł
	Football Glory	Black Legend	386, 4 MB RAM	51,24 zł
	Frontier Elite II	Gametek	286, 2 MB RAM	36,60 zł
	Guilty	Psygnosis	386DX40, 4 MB RAM	85,40 zł
	Hand of Fate/PL	Virgin	386SX-25, 2 MB RAM, 20 HD	67,10 zł
	Hannibal /PL	Core Design	386, 4 MB RAM	47,58 zł
	Harpoon II	Electronic Arts	386SX, 4MB RAM, VGA	79,30 zł
	Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB RAM	36,60 zł
	Humans 2	Gametek	286, 1 MB RAM	36,60 zł
	IndyCar Racing	Virgin	386DX25, 4MB, VGA, 15MBHDD	56,12 zł
	Innocent	Psygnosis	1 MB RAM	46,36 zł
	Ishar 2	Silmaris	386, 4 MB RAM	39,04 zł
	KA-50 Hokum	Virgin	386DX40, 4MB	85,40 zł
	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386SX-16, 4 MB, VGA, 11 HD	67,10 zł
	Kingmaker	US Gold	286, 1MB, VGA	61,00 zł
	King's Table	Gametek	386, 1 MB RAM	66,00 zł
	Klik & Play	Europress	386, 4MB, VGA, mysz	85,40 zł
	Lamborghini	Titus	386, 4 MB RAM	40,26 zł
	Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, VGA, 21 HDD	85,40 zł
	Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 4 MB, VGA, 15 HDD	73,20 zł
	LIII Divil	Gremlin	386, 4 MB RAM	69,54 zł
	Manchester United PLC.	Krisalis	386, 4 MB RAM	36,60 zł
	Metal Mutant	Silmaris	386, 4 MB RAM	24,40 zł
	Mortal Combat 2	Acclaim	386, 4 MB RAM	140,30 zł
	New World of Lemmings	Psygnosis	386, 4 MB RAM	85,40 zł
	Nomad	Gametek	386, 4 MB RAM	76,27 zł
	Pacific Strike	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA, 15 HDD	67,10 zł
	Pahiot	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	54,90 zł
	Plottkdw 1939	IPS CG	386SX, 2 MB RAM	56,73 zł
	Privateer	Origin	386-25, 4 MB, 20 HDD	73,20 zł
	Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
	Retribution	Gremlin	386, 4 MB, VGA	97,60 zł
	Return of the Phantom	Microprose	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8HD	61,00 zł
	Robinson's Requiem	Silmaris	386, 4 MB RAM	58,56 zł
	Sabre Team	Krisalis	386, 4 MB RAM	47,58 zł
	Shadowcaster	Origin	386SX, 4 MB, VGA, 16HDD	61,00 zł
	Scottish Open	Core Design	386, 4 MB RAM	58,56 zł
	Soccer Kid	Krisalis	386, 4 MB RAM	47,58 zł
	Starblade	Silmaris	386, 4 MB RAM	24,40 zł
	Storm Master	Silmaris	386, 4 MB RAM	30,50 zł
	Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	79,30 zł
	Star Crusader	Gametek	386, 2 MB RAM	80,52 zł
	Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB, VGA, 12 HDD	69,54 zł
	System Shock/PL	Origin	486, 4 MB, 30 HDD	103,70 zł

Task Force	Microprose	386, 2 MB, VGA/MCGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386, 4 MB RAM	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, 4 MB, VGA VESA, 18HD	79,30 zł
UFO: Enemy Unknown	Microprose	386-20, 2 MB, VGA, 10HDD	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	73,20 zł
Universe	Core Design	386, 4 MB RAM	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB RAM	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386, 4 MB RAM, VGA	67,10 zł
Wolfpack	NovalLogic	AT, 640 kB RAM, VGA	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486DX33, 4MB, 10 MB HDD	85,40 zł

Klasyka			
Another World	Delphine Soft.	EGA/VGA	24,40 zł
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver / Payoff	MicroProse	CGA/MCGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA	30,50 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Flashback	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Future Wars	Delphine Soft.	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol.1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol.2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol.3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest I	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Powermonger	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Shadowlands	Domark	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - ZAMÓWIENIE 10/95

IMIĘ I NAZWISKO:

ADRES:

KOD: MIASTO:

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	IŁOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.

Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

ARCHAICZNA PRODUKCJA

Proszę Was abyście zamieścili w TS spis firm, które produkują gry na zapomniany komputer C-64.

Hans Kloss

Ze znanych nam są to: Olbert, TimSoft, L.K.Avalon, Mirage i MarkSoft.

BBS

Co to jest BBS? Jakie warunki musiałbym spełnić, gdybym chciał należeć do Waszego BBS-u.

Michał Sobczyk

BBS to nic innego jak komputer z modemem za pośrednictwem którego użytkownicy BBS-u mogą wymieniać listy i pliki. Aby należeć do naszego BBS-u wystarczy mieć komputer, modem i zadzwonić pod numer 6788783.

BEZ GWIAZD

Zrezygnowaliście już kompletnie z tradycyjnych gwiazdek lub choćby wykorzystywanych w przeglądach % (że się kojarzy – Kopalny???) , które wyrażałyby Wasze (ważne) uznanie lub jego brak dla gry.

Smash '95

Z gwiazdek zrezygnowaliśmy z rozmysłem i przeświadczeniem, że tak będzie lepiej. Często bowiem trafiają do „Co nowego?” zapowiedzi gier, których na oczy jeszcze nie widzieliśmy – dostaliśmy tylko screeny i opis od producenta. Jak więc możemy cokolwiek oceniać? Staramy się jednak pisać jakie uczucia wzbudziło w nas to, co zobaczyliśmy. A ocenę zostawiamy do obejrzenia pełnego produktu.

CIERPIENIA TWÓRCY

Staram się pisać własne gierki (z marnym skutkiem) w QBASICU. Można kilka do Was przysłać z gwarancją, że nie zostaną wysłane?

Gero

Nie wysmiewamy twórców, zwłaszcza amatorów. Wszelkie gry są mile widziane. A że nie zawsze rozstaną zrecenzowane na łamach? Cóż, tak czy inaczej można liczyć na nasze prywatne uwagi.

DARMOWE NUMERY

Nie żebym się uskarżał, ale w numerze 8/95 opublikowaliście mi Państwo tipsa (DOCTOR WHO) i 1.09. ku swojej wielkiej radości dostałem od Was list. Z partym tchem i rozdygotanymi rękoma rozszarpałem śliczną kolorową kopertę. PATRZE. I co widzę??? Zgadnijcie!!! Numer 8/95. Oddajcie to może do redagowania

komu innemu niż temu całemu Deanowi!!!

Sir Tomciu

Od numeru 9/95 każdy korespondent, którego tips został wydrukowany otrzyma od nas NASTĘPNY numer za darmo (tipsy z numeru obecnego zostaną nagrodzone przesłaniem numeru 11/95). Odtąd nie powinno być wątpliwości czy kupować dany numer, czy czekać aż nadejdzie. A tak przy okazji – sanację przeprowadził Dean.

HASŁO

Czy na początku każdego listu musi być HASŁO?

Marek Ostapiuk

Tak, musi być: Czerwony Kapturek.

INTERNET

Ciekaw jestem czy macie dostęp do INTERNETU. Jeśli tak to podajcie swoje nick name'y, nazwę kanału lub adres e-maila (jeśli tylko możecie).

Słoń

Od jakiegoś czasu mamy i podać możemy (chyba już nawet raz podawaliśmy). Adresy do redakcji to: do Naczelnego –

borek@it.com.pl, do Emilusa – emil@it.com.pl, a do mnie (Sir Haszak) – haszak@it.com.pl

KALKULACJA

1. Czy jak się opisze kilka opisów (np.3), to się dostanie prenumeratę na 3 lata?
2. Ile tipsów trzeba przysłać, że-

by dostać dyplom i darmowy TS?
3. Czy to dobrze, że mam 11 lat i przechodzę do kl. VI?

L.S.

Głębia myśli i prostota rozumowania są porażające. Nie pozostaje nam nic innego jak przyznać z przykrością, iż jeśli parę opisów zostanie wydrukowanych w różnych numerach TS – prenumerata się sumuje. Jeśli chodzi o dyplomy, to chwilowo ich wysyłka została wstrzymana. Dean pracuje nad wznowieniem ich przynawiania. Wtedy będzie wystarczył 1 (słownie: jeden) opublikowany tips. Co do ostatniego pytania to zaprawdę powiadam, że nie wiem czy to dobrze, ale z pewnością również nie jest źle. Przechodzenie w każdym wieku nie szkodzi, zwłaszcza na zielonym świetle.

pisze. A ten jego uniwersytet to w ogóle katastrofa!

Big Nochal

Sam Naczelny bardzo się przejął kiedy stwierdził, że ostatnio w jednym numerze opublikowano 12 stron jego tekstów. Jak wiadomo przypadek taki już mieliśmy: człowiek pisał po kilkanaście stron w numerze, po czym wreszcie stwierdził, że mu się to nie opłaca i odszedł. Teraz, widać, przyszła kolej Naczelnego.

LEPSZY TRAWNIK?

Znam faceta, który ma lepszy trawnik od Naczelnego.

Syfon

...niby w jaki sposób lepszy? Szerszy, dłuższy, częściej strzyżony, o krótszych źdźbłach, o mocniejszych i bardziej mięsistych źdźbłach, o większej gęstości zatrawienia na jeden cm²? Ogólnikami każdy potrafi rzucać, ale gdy przyjdzie do konkretnów...

LICZBY RZECZYWISTE

Z iloma dziewczynami Kopalny już poszedł do łóżka?

William E. Guile

Na tak nietaktowne pytanie jako dzentelmeni nie możemy udzielić odpowiedzi. Natomiast moglibyśmy odpowiedzieć z iloma stamtąd wrócił.

LIMIT CUDÓW

Czy Kopalny może się ogolić?

MAW

Limit cudów nad Wisłą wyczerpaliśmy w 1920 roku. Nie należy się więc spodziewać, aby ogolenie miało kiedykolwiek nastąpić.

MORTAL KOMBAT

Kiedy można będzie kupić oryginalną grę „Mortal Kombat” na Amigę? Mam na myśli „Mortal Kombat 2” oczywiście. Czy „Mortal Kombat 3” będzie na Amigę 600?

Grzegorz Mucha

Obawiam się, że w obu przypadkach odpowiedź brzmi NIE. Mirage, który dystrybuował „MK2” w Polsce, sprowadził tylko wersje PC i PC-CD. Można więc próbować kupić to jeszcze przez zachodnie firmy prowadzące sprzedaż wysyłkową. „MK3” z tego co wiem będzie chodził tylko na PC-CD i konsolach (na niektórych już chodzi).

NA RATUNEK

Okropieństwo!!! W telewizji nic ciekawego, komputer nieczynny,



Asa!
Tadarasa!

A kierunek jest objętny.

KŁĘSKA URODZAJU
Czy Naczelny nie jest chory? Coś za dużo

Haszak jako jedyna prawdziwie polska reprezentacja na targach w Londynie.

Listy

gdyż padł joystick (jego bebechy walają się koło moich nóg), wszystkie szpargały w zasięgu ręki (względnie nogi) przeczytane, a kumple na czasach. Nawet liczenie sobie tętna po dwóch godzinach zaczyna nudzić. Nic tylko umierać. I chyba bym skorzystał z tej propozycji, gdybym nie przypomniał sobie o Was. Ołśniło mnie – wpadłem na pomysł, żeby do Was napisać. Nawet nie zdajecie sobie sprawy, że uratowaliście mi życie. O wybawcy!!!

von Moltke

Nie, nie i jeszcze raz nie!!! Nie można bezkarnie przezywać nas od wybawców. Za karę wypuścimy kolejny TS i znów pokrzyżujemy Ci plany spędzenia popołudnia na mierzeniu tętna i planowaniu samobójstwa. He, he!

NIE WIEM JAK MAM TO ZROBIĆ

Jestem waszym stałym czytelnikiem, jednak nie udało mi się zdobyć numeru 3/93. Uprzejmie proszę (oczywiście nie za darmo) o przesłanie tego numeru. Nie wiem tylko czy zapłacić przez pocztę czy przy odbiorze przesyłki.

Jarosław Tański

Mamy coś takiego jak retro, drukowane, przynajmniej dość nieregularnie. Tam można zamówić starsze numery TS. Są do tego specjalne kupony.

PODZIĘKOWANIA

Kupiłem TS 7 i patrzę (...) na loterię i jestem. Ludzie, jeszcze NIC w całym życiu NIGDY nie wygrałem, a tu taka wpadka. Kumple powybałuszali oczy i od razu języki im do d... (cenzura redakcyjna) uciekły z zazdrości. A swoją drogą to wielkie dzięki gościowi od losowania i niech mu Bozia stokrotnie w dzieciach wynagrodzi.

The Naturat

Nie nam dziękować, nie nam (choć jeśli się upierasz...). Pogrzebać ręką w listach każdy potrafi, ale żeby grzebać trzeba mieć NAGRODY. Dlatego przede wszystkim podziękowania należą się Wydawnictwu „Iskry”, które dotąd niezmiernie te wspaniałe nagrody fundowało.

POMOC Z ZEWNĄTRZ

Mam Amigę 600. Często wiesz mi się klawiatura. Po prostu nie mogę nic zrobić. Napiszcie czy mogę coś z tym zrobić w domu.

Sexy Boy

Eksperti od Amigi orzekli, że jest sporo rzeczy, które mogą się przyczynić do wieszania klawiatury. Nie wiemy jak jesteście zaawan-

sowany w komputerowym dłubaniu, ale lepiej oddać komputer do serwisu.

REKLAMACJA

SuperBorek nie działa! Co robić???

Tutus

Ponieważ model był wzorowany ma oryginalne, obawialiśmy się tego od samego początku. A co robić? Zawsze można poczekać, chociaż akurat w tym wypadku nie wiadomo na co.

RYZYKOWNY EKSPERYMENT

Czy można CD z wieży Sony podłączyć do komputera?

MAW

Podłączyć jakoś może i można, ale nie da się odgrywać komputerowych CD. Wieża tego eksperymentu może nie wytrzymać.

SERIA PYTAŃ O RYNEK GIER

1. Czy istnieje jakaś firma produkująca gry w Polsce?
2. Jakie są największe firmy produkujące gry na świecie?
3. W jakim nakładzie są sprzedawane gry na świecie i w Polsce?
4. Jaka jest zyskowość firm produkujących gry?
5. Jakie są proporcje udziału w zysku tego, kto wymyślił grę i scenariusz, a informatyka, który przełożył ten pomysł na język komputera?

Piotr Ozga

1. Znamy parę: Mirage, AJT Soft, xland, L.K.Avalon, IPS (czasem).
2. Największe (naszym zdaniem) to: Electronic Arts, Sierra On-Line, Microprose (jeśli chodzi o konsole, mogą to być inne nazwy).
3. W Polsce sukcesem jest 1.000 egzemplarzy, 2.000 to hit, a 5.000 to superhit. Na świecie (czyli w Stanach) za dobry wynik uważa się ponad 100.000.
4. Tego nikt Ci nie powie, my też (my nie wiemy, producenci jako dżentelmeni nie rozmawiają o pieniądzach).
5. Patrz pkt. 4 z tym że producentów zmień na autorów.

SZTUKA PERSWAZJI

Na wątrobie leży mi to, że mój tata nie chce żebym kupowała TS. Mówi, że Wy piszecie tam tylko o grach, o niczym więcej. No dobra. To prawda, że nie ma w TS niczego o kabelkach, kartridżach (nie wiem jak to się pisze, a w encyklopedii nie ma) i takich innych, ale mnie to nie interesuje aż tak

bardzo, żeby czytać. Proszę Was, wytłumaczcie mojemu tacie, że jesteście fajnym pisemkiem, i że warto Was czytać (sami wymyślić dlaczego).

Puma

Sytuacja jest ciężka. Mnie tatuś nigdy nie zabronił czytać „Misia”, bo było tam za mało o pięknych samochodach i szybkich kobietach (czyli rozrywki) i łapaniu przestępców (czyli spraw zawodowych). Proponujemy Ci, byś zrobiła użytek ze swej kobiecej intuicji i wybrała jeden z 3 wariantów:

1. Niby-tradycyjny – wychodząc z założenia, że tata jest w sprawach wychowania tradycjonalistą możesz powiedzieć, że rozkręcanie mikserów i komputerów, to sprawa męska, a Ty chciałabyś jak każda kobieta tylko korzystać z Tych urządzeń. Chcesz kupować TS, by wiedzieć, w co można grać (gra to jeden z najprzyjemniejszych sposobów używania komputera), tak jak przez przyrządzeniem obiadu zagląda się czasem do książki kucharskiej, by wiedzieć co i jak ugotować.

2. Na gruncie prawa – wychodząc z założenia, że Twój tata stoi na gruncie obowiązującego w naszym kraju prawa możesz powiedzieć nie można obywatelowi ograniczać biernego prawa do informacji (powtórz słowo w słowo; jeśli nie rozumiesz, to nic – tata powinien);

3. Wspomnień czar – zakładając, że Twój tata w Twoim wieku też czytał jakieś pisma możesz mu wspomnieć, że „Świerszczyk”, „Miś”, „Plomyczek” czy „Plomyk” też nie mówiły nic o kabelkach i cartridge'ach (zapewne do drukarek), a mimo to poświęcał im uwagę. Ty się interesujesz gram, więc chcesz czytać TS.

TEORIA WZGLĘDNOŚCI

W wielu ofertach różnych firm zajmujących się sprzedażą gier zauważyłem, że ceny tej gry na dyskietce wahają się od 67 zł poprzez 85 zł aż do 104 zł. Czy ceny te są dyktowane przez różnice w samej grze, czy też każda firma ustaliła sobie taką cenę?

Jakub Drozd

Każdy egzemplarz oryginalnej gry nie różni się niczym od innego, równie oryginalnego egzemplarza tej gry. Różnica w cenie może pojawić się wtedy gdy: firma nie jest oficjalnym dystrybutorem produktu na nasz rynek i kupuje u pośredników nową grę (ma mniejsze zniżki od oficjalnych dystrybutorów, a nowe tytuły są drogie); różnice w cenach sklepowych mogą wynikać wyłącznie

z wyższej marży. I to by było na tyle w kwestii cen.

UKRYTA SUGESTIA

Jestem za tym, aby powiększyć o kilka stron NOWOŚCI.

Kox

Cały numer to nowości (te na początku to supernowości, reszta to zwykłe nowości (staroci jest 2 strony). Chcesz w ten subtelny sposób dać do zrozumienia, że powinniśmy zwiększyć objętość?

ZANIK FORMALNY

Co ostatnio dzieje się z Waszym komiksem? Zamiast dawnych rysunków jakieś zdjęcia, fotomontaże, rysunki na poziomie klasy pierwszej. Nie podoba mi się to i moim kolegom także!

Musashi

Nasz komiks przechodził mutację formalną, która doprowadziła, przynajmniej chwilowo, do jego zaniku.

ZAŻALENIE

Dean miał w T'N'T wcisnąć masę tipsów, a tu co? Za czasów Alexa było więcej.

Pan Kramu

Jakie mniej?! W poprzednim numerze było o 2 kilobajty tekstu więcej niż w numerze 4/95!

ZŁUDZENIE

Jaki, Haszak, kupiłeś sobie samochód (muszę to wiedzieć)? To pewnie za te pieniądze, które zarobiłeś na drukarce sprzedawanej na łamach BAJTKA?

Rumun Navigator

Jak słusznie zauważyłeś samochód kupiłem za drukarkę, nie mógł więc być okazją. Właściwie to był motorower przeceniony nieco, bo sprzedawano go bez silnika (ukradli). Nie będę więc podawał marki, bo nie ma się czym chwalić.

Z POŚWIĘCENIEM

Aby kupić numer mojego ulubionego pisma o grach muszę jeździć do pobliskiego Torunia. U nas jest kiosk, lecz TS tam nie ma. TS kosztuje 28.000 zł (starych) zaś bilet do Torunia 20.000 zł (w jedną stronę). Tak więc dużo na Was wydaję.

Jacek Kowalski

A nie będzie prościej (i taniej) zaprenumerować?

Na listy zgodnie z półroczną tradycją odpowiadał Sir Haszak, co w ostateczności może znaczyć, że na tyle ugruntował swą pozycję, iż nikt już stąd go nie wykopie przynajmniej przez najbliższy miesiąc.

CZYTELNICZY NADESŁALI

ŚWIAT NIEOGRANICZONYCH MOŻLIWOŚCI

Kiedy piszę ten tekst dziewiąty numer jeszcze nie ukazał się w kioskach. Więc nie ma najmniejszej szansy na jakikolwiek odzew od Was. Chciałbym, aby zamieszczane opisy dotyczyły gier dostępnych na polskim rynku drogą legalną. Zależy mi na tym, aby odnosiły się do komputerów 8 bitowych. Skoro nie ma dużych szans na zamieszczanie wszystkich tekstów jako rasowych opisów wewnątrz numeru, to ta rubryka mogłaby wypełniać tę lukę. Jaki jest zresztą sens zamieszczać artykuł o grze, która występuje tylko w prywatnych zbiorach nielicznych.

Przypomnę jeszcze, co jest nagrodą za zamieszczenie tekstu. Mianowicie jest nią roczna prenumerata Top Secret. Ewentualnie możemy zamieścić jeszcze trzy linijki cenzuralnego tekstu autora oraz jego zdjęcie. Odpowiadając na pytanie związane z tym, że ktoś ma już prenumeratę i nie wie co się stanie z nagrodą: zostanie ona dodana do aktualnego stanu Waszego konta. Więc jest o co walczyć!

Dean

Magia Kryształu

Jak zwykle jesteś tym jedynym, który może (i musi) pokonać jakiś czarny charakter, a w tym wypadku – Syrylaka. Wcielasz się w postać odważnego krasnala i musisz wypełnić swoją misję, bo inaczej...

Po obejrzeniu niezbyt ciekawego screena początkowego przystępujesz do gry. A oto jej pełne rozwiązanie:

Startujesz z pola (3E), weź łopatę (E6), udaj się do pola (E8) i rozkop KUPĘ GRUZU. Otrzymasz MŁOT, którym rozbij BETONOWY WYSTĘP (E8). Zostaw łopatę, weź KAMIEŃ. Udaj się do

(E4), zabij nietoperza KAMIENIEM. Weź PADLINE, rozbij MŁOTEM LODOWATĄ ŚCIANĘ (E3), daj jaskiniowcowi (E1) PADLINE, ten zaś po skonsumowaniu jej wręczy Ci w podziękowaniu KOŚĆ. Wyrzuć MŁOT – nie będzie Ci już potrzebny. Na polu (E5) weź MYSZ, a na (E7) RUBIN. Tego drugiego użyj przy TRANSFORMERZE (E8). Zmienisz się w ptaka. Wzleć do góry. Uważaj na wyładowania elektryczne. W (B8) na rozwidleniu poleć w lewo do góry. Na szczycie zabierz BRYLĘ SOLI. Zleć nieco niżej, potem w prawo.

Dojdź do KOTŁA w (A12). Wrzuć do niego BRYLĘ SOLI, MYSZ, KOŚĆ następnie wróć po JABŁKO (A9) i je także wrzuć do KOTŁA. SZYSZKĘ znalezioną w (A14) podaruj LEŚNEMU DZIADKOWI (A10). On w zamian da Ci MONE-TE. W (A11) znajdziesz PUSTĄ BUTELKĘ. Weź ją, nabierz do niej wywaru z kotła. Udaj się do (I4) i zabierz stamtąd SZAFIR. Będzie Ci on potrzebny do uruchomienia TRANSFORMERA (I5). Już przetransformowany weź KLUCZ w (J6), którym otworzysz drzwi w (I7). Zostaw KLUCZ – do niczego już się nie przyda. Nie wchodź broń Boże do pola (I9). Najpierw udaj się do UBOGIEGO RYCE-RZA, który w zamian za monetę da Ci AMULET (I10). Uzbrojony

w PEŁNĄ BUTELKĘ z Twoją zupą (czy wywarem – jak kto woli) i AMULET idź do SYRYLAKA (I9) i użyj przeciwko niemu swojej zupy. To wszystko. Jesteś A REAL HERO!

Jeszcze kilka ważnych informacji: „MAGIĘ KRYSZTAŁU” napisał Piotr Kulkiewicz, muzykę Staszek Skwiot, grafikę stworzył Aleksander Ast, a pomysłodawcą był Bartłomiej Trokiewicz. Grę napisaną w 1992 roku wydał ASF, znany z dystrybucji takich gier jak „MIECZE VALDGIRA”, czy „ARTEFAKT PRZODKÓW”.

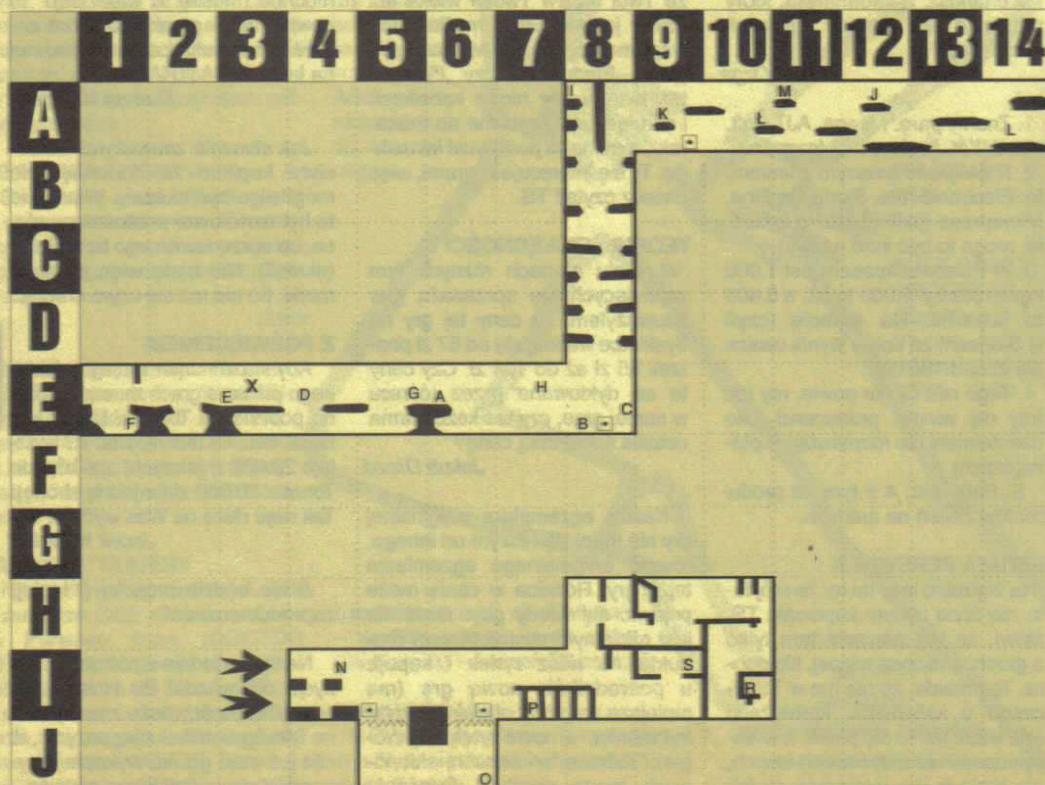
Co do graficznej strony gry, to nie jest ona słaba, powiedziałbym na 4+. Na wyróżnienie zasługuje postać bohatera. Jest on duży, dobrze widoczny, dopracowany w każdym szczególe (bardzo się denerwuje, gdy jest zmuszony stać beczynnie w miejscu przez jakiś czas). Ekran gry podzielony jest na trzy części: 1 – wskaźnik u góry ekranu wskazuje procent wykonanej akcji i liczbę istnień, 2 – miejsce akcji, 3 – spis inwentarza, a także miejsce w którym ukazują się komentarze odnośnie akcji. Muzyka jest dość ciekawa, lecz po dłuższym graniu lepiej włączyć FX.

Ogólnie rzecz biorąc, gra nie jest trudna i możliwa do przejścia nawet dla początkujących. Posiadacze pirackich kopii nie nacieszą się zbyt długim graniem w „Magię”, ponieważ został wprowadzony system kodów zabezpieczających przed nielegalnym kopiowaniem. No, ale to wszystko trzeba zobaczyć. Mimo, że gra nie jest rewelacyjna, to jednak godna uwagi. Polecam!

Marcin <KROPEK> Cieślak

Komputer: Atari XL/XE.

22



Dr. Mad

Pełna nazwa tej gry brzmi „DR. MAD VS TOPSY TURVY MOON MEN OF MARS”, a jest ona kolejną platformówką wydaną przez firmę TIMSOFT. Tytułowy bohater jest szalonym naukowcem zajmującym się problemami UFO. Pewnego dnia wyliczył, że wkrótce wylądują na Ziemi przybysze z Marsa. Wielce tym zaskoczony posta-

nowił udać się na spacer po mieście, by ochłonąć. I tu spotkała go niespodzianka. Okazało się, że Marsjanie już wylądowali i terroryzują miasto.

Idąc opustoszałymi ulicami przekonaliśmy się, że jedyną skuteczną bronią jest fiolka, którą przez przypadek zabrał ze sobą z laboratorium. Gdy przeszedł całe miasto, znalazł się na łące. Okazało się, że tam także są wrogie istoty...

I tak było już ciągle, bo nigdy nie udało mu się dotrzeć do końca. Gra zawiera dużo bardzo długich poziomów. Kosmici, którzy ukry-

wają się pod postacią przyjemnych na pierwszy rzut oka zwierzaków, mogą do Ciebie strzelać.

Każde zetknięcie z nimi powoduje natychmiastową śmierć. Jedyną bronią jaką dysponujesz są fioletowe fiolki, których masz ograniczoną liczbę. Na wielu poziomach znajdziesz czerwone wajchy, które służą do uruchomienia platform jezdnych.

BAZYLISZEK

Komputer: COMMODORE 64

Blinky's Scary School

W roku 1990 firma Zeppelin Games wydała na Commodore grę pt.: „Blinky's Scary School”, dystrybutorem gry jest firma L. K. Avalon, u której można ją zamówić w cenie 6 zł (60.000 zł). Bohaterem gry jest duszek Blinky. Celem gry jest dojście do starca oraz zebranie wszystkich potrzebnych składników do czarodziejskiego wywaru, dzięki któremu posiadasz sztuki latania i pływania przydatne w czasie gry.

Do dzieła! Zaczynając znajdujemy się w pomieszczeniu z dużym garnkiem. Pierwszą naszą czynnością jest zdobycie białego wo-

reczka, który leży dwie komnaty w lewo i do góry. Po wzięciu wracamy i wkładamy go do garnka. Jeden składnik załatwiony; pozostały jeszcze trzy. Teraz idziemy pięć komnat w prawo nic nie biorąc. Wchodzimy do dziury. Po upadku idziemy w lewo i bierzemy czerwoną rybkę. W następnym pokoju inkasujemy kartę teleportacyjną i w dół. Następnie w lewo i zabieramy niebieską butelkę i znowu w lewo. Znaleźliśmy się w pomieszczeniu z doniczką z kwiatami. Wchodzimy na nią. Jesteśmy teraz w komnacie wcześniej już nam znanej i powracamy na gamek. Idziemy teraz

po ostatnią rzecz. Cztery pola w prawo i jedno do góry – bierzemy latarę. Spadamy w dół, w prawo, w dół i jeszcze raz w prawo. Zabieramy butelkę i wskazujemy do dziury. Tam bierzemy kartę. Teraz w dół, w lewo i na teleportację. Zmierzamy teraz na gamek. Nagle nasz duszek zaczął latać – to znak, że dostaliśmy moc latania i pierwsza część gry za nami.

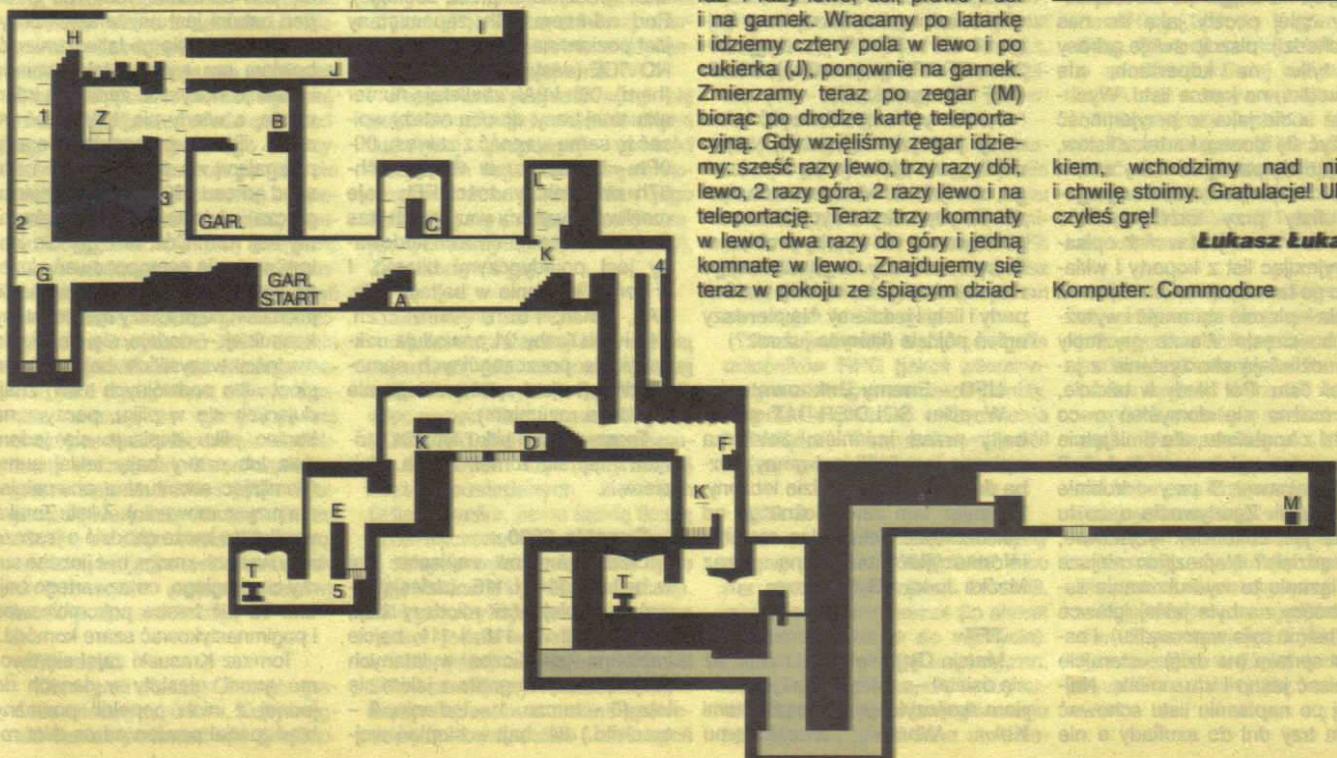
Idziemy trzy pokoje w lewo, bierzemy oko (G), trzy razy w górę i jedno pole w prawo, bierzemy hamburgera (H). Idziemy teraz pięć pól w prawo i zabieramy gaśnicę (I), zostawiamy tu latarę. Teraz 4 razy lewo, dół, prawo i dół i na gamek. Wracamy po latarę i idziemy cztery pola w lewo i po cukierka (J), ponownie na gamek. Zmierzamy teraz po zegar (M) biorąc po drodze kartę teleportacyjną. Gdy wzięliśmy zegar idziemy: sześć razy lewo, trzy razy dół, lewo, 2 razy góra, 2 razy lewo i na teleportację. Teraz trzy komnaty w lewo, dwa razy do góry i jedną komnatę w lewo. Znajdujemy się teraz w pokoju ze śpiącym dziad-

Mamy dla Was bardzo przykrą wiadomość. W zeszłym miesiącu wysłaliśmy ostatnie książki w dość nietypowej liczbie – dwudziestu. Powodem tego jest zakończenie ponad półtorarocznej akcji ze strony „Iskier”. Przesyłamy ogromne podziękowania osobie, która sprawiła tyle radości naszym czytelnikom, Panu Prezesowi Wiesławowi Uchańskiemu (zbieżność nazwisk nieprzypadkowa). A jest za co dziękować. Wielokrotnie wysłaliśmy pierwszą i drugą część „Encyklopedii Rocka”, serię „Amber” Rogera Żelaznego, pięcioksiążkowy przygód Sokolego Oka J.F. Coopera, wspaniałą wydaną „Wyspę Skarbów” Verne'a, serię tytułów Gene'a Wolfe'a.



Kończąc tę znakomitą współpracę, mamy nadzieję, że w przyszłości będziemy mieli okazję ją powtórzyć. W każdej chwili może narodzić się nowy konkurs, którego forma będzie podobna do „Loterii”, więc nie ustawajcie w nadsyłaniu korespondencji, a może wygracie w konkursie, o którego istnieniu nie wiecie ani Wy, ani my.

Redakcja



kiem, wchodzimy nad niego i chwilę stoimy. Gratulacje! Ukończyłeś grę!

Lukasz Łukasik

Komputer: Commodore

SAVEGAMY

Liczba przychodzących od Was listów dotyczących savegamów wzrosła w ciągu ostatnich tygodni kilkunastokrotnie. Bardzo mnie to cieszy, jako że po pierwsze pozwala na zwiększenie objętości rubryki (choć dzieje się to kosztem innych materiałów, chyba będziemy musieli przemyśleć kilka rzeczy), po drugie pozwala na dokonywanie selekcji i publikowanie tych Wazszych listów, które są naprawdę dobre. Nie oszukujmy się – rozgrzyzienie niektórych savów jest tak banalne, że nie warto o nich wspominać, w niektórych zaś przypadkach chodzi o gry których nie pamiętają najstarsi górale. W miarę możliwości wolimy nie sięgać do tych tytułów, zwłaszcza, jeśli mamy na podorędziu coś świeższego.

Teraz kilka uwag natury czysto technicznej. O tym, że na kopercie dobrze jest napisać „savegamy”, żeby list szybciej trafił do właściwej przegródki, w większości przypadków już pamiętacie, co znakomicie ułatwia pracę Deano wi (właśnie się chłopakowi zaczyna rok akademicki, będzie się musiał pozwijać żeby ze wszystkim zdążyć). Po drugie (to zresztą dotyczy całej poczty jaka do nas przychodzi): piszcie swoje adresy nie tylko na kopertach, ale i w środku, na kartce listu. Wyobraźcie sobie jaka to przyjemność obłożyć się stosem kartek z listów, starając się pamiętać który z nich jest z której koperty, albo segregować listy przy każdej próbie sprawdzenia co jest w nich opisane wyjmując list z koperty i wkładając go tam z powrotem. Sprawa trzecia – piszcie starannie i wyraźnie, bo często Wasze gryzmoły uniemożliwiają skorzystanie z jakiegoś listu. Pół biedy w tekście, tam można się domyśleć o co chodzi z kontekstu, ale umiejętnie nabazgrana cyfra może być 6, 8 lub 9 a nawet 3 przy odrobinie dobrej woli. Zgadywanie o co tu chodzi jest cokolwiek ryzykowne, nie sądzicie? Najbezpieczniejsze rozwiązanie to wydrukowanie listu, choćby na byle jakiej igłowce (aby taśma była w porządku). I ostatnia sprawa (na dziś) – starajcie się pisać jasno i zrozumiale. Najlepiej po napisaniu listu schować go na trzy dni do szuflady a nie

biec od razu z wywalonym ozorem do skrzynki pocztowej. Te trzy dni naprawdę nie wpłyną na los Wszechświata, a są warte odczekania. Jeżeli po tych trzech dniach przeczytacie swój list i zrozumiecie wszystko co napisaliście, tudzież nie będziecie mieć żadnych wątpliwości że inni też to rozumieją – idźcie na pocztę. W przeciwnym wypadku poprawcie swój tekst, bo inaczej list muszę odrzucić – np. konia z rzędem temu, kto nie mając gry zrozumie o co chodzi w takim dziwolągu:

Air Bucks vs Airline

Wejść do pliku x.AIR, gdzie x to Twój pseudonim (na razie wszystko jasne, choć wchodzenie do pliku to błąd językowy). Na początku pliku są rodzaje samolotów. Wybierz jaką chcesz podrobieć maszynę. (Rozumiecie co to znaczy „podrobieć maszynę”? Bo ja nie.) Odlicz od pierwszej litery nazwy wybranego samolotu 12 bajtów. W 12. i 13. bajt wpisz 90 07h i będziesz mógł kupić niedostępny samolot. Aby kupić samolot z dużym zyskiem w bajty od 14. do 17. wpisz 00 00 00 FFh. Żeby zmienić właściwości samolotu wpisz w bajty: 18-19. – FF 7Fh (zasięg), 20-21. – FF 7Fh (pojemność), 22-23. – FF 7Fh (szybkość).

I co z tym zrobić? Część informacji jest jak najbardziej w porządku, ale niektóre są do niczego, bo nijak nie wiadomo o co chodzi. Gdyby to był skrypt do naszego edytora... nie byłoby problemu. Dobrze, starczy tego starczego zarządzenia, bierzemy się za koperty i listy i jedziemy. Na pierwszy ogień pójdzie (który to już raz?)

UFO – Enemy Unknown

W pliku SOLDIER.DAT cztery bajty przed imieniem żołnierza wpisana jest (jeśli jest ranny) liczba dni przez które będzie leczony. Wpisując tam zero można go od ręki uzdrowić. Taka ładna, malutka informacyjka nadesłana przez Maćka Jurka z Bydgoszczy.

TFX

Marcin Cyganiak latał i latał, aż się dolatał – zestrzelili go i jego kariera skończyła się trzema literkami KIA. Wbrew wszystkiemu

(a zwłaszcza zdrowej logice) udało mu się z tego wylizać. Choć pliki TFXSAV.* mają zmienną długość, pewne informacje są w nich zawsze zapisywane w tych samych miejscach. Najważniejsza informacja (status pilota) zawarta jest w pod ofsetem 004Fh – 00 to active, 01 – retired, 02 – busted, 03 – MIA, 04 – KIA. W bajtach od 0053h do 0056h znajdują się informacje o zakończonych misjach (znowu nie bardzo wiadomo o co chodzi, niech żyje zręczność w formułowaniu myśli – czy ta informacja jest zapisana w pojedynczych bitach, czy to chodzi o liczbę zakończonych misji?). W bajtach pod adresami 0043h do 0046h zapamiętana jest liczba punktów, 0057h-005Ah to liczba wylatanych godzin. A-A kills zapamiętane są w bajtach 0047h-004Ah, a A-G kills pod 004Bh do 004Eh. Też nie wiem o co chodzi, jako że akurat TFX-em nie latałem.

Megarace

Damian Greła przyjrzał się zawartości plików *.sav. W bajtach 04h i 05h ukryta jest liczba punktów (podzielona przez dziesięć). Pod adresem 06h zapamiętany jest poziom na jakim gramy: 01 to NOVICE (easy) a 02 HARDENED (hard). 08h i 0Ah zawierają numer aktualnej trasy, do obu należy wpisać tę samą wartość z zakresu 00-0Fh. Wpisanie w bajty 64h-67h czterech wartości FFh daje możliwość wyboru wszystkich tras (zapewne dostęp do nich kodowany jest pojedynczymi bitami). I w końcu wpisanie w bajtach 68h, 6Ah, 6Ch, 6Eh, 70h, 72h, 74h i 76h liczby 01 powoduje uaktywnienie poszczególnych samochodów (to jest cytat, sam go nie do końca rozumiem).

Teraz zestaw kilku tytułów którymi zajął się Tomek Zdych. Najpierw

Gunship 2000

Liczba punktów zapisana jest w bajtach 114. i 115. (dziesiątkowo), w kolejności młodszy bajt, starszy bajt. W 110. i 111. bajcie zapisana jest liczba wylatanych misji. 83. bajt to godło z jakim się lata (0 – tarcza, 1 – indianin, 2 – orzeł itd.) 84. bajt – stopień woj-

skowy (0 – VOC, 1 – WO1, 2 – CW2 i tak dalej, aż do 17h - Brigadier General). 86.bajt – status pilota (0 – replacement, 1 – active, 2 – retired, 3 – MIA, 4 – KIA; korzystając z okazji tłumaczę na polski, że retired to wysłany na emeryturę, MIA to zaginiony w akcji czyli Missed In Action, KIA to zabity w czasie akcji czyli Killed In Action).

Solidarność

To jeden z tych tytułów tak starych, że aż dziw że ktoś jeszcze w nie gra. Poczynając od 79. bajtu co 108 bajtów (znowu adresy deymalnie) znajdują się najstarsze bajty liczb opisujących fundusze regionów. Trzeba tam powpisywać 50h żeby uzyskać maksymalną ilość forsy.

Crazy Cars III

Savegam jest plik CCIII.DAT (modyfikowany tylko w wypadku awansu do wyższej klasy rozgrywek). Plik ma liczoną sumę kontrolną (niestety Tomek nie znalazł, w którym miejscu jest ona zapisywana). Ilość posiadanych pieniędzy jest zapisana w bajtach znajdujących się pod adresami 133, 134 i 135 (ten ostatni jest najstarszy). Oczywiście nie da się go łatwo zmienić bowiem gra wykryje taką zmianę i skasuje wszystkie zapisane informacje, a wtedy nic, tylko grać od nowa. Tomek proponuje operację polegającą na zmniejszeniu bajtu spod adresu 139 (3. litera nazwiska gracza) o tyle samo, o ile zwiększymy bajt 135. Cóż, bez gry nie jestem w stanie zaproponować niczego lepszego, choć mogę wyjaśnić jak działa najprostszy system sumy kontrolnej – dodaje się do siebie wartości wszystkich bajtów (albo słów, albo podwójnych słów) znajdujących się w pliku, poczym na koniec pliku dopisuje się jeden, dwa lub cztery bajty takiej sumy (pomijając ewentualne przepelnienia przy sumowaniu). Z listu Tomka wynika, że może chodzić o jeszcze inny wariant – mogą być liczone sumy co drugiego, co czwartego bajtu... Tu już trzeba pokombinować i pogimnastykować szare komórki. Tomasz Krasuski zajął się dwoma grami, niestety w danych do jednej z nich popełnił poważny błąd (podał pewien adres dwa ra-

zy – za każdym razem inaczej). Skoro tak, to zajmijmy się tylko drugą z przysyłanych przez niego gier, którą jest

Epic Pinball

Można w nim na dwa sposoby zafundować sobie nieskończoną liczbę kul. Po pierwsze, wystarczy w pliku CONFIG.PIN wyzerować bajt 10Bh. Drugi wariant jest nieco bardziej skomplikowany, jako że należy się zająć wszystkimi ośmioma plikami wykonywalnymi. Znajdujące się pod podanymi adresami podane ciągi bajtów zmieniamy na 90h 90h 90h 90h (czyli sekwencję czterech rozkazów NOP – nie rób nic):

ep1.exe	34D0D	FE 06 37 68
ep2.exe	36AD1	FE 06 58 55
ep3.exe	336B7	FE 06 C1 4D
ep4.exe	338C8	FE 06 55 59
ep5.exe	3049D	FE 06 D2 43
ep6.exe	37FF6	FE 06 BB 60
ep7.exe	34356	FE 06 1E 55
ep8.exe	37932	FE 06 AE 4F

Przyznam, że jako znanemu leniowi bardziej podoba mi się pierwszy sposób, wymagający mniej pracy.

Od naszego starego czytelnika i stalego listopisacza (zmienił ksywę, żebyśmy nie poznali że to o niego chodzi, ha ha ha) Macieja Lwa-Mirskiego, dostaliśmy opróżnione gipsem z jego nogi trzy kawałki, z których na razie wykorzystujemy tylko dwa, bo UFO zaczyna nam się powoli przejadać jako temat.

Relentless

Jak się zająć życiem już pisaliśmy, teraz uzupełnienie – co zrobić z niskim stanem zawartości kieszeni (w Zawichoście wystaje plótno!). Savy znajdują się w plikach Sxxx.LBA (xxx to numer wybrany przez grę, {water mode on} według obserwacji pewnego zaprzyjaźnionego meteorologa jest to wartość drugiej pochodnej temperatury na Śnieżce po czasie, pomnożonej przez chwilową odległość Ziemi od Księżyca, z tak obliczonej wartości należy wyciągnąć pierwiastek, zapisać go heksadecymalnie i wykonać XOR-owanie z liczbą królików na Madagaskarze; jeśli wynik Wam się nie zgadza, znaczy, że rąbnęliście się w obliczeniach albo macie niedokładny termometr). Kasa zapisana jest w bajtach 10Ah i 10Bh. Bezpieczną wartością do wpisania jest 6262h, co daje około 20 tysięcy właściwych jednostek płatniczych, emitowanych przez właściwy bank. {water mode off}

Warcraft

Ci co grali wiedzą, Ci co nie grali nie wiedzą co dobre. Żeby wygrać trzeba posiadać nie tyle lep-

szych żołdaków, bo tych sobie zawsze można wyćwiczyć, co lepsze zaopatrzenie. Drewna i złota! W plikach SAVEx.SAV (x to po prostu liczba porządkowa, żadne Śnieżki i Księżyce) zmieniamy bajty 60Ah do 60Dh (to będzie drewno) i 61Eh do 621h (to będzie złoto). Jak się wszędzie wpisze 64h, wszystkiego mamy powyżej miliarda jednostek. Teraz przeagrać to duża sztuka (choć jest to możliwe, tylko trzeba się trochę postarać albo zagapić).

Tomasz Nędzka (chyba tak się on nazywa, niestety „e” bądź „ę” bardzo słabo się wydrukowało), przysłał informacje o:

Premier Manager 3

Zmian dokonuje się w pliku GAMExB w katalogu SAVES. Należy w nim znaleźć nazwę swojej drużyny, po której znajduje się nasz pseudonim. Na obie rzeczy przeznaczony jest 16 bajtów, po których trzy bajty przeznaczone są na zapisanie kasy. Wpisanie tam FFFFFFFh da nam lekko ponad 16 milionów kolorów (tfu, poplątało mi się z kartą True Color). Można również zmienić parametry zawodników – w pliku GAMEXC. Nazwiska zajmują 12 bajtów, dwa bajty dalej znajduje się pierwsza umiejętność, można tam wpisać 63h (czyli 99 decymalnie) i sprawdzić jakie są tego efekty w statystykach gracza.

Cannon Fodder 2

W pliku NAZWA.CF pod adresami 6F2h i 6F3h zapisana jest liczba żywych żołnierzy, a pod adresami 6F0h i 6F1h liczba żołnierzy martwych. Można dowolnie modyfikować wielkość swojej armii.

Paweł Lubryczyński wziął się ostro do roboty i nadesłał chyba najwięcej propozycji spośród wszystkich tegomiesięcznych korespondentów (choć jeden jego list trochę się przeleżał, zwiększając tym samym objętość poczty). Zaczniemy od gry

Sharkey's 3D Pool

właściwie za starej żeby się nią zajmować, ale właśnie wydanej w Kolekcji Klasyki Komputerowej, więc wspomnimy i o niej. W pliku POOL.DAT zapisane są począynając od offsetu 524 (decymalnie) liczby posiadanych zielonych (z listu wynika, że na każdą liczbą przeznaczony są cztery bajty, z których wykorzystuje się tylko trzy, ale może być trochę inaczej). Jakby nie było jeśli nasz gracz ma numer jeden w bajty 524, 525, i 526. (dec) wpisujemy 7F 96 98h i zostajemy krezusem. Tym samym sposobem można spowodować bankructwo któregoś

z konkurentów, wpisując mu same zera (ostatniemu w bajty 568, 569, i 580).

On The Ball Cup Edition

Stan gry zapisywany jest w plikach x.AN2, gdzie x to numer zapisu. Znajdź nazwisko swojego piłkarza i odlicz od pierwszej litery nazwiska 22 bajty (szkoda tylko, że nie napisałeś czy liczyć do przodu czy do tyłu, zapewne do przodu, ale wątpliwość jest). W 22. bajcie wpisujemy 07 a w 23. 14h i mamy najlepszego zawodnika (co by to nie znaczyło). W 24. bajcie zapisana jest pozycja – 01 to bramkarz, 02 obrońca, 03 sweeper (też nie wiem jak to przetłumaczyć, ale wychodzi na takiego obrońcę, co kosi wszystko wyższe od trawy bez zadawania głupich pytań), 04 pomocnik/obrona, 05 lewy skrzydłowy, 06 prawy skrzydłowy, 07 pomocnik/napastnik, 08 napastnik.

Colonization

Zanim wykonasz jakikolwiek ruch jakimkolwiek statkiem zapisz stan gry i w pliku COLO-NY0x.SAV pod offsetem 2532 znajdź miejsce na uzupełnienie stanu kasy (FF FF FF 7Fh proponowane przez Pawła uważam za przegięcie).

F15 Strike Eagle III

Po uruchomieniu F15 i utworzeniu nowego pilota w pierwszej skrzynce z lewej strony (nic nie rozumiem, ale widocznie tak tam jest w tej grze) wyjdź i zajmij się plikiem ROOSTER. W bajcie 37. (chyba dziesiątnie) zapisany jest stopień wojskowy (od 00 – 2nd Lt. do 06 – General). 38. to status pilota (00 – nieaktywny, 01 – aktywny, 02 – emeryt, 03 – MIA, 04 – KIA). W bajtach 70. do 73. zapisane są Twoje punkty, a wypełnienie przestrzeni od 40. do 62. bajtu wartością 0Ah i dodatkowo dopisanie w bajcie 89. wartości 7Fh spowoduje, że baretek będziesz miał jak radziecki generał, weteran obu wojen światowych.

Teraz wreszcie będzie coś dla miłośników RPG (jakoś zdominowały nas w tym numerze punkty, stopnie wojskowe, odznaczenia i pieniądze). Tomasz Nowakowski męczył grę

Ultima 5

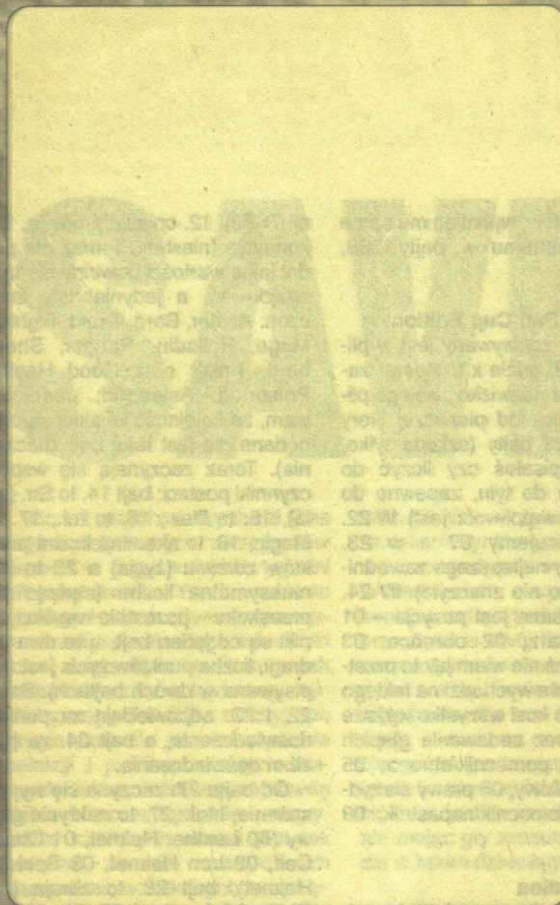
aż w końcu zdenerwowany sięgnął po plik SAVED.GAM. I co mu wyszło? W bajtach 2. do 9. znajduje się imię gracza (to akurat musiało być łatwe do wykrycia). Bajt 11. to płeć (0B mężczyzna, 0C kobieta, ciekawe, czy inne wartości spowodują zmianę głównego bohatera na jakieś inne stworze-

nie?) Bajt 12. opisuje profesję, 13. kondycję (niestety, Tomek nie podał jakie wartości powinny się tam znajdować, a jedynie listy znaczy: Avatar, Bard, Druid, Fighter, Mage, Palladin, Ranger, Shepherd, Tinker oraz Good Health, Poisoned, Asleeped; podejrzewam, że kolejność w jakiej są one podane nie jest tutaj bez znaczenia). Teraz zaczynają się współczynniki postaci: bajt 14. to Str. (siła), 15. to Dex., 16. to Int., 17. to Magic, 18. to aktualna liczba punktów zdrowia (życia) a 20 to ich maksymalna liczba (sądząc po przeskoku – pozostałe współczynniki są co jeden bajt, a te dwa co drugi, liczba punktów życia jest zapisywana w dwóch bajtach). Bajty 22. i 23. odpowiadają za punkty doświadczenia, a bajt 24. za poziom doświadczenia.

Od bajtu 27. zaczyna się wyposażenie, i tak: 27. to nakrycie głowy (00 Leather Helmet, 01 Chain Coif, 02 Iron Helmet, 03 Spaked Helmet), bajt 28. to zbroja (09 Cloth, 0A Leather, 0B Ring Mail, 0C Scale Mail, 0D Chain Mail, 0E Plate, 0F Myst. Armor). Bajt 29. to zawartość pierwszej ręki (broń lub tarcza), 30. to druga ręka, w której można trzymać wyłącznie broń. Tarcze mają numery od 04 do 08 (Small, Large, Spaked, Magic, Jewelled Shield), od 10h do 29h są różne rodzaje broni, z grubsza rzecz biorąc wyższe numery odpowiadają lepszym broniom. Tomek zachwala magiczny topór (26h). W bajcie 31. zapamiętany jest pierścień – 2Ah to Invisible Ring, 2Bh to Protection Ring, 2Ch to Regeneration Ring. 32. bajt zawiera informację o amuletach. Dalej można znaleźć i inne rzeczy – w bajtach 514. i 515. zapisana jest ilość żywności, dwa następne (516. i 517.) to ilość niesionego złota, 518. to kłucze, 519. kamienie szlachetne, 520. pochodnie a 521. to takie coś do wspinania się.

Zostało mi jeszcze kilka listów, ale zdaje się, że przekroczyłem już wszelkie limity miejsca i jutro podczas składania tesktu będzie trzeba kawałki wyrzucić żeby się wszystko zmieściło na dwóch stronach. Postaram się do tego nie dopuścić upychając tekst na stronie kolanem. Przypominam po raz kolejny, że autorzy wszystkich zamieszczonych na naszych łamach informacji otrzymują dyskiętkę shareware zawierającą najnowszą wersję edytora savegamów autorstwa Gawrona, a jeżeli już ją mają (i zanaczą to w liście) – dowolną inną. To na dzisiaj tyle.

Pole do popisu:



To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



XYWA:

SHITY

1 2 3 4 5 6 7



**LISTA PRZEBOJÓW
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Dyzgraficy z Cefeusza-A

MY PISAĆ DO WY POWOLI, BO MY NIE WIEDZIEĆ CZY WY UMEIĆ SZYBKO CZYTAĆ. JAK JUŻ WY WIEDZIEĆ MY PORWAĆ KOPALNY. MY GO PORWAĆ Z NIENAWIŚCI DO NACZELNEGO. MY PISAĆ DO TY, EMILUS, BO MY WIEDZIEĆ, ŻE TY BYĆ JEDEN INTELIGENTNY OSOBA W CAŁYM TYM BURDEL.

MY CHCIEĆ ZA KOPALNY 4875472307 ± 12 CUKIERKI MARKI „MICHAŁEK”. WY NIE WZYWAĆ POLICJI BO MY WYKASTROWAĆ KOPALNEGO.

OKUP MA NACZELNY UMIEŚCIĆ W POCIĄG WARSZAWA WSCH. - JAROCIN O GODZ. 16⁰⁰ ZA KIBEL W WAGON TRZECI OD LOKOMOTYWA.

GDY MY ODEBRAĆ CUKIERKI TO MY WYPUŚCIĆ KOPALNEGO I JESZCZE DAĆ MU NA PIWO.

OKUP MACIE ZŁOŻYĆ W PRZECIĄG 4 DNI OD OTWARCIE TEGO LISTU. JEŚLI WY TEGO NIE ZROBIĆ TO MY UTOPIĆ KOPALNEGO W KWAS DEZOKSYRYBONOKLEINOWY, A POTEM ODESŁAĆ ZWŁOKI W POCIĄG JAROCIN - WARSZAWA WSCH. ZA KIBEL W WAGON TRZECI OD LOKOMOTYWA. JEŚLI WY NIE DAĆ NAM „MICHAŁKI” TO MY WTEDY PORWAĆ HASZAKA, ALE WTEDY WY MUSIEĆ DAĆ NAM CUKIERKI „KRÓWKI”.

PODPISALI:

**AMBASADOR UFOLUDKÓW NA ZIEMI
MARCJULIONIS**

**ZASTĘPCA TEGO WYŻEJ
MNIETEK PODNIETEK**

26

UN GA
-rWAliśMY
KO PALNEGO
Nie dalemY MU PiWA
jEsLi nie
wYSLĘCIE NAM
kOMPuTeRa
AtARI to
oDeNIEMy mu
DOPIY W
powieTRZQ
jEsZCzE
UFOLUAKI

MEGAGAME

- I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych

o Puchar **TOP SECRET**

Wreszcie będzie można zagrać, wygrać, odebrać nagrodę (wszystko o nagrodach w numerze listopadowym!) i otrzymać tytuł Mistrza Polski w elektronicznej rozgrywce! Organizatorzy imprezy: Fundacja Pomocy Społecznej EVA i redakcja naszego pisma mają zaszczyt zaprosić wszystkich chętnych do uczestnictwa w MEGAGAME - I Mistrzostwach Polski w Grach Komputerowych o Puchar TOP SECRET, które odbędą się w dniach 1-3 grudnia 1995 roku w klubie Wojskowej Akademii Technicznej przy ul. Kaliskiego 25A w Warszawie (dojazd z centrum autobusami 105, 109, 523 i tramwajem 20). Warunkami uczestnictwa są mieszczynie się w przedziale wiekowym 13-21 lat i opłacenie wpisowego.

Mistrzostwa podzielono na trzy kategorie, każda będzie rozgrywana w ciągu jednego dnia na komputerach PC, które zostaną dostarczone przez firmy MCompStudio i NCM Computer Systems. Oczywiście nie trzeba brać udziału we wszystkich. W każdej będą przyznane tytuły i nagrody.

Dzień pierwszy /1.12 - piątek/ twarzobicia

Tego dnia zmierzą się ze sobą amatorzy szczękobicia. Do eliminacji można się będzie zgłaszać już od godziny 13.00 w holu klubu. W eliminacjach będzie wyłonionych 48 zawodników przechodzących do II rundy, która rozegrana zostanie pucharowo (dojdzie w niej także 16 zawodników wyłonionych na Gambleriadzie). Druga runda wyłoni 4 zawodników przechodzących do finału. W finale walczyć będzie każdy z każdym.

Oto gry, które należy przeciwstawić. Dwie z nich pojawią się na sali (pierwsza w eliminacjach, druga w drugiej rundzie i finale; w nawiasach podajemy dystrybutorów):

1. „FX Fighter” (CD-Projekt)
2. „Mortal Kombat II” (Mirage Software)
3. „One Must Fall 2097” (xland)
4. „Super Street Fighter II Turbo” (Licomp)
5. „Ultimate Body Blows” (MarkSoft)

Dzień drugi /2.12 - sobota/ symulatory

W drugim dniu pole dla miłośników symulatorów. Potykać się będą head to head (pojedynki jeden z jednym) według reguł takich samych jak w dniu pierwszym (elim-



nacje, runda pucharowa i każdy z każdym) z tym, że do II rundy awansują 32 osoby (i 8 wyłonionych w eliminacjach na Gambleriadzie). Zapisy do eliminacji przyjmowane będą od godziny 9.00 w holu klubu.

A oto gry spośród których wybierzemy właściwą do walki (w nawiasach podajemy dystrybutorów):

1. „1942” (IPS Computer Group)
2. „Fighter Wing” (Digital Multimedia Group)

Dzień trzeci /3.12. - niedziela/ - OPEN

Zostanie wtedy rozegrana najtrudniejsza, pucharowa kategoria, w której zawodnicy będą musieli się wykazać świetnym opanowaniem kilku gier. Praktycznie w każdej rundzie będzie się grało w co innego. Obowiązywać będą reguły takie same jak w dniu pierwszym (eliminacje z których wyłonionych

zostanie 64 zawodników, runda pucharowa i finał, w którym zawodnicy zmierzą się w systemie każdy z każdym). Jediną różnicą w stosunku do dnia pierwszego będzie godzina zapisów - 9.00. Miejscem zapisów będzie hol klubu Wojskowej Akademii Technicznej.

Oto kolejna, ostatnia i najważniejsza lista gier, gier do kategorii open (wylosowane będzie tylko kilka tytułów z podanych poniżej; w nawiasach nazwy dystrybutorów danego programu):

- „Alien Breed 3D” (MarkSoft)
- „BC Racers” (Mirage Software)
- „Dark Forces” (IPS Computer Group)
- „Descent” (CD-Projekt)
- „Drug Wars” + „Game Gun” (CD-Projekt)
- „Epic Pinball III” (xland)
- „Flipper” (xland)
- „Lamborghini” (Mirage Software)
- „Lilil Divil” (Licomp)
- „Need of Speed” (IPS Computer Group)
- „Project X” (MarkSoft)
- „Sensible Soccer” (MarkSoft)
- „Zool 2” (Licomp)

Prócz grania i obserwowania grających można będzie także zakupić gry, by potrenować w domu przed przyszlortoczną edycją mistrzostw, oraz obejrzeć wystawę sprzętu i oprogramowania komputerowego.

Dochód z imprezy przeznaczony zostanie na działalność statutową Fundacji EVA - ferie zimowe '96 dla dzieci z domów dziecka i rodzin ubogich.

**Zostań mistrzem,
pomóż dzieciom!**

P.S. Organizatorzy informują, że nie opłacają dojazdu, wyżywienia i ewentualnego noclegu zawodników.



Motto:

„Stacja Czczew... Pociąg pancerny do Wołomina odjedzie... Proszę wsiadać drzwi zamykać! Matko! Myj owoce po jedzeniu!”

Stefan Friedmann, Jonasz Kofta
„Dialogi na cztery nogi”

To już czwarte wcielenie zaprojektowanego przez japońską firmę Artdink w 1986 roku „A Traina”, znanego w Polsce w wersji III wydanej przez firmę Maxis. Tym razem nad efektem końcowym wraz z programistami japońskimi pracowali Francuzi z Infogrames. Trzeba przyznać, że z niezłym skutkiem, gdyż wprowadzono sporo pożytecznych i urozmaicających grę nowinek.

Czym rządymy?

W „A IV Network\$” zajmujemy miejsce zaginionego menedżera Dwighta Owena Burnsa, który zniknął w tajemniczych okolicznościach. Zaginionego gra James Coburn, znany prezenter CNN, który pojawiając się na ekranie pokazuje, że Dwight Owen Burns nie zginął tak do końca.

Tak czy inaczej trzeba objąć jego stanowisko, dodajmy stanowisko w międzynarodowej firmie dysponującej znacznym kapitałem.

Teraz wystarczy wybrać prędkość gry, a następnie jeden z 10 scenariuszy (w wersji dyskietkowej jeden z 5). W zależności od scenariusza musimy się skoncentrować na jednej z 3 czynności: rozwoju linii komunikacyjnych, rozbudowie miasta bądź handlu nieruchomościami oraz grze na giełdzie.

Pierwszy rodzaj działalności polega na budowie torów i dróg, stacji i przystanków. Na tak przygotowane trasy wypuszczamy pociągi i autobusy o różnej szybkości i ładowności, by przewozić pasażerów (autobusy i kolej) oraz towary (kolej). Za to oczywiście pobieramy opłaty. Cały problem sprowadza się do dostosowania szybkości i pojemności pojazdu (czyli tak naprawdę kosztów eksploatacji) do zysku, jaki może wypracować linia. Każdemu środkowi lokomocji możemy dostosować rozkład jazdy do jego potrzeb: podać przystanki, na których musi się zatrzymać, które ma mijać, a na których powinien zawrócić, określić dni, w które nie będzie jeździł, podać godzinę odjazdu z danego przystanku.

Drugim sposobem zarabiania gotówki w grze jest wznoszenie budynków. A wybór mamy szeroki: hotele, motele, pokoje Bed&Breakfast, sklepy, wieżowce do wynajęcia, apartamenty mieszkalne, kościoły, parki, lasy, wesołe miasteczka, przystanie, muzea, a i to stanowi tylko niewielką część naszych możliwości konstrukcyjnych. Wszystko, niestety, kosztuje dość słono i trzeba się dobrze zastanowić zanim cokolwiek się postawi.

Budowanie wiąże się niejako ze wzrostem wpływów z tytułu przewozów, wszak budując dzielnicę mieszkaniową odległą od biur i ciągnąc między nimi linię autobusową mamy niemal pewny sukces finansowy.

Prócz standardowych inwestycji mamy również projekty duże i jeszcze większe. Wśród dużych znajdziemy budowę mostu (kolejowy lub drogowy), lotniska, tunelu czy portu. Wielkimi inwestycjami są budowa superszybkich kolei TGV lub MAG-LEV, przy czym już po wyznaczeniu trasy, którą ma przebiec linia kolejowa i wydaniu pieniędzy (setki milionów dolarów), może się okazać, że konkurent postawił na jej drodze wieżowiec i nie ma szans na dokończenie budowy. Zawsze możemy się wtedy powiesić (innych wyjść nie znam).

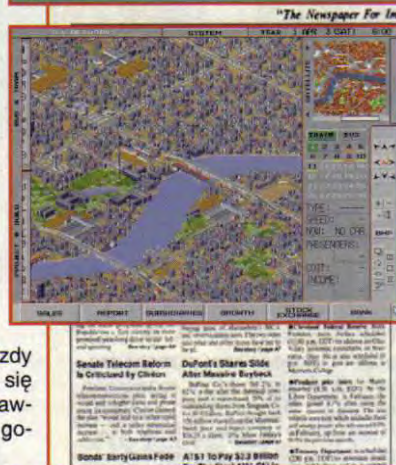
Ostatnim źródłem dochodów są operacje giełdowe. Chodzi w nich nie tylko o to, by zarobić spekulując akcjami, ale również wykupić pakiety kontrolne określonych firm i nie dać się samemu wykupić (jedno z możliwych zakończeń gry).

Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, który możemy przyspieszyć bądź spowolnić lub w ogóle zatrzymać (np. coś budując). Od czasu do czasu spotykają

nas drobne wyróżnienia w rodzaju: firma A IV wybudowała pierwszą szkołę (muzeum, akwarium, kościół, pomnik), co pozytywnie wpłynie na cenę akcji (jakoś nie zauważyłem); notujemy też porażki (terrorysty napadli na szkołę, którzy z naszych kierowców spowodował wypadek) i klęski żywiołowe (np. pożar, powódź, recesja), przez które spadają kursy naszych akcji bądź zmniejszają się wpływy do naszej kasy z tytu-

munikacyjną, czasem wybudować ją niemal od początku lub tylko sporządzić nowy rozkład jazdy, niekiedy pobudować całe miasto, kiedy indziej tylko rozwinąć jedną z jego części, z rzadka należy zdobyć pakiet kontrolny jakiejś firmy ważnej na danym rynku.

Jak widać rozrywek nie brakuje, a zazwyczaj w scenariuszu pojawia się po kilka problemów. Zabawa gwarantowana.



A IV

Business Daily

Cash starved A IV group sell its shares



tu przejazdów, wynajmów itp. Wszystkie wydarzenia pokazane są albo w konwencji gazety albo fragmentu informacyjnego programu telewizyjnego stacji n-tv (wstawki filmowe), nadającej zresztą z satelity. Wyglądają świetnie, podobnie jak intro będące fragmentem programu CNN prowadzonego przez Katherine Sparks, a później uchylające rąbka tajemnicy sceny z Jamesem Coburnem.

Scenariusze

Choć z grubsza chodzi w nich o to samo, zarobienie masy pieniędzy, to jednak postawione przed nami taktyczne cele i środki, których mamy użyć do ich osiągnięcia, zdecydowanie się w nich różnią. Nie będę streszczał każdego ze scenariuszy, bo miejsca mało, a mistrzów w przepisywaniu instrukcji i tak nie prześcignę, więc podam tylko w skrócie: w najprostszym nie trzeba robić prawie nic; w pozostałych trzeba usprawnić sieć ko-

Porady konstrukcyjne

1. Wykupować ziemię w atrakcyjnych miejscach (centrach miast). Niezbędna jest także w okolicach stacji, gdzie bywają dowożone koleją materiały budowlane (wykupiona ziemia może się później przydać – w okolicy stacji nabiera wartości).





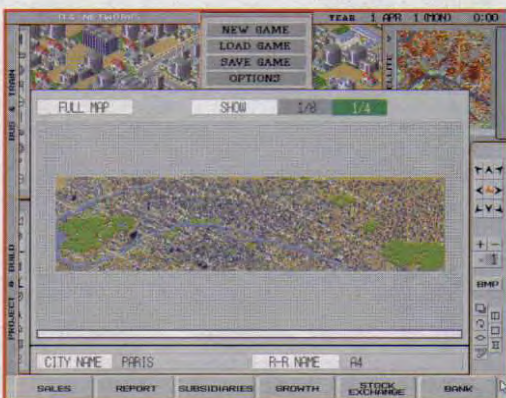
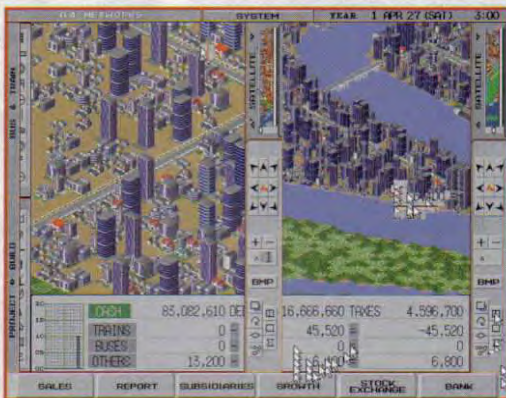
„A IV Network\$“ kontra „Transport Tycoon“, czyli próba reasumpcji

Choć obie gry traktują o zarządzaniu firmą budującą linię komunikacyjną, z pewnych względów są nieporównywalne. „Transport Tycoon” koncentruje się znacznie bardziej na transporcie (dochody czerpiemy tylko z tego źródła), podczas gdy „A IV” ogarnia i inne pola zainteresowań międzynarodowej korporacji komunikacyjnej. Stąd też

poprowadzenie linii komunikacyjnej daje silny impuls do budowy komputerowym inwestorom.

Nie będę więc porównywał nieporównywalnego (choć jak ktoś chce, to z pewnością może) opisując wady i zalety „A IV” na tle „TT” (o którym już pisałem). Zaczynając od zalet, bo tych jest znacznie więcej, należy stwierdzić wspaniałą grafikę (widok miasta wieczorem wprost cudny; chyba się rozklimłem), popartą świetnej jakości digitalizowanymi filmami ze wspaniałymi, wyraźnymi speechami. Strona merytoryczna, jakkolwiek nie bez skazy, prezentuje się nader okazale: zadania, zwłaszcza w bardziej zaawansowanych scenariuszach, złożone, możliwości rozwiązania mamy masę, konkurencja się rozbiewa, kasy mało – słowem grać, nie umierać (a moż-

NETWORK\$



na sieć przy grze godzinami, na co sam jestem dowodem).

Atoli w tej beczce miodu znalazła się łyżka dziegciu. Kiedy widzę jak las budują z półfabrykatów przywiezionych wprost z fabryki lub Wyspy Kajmny w śniegu (o różnicach w czasie wschodu i zachodu słońca nie wspominać), to zaczynam wątpić, że jestem normalny (bo albo ja, albo...). Jednak najbardziej nie spodobał mi się sposób, w jaki można usunąć spod mostu autobus, który w tymże delikatnym miejscu miał wypadek, a ściślej brak takowego sposobu. Skończyło się to tym, że co parę dni czytałem, że zdarzył się wypadek, rozpoczynało się postępowanie wyjaśniające, zapadał niekorzystny dla mnie wyrok (kosztuje to 5 mln) i tak do śmierci. Przyskre, co?

Niemniej zgryzeszcy warto, bo „A IV Network\$” to kawał dobrej, wciągającej i pouczającej symulacji ekonomicznej.

Sir Haszak

Producent: Infogrames
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB RAM, SVGA; wersja CD – napęd CD-ROM 2x

2. Zawsze upewnij się czy droga lub tory, po których chcesz puścić pojazd nie mają wad konstrukcyjnych (np. czy tory są połączone). Inaczej Twój pojazd może nie móc dojechać do miejsca przeznaczenia, a późniejsza naprawa może być trudna, o ile nie niemożliwa (np. jeśli nad miejscem, gdzie powinny być tory wyrosnie wiadukt).

3. Nigdy nie zdejmuj pociągów na przejazdach kolejowych, ponieważ zostaną zamknięte. Gdy chcesz zjechać pociąg towarowy, poczekaj aż rozładuje towar. Gdy zdejmiesz go z towarem, ten przepadnie.

w „TT” bezpośrednio możemy kontrolować transport lotniczy i wodny. W „A IV” budujemy co prawda porty i lotniska, lecz samoloty i statki rządzą się własnymi prawami. Jest za to w „A IV” możliwość budowy „napowietrznej” kolejki miejskiej i metra (z czym wiąże się możliwość spojrzenia na mapę z różnych wysokości, nawet z podziemi), choć to ostatnie to zwykła kolej, tyle że prowadzona pod ziemią, co kłóci się z rzeczywistością. W „A IV” możemy pomagać w rozwoju miasta wznosząc budynki, podczas gdy w „TT” nie jest to potrzebne (i możliwe), gdyż już samo



Jest taktycznie

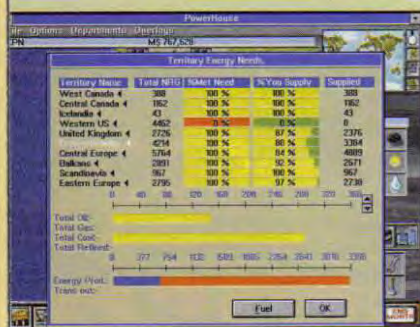


to energia bazująca na kopalniskach (węgiel, ropa naftowa, gaz ziemny), będziemy musieli się liczyć z wybudowaniem elektrowni (w przypadku ropy naftowej także rafinerii). Podnosi to koszty, ale wychodzą one dwu- czy trzykrotnie mniejsze od budowania źródeł energii alternatywnej. Klasyczne zasoby energii mają jednak cztery zasadnicze wady: kiedyś się w końcu wyczerpują (długość eksploatacji zależy od wielkości zło-

cierania do coraz głębszych pokładów. W przypadku energii alternatywnej zmniejszają koszty instalacji lub zwiększają ich wydajność. Czynnikiem, który należy brać pod uwagę podczas naszych działań jest środowisko. Zanieczyszczone ponad miarę powoduje zniszczenie istniejących instalacji. Ważne jest zatem dogłębne poznanie zanieczyszczeń własnych instalacji i czyszczenie ich ilekroć okaże się to dużo (poziom ME-



PowerHouse



udzi w świecie przyszłości nurtuje tylko jeden problem – skąd wziąć energię (co się stało z dotychczasowymi zasobami, nie wiadomo). Przypomina więc to trochę Mad Maxa, ale miejsce bezwzględnych wojowników szos zajęli nie mniej bezwzględni poszukiwawcy energii. Cztery wielkie korporacje stają do wyścigu, którego celem jest zaspokojenie światowych potrzeb energetycznych i ciągnięcie płynących stąd zysków. Nie musimy chyba dodawać, że na czele jednej z firm stoisz TY. Musisz przeżyć do 100 lat i osiągnąć najlepsze wyniki finansowe, zostać największym dostawcą energii na świecie i utrzymać środowisko w czystości. Z tego zostaniesz rozliczony na końcu.

Przesłanki rozwoju

Na początku masz tylko nazwę, gotówkę (śmiesznie małą, choć wyrażoną w milionach dolarów) i jedno terytorium wyznaczone przez Narody Zjednoczone do eksploracji. Teraz należy wynająć ekipy poszukiwawcze i rozpocząć badania terenu. Równoległe z poszukiwaniami surowców ener-

tycznych możemy rozpocząć badania naukowe nad pozyskiwaniem, transportem i gromadzeniem energii. W sumie do przebadania mamy 15 dziedzin. Oczywiście skromne fundusze nie pozwolą nam na zajęcie się więcej niż 3-4 dziedzinami, na których powinniśmy się skupić do czasu napływu gotówki (trzeba wierzyć, że kiedyś ten czas nadejdzie).

Gdy już odkryjemy, co kryje fragment lądu powierzony nam do badań, możemy przystąpić do budowy instalacji. Najlepiej budować tam, gdzie znajduje się najwięcej surowca, nad pozyskaniem którego prowadzimy badania. Jeśli jest

za kopalni, mocno zanieczyszczają środowisko, dość długo trwa otwieranie nowej kopalni (szybu), złożo może zalegać na różnych głębokościach, tak więc by je wykorzystać w całości należy osiągać coraz bardziej zaawansowany poziom technologiczny.

Alternatywna energia, pod którą rozumiemy energię słoneczną, fal morskich, geotermiczną (ciepła ziemi), wodną (prąd rzek), wiatru, atomową wymaga dość kosztownych instalacji, ale praktycznie się nie wyczerpuje.

Badania naukowe w przypadku energii klasycznej pozwalają na kopanie coraz głębiej w celu do-

DIUM powinien już zmuszać do działania).

Kiedy nasze elektrownie dostarczą 75% energii potrzebnej danemu terytorium, Organizacja Narodów Zjednoczonych otworzy przed nami kolejny teren ekspansji. Jeśli się nie uda zaspokoić potrzeb energetycznych danego terytorium ONZ i tak po 3 latach pozwoli wejść na kolejny rynek.

Współpraca

Prócz naszej kompanii i konkurentów istnieją także inne instytucje, z którymi prowadzimy interesy.

Pierwszą z nich jest bank. Bank o tyle dziwny, że nie wymaga określenia czasu, na jaki bierzemy kredyt. Wielkość kredytu zależy tylko od naszej aktualnej zasobności: im więcej mamy, tym więcej możemy pożyczyć. Dlatego czasem oplaca się pożyczyć maxa i potem długo nie oddawać. A odsetki w banku niech sobie rosną (17% rocznie!).

Nieco nienormalna jest także giełda. Możemy emitować akcje i kupować akcje innych spółek. Dziwne jest to, że akcje możemy emitować tylko wtedy, gdy inne spółki mają pieniądze, by je kupić. Ma to w sumie jakieś uzasadnienie, ale z drugiej strony dlaczego nie mogą inwestować jak konkurenci zychają, a ja mam obiecujące wyniki badań i potrzeba mi tylko gotówki?! Może być nawet firma spoza branży. Pieniądze nie

śmierdzą (chyba, że do ścieku wpadną).

Przedsiębiorstwo użyteczności publicznej to telewizja występująca w grze w postaci serwisów dezinformacyjnych stacji ENN. Prócz plotek o firmach (a to komuś rurociąg urwało, a to węgiel się skończył) przekazuje ona ważne informacje o nowo otwartych terytoriach i powiadamia o przyznaniu mało ważnych odznaczeń za największą produkcję energii, największy zysk, czy najmniejsze trucie środowiska. To ostatnie wyróżnienie stanowi niejako nagrodę pocieszenia, albowiem przyznawane jest zazwyczaj firmom, które lada chwila upadną (bankrutuje, więc nie produkuje, bo nie ma za co, więc nie zanieczyszcza).

Ostatnią, niezwykle pożyteczną instytucją są tajni agenci, któ-

zagraj jako gracz nr 1, a wszędzie będziesz pierwszy (np. przy wybieraniu terenu do poszukiwań).

2. Na początku postaw się i zniszcz parę instalacji wrogów (po jednej każdemu, aby spokornieli). Jednak nie niszczyć wszystkich. Konkurenci zapożyczają się zazwyczaj w banku i zniszczenie wszystkich instalacji doprowadzi ich do bankructwa, a Ciebie do szybkiego końca gry, a chyba nie o to chodzi.

3. W każdej chwili miej gotowe ekipy odkrywcze: zaraz po otwarciu terytorium możesz wtargnąć na ziemię i zbadać jako pierwszy; jeśli nie jesteś pierwszy – staraj się zmylić ekipy poszukiwawcze przeciwnika, a jednocześnie przetrzucić energię transformatorami z sąsiedniego terytorium.

4. Instaluj zawsze nieco więcej elektrowni niż potrzeba – w przy-

instalacje. Bogaty jest zbiór statystyk, którymi dysponujemy, dość wiernie oddane rozmieszczenie bogactw naturalnych na Ziemi, możliwość wygenerowania własnej planety dla tych, którzy uważali na lekcjach geografii i występowanie źródeł energii na naszej planecie znają na pamięć. Nawet znalazł się w grze, bardzo politycznie wpleciony, wątek ekologiczny.

nać myszką, by ich zatrudnić (potem drugie tyle, aby ich zwolnić, gdy nie będą potrzebni). Wiadomości ENN zostały skopane graficznie (pomijam już kolor twarzy prezentera, którego przed wejściem do studia ktoś pracowicie wywoskował), bowiem kontury osoby je prowadzącej regularnie do niej nie pasują (osoba sobie, kontury sobie). Do tego należy dodać parę drobniejszych niedogodności.



rych można wynająć. Mając takich agentów możemy zatrudnić ich do ochrony firmy przed infiltracją z zewnątrz, poinfiltrować konkurentów, zniszczyć konkurencji jakąś instalację, przekupić panów z ONZ, by dla nas otworzyli jakieś terytorium wcześniej niż pozostali, podłożyć sfałszowane wyniki badań ekipom badawczym pracującym dla przeciwników, ukraść wyniki badań naukowych, słowem zrobić jakieś świństwo. Robienie świństw kosztuje, niestety, a przy tym bywa niebezpieczne. Nie zdziwimy się więc, gdy jakiś nie obdarzony większą dozą szczęścia szpieg stanie się głównym bohaterem wiadomości telewizyjnych.

Porady

1. O powodzeniu w dużej mierze decyduje kolejność graczy. Jeśli chcesz sobie ułatwić życie,

padku wysadzenia jednej z nich przez konkurencję, energię będzie dostarczała następna Twoja instalacja.

Ocena

Przyznam, że grze w „PowerHousa” towarzyszyły mieszane uczucia. Od początku wygląda on dość prosto i nie trzeba kończyć SGH (pozdrowienia dla Harry’ego), by opanować jej reguły i odnieść sukces. Cieszy zwrócenie uwagi na szczegóły w rodzaju odpłatności za wszystko: za usunięcie elektrowni, posprzątanie, podatek gruntowy. Nawet zwolnionym ekipom poszukiwawczym i agentom należy dać dwumiesięczną odprawę (a naukowcom już nie; i dobrze tak jajogłowym). Platformy morskie służące do wydobycia ropy i gazu można przesuwac. Gra pozwala automatycznie unowocześniać wszystkie



Gdyby nie te minusy, polecilibym „PowerHouse’a” bez namysłu. A tak niech każdy rozważy we własnym sumieniu czy chce dać poniższą sumę pieniędzy za grę całkiem dobrą, ale niekiedy uciążliwą w użytkowaniu. Argumenty za i przeciw ma na tacy.

Sir Haszak

Ale zaraz pojawia się minus, bardzo uciążliwy, przyznam – niechlujne wykonanie. Sprzątanie, którego autorzy gry nie zautomatyzowali, przeradza się w koszmarną wycieczkę po całym świecie z szufelką i zmiotką. A trzeba je robić dość często, co przy setkach elektrowni w dalszych fazach gry staje się męczące i nudne. Nie mniej bulwersujące jest zwalnianie i zatrudnianie naukowców. Jeśli jest ich 20, nie ma sprawy. Ale jeśli mamy ich 2000? Tyle razy trzeba klik-

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: MarkSoft
Komputer, na którym chadza: PC 386, CD-ROM, Windows



Jest taktycznie



Zespół Westwood Studios postanowił nawiązać do wspaniałych tradycji swego strategicznego hitu, „Dune II” i wypuścić jej sequela. Eee tam, sequela, mógłby się ktoś skrzywić nauczony smutnym doświadczeniem, że kolejne wersje gry służą głównie wyciągnięciu pie-

W tak ostro zarysowanym konflikcie interesów znajdujesz się Ty jako dowódca jednej ze stron. Jeśli przyjmiesz posadę w GDI, będziesz likwidował wpływ NOD w Europie. Jeśli zdecydujesz się na NOD, spod wpływów GDI będziesz wyzwalał Afrykę. Przed każdym tak czy tak

śmigłowce i nimi wspomóc działania własnych wojsk po drugiej stronie rzeki, przez którą nie ma przeprawy. Cymes.

Obie strony mają specyficzne dla siebie rodzaje broni. GDI dysponuje czołgiem średnim i ciężkim, NOD – lekkim i niewidzialnym, GDI ma sa-

Command & Conquer

niędzy za już przetrawiony pomysł. Ale tym razem nie ma o tym mowy. Idea się nie zmieniła (jak to w sequelu), ale forma... forma jest moim zdaniem rewelacyjna. Zanim jednak przejdę do formy, trochę o treści.

Założenia taktyczno-operacyjne

Organizacja Narodów Zjednoczonych ma się dobrze. Miałyby się jednak lepiej, gdyby nie Brotherhood of NOD, która wygląda na organizację mafijną i zamierza zmonopolizować handel Tyberium, rośliną, która w sensie dosłownym spada z nieba. Jej możliwości wykorzystania są bardzo interesujące, ale sama roślina silnie toksyczna tak że nawet jej opary powodują śmierć roślin, zwierząt i ludzi (znacie może „Dzień Tryfidów”? Coś to podobnie brzmi – Naczelný). Dlatego też ONZ postanowiło rozprawić się z NOD przy pomocy swej organizacji militarnej o nazwie GDI (Global Defence Initiative).

stoi 15 różnorodnych misji. Autorzy nie ograniczyli się bowiem do standardowego w „Dune II” i przeważającego w „Warcrafcie” schematu „dwie bazy po przeciwnych stronach planszy i zniszczyć wszystkie jednostki oraz budowlę przeciwnika”. Część misji rzeczywiście sprrowadza się do tego, ale nawet wtedy dorabia się temu jakąś ideologię. Zresztą niemal we wszystkich misjach miejsce budowy bazy wybiera dowódca. Jednak prócz standardowych misji mamy jeszcze cały zbiór nowych typów. Sabotaż bazy wroga, wykradzenie superważnej substancji z jego bazy, zniszczenie wszystkich wyrzutni rakietowych na mapie, odnalezienie i odbudowanie zniszczonej bazy, dopadnięcie i zabicie wrogiego naukowca, ukrywającego się w okolicach bazy przeciwnika, a nawet tak skomplikowane misje jak zdobycie bazy przeciwnika, by rozwinąć tam produkcję, przechwycić drugą bazę przeciwnika, gdzie produkowane są

mobiezną wyrzutnię rakiet, NOD – czołg ogniowy, wieże wartownicze NOD strzelają rakietami, wieże NOD – z lasera. Różnic jest więcej i dzięki nim można rozegrać obydwie kampanie nie nudząc się, bowiem zmienić trzeba będzie taktykę dostosowując ją do nowych typów uzbrojenia.

Prócz rodzajów broni różny jest także styl prowadzenia walki. Dobrzy faceci z GDI walczą tylko z NOD chroniąc ludność cywilną, wioski itp. Panowie z NOD strzelają natomiast do wszystkiego, co się rusza, a nawet stoi i nie należy do organizacji. NOD stosuje też chwytły poniżej pasa w postaci dezinformacji, zrzucając na GDI odpowiedzialność za mordy ludności cywilnej.

Tyle fabuła. Pora przejść do porad praktycznych.

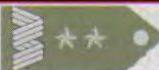
Dowodzenie i podbijanie – kilka porad praktycznych

1. Rozsrodkowanie piechoty. Piechota ścisłu nie lubi, zwłaszcza

czy gdy przeciwnik dysponuje miotaczem płomieni, granatem lub starą się po naszych ludziach przejechać czołgiem. Wtedy jeden płomień, granat czy czołg i wszyscy zgrupowani kończą służbę. W tym wypadku hasło „w jednostki siła” należy zrozumieć nieco inaczej i porzucić zwiastować żołnierzy w bezpiecznej odległości, najlepiej w tyralierze (opcja rozsrodkowania czasem działa niezbyt prawidłowo). Oczywiście może się zdarzyć, że coś wjedzie w środek tyralierzy, a nasi uzbrojeni po zęby żołnierze (znow granaty/miota-



1 Command & Conquer



cze) sami się wykończą, ale to już ryzyko zawodowe.

2. Bazy wroga. W miarę możliwości wrogich baz nie niszczyć. Dostarczają bardzo cennego sprzętu, pozwalają przenieść produkcję na linię frontu. Najważniejsze obiekty do zajęcia to Barracks/Hand of NOD (możemy zacząć produkować inżynierów i zająć nimi kolejne budynki) oraz Construction Yard, dzięki czemu pozbawiamy przeciwnika przyjemności wznoszenia jakichś wieżyczek w o w n i c z y c h w trakcie naszego triumfalnego pochodu przez bazę.

3. Nie stawiać piechoty na polach Tyberium, bo jej to szkodzi. Z czasem wyjątnia się dla czego.

4. Spotkanie z czołgiem. W przypadku trafienia na czołg przeciwnika należy mu podesłać w miarę możliwości jakąś jednostkę piechoty. Dopóki nie wpadnie na pomysł rozjechania jej, mamy czas na zastranowie-

nie, co robić: atakować czy uciekać (jeśli zdecyduje się nie strzelać mamy sporo czasu).

5. Goście. Napadłeś na przeciwnika i atak nie powiódł się, spodziewaj się wkrótce gości we własnej bazie.

Ocena

W tej grze na pochwałę zasługuje niemal wszystko. Grafika doskonała, choć tylko 320x200 w 256 kolorach. Plastikowe mapy terenu z łagodnymi i stromymi górskimi zboczami, rzeki z wodospadami i glazami na brzegach, brody i mosty, drzewa i zabudowania wiejskie – wszystko to wygląda wspaniale. Czas między misjami wypełniono krótkimi filmami pokazującymi co się z grubsza stało lub stanie (np. prezentacja broni nowego typu). Wygląda to na mix prac wykonanych w 3D Studio (a może na Siliconach?) z filmem. Efekt naprawdę warto zobaczyć. „C&C” jest pierwszą grą, w której każdą wstawkę oglądałem z przyjemnością i zainteresowaniem. Sceny prawie się nie powtarzają, robią wrażenie jakością grafiki i niezłe wprowadzają w atmosferę, która mogła być jeszcze lepsza, gdyby nie wyczuwalna sztuczność połączenia kolejnych misji.

Z opcji gry wyróżniłbym bardzo łatwe zaznaczanie oddziałów i łączenie ich w grupy. Je-

den klawisz myszy, dwa klawiatury i możemy ruszać się grupą jednostek. Na wyróżnienie zasługuje też możliwość ustawienia wszelkich parametrów obrazu i dźwięku programowo. Nawet szybkość możemy dowolnie regulować, dzięki czemu unikamy dłużyń w momentach, gdy nic się nie dzieje w polu, a w fabrykach praca wrze (podkręcamy tempo i wrze szybciej).

Twórcy zadbali również o graczy sieciowych. Wiadomo, że w domu nikt normalny sobie sieci nie postawi (dewiantów z góry przepraszam – Twoje szczęście, że przeprosiłeś – Naczelnym), a granie przez telefon grozi bankrutem lub frustracją, ale spróbować warto – do 4 osób, ustalanie pełnych reguł gry, możliwość zawierania przymierzy, no i bezpośrednia rywalizacja z przeciwnikiem, który ma mógł zamiast procesora – to niezaprzeczalne uroki gry sieciowej.

Nie gorzej prezentuje się strona dźwiękowa. Dynamiczna muzyka (kilkanaście utworów), krzyki ginących żołnierzy, informacje podawane w trakcie gry, a dotyczący nowo wybudowanych jednostek, potwierdzenia przyjęcia rozkazów czy postawienia nowych budynków doskonale uzupełniają warstwę wizualną.

Gdy doda się do tych zalet znakomitą grywalność zapewnioną dwoma różnymi kampaniami, różnymi rodzajami uzbrojenia walczących stron, rodzaja-

mi terenu i różnorodnością misji, realizm (gdy strzeli się z miotacza płomieni w drzewo, zaczyna ono się palić), dynamizm akcji, można powiedzieć, że „C&C” to gra niemal doskonała.

Niemal, bowiem wśród licznych zalet znalazłem dwie wady. Zaliczyłbym do nich zbyt dużą jak na mój gust częstotliwość wieszania się programu (3 razy na 3 dni; pomaga częste robienie save'ów) z komunikatem błędu i niekiedy obłądną pasywność przeciwnika sterowanego przez komputer. Można koło jego oddziału przejść i nic (rozejm czy co?). Dopiero strzał powoduje reakcję. Faktem jest, że ten sam algorytm umożliwia świetne kontruderzenia na bazę przeciwnika po wytrzymanym natarciu.

Miażdżąca przewaga zalet nad wadami pozwala sądzić, że „C&C” stanie się przebojem. A to powinno skłonić do rychłego wypuszczenia „Command & Conquer 2: Tiberian Sun” (co zresztą jest zapowiadane), czego sobie i Państwu życzę.

Sir Haszak

Producent: Virgin/ Westwood Studios
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputery, na których pędzi: PC 486 DX33, 8MB RAM, CD-ROM

Kiedy zobaczyłem wersję beta, pomyślałem „Coś z tego będzie!”. Gra wyglądała bardzo przyzwoicie – przygodówka, wszystkie komentarze digitalizowane, grafika niczego sobie, nastrojowe tło muzyczne. Szykował się hit, coś naprawdę ekstra. Kiedy dostałem pełną wersję spodziewałem się, że będzie ona „doszlifowana”, okraszona rzeczami niedostępnymi w demonstracyjnej i w pełni gotowa do gry... Niestety, nic z tego.

Pełna wersja to te same cztery dyski które już widziałem, wzbogacone ledwo o dwa poziomy. Beznamiętny głos muzyka dostatecznie obrzydził mi zabawę, a monotonna dobijała mnie z każdą minutą. Wszystkie „zagadki” (w cudzysłowie, bo nie jestem przekonany co do adekwatności tego słowa w przypadku „POLTERGEISTA”) są schematyczne, nie ma ani upływającego czasu, który przyprawia każdego gracza o dreszczyk emocji niezbędny w przygodówkach, ani depczących po piętach potworów. Zero dynamiki. Tak, tak wiem, nie mogę się zdecydować – raz mówię, że za dużo utrudnień, innym razem, że łatwizna. Ale jeśli nie utrudnienia, to można było chociaż zrobić intro, trochę więcej przerażających sampli, skowyt wilka, animacje, walki. A tu cienko i pusto. Mimo wszystko da się w to grać, ale szykowało się coś lepszego...

●●●
Tak więc Ty, odważny giermce wykazałeś się jako jedyny odwagą niezbędną w pokonaniu Poltergeista. Wiem skądinąd, że rozumem nie grzeszysz, a zatem pozwól mi pomóc Ci w wyzwaniach umysłowych... W mrocznym zamczysku, siedzibie wiedźmy – pierwszej z dwóch slug Poltergeista – przede wszystkim przeszukaj wszelkie rozciągnięte na ziemi skóry. Pod nimi najczęściej znajdziesz cenne w pokonaniu ducha przedmioty. Pewnikiem rychło znajdziesz wytrych. Nim to otworzysz skrzynię, z której wyjmiesz zwierciadło. Czar zamiany w konseksji z klepsydrą rozewrzyje wrota do drugiej części zamku. W niej natkniesz się na pierścieni i trzy symbole róży wiatrów, w drodze jednakże zmuszon będziesz do użycia zwierciadła. Położysz je tak, aby promień magiczny odbił się od jego powierzchni. Potem zawrócisz, aby położyć wszystkie cztery symbole na róży wiatrów. Tedy otrzymasz urok wicheru. Ony czar użyty z sakwą da Ci sposobność do przejścia przez opary kwasów. Napotkanemu szewcowi podaruj buty – odwzajemni Ci

się młotkiem. Jego to użyj na czerepie, a wygrzebiez ze środka klejnot. Ofiaruj go gnomowi, a ten da pręt. Ostryga podważona nim ukaże perłę najprawdziwszą. Rzygacz wymieni się za miedziany klucz. Otworzysz drzwi, aby wnieść do starowinki. Tam czarem alchemii i kamienną kulą zmienisz klucz z miedzianego na szczerozłoty. Pójdź do gnoma i rzuć na niego urok głodu. Poczęstuj go padliną, na którą rzuci się zachłanna bestya, aże ino piszczel ostawi, który rychło zabierz. Maską i czar strachu zmuszą babcię do oddania niezbędnej ingrediencji kwasu trupiego – kła wampiera. Pobiegnij czym prędzej do rzygacza i daj mu do połknięcia piszczel i ząb. Zwróci ci od serca wszystko w postaci kwasu trupiego. Ta koszmarna ciecz pozbawi wiedźmę mocy w jej komnacie, do której drzwi otworzy Ci klucz złoty.

W twierdzy Danghora pierw wyiskaj wszelkie dostępne kąty i weź co znajdziesz. Za monetę i sztylet srebrny złotnik da Ci srebrną broszę. Teraz wyważ jedne z drzwi w południowym skrzydle twierdzy. Tamże pomóż starowince używając czaru zdrowia i ziół, a w podzięce

czaszka sępa zostaniesz obdarowany. Drzwi w północno-wschodniej części sforsujesz polewając zamek wodą królewską i otwierając miedzianym kluczem. Sprzedawcy daj miedziaka, a dostaniesz zapalki. Zapal nimi świecę i wejdź bez obaw na pentagram. Magia przeniesie Cię do południowej części twierdzy. Zabierz stamtąd klucz, wodę święconą z trumny i otwórz drzwi przekładnią. Nieopodal znajdziesz skrzynię ze złotymi ornamentami. Otwórz ją kluczem i wyjmij krzyż. Czar zimna i worek przydadzą się przeciwko strażnikowi. Do doniczki wrzuć ziarno i podlej je wodą. Chwast, który wyrośnie, wrzuć do kotła, podobnie jak czaszkę sępa, jad szerszeni i chrabąszcza. Wywar z tych składników okaże się eliksirem piękności – podaruj go paskudzie, a obdaruje Cię uśmiechem i amuletem. Załamanemu kowalowi rozpal ogień amuletem

i czarem ognia. Podaj mu metalową sztabę, a on wykuje Ci w mig podkowę. Teraz już tylko wróć do drzwi z dwoma zagłębieniami – jak się okaże doskonale pasują do nich krzyże. Następne drzwi otworzysz czarem siły i podkowy. Danghor zamieni się w pył kiedy tylko położysz w jego pobliżu srebrną broszę i pokropisz wodą święconą.

Pozostał już sam Poltergeist. Przede wszystkim musisz znaleźć drut i kluczyk, potem zaś dopasować te przedmioty do skrzyń. W każdym razie w rezultacie znajdziesz hełm i kilof. Kobold za hełm da Ci świętego Graala. Idąc jak po nitce do kłębka – przekaż w ręcę mnicha Graala, a dostaniesz modlitewnik (tak przy okazji to niezły mnich... chyba symonita). Pielgrzym okaże się bardziej uduchowiony i za modlitewnik da klucz. Otworzysz nim przejście. Kiedy spotkasz trolla, potraktuj go czarem głupoty (choć to marnowanie mocy

Poltergeist

magicznej i ingrediencji, ale...) – pamiętaj jeno, by mieć ze sobą monetę. Nie wiem skąd u trolla ta rycerska broń, ale dostaniesz od niego miecz. Blacha i sierp przydadzą się w okolicy golema. Rzuć na niego czar pracy, a zdobędziesz kolejny klucz. Na dziurawej ścianie użyj kilofa, a deskę na przepaści. Czar przemiany i książka niech posłużą do zmiany miecza w Miecz Mocy. Nim to pozbawisz złośliwego ducha prawa do nawiedzania królestwa.

ROAD & TRACK
PRESENTS

The **NEED** for **SPEED**



Prowadź samochody swoich marzeń z prędkością...
ponad 240 km/h

Przebój z maszyn 3DO przeniesiony na PC – takiego scenariusza nie stworzyłbyś nawet w marzeniach.

Nowoczesne modele fizyczne, widowiskowe kolizje i wywrotki.

Możliwość pojedynków za pośrednictwem modemu lub złącza serial.

Krajobrazy w technice 3D i cyfrowo opracowany dźwięk.

Siedem wyjątkowych torów, na które składa się 100 km drogi odtworzonej z fotograficzną dokładnością.

Prowadzisz najlepsze samochody świata z karkołomną prędkością po najszybszych drogach i torach, jakie można sobie wyobrazić! The Need For Speed jest pierwszą grą, która pozwala przeżyć przyływ adrenaliny towarzyszący prowadzeniu nowoczesnych samochodów na granicy ich możliwości, otrzeć się o ryzyko śmierci na drogach stworzonych z fotograficzną dbałością o szczegóły.

Piękna grafika w wysokiej rozdzielczości, super szybkie trójwymiarowe procedury graficzne, niezwykle dokładne modele fizyczne i 16-bitowy, cyfrowy dźwięk, sprawiają, że nigdy nie będziesz miał dosyć... The Need for Speed.

Dystrybutor w Polsce:



IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66

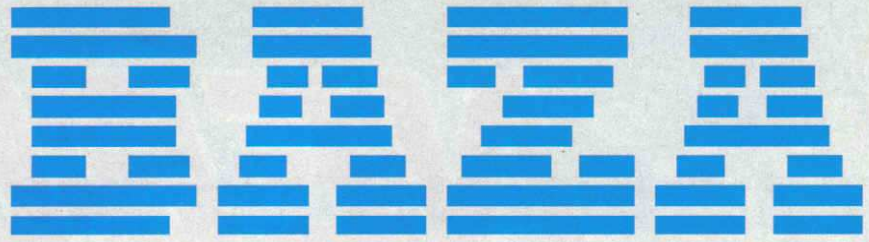


by **Pioneer Productions™**
and **Electronic Art Canada**



ELECTRONIC ARTS®

KOMPUTERY



- **intel** Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- **Microsoft** legalne oprogramowanie
- **Niezawodne, Tanie**

✓ 2 lata gwarancji, ✓ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✓ telefoniczny support techniczny

Komputer BAZA

<i>dla ucznia</i>	<i>multimedia</i>	<i>profesjonalny</i>
486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22	486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22	Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22

2354,- 2934,- 3977

RATY!

	<i>dla ucznia</i>	<i>multimedia</i>
1 wpłata	861,-	1455,-
12 rat po	222,-	375,-

Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie

Białystok

ul. Bema 102
tel. 42 88 92

Bielsko-Biała

ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42

Bydgoszcz

ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87

Gdańsk

ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285

Gdynia

ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08

Katowice

ul. Jesionowa 9A
tel. 58 20 62

Kielce

ul. Leśna 1
tel. 42 972

Kraków

ul. Raclawicka 56
tel. 34 32 17

Lublin

ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

Łódź

ul. Jaracza 19
tel. 30 21 74

Olsztyn

al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73

Poznań

Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

Rzeszów

ul. Staszica 15B
tel. 42 722

Szczecin

ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05

Toruń

Szosa Chełmińska 128
tel. 266 51

Wrocław

ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 94

Warszawa

ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14
ul. Popieluszki 19/21
tel. 33 90 30

Zielona Góra

ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23

Wszelkiego rodzaju bijatyki cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Jedną z tego typu gier jest wydany przez firmę Mirage „Taekwondo Master”. Zastanawiałem się jak najkrócej można by oddać klimat tej gry i wydaje mi się że najlepszym stwierdzeniem byłoby: skrzyżowanie „Mortal Kombat” i „Franko”. Nie inaczej. Postacie są dygitalizowane (jak w „Mortal Kombat”), a ich animacja płynna i efektowna, choć nie aż tak

może uczestniczyć od 3 do 6 osób, niestety komputer nie może w tym przypadku zastąpić jednego z graczy.

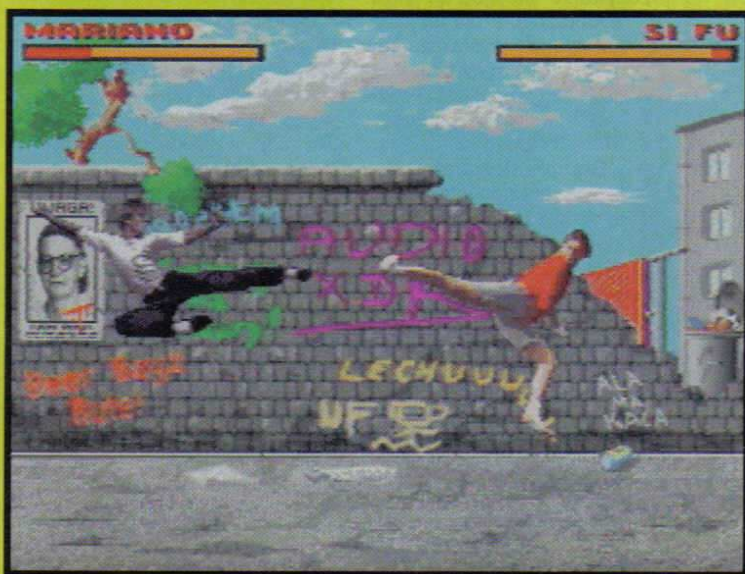
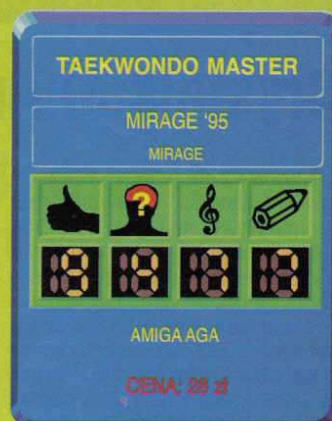
W zmaganiach z komputerem przed każdą walką możemy wybrać sobie, którą z postaci chcemy grać. Jeżeli zwyciężymy, przechodzimy do następnego przeciwnika. Porażka oznacza kolejną próbę, ale żeby nie było zbyt prosto podczas całej gry możemy wykorzystać tylko trzy szanse. Trzykrotnie znalezienie się na deskach oznacza dla nas koniec turnieju.

nieju decyduje liczba zwycięstw, gdyby to jednak nie było wystarczające, brane są także punkty, które po każdej walce dostaje zwycięzca.

Jak już wcześniej wspomniałem w grze bierze udział 6 zawodników:

Komandos – sierżant w stanie spoczynku. To naprawdę brutalny i bezwzględny przeciwnik;

Mariano – poszukiwał odpowiadającej mu sztuki walki. Teraz wrócił z Tajlandii, gdzie zgłębił tajniki Muay Thai, bo okazało się, że tylko u nas może znaleźć godnych przeciwników;



krwawa – w każdym razie nie ma fatality i magicznych ciosów. Z kolei tła przypominają mało starannie narysowaną grafikę z „Franko”, za to oddają znakomicie polskie klimaty – walka przed kościołem, pomazanym murem czy na parkingu ze starą syrenką.

Do wyboru mamy 3 warianty. Po pierwsze możemy grać z komputerem, po drugie można rozegrać sparing z kolegą, a ostatnią możliwością jest turniej, w którym

Taekwondo Master

Grając z kolegą każdy może wybrać dowolnego zawodnika. Obaj gracze mogą grać tą samą postacią, wtedy zawodnicy będą różnić się kolorami ubiorów. W turnieju każdy z graczy wybiera innego zawodnika, a następnie każdy z każdym rozgrywa po dwa sparingi. Ażeby szanse były bardziej wyrównane, w drugiej walce zamieniane są strony, z których startują zawodnicy, a co za tym idzie również joysticki. O wygranej w tur-

nieju nigdy nie uczył się sztuki walki w żadnym z klubów, potrafi sobie radzić nawet z prawdziwymi mistrzami. Pozostawia po sobie tylko trudne do zidentyfikowania zwłoki; Jack – praca w UOP-ie, wyrobiła w nim brutalne metody pracy. Z czasem stał się tak okrutny, że został zwolniony. Ten, kto podpisał tę decyzję został totalnie zmasakrowany i wrzucony do Wisły. Z Tobą będzie podobnie, jeśli z nim zaczniesz;

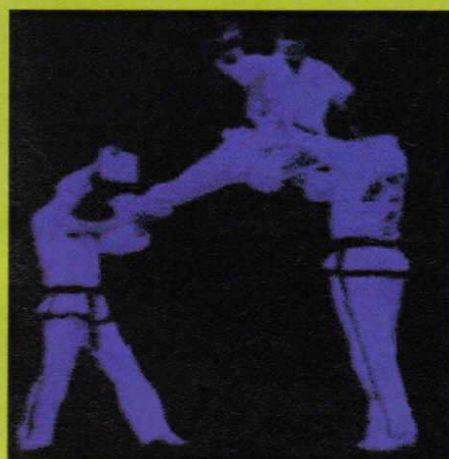
Si Fu – uczył się walczyć w klasztorze Shaolin. Teraz są tam tylko pustki – pozabijał wszystkich walecznych mnichów.

Wszyscy bohaterowie dysponują czterema podstawowymi i wspólny-

mi dla wszystkich ciosami, a oprócz tego każdy z zawodników ma jeszcze 4 specyficzne dla niego techniki. Postacie są ładnie zdigitalizowane i kontrastują dość mocno z nędzną grafiką w tle.

Na początku gry możemy sobie obejrzeć intro, w którym zawodnicy demonstrują efektowne techniki Taekwondo. Wygląda to przyzwoicie, chociaż czytając na pudełku że gra posiada „ponad 700KB digitalizowanego, animowanego intro” spodziewałem się czegoś lepszego. Wadą gry jest to, że nie można jej zainstalować na twardym dysku, ale przynajmniej doczytywanie z dyskietek odbywa się szybko i sprawnie.

Podsumowując „Taekwondo Master” jest jedną z lepszych polskich gier. Program wykonany jest bardzo przyzwoicie (z wyjątkiem grafiki w tle), a przez cały czas towarzyszy nam bardzo dynamiczna muzyka. Grając w tę grę na pewno będziesz się znakomicie bawił, a jeśli zagrasz z kolegami zabawa będzie naprawdę przebojowa. Pozostaje tylko grać i czekać na „Taekwondo Master 2”...



Przeżyjemy to

Crystals of Arborea

Niewiele osób wie, że tak naprawdę historia najslawniejszej komputerowej trylogii RPG „ISHAR” zaczęła się właśnie od gry „Crystals of Arborea”. Kraina Kendoria, w której zmagaliśmy się z zadaniami postawionymi nam w trzech kolejnych częściach nazywała się kiedyś inaczej – Arborea. To jedyna kraina jaka pozostała po kataklizmie wywołanym przez bogów, ostatni przyczółek

istot rozumnych, na którym miała się rozstrzygnąć wieczna walka Dobra ze Złem.

Wyspę Arborea zamieszkują trzy rasy: elfy, orki i mroczne elfy. Te dwie ostatnie rasy zostały wypaczone i owdnięte złem Morgotha, który używa ich jako swoich popleczników. Jedyną nadzieją na przywrócenie starego porządku i pokonanie Morgotha jest odnalezienie czterech Kryształów Harmonii i umieszczenie ich w przeznaczonych do tego celu wieżach.

Tego zadania podjął się książę Jarrel, tworzący wraz z sześcioma śmiałkami drużynę sterowaną przez gracza. Zadanie niby proste, a jednak próbując je wykonać mamy zapewnione co najmniej dzieł wspaniałej rozrywki.

Gra technicznie jest ciągle całkiem niezła, na co składają się wspaniałe plenery tworzone techniką znaną z „Ishar-ów” i starannie dopracowane sylwetki postaci. Z pewnością można ponarzeć na zbyt statyczne otoczenie, ale wszak w grach RPG chodzi raczej o przeżywanie przygód poprzez wyobraźnię, a dla tej przygotowano wystarczający materiał audio-wizualny, aby każdy mógł poczuć klimat i „wejść” w przedstawiony świat.

Gra nie zestarzała się. Nawet teraz po latach warto do niej wrócić, a dla tych którzy w nią nie grali będzie z pewnością jednym z lepszych RPG na komputerze, oczywiście wśród całej plejady wspomnianych wcześniej „Ishar-ów”.

EMILUS

Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC, Amiga
Cena: 24,00 zł



Metal Mutant

Było to dawno temu, kiedy pierwszy raz miałem do czynienia z Amigą, jedną z gier które przetrwały mnie do tego sprzętu – właśnie „Metal Mutant”. Nie było to jednak ani z tego, że była ona za darmo (jeszcze nie było tawny antypirackiej) ani z tego, że miała fajną nazwę – po prostu była ładna. Mógłbym się rozwodzić długo nad tym, co rozumiałem wtedy pod pojęciem ładna, ale wiem tylko, że podobala mi się dosyć dopracowana grafika. To nie było budowane ze zwykłych wypełnionych danymi kolorów powierzchni, ale miało kilka płaszczyzn, na których coś się ciężyło, ot takie zwykłe rzeczy, które znajdziemy w każdej przeciętnej grze wydanej dzisiaj. Właśnie: wydanej dzisiaj, wtedy to istny majstersztyk.

Drugą rzeczą była sama koncepcja połączenia strzelanki z elementami logicznymi. Oto mamy dyspozycję supernowoczesnego robota, który może przybierać różne formy – taki terminator. Chodzi tu jednak o to, aby jak

The Lineker Collection

Pakiet „The Lineker Collection” jest pigułą rozrywki dla fanatyków piłki nożnej. Zawiera aż cztery gry poruszające tematykę kopaną. Nie miejmy złudzeń, że są to jakieś

wybitne tytuły, dorównujące takim gigantom jak „Sensible Soccer” czy „Premier Manager 3”. Są to gry stare – pewnie dlatego znalazły się w tej rubryce – ale mające

w sobie coś co pozwala jeszcze w nie trochę pograć.

Pierwszą z nich jest „International Soccer Challenge”. Prosta piłka nożna, możemy wybrać własną drużynę, mamy dostęp do podstawowych charakterystyk piłkarzy, przystępujemy do mistrzostw i tyle. Reszta to już seria mrozących krew w żyłach pojedynków na murawie, przepięknych bramek i wrzasku rozhisteryzowanych kibiców. Jedną z ciekawszych rzeczy w grze jest pole widzenia. Zastosowano tu jakże dawno już nie spotykany widok zza pleców sterowanego przez nas piłkarza. Graficznie zrobiona całkiem przyzwoicie, gra się całkiem dynamicznie.

„Italy 1990” to rozgrywki o wirtualne Mistrzostwo Świata w piłce nożnej. I znowu wybieramy sobie jedną z drużyn startujących w tym roku i rozgrywamy kolejne spotkania. Grafika przeciętna, ogólnie gra się tak sobie.

„Gary Lineker’s Hot Shots!” – trzecia z pakietu gier piłkarskich. Stylem przypominająca trochę „Microprose Soccer”. Tak jak powyżej klasyczne rozgrywki między kolejnymi drużynami. Dodatkowym elementem jest sędzia komentujący sytuację na boisku, a i wlepiający z upodobaniem kartki. Miło się gra, aczkolwiek daje się na pierwszy rzut oka stwierdzić, że od tamtych czasów odbył się postęp w dziedzinie gier piłkarskich.

Ostatnim tytułem w zestawie jest „Footballer of the Year 2”. Bardzo przyzwoicie zrobiona gra, menedżer nie drużyny ale piłkarza, który ma się stać gwiazdą.



Jeszcze raz

szybciej naciskać przycisk „FIRE”, ale o to aby w każdej kolejnej lokacji wykorzystać optymalnie umiejętności poszczególnych form. Na ile zostanie wykonane zadanie to jak zwykle zależy od operatora, czyli gracza.

No tak, powiedziałem o tym, że należy pokonywać kolejne lokacje, ale po co to wszystko. „Metal Mutant” nie odstępuje od kanonu gier łatwych i także posiada heroiczną legendę.

Oto nasz robot wyrusza na ratunek kolonistom z planety Kronox. Planetę opanował zły i podstępny komputer, który miał bezpiecznie

sterować całą kolonią. Widać szalona mu odbiła (to się często zdarza w bajkach o robotach i komputerach przyszłości) i zapragnął dowodzić organizmami białkowymi. Czy tytułowy Metal Mutant dotrze na czas do samego serca komputera i czy wyrwie mu wtyczkę z zasilania, o tym z pewnością przekonacie się w trochę nudnej, ale przyzwoicie zrobionej grze „METAL MUTANT”.

EMILUS

Dystrybutor: Mirage
Komputer: Amiga, PC, Atari ST
Cena: 24,00 zł



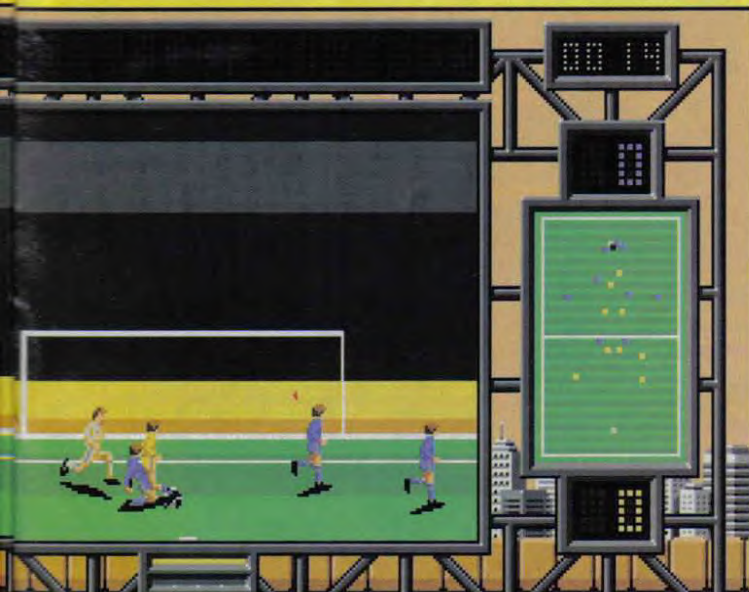
Można się pokusić o stwierdzenie, że jest to strategia, lecz dosyć prosta. Gra się całkiem sympatycznie, niestety krótko.

Głównym argumentem aby sięgnąć po ten pakiet jest z pewnością chęć przypomnienia sobie jak kiedyś wyglądały gry piłkarskie (wszystkie z nich wydane zostały na ZX-Spectrum) i zagrania w nie

jeszcze raz. Niestety wszystkich cztery zostały już nadgrzyzione wębem czasu i śmiało można je zakwalifikować do gier z przeszłości.

EMILUS

Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: Amiga
Cena: 30,50 zł



Kasparov's Gambit Grand Slam Bridge II

Na jednej płytce CD znalazły się dwie gry dla intelektualistów: brydż i szachy, które jakkolwiek mają już swoje lata, to jednak całkiem nieźle się trzymają.

„Grand Slam Bridge II”, sequel popularnego „Cybrona”, niewiele się zmienił pod względem opcji. Zmieniła się grafika z trybu tekstowego na VGA i doszedł samouczek, który w 10 rozdziałach objaśnia tajniki brydża. Najpierw można sobie wszystko o rozdaniu przeczytać, a później to, co się wyczytało przetrenować na kartach. Interfejs także uległ zmianie, choć nie można powiedzieć, że na lepsze. Nie zauważyłem by zmienił się poziom gry, więc chyba dopiero wersja windowsowa tego programu ma „ulepszony” algorytm, dzięki któremu nie da się w nią grać. Wersja DOS-owa jest pod tym względem w porządku.

„Kasparov's Gambit” to dość rozrywkowe podejście do szachów. Choć firmowane są nazwiskiem mistrza świata (z którym można się zresztą zmierzyć), znanych postaci znajdziemy w progra-

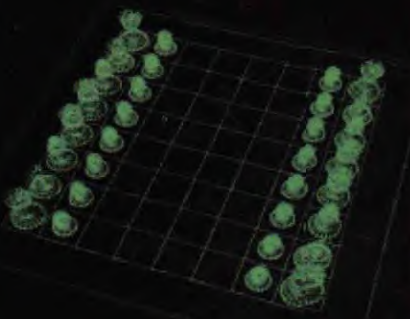
mie znacznie więcej: można zagrać z Einsteinem, Skłodowską-Curie, Edisonem, Stalinem. Każdy komputerowy przeciwnik ma przyporządkowany ranking szachowy oznaczający się z jakąś gra (lub powinien grać; jak jest naprawdę musieliby ustalić szachowi eksperci). Zaczynając jesteśmy na samym dole hierarchii, by w miarę kolejnych zwycięstw piąć się do góry. Wśród gambitów Kasparowa znajdziemy także 500 partii historycznych, które możemy odtworzyć bądź rozwiązywać jak zadania. Prócz tego są wszystkie standardowe opcje. W sumie całkiem niezła zabawa.

Zestaw jest godny polecenia wszystkim miłośnikom gier wymagających więcej łamania głowy niż joja.

Sir Haszak

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC 386-CD
Cena: 48,80 zł





No i doigraliśmy się – mamy kolejne szachy na peceta. W zasadzie to nawet dobrze – mimo że w szachy grać umiemy tylko troszeczkę, to i tak zawsze przesuwanie figurek po łaciej tabliczce sprawiało nam dużą przyjemność. W końcu zaś można nawet napuścić na siebie dwa programy szachowe i patrzeć jak się biedaczyska męczą, chle, chle...

Nazwa „Virtua Chess” sugerowałaby jakieś podobieństwo do „Virtual Poola” – tak przynajmniej myślałem sobie otwierając pudełko. Byłoby to całkiem – pokoić z szachownicą, publiczność i tak dalej.

Cóż – trochę się rozczarowałem. „Virtua Chess” to bowiem program szachowy jak najkłasiętniejszy. Jedyną graficzną nowością jest możliwość obracania trójwymiarowej szachownicy z figurkami (widocznej w jednym z okienek) na wszystkie możliwe strony – ale to przecież było już (no, prawie) w „Chessmaster 3000”.

Nie znaczy to bynajmniej że „Virtua Chess” jest grą niedobłą. Wręcz przeciwnie – są to solidne, dobrze opracowane szachy, o całkiem sporych możliwościach.

Mimo że program ten nie wykorzystuje „Windows”, to i tak korzysta z okienek i menu, ba mamy nawet klepsydę, bardzo ładnie animowaną. Liczba możliwych do otwarcia okien może przyprawić o ból głowy – a już na pewno może spowodować zupełny bałagan na ekranie. Na całe jednak szczęście „Virtua Chess” pozwala na grę nawet w rozdzielczości 1024x768x256 (na kartach wyposażonych w VESA), co naprawdę robi wrażenie.

Wygoda obsługi jest umiarkowana. Mamy co prawda dwa rodzaje szachownic w kilku pododmianach, dwa zegary szachowe, listę posunięć i nawet wyświetlarkę ruchów wpisanych z klawiatury ale brakuje jednak ułatwień dla początkujących. Szkoda, że nie ma możliwości przeanalizowania sytuacji na planszy, a podpowiedzi komputera ograniczają się jedynie do zaproponowania następnego posunięcia. Po uchwyceniu figury myszą nie są też podświetlane pola, na które możemy ją

przesunąć – a to bardzo pomaga osobom dopiero poznającym tajniki królewskiej gry. Cóż jednak, „Virtua Chess” nie jest chyba przeznaczona dla początkujących – nie ma tutaj nawet przewodnika po szachach – a wielka szkoda, tym bardziej że gierka wydana została na CD-ROM.

Jak to zwykle bywa okienko, w którym wyświetlany jest trójwymiarowy widok szachownicy, w grze raczej nie pomaga i stanowi w zasadzie tylko ozdobnik. Wbrew temu, co usiłuje nam „sugerować” intro, figurki umieszczone na szachownicy nie są renderowane, ale składają się z wielokątów – co robi takie sobie wrażenie. Na dodatek sama

nieć). Wygrać z nim jest nielato – wydaje się być nieco lepszy od tego z serii „Chessmasterów”, aczkolwiek do Fritza mu daleko. Dostępne są standardowe opcje rozwiązywania zadań szachowych, nie ma jednak porządnej biblioteki partii, to znaczy jest, ale zupełnie pozbawiona jakichkolwiek opisów.

Bardzo ciekawie wyglądają możliwości gry z drugim czło-



Virtua Chess

chownicy, na które następnym przesuwamy jego figury.

Brawa należą się autorom z system okienek i menu. Nie dość że są ładne i funkcjonalne, to jeszcze działają w multaskingu (to znaczy – możemy nimi manipulować podczas gdy komputer „myśli” nad następnym posunięciem). Fajna jest także wielojęzyczność programu: jest angielski, niemiecki, francuski, hiszpański i włoski.



szachownica jest jednolita i pozbawiona tekstury, a to przecież miał nawet (znowu?) „Chessmaster 3000”.

Pozostaje zatem engine szachowy i ten jest na szczęście niezgorszy. Posiada rozsądną bibliotekę otwarć, wykorzystuje dość zaawansowane techniki przeszukiwania sytuacji (na przykład potrafi wykorzystać obliczenia z poprzednich posu-

wiekim – grać bowiem można po kabelku, przez modem a nawet używając sieci lokalnej.

Następnym „wodotryskiem” jest opcja podłączenia szachownicy Saitek Auto Chessboard. Dzięki temu grać możemy prawdziwymi pionkami na tej samej zasadzie, na której działają wszystkie „poważne” komputery szachowe – to znaczy komputer podświetla pola sza-

Cóż – nie da się nazwać tej gry rewelacyjną, aczkolwiek z drugiej strony w zasadzie gra się przyjemnie. Dla niektórych zaletą może być to, że nie wymaga ona Windows. Z pewnością nie należy jej kupować jeśli chcemy pooglądać szachy. Jeśli jednak mamy zamiar w nią pograć – to czemu nie...

STRZELAJ PIERWSZY!



LOGITECH WingMan **EXTREME**

**WYRÓŻNIENIE
W TEŚCIE
JOYSTICKÓW!
(GAMBLER NR 9/95)**

NOWOŚĆ!



LOGITECH ThunderPad

NOWOŚĆ!



LOGITECH WingMan LIGHT

TORNADO

TORNADO CENTRALA: ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skrpoczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03
ODDZIAŁ GDAŃSK: ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ODDZIAŁ KATOWICE: ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64, 59-66-11 w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW: ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ POZNAŃ: ul. Łatawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
ODDZIAŁ WROCŁAW: Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42

Lista przebojów



Zima wokół nas!

Tam u Was w domach z pewnością wygrzewacie się w temperaturach pokojowych, ewentualnie narzekając na wyjątkowo ciepłą temperaturę jaką jest plus 10 stopni. Wszystko polega na względności, niewielkiej rzeczy jest jednoznacznych w naszym świecie. Ale zacznijmy od początku. Jakiś miesiąc temu wyjechałem na kolejną placówkę „Top Secret” na Antarktydę – no właśnie, po co? Cóż, był od górny nakaz, dostałem służbowe kapcie i czapkę uszatkę, bilet na samolot, odpowiednie fundusze i musiałem pojechać. W zasadzie otrzymałem jeszcze ściśle poufną lamane przez ściśle tajne teczkę od Naczelnego, ze wskazówkami od tegoż właśnie, abym otworzył ją dopiero jak wyląduję na miejscu.

Lot przebiegał spokojnie, wspaniale cukierki miętowe „Wicherki”, mrożona herbata, dżin z lodem, tylko stewardessy były jakieś takie oziębłe – to wszystko jeszcze nie docierało do mnie jako ostrzeżenie, ale raczej jako naturalne tło mojej podróży.

Jak doleciałem na miejsce, musiałem zaraz złożyć na siebie wszystko co miałem z ubrań – szesnaście par majtek, piętnaście par skarpetek, cztery pary dżinsów, pięć kurtek, trzy pary rękawic i wiele innych atrakcji. Tak wyposażony ruszyłem do portu lotniczego, który był zwykłym hangarem. Wewnątrz spotkałem „portiera”, który oznajmił, że wiedział o moim przyjeździe i że powinienem wyruszyć do swojego obserwatorium (też nie wiedziałem o co chodzi). Wtedy wyciągnąłem super tajną teczkę.

Zacząłem wertować tkwiące w niej pisma. Po skończeniu czytania złapałem się za głowę. Ogólnie było w nich napisane, że mam przeprowadzić badanie rynku komputerowego na Antarktydzie. Związane to było z jakimś super tajnym przedsięwzięciem handlowym Naczelnego. Cóż czynić rozpocząłem od „portiera”, ale on odpowiedział, że z komputerów to on ma tylko ręczną pralkę i kilka latarek – to nie przedstawiało się zbyt optymistycznie...

ciąg dalszy nastąpi

**KOESPONDENT
Z ANTARKTYDY**

HITY
świat

AMIGA 1200

1. GLOOM
2. ULT. SOCCER MAN.
3. SIM CITY 2000
4. UFO
5. S. STREETFIGHTER 2
6. TOWER OF SOULS
7. FOOTBALL OF GLORY
8. ROADKILL
9. R. OF THE ROBOTS
10. GUARDIAN

CD-32

1. GLOOM
2. LEMMINGS
3. SUBWAR 2050
4. MICROCOSM
5. SUPERPUTTY
6. D-GENERATION
7. PGA
8. R. OF THE ROBOTS
9. JUNGLE STRIKE
10. UFO

AMIGA

1. PLAYER MANAGER 2
2. SENSIBLE GOLF
3. COLONIZATION
4. S. W. OF SOCCER
5. ULT. SOCCER MAN.
6. PREMIER MANAGER 3
7. SUPER SKIDMARKS
8. SKIDMARKS
9. THEME PARK
10. FIFA INT.

PC CD-ROM

1. DARK FORCES
2. DISCWORLD
3. TFX
4. DRAGON LORE
5. DESCENT
6. STARTTREK: F. U.
7. DOOM II
8. R. OF THR ROBOTS
9. CREATURE SHOCK
10. PGA

PC

1. SIM CITY 2000
2. OVERLORD
3. PREMIER MANAGER 3
4. DISCWORLD
5. DOOM II
6. F. SIM. 5.0
7. TIE FIGHTER
8. DESCENT
9. KA-50 HOKUM
10. LION KING

HITY
listy

NINTENDO

1. BATMAN RETURNS
2. JURASSIC PARK
3. DARKMAN
4. FAN. ADV. DIZZY
5. S. MARIO BROS 3
6. MICROMACHINES
7. CHIP & DALE
8. TERMINATOR II
9. GOAL 5
10. D.J. BOY

COMMODORE

1. BATTLE SHIPS
2. MICR. SOCCER
3. MONTEZUMA
4. REVS
5. M. CARLO CASINO
6. GREAT COURT
7. DONALD DUCK
8. HAT TRICK
9. DRACONUS
10. PSYCHO PIG

AMIGA

1. THEME PARK
2. MORTAL KOMBAT 2
3. CIVILIZATION
4. THE SETTLERS
5. DAWN PATROL
6. DEATH MASK
7. HISTORY LINE
8. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
9. SUPER FROG
10. MEGA-LO-MANIA

PC

1. WARCRAFT
2. THEME PARK
3. HERETIC
4. GABRIEL NIGHT
5. ONE M. FALL 2097
6. ECSTATICA
7. BATTLE BUGS
8. LITTLE BIG ADV.
9. MORTAL KOMBAT 2
10. ALONE IN THE D. 2

ATARI XL/XE

1. AD 2044
2. SUPER FORTUNA
3. OSADNICY
4. MEGA BLAST
5. HANS KLOSS
6. PROBLEM JASIA
7. SPY MASTER
8. ONE ON ONE
9. MIECZE VALDGIRA
10. ROAD RACE

SHITY
listy

NINTENDO

1. GALAGA
2. G.I. JOE 2
3. MACROSS
4. WARP MAN
5. KARATEKA

COMMODORE

1. GARFIELD
2. WIZARD'S LAIR
3. FLYING SHARK
4. WACKY RACER
5. SABRE WOLF

AMIGA

1. CISCO HEAT
2. EPIC
3. VROOM
4. YOGI'S BIG CLEAN
5. OUTRUN EUROPE

PC

1. WING COM. ARMADA
2. ZOOL
3. COLORADO
4. ŻMIJA
5. JANOSIK

ATARI XL/XE

1. OPERATION BLOOD
2. ROBBO
3. MOSKWA 1993
4. CYWILIZACJA
5. CAVEMAN

HITY
tematyczne

ADVENTURE

1. VALHALLA
2. MONKEY ISLAND 2
3. INDY
4. BENEATH A S. SKY
5. STARTREK
6. S. THE SORCERER
7. DREAMWEB
8. L. OF KYRANDIA
9. L. OF THE TEMPT.
10. MONKEY ISLAND

ARC. STRAT.

1. CANNON FODDER
2. ELITE 2
3. LIBERATION
4. ELITE
5. SYNDICATE
6. SPACE HULK
7. ARMOUR-GEDDON
8. DYNABLASTER
9. THE KILLING CLOUD
10. HEIMDALL 2

PLATFORM

1. LION KING
2. ALADDIN
3. JAMES POND 3
4. RUFF'N'TUMBLE
5. FLASHBACK
6. SOCCER KID
7. PUTTY SQUAD
8. BUBBLE'N'SQUEAK
9. SUPERFROG
10. NAUGHTY ONES

RACING

1. SUPER SKIDMARKS
2. TURBO TRAX
3. SKIDMARKS
4. LOTUS
5. BUMP'N'BURN
6. FORMULA 1 GP
7. SUPERCARS 2
8. ROADKILL
9. LOTUS II
10. ATR

SHOOT'EM UP

1. CHAOS ENGINE
2. DESERT STRIKE
3. SKELETON KREW
4. TOWER ASSAULT
5. GUARDIAN
6. ALIEN BREED 2
7. BANSHEE
8. PROJECT-X
9. ALIEN BREED '92
10. BLOOD MONEY

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

PRENUMERATA

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 **Gielda**, **Po dzwonku**, **Co jest grane**.

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtki** - 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 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 - 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na **TOP SECRET** przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

- Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 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, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. **C&A** to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę **C-64**. Cena detaliczna - 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

• Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić.

• Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

Bajtek C&A

Kupon ważny do dnia 30.11.95

od numeru:

CENA 2,60

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

TOP SECRET

od numeru:

CENA 2,50

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

RAZEM:

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "Atari Magazyn".
Dział prenumeraty Wydawnictwa Atari

Bajtek C&A

Kupon ważny do dnia 30.11.95

od numeru:

CENA 2,60

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

TOP SECRET

od numeru:

CENA 2,50

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

RAZEM:

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A".
Dział prenumeraty Wydawnictwa

Bajtek C&A

Kupon ważny do dnia 30.11.95

od numeru:

CENA 2,60

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

TOP SECRET

od numeru:

CENA 2,50

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12):

po ile egzemplarzy:

SUMA:

RAZEM:

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A".
Dział prenumeraty Wydawnictwa



bbs

SysOp ma głos

Hal! Wreszcie się stało. Nie, jeszcze nie ruszyła liga BRE, nie żądajcie ode mnie żebym o tym pisał jeszcze we wrześniu. Liga powoli szykuje się do startu, najpierw w Warszawie, bo są kłopoty z kontaktem z południową częścią Polski. Ale – jak już wspominałem na początku – nie o ludzi dzisiaj będzie głównie, a pięciu cyferkach – 28800.

Do tej pory BBS korzystał z modemu USRobotics 14400. Modem był sobie niewielki, wewnętrzny, i choć różni tacy wieszali na nim

przy różnych okazjach psy, twierdząc że nie jest to sprzęt profesjonalny i uruchamianie na nim poważnego (? to nie moja opinia) BBS-u to paranoja, błąd, głupota, herezja i prototyp, modemik działał jak mały parowozik, nie robił błędów nigdy nie zawiódł ani nigdy nie zawiesił BBS-u. Nie rozwadniając się z tymi zachwykami – był to jeden z najlepszych kawałków sprzętu, jaki znajdował się w BBS-ie (wszystkie inne – takie jak twarde dyski, CD ROM, karta sieciowa czy nawet płyta główna – dawały mi się od czasu do czasu we znaki, utrudniając płynną i niezaburzoną pracę całego systemu). Jedyny feler tego modemu polegał na jego niezbyt dużej prędkości transmisji – 14400 to jak na dzisiejszy stan techniki nie jest już zbyt dużo (choć do wielu zastosowań w zupełności wystarczy!).

Należało coś z tym zrobić. Tym czymś jest nowiutki modem Microcom Deskport 28000. Różnice między starym a nowym są dwie – zasadnicze. Po pierwsze, nowy jest dwa razy szybszy. Po drugie – nowy jest zewnętrzny, czyli musia-

lem wygospodarować w pomieszczeniu w którym stoi BBS (przypominam – jest to moja kuchnia) dodatkowe dwie dziurki na wetknięcie wtyczki od zasilacza. Sprawa z różnych względów nie była banalna, ale nie będę wnikać w szczegóły natury kablowo-organizacyjno-rodzinnej. W chwili obecnej modem (podłączony do gniazdka z jednej strony, a do komputera z drugiej; zważywszy na to, że komputer też jest podłączony do gniazdka, nijak nie rozumiem jakim cudem tam nie ma zwarcia jeśli wszystko jest pod prądem; odpowiedź proszę nie nadsyłać nad adres redakcji, bo i tak na nie nie odpowiem) stoi sobie obok komputera i wesoło miga diodami których ma z przodu aż za dużo.

Cale to miganie oznacza czasem, że dzwoni ktoś z modemem szybszym niż te 14400 dostępne do niedawna. Jeśli jeszcze linia po której zostało zestawione połączenie (tak się to fachowo nazywa w języku telekomunistów) nie jest akurat mokra albo dyndająca na wietrze, dane śmigają po niej

z prędkością ponad 3000 znaków na sekundę, co pozwala na przesłanie około 200 kilobajtów w ciągu każdej minuty. To już naprawdę są niebagatelne prędkości, z czego jestem bardzo zadowolony. Z jednej strony zmaleć powinny rachunki za ściąganie poczty (choć i tak zdziwilibyście się wiedząc, jak są niskie), z drugiej strony userzy w ciągu tego samego czasu mogliby ściągnąć więcej plików. Nie pozwalają im na to ustawione przeze mnie limity – jednak nie dziwcie się temu. Limity są po pierwsze po to, żeby nie można było ściągnąć wszystkiego co jest w BBS-ie jednego dnia (bo wtedy nie mielibyście po co dzwonić następnego dnia, to chyba oczywiste), po drugie po to, żeby wszyscy mogli z BBS-u skorzystać – gdyby ich nie było, jeden user mógłby zająć system na cały dzień, a inni mogliby tylko kląć. I to kogo? Oczywiście Bogu ducha winnego SysOpa. I tym chrześcijańskim akcentem kończę...

Wasz SysOp

Hyp...hyp...hypery

K.K. k.k. I.I.: „Krzyś Kubeczko jest dupkiem w czerwonym kapturku, ale go lubię, bo jest ATAROWCEM, ale takich bzdetów, pierdol i bochomazów jakie on graweruje, to by nawet sam Mrzdęga Palczan Sodu Wącholewski nie wymyślił, a gdyby je zobaczył Pan Kleks, to sam by wskoczył do kałamaraża.”

Mr. Baca

JAK TO DOBRZE MIEĆ DZIADKA: „Piszę ten list ale chyba nie wyślę go od razu. Muszę poczekać aż dziadek odbierze rentę i da mi na znaczek (i już po rencie).”

The Naturat (Łódź)

CIERPIENIE TWÓRCY: „Sorry, że nie napisałem miesiąc temu.

(Nie bierzcie tego poważnie, stara w kiblu, a mi chce się trochę coś napisać).”

KÓPER

NAGA PRAWDA: „Czy wiecie jakie jest motto (nie mylić z gettem) Krzysia K - Ktoś powiedział że atarowcy to dupy, a najgorsze jest to że on miał całkowitą rację.”

YouzeQ

PRZEZ KABATY DO REDAKCJI: „PS. Drukować cały list tak jak napisaliśmy. Bo jak nie to na każdym drzewie na ul. Służby Pol-

sce (po drodze do Was) rozwiesimy go.”

Dorphaack & Samael

Przeczytałem owe ultimatum Deanowi, który po chwili zaczął się zastanawiać: „Hmm, ile tam jest drzew? – Raz, dwa, trzy... – Wodzu

POCZTÓWKA Z WAKACJI:

„Wakacyjne greetingsy dla członków wszystkich członków ekipy TS przesyła

Kamil”

Uprzedzając różne domysły to nie był żaden z redakcyjnych Kamili – Wodzu

NOWA SIEĆ?: „RUMUNET – SIEĆ ŻEBRAKÓW I SLUMSMANÓW”.

RUMUN NAVIGATOR

DEFINICJA: „PC-towiec to taki, któremu po usłyszeniu, widzeniu lub uwąchaniu jakiejś rzeczy, myśli, obrazka lub zapachu związanego z firmą Commodore ręce, nogi i włosy zwijają się w pięści, parą idzie z uszu, nosa i innych części ciała, a M61 Vulcan lub M134 Minigun (Spas 12, M16 (jak kto ma to, może być Colt Commando [to takie M16 ze skróconą lufą, amortyzowaną kolbą i kilkoma drobniejszymi modernizacjami], AKSU 47 Kałasznikow, UZI lub MAG 95 (POLSKA ROBOTY! PALCE LI-

ZAĆ I OBGRYZAĆ) – jak kto nie jest zamożny) sam wyskakuje z szafy, przeladuje się i wyszukuje celu.”

Mr. Baca

TIPS MIESIĄCA: „Wskocz na psa lub kota, wejdź na niego teraz się schyl, a będziesz mógł rzucić pizzą.”

Jacek G.

TIPS ROKU: „Doom, PC: Napisz: hutgbuihodifgkljhklf;bhjkrhkljah – Nic się nie stanie.”

Franco Ryywwis

POMYSŁOWY DOBROMIR: „Wszyscy, co piszą o zastosowaniu komputera Amiga to się nie znają na rzeczy, bo mój kuzyn Amigą obiera ziemniaki i wywozi zawartość szamba (lub jak kto woli zyngruby). Próbował orać pole, ale mu nie wyszło i poszedł paść kozy, podczas gdy Amiga dawała jeść świnkom.”

Mr. Baca

MOCNE GŁOWY: „Ile wolt trzeba, żeby mój kumpel zgodził się ze mną, że IBM jest lepszy od Amigi?”

Awocado

Chyba około 90 (choć ilość jest odwrotnie proporcjonalna do mocy) – Wodzu

ZDZIWIWIONY?: „Poprzednie moje listy były do sedesu, jak se je ostatnio przeczytałem to zuchwy szukałem u sąsiadki.”

Mr. Baca

(PRA)DZIADEK PRAWDĘ CI POWIE: „Mój pradziadek laborant nauczył mnie jednego: „Pamiętaj chemiku zawczasu, wlewaj zaw sze wodę do kwasu!”

David II Cooperfield

ZAPYTANIA:

– „Co to znaczy „zdrowy psychicznie” ?”

Nikt z nas – red.

– „Czy jesteście w posiadaniu informacji, gdzie można zakupić dodatkowe mięlegownice nitrowytocznych bezwładnościowych bulgulatorów ośmioprzełożeniowych do tranwajów, które z kolei są częścią rdzenia lodówki elektrodowej?”

Mr. Baca

Tak, Wodzu chce tanio sprzedać – Dean.

Tym razem Dean, popędzany przez Emilusa do sporządzenia innych materiałów, zwałi całą robotę na mnie, czyli supertajnego agenta, o którego istnieniu nie wiedzą nawet najstarsi górale, a już na pewno nie redaktor naczelny.

Wodzu

AMIGA

AIRBORNE MANAGER / NINJA
Klawisz „2” z klawiatury numerycznej – bomba zegarowa.

ALCATRAZ / Marti
W czasie gry zmieniać broń możesz jedynie po wejściu w zaciężone miejsca (np. krzaki), można znaleźć dodatkowe życie.

ALIEN BREED II / KALI
Wpisanie w miejsce kodu cyfr 098654 da Ci 10 żyć, 736353 – 50 000 kredytów, a 378829 udatęgnę Ci 10 kluczy.

ALLADIN / SCYZORYK R.S.
Jeżeli chcesz mieć dużo żyć, w maszynie losującej wciążą PAUSE, a gdy trafisz na życie, wciążą FIRE! Wyłącz PAUSE.

APB / NINJA
W czasie gry gra muzyka, wciążą „FIRE” + „GÓRA”. Odtąd będziesz mógł startować z dowolnego etapu.

ARMY MOVES / NINJA
Wciśnięcie „ALT” + „J” + „D” – da nieśmiertelność w pierwszej części gry. „ALT” + „J” + „D” – w drugiej.

A-TRAIN / NINJA
Podczas gry wpisz: „CHEATER CHEATER WIMP” – da Ci to dużo pieniędzy.

CANNON FODDER / YOU ZECK
18 misja, 5 faza – należy wejść do jępa i kierować się w lewy górny róg planszy. Naszym celem są 4 drzwi od lewej. Jednak drzwi pilnuje czolg. Musimy go odciągnąć lub spowodować jego wysadzenie (samobójstwo czolgi). Kiedy pozbędziemy się czolgu, wyskakujemy z jępa, robimy 4 drzwi od lewej i wchodzimy do pomieszczenia. Następnie rozbijamy mur i wyskakujemy do... helikoptera. Reszta jest bajecznie prosta.

CATTVIC / NINJA
Gdy straszysz życie i będziesz mógł wciążą „Esc”.

CRIME DOES NOT PRY / NINJA
Spauzuj grę i wpisz: „HALTBAKK IS THE KING” – nieśmiertelność.

DOMAN / NINJA
Na ekranie opcji (BRUTALITY, SZYBKÓŚĆ, EFEKTY) wpisz hasła: SRAMNAPC – życia, KALASZNIKOV – niespodzianka.

DRAGON BREED / NINJA
Podczas gry wpisz: „TERRAFIC”. Teraz: „J” – skipper leveli, „F3” – nieśmiertelność.

DUNE / MIKEY
Gdy będziesz sadzić bulwy koło Harkonnenów, uda Ci się ich wykarczować.

FIRE FORCE / WILD PIG
W 3 misji wejść do drugiego budynku po drabinie i zejść wewnątrz na sam dół, a za skrynkami będzie przejście w dół.

K-240 / SCATMAN
Budując statki COMBAT IGEL, na jedną stronę daj mu osłonę 50, a na drugą broń. Statek ma teraz więcej energii niż powinien.

LION KING / SCYZORYK R.S.
Chcesz przejść z łatwością 3 planse to trzymaj dwa przyciski myszy, daj na Display Options... i zmień z PAL na NTSC. Teraz możesz skakać po planszy i kamiecznie czy antytop. Cię nie dosięgną.

MOTORHEAD / WILD PIG
Podczas gry naciśnij klawisz „*”, a wszyscy widoczni wrogowie zostaną zabici. Podwójne naciśnięcie tego klawisza przeniesie Cię o planszę dalej.

PARASOL STARS / NINJA
W czasie gry wpisz: „AWRD”, następnie: „B” – przejście do bonusu, „C” – dodatkowe punkty, „D” – śmiać gracza, „J” – dodatkowe życie, „G” – zatrzymanie stworów, „M” – maksymalna ilość parasoli, „F1” – „F10” – wybór planszy.

SHADOW FIGHTER / MIKEY
Wpisz na ekranie głównym: TEREKAKKU – nieskończona kredyty, PARAPONZIPOPO – walczysz jako pupasz, MBARIUDISOCCAFFARIMBARI – walczysz jako SHADOW FIGHTER, w trakcie walki EBBRAVOSCECCU – przeciwnik straci energię.

TEST DRIVE II / MIKEY
Podczas nazwy wpisanie AERO daje bardzo duże przyspieszenie.

TORVAK THE WARRIOR / NINJA
Wpisz się jako: „CHEAT”. Teraz „FIRE” z klawiszami „F1”, „F2”, „F3”, przenosi po poziomach.

UTOPIA / Bartłomiej Urban
Gdy pojawi się komunikat o ataku wroga na Twoje posiadłości („SPY REPORT IN... ATTACK WARNING”), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

WALKER / MIKEY
Na ekranie tytułowym wpisz WALKER. Podczas gry HELP + L (10 s.) – następny etap.

ATARI ST

APPRENTICE / RYGIEL
Naciśnij TAB i wpisz: DRUID, albo SPEELS, albo FAERIE, lub WIZARD.

ARMY MOVES / RYGIEL
Na ekranie tytułowym wkłep: KAREN BROADHURST – nieśmiertelność.

DAYS OF THUNDER / RYGIEL
Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i wpisz: CO-MEFLYWITHME – lataśki F1-F8 – przełączanie kamer.

DOUBLE DRAGON / RYGIEL
W High Score wpisz się jako: NEIL HARDING.

DRAGON'S LAIR / RYGIEL
Na ekranie tytułowym wciążą klawisze ZERO i RETURN i napisz: GODIRKGO.

EXON / RYGIEL
W High Score napisz: AD ASTRA – nietykalność.

FERNANDEZ MUST DIE / Sławek Sowa
Po zatrzymaniu gry wpisz SPINYORMAN. Będziesz nieśmiertelny.

GLOBULUS / RYGIEL
Wpisz: ZymoEG (dokładnie).

NARCO POLICE / RYGIEL
Tajne komendy: NOAMETZ 1-4 – likwiduje wrogi stanowiska w podanej strefie, NOCAMZ 1-4 – likwiduje wrogów w danej strefie.

OIL IMPERIUM / RYGIEL
Wpisz się jako HERALD i już masz 1 000 000 \$.

SUPER GRIDRUNNER / RYGIEL
Wciśnij pauzę i wpisz: PINK-FLOYD-ARE-GODS.

SWITCH BLADE III / RYGIEL
Na scenie tytułowym wpisz LEVEL: x. W miejsce „x” wstaw numer levelu. Jeżeli wpiszesz CHROME z wciśniętym Shift'em przeniesiesz się do ukrytej gry.

UNDER PRESSURE / RYGIEL
Podczas gry napisz: OCCAI THE NOO. Teraz F1 – skipper leveli, 1 – 9 – wybór amunicji.

XENON / RYGIEL
Po rozpoczęciu grania wciążą szybko 3 razy F5 – nieśmiertelność.

PC

CENTURION / Krzysztof „RODZYŃ” Zawisz (Gliwice)
Te ułatwienia są dla osób lubiących grzebać w save'ach. Masz za mało pieniędzy, ludzi i rumaków w armii? To nie problem! Weź edytor dyskowy do ręki i zacznij wklepywanie (wszystkie offsety są podane szesnastkowo):
Pod offset 0340 wpisz 7017 – dostaniesz 6000 ludzi w mieście.
Pod offset 0390 wpisz 7017 – Twoja armia będzie posiadała 6000 żołnierzy (choć jej ranga będzie Infanterji).
Pod offset 03A0 wpisz C201 – Twoja armia wzbogaci się o 450 koni.
Pod offset 05F0 wpisz 60EA – dostaniesz 60000 talentów. Wszystkie wartości są dwubajtowe. Nie radzę próbować wpisywać większych wartości (FFFF – 65535) w przypadku pieniędzy, ponieważ jeśli zarobimy w następnym roku 8 talentów, to stan naszej kasy będzie wynosił 7.

DEPARTAMENT / Arkadiusz Zdych
1. Wpisz GRCODZKY – otrzymasz mandat poseleki.
2. Wykreć numer 05250164 i porozmawiaj z Marwickiem (możliwość ucieczki helikopterem).
3. Przekupuj kongresmenów, osiągniesz stanowisko, a pieniądze szybko się zwrócą.
4. Wpisz McCAFFERTY – zostaniesz gubernatorem w następnym miesiącu.

DIZZY PRINCE OF THE YOLK FOLK / SOPEL
Żeby wystraszyć trolla, który pilnuje wejścia do zamku, należy popędzić kozę kijem (ona rogami przepędzi strażnika).

DUNE II / Arkadiusz Zdych
Naciśnij ALT + A.Z. – dodatkowe jednostki wojskowe.

ECSTASTICA / Tomek „Sir Tomciu” Madeyski
Oto kilka przydatnych wskazówek:
1. W jednym z pokoi jest kominek. Gdy wejdziesz do niego znajdziesz się na dachu. Jest to przydatne, gdy coś Cię goni.
2. Możesz również schować się w zielonej szafie (oczywiście w innym pokoju).
3. W pokoju z zieloną szafką na stole leży rdz. Gdy go weźmiesz, stół rzuci się na Ciebie.
4. Tam gdzie była dziewczynka, możesz odpoczywać.

JAMM IT / Tomek „Sir Tomciu” Madeyski
Kiedy Twój rywal zaczyna grę i podaje do Ciebie piłkę szybko rzuć za 3 punkty. Trafiasz na 70%.

JAZZ JACKRABBIT / Alexander
Spauzuj grę [p] [Space]. Teraz wybierz opcję (wpisz na klawiaturze z Shift'em):
lamer – przeskok levelu,
boul – pełne zdrowko i nieśmiertelność,
sable – zwiększa szybkości i skoki,
doom – wrogowie są szybsi i wytrzymałsi,
ken – DCS,
Mark – zabija Jazza
hocus – teleport
crike – spróbuj (łatająca decha)
HOOKER – bonus level,
GUNHED – full broń i ammo.

KARMAZYNOWY ODPLYW

Dzisiaj może trochę skromniej niż zwykle, :) ale złożyły się na to dwa powody. Pierwszy to taki, że dysponowałem listami tylko z trzech tygodni (zgadnijcie dlaczego). A po drugie, przygotowując poprzedni numer (rekord pobity!), nie pozostawiłem sobie prawie żadnych rezerw.

Niektórych mogą dziwić proporcje w występowaniu różnych komputerów, ale są one odzwierciedleniem przychodzących listów. Może byłibycie zainteresowani pewnymi statystykami? W ten sposób pewne „mniejszości” komputerowe zauważą, że ich ostra krytyka jest bezsensowna. Konsolowcy zasługują na duże brawo, ich notowania systematycznie rosną. I tak w listach do numeru sierpniowego stanowili 22%, a do „dziewiątki” już 29. Wiele to może dziwić, ale od pewnego czasu Amiga i PeCet idą lew w lew. A z nie do końca wyjaśnionych powodów PC dziś zwyciężył.

JURASSIC PARK / Wojciech Szczepański
Aby zacząć od części 3D, zamień nazwy plików JP2D.EXE i JP3D.EXE.

LITTLE BIG ADVENTURE / Wojciech Szczepański
Kasę w apteczce możesz przeszukiwać miliony razy. Zawsze znajdziesz w niej pieniądze, pod warunkiem, że po każdym przeszukaniu wyjdiesz z pomieszczenia.

OUTPOST / Przemysław Wardziński
Spróbuj kombinacji klawisz CTRL z klawiszami funkcyjnymi: F3, F10, F11, F12.

OUTRUN / Przemysław Wardziński
Napisz RED BARCHETTA. Teraz następujące klawisze to: T – czas, S – następny poziom, B – restart.

PINBALL FANTASIES / MYSZKA
Działaj podczas oglądania stolów:
CHEAT, THE SILENTS, ANDREAS, ULF, MARKUS, FREDRIK, OLOF, CREW, SMAIL, JOHAN, TECH, GREET, STEIN, GABRIEL, ROBBAN, DANIEL, TSP.

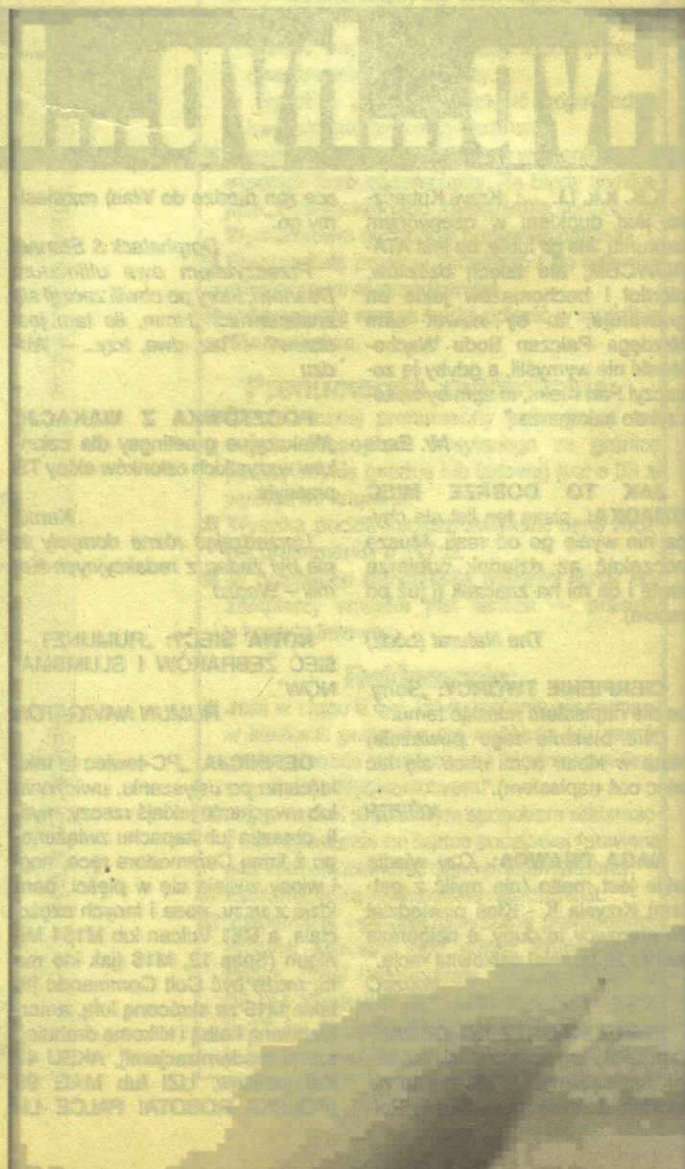
PREHISTORIC 2 / SOPEL
W 1 levelu, zaraz po rozpoczęciu, napolkasz wysoką, szluzując skałę. Wskocz na nią i podjedź do końca (ale stój cały czas na niej). Walnij parę razy maczugą i spadnie coś za dużą ilość punktów.

ROME / Arkadiusz Zdych
1. Aby uciec z Heikuleum przed wybuchem Wawzuusza, należy ukraść tunikę leżącą przy basenie. Tylko dzięki niej przewoźnik wpuszcza nas na łódź.
2. Aby pokonać Anglosasów, musisz dotrzeć do „czerwonej flagi”, która jest umiejscowiona na środku północnej części mapy (zasłoniętym przez chmurę).
3. Aby zostać cesarzem, wystarczy przelupić 5 senatorów.
4. Jeżeli chcemy przejść do następnego „levelu” bez ukończenia wcześniejszego etapu gry, wystarczy podmienić interesującą nas cyfrę dowolnego katalogu (poziomu gry) na „0”. Przejście początkowego „intra” danego poziomu przeprowadzamy zmieniając literę katalogu na „A”.

SAPER (WINDOWS) / MYSZKA
Po włączeniu okienka wpisz XYZZY i naciśnij SHIFT i ENTER. Teraz w lewym górnym rogu pojawi się kłopot. Jeśli jest czarna, to znajduje się tu mina. Jeśli jest w kolorze białym, nie ma miny.

SECRET AGENT / VEDAR
Napisz RED BARCHETTA. Teraz następujące klawisze to: X+J+P – nieśmiertelność, P+O+N+D – przeniesienie pomiędzy levelami.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND / ARIELUS
1. Oto składniki potrzebne do zrobienia zupy na statku: wino, cyranon, kurczak, mięta, strament, proch, piracka flaga z maszku.
2. Płitek można znaleźć w cieście, które da więzień w za-



Bleee... już nie mogę. Jestem pełen podziwu dla osoby, która wymyśla komentarze do „Listy Przebojów”. Bo o czym można tak co miesiąc pisać? Lista i lista. Ale tekst o Nowej Zelandii był przebojowy!

Może przypomnę jeszcze marchewę, bo trochę się pozmięniało. Każda osoba, o ile oczywiście nie odmówi, której tipsy zostały zamieszczone w tym numerze dostanie darmo kolejny numer Top Secret. Czyli wszyscy wygrywają! Turniej bez przegranych! (or something) Czyli, jeżeli ktoś stwierdzi występowanie poniżej swojego tipsa lepiej, żeby nie kupował 11 TS. Bo i tak go dostanie poctą. Jasne? No to się cieszyć (lub nie).

Dean

PS. Dzisiaj nic – tak dla odmiany. No, chyba że coś Naczelny dopisze albo kurekta.

(To może kurekta: A było to tak...cdnn).

mian z medykament (gopher repellent).

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 / SOPEL

ALT + W – przejście gry z 800 pn.
CTRL + J – kalibracja joysticka,
+ – szybkość pokazu tekstu,
CTRL + I – otwiera / zamyka drzwi,
CTRL + (N lub M) – sterowanie: mysz i joy,
CTRL + (Z lub C) – quit.

SETTLERS / Krzysztof „RODZYN” Zawisło (Gliwice)

Możesz budować ścieżkę przez jezioro pod warunkiem, że po obu stronach będą znajdować się chorągiewki (naprzeciw siebie).

SIM ANT / BIANKA

Jeżeli pajak usiadł Ci na mrowisku, a Ty masz niewiele mrówek, zamień się w niego (tak jak zmienia się ciałko między mrówkami) i odprowadź daleko od mrowiska, a najlepiej blisko mrowiska wroga.

SIM CITY 2000 / Piotr Boczko

Włącz „EDIT NEW MAP”, wpisz FUND i kliknij na YES. Jeszcze raz wpisz FUND i kliknij na YES. Skieruj poprawiać mapę i naciśnij na „DONE”. Teraz wejdź do menu BUDGET i zaciągnij pożyczkę „ISSUE BOND”. Teraz co roku będziesz dostawać bardzo dużo pieniędzy.

SIM FARM / BIANKA

1. Jeżeli nie nawadniasz pola, a i tak jest za mokro, zbuduj

kolo niego zwykły kanał, do którego ucieknie woda z pola.
2. Jeżeli masz za mało miejsca dla zwierzątek (na granicy farmy), zamiast plotu zbuduj kanał. Ma on tę zaletę, że można go budować nawet na nie należącej do Ciebie ziemi.
3. Jeżeli masz chłodny klimat i przebiegają Ci się zwierzątka, zbuduj im szopę (barn) i ogranicz miejsce biegania wokół szopy. Zwierzątki będą się chować w szopie i wyzdrowieją.

SPACE ACE / Wojciech Szczepański

Na ekranie tytułowym wpisz DODEMODEXTER albo po prostu BOLF. Gra przejdzie sama.

STREED ROD / Krzysztof „RODZYN” Zawisło (Gliwice)

Sposób na zarobienie sporej sumki pieniędzy. Kup sobie najtańszy złom, wyciągnij z niego silnik i zaofertuj jego sprzedaż za 30000\$ – pojawi się napis: „You’re crazy, but I take it” (czasami kupiec nie zgodzi się).

SUPAPLEX / Arkadiusz Zdych

Wpisz BOBO – dodatkowe życie.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO / Sebastian Jachymski

Programiści ukryli jednego zawodnika. Jego imię to AKUMA. Aby nim zagrać, skopuj wszystkie pliki zawierające jego imię zamiast plików innego zawodnika w każdym podkatalogu (np. AKUMA.PAL na RYU.PAL, potem wybierz RYU).

SYSTEM SHOCK / Tomek „Sir Tomciu” Madeyski

Kod do drzwi z klawiaturową (pierwszy poziom) – 451.

TERMINAL VELOCITY / EDWARD od GIEREK

W trakcie gry:

TRIGODS – nieubývająca energia,
TRISHLD – przywrócenie energii,
TRINEXT – następny etap,
3DREALM – amunicja wszystkich typów,
od TRWARP1 do TRWARP9 – przenoszenie od 1 do 9 etapu danej misji,
od TRIFIR1 do TRIFIR7 – amunicja od PAC do DAM,
TRIFIR8 – alterbumer (120),
TRIFIR9 – jak TRIGODS, ale tylko przez 30 sekund.

THEME PARK / Sebastian Jachymski

Wpisanie na początku gry swego imienia jako DEMO daje dużo pieniędzy, rozbudowany park, itp.

TITUS THE FOX / Adam Matkowski

1. W levelu 3 jest duży wielopiętrowy budynek, na jednym z pięter siedzą pijacy. Spróbuj się ich pozbyć, idź na pierwsze okno od prawej strony tego piętra i daj w dół. Przytrzymaj, wtedy wejdziesz do korytarza na którego końcu są zycia.
2. W levelu 9, gdy dojdiesz do dużego pomieszczenia, gdzie są posagi ławonów, skorpiony, kolczotrupy w czapkach (szlafmycach) i nie ma wyjścia. Idź na sam dół na środek pomieszczenia, pomiędzy kolumny nad którymi jest wielki posąg. Daj w dół i chwilę przytrzymaj.

ZOOL / Maciej Kowalczyk

Wpisanie w OPTIONS hasła STRETLAMP (może STREETLAMP – red.) uaktywnia klawisz:
CAPS LOCK – nieśmiertelność,
MINUS – skok do ostatniej planizy,
PLUS – skok do następnej planizy.

ATARI XL / XE

ADAX / KILIMANDZARO

SELECT + OPTION + START – nietykalność.

CYWILIZACJA / KILIMANDZARO

W pierwszej turze zaatakuj komputer np. w Australii, oddaj turę komputerowi. Gdy znów będzie Twoja tura zaatakuj w innym miejscu np. w Atyce. Komputer będzie się bronił tylko w pierwszym miejscu (Australii).

DONKEY KONG JR. / Shadowchaser

Na ekranie tytułowym trzymając SHIFT wpisz BOOIGA. Teraz „K” – połowy nie mogą Ci nic zrobić, „S” – zmiana poziomu gry.

INSPEKTOR / KILIMANDZARO

Jedź do Wrocławia, zarób 1000, kup helikopter i do Pozna-

nia (pociągami). Kup pistolet i 10 nabo. Teraz (pociągami) do Gdańska. Wyrób zdjęcie i kup legitymację na bazarze. Teraz helikopterem do Krakowa. Pogadaj z facetem w restauracji, weź tower i do Kalisza. Handlarz powie Ci, gdzie przebywa Ramirez. Jedź tam, idź do hotelu i zrób użytek z pistoletu. The end.

MINER 2049ER / Shadowchaser

Ustaw się w bezpiecznym miejscu i wpisz: 123 782 6861. Teraz trzymając SHIFT wlewasz sobie poziom gry od 1 do 10.

MISSILE COMMAND / Shadowchaser

Jednocześnie: CONTROL i C – przeskakujesz na piąty poziom, CONTROL i S – wybierasz dowolny poziom gry, CONTROL i Z – niespodzianka.

WHIRLNURD / Shadowchaser

Hasło do poziomu E: IAMTHEHUNGRYDUDE.

WŁADCA / KILIMANDZARO

Na początku zdobądź jak najwięcej kapełków. Później w każdej trzterty zostaw po ok. 550 ludzi. Teraz zacznij budować armię.

COMMODORE

AGENT-X2 / NINJA2

Hasło do drugiego poziomu: GORMENGHAST.

APOLLO 18 / Skorpion z Kłaja

Po RESET wpisz:
POKE 2356, 1 (do T1)
SYS 2336 – uruchomienie.

ARKTYCZNE POLOWANIE / Skorpion z Kłaja

Kod: NBMNVNV daje możliwość skakania po wszystkich.

CURSE OF SHERWOOD / Grzegorz Jedyński

1. Szkielety najłatwiej znaleźć za pomocą „CLUBA”.
2. Dziadkowi z łaską daj woreczek. W zamian otrzymasz mapę przejścia przez bagno.
3. Na początku idź w prawo. W chacie za mostem zabij człowieka. To, co po nim zostanie, zanieś babci biegnącej z miotłą w domu po lewej. Po wyjściu od niej udaj się w lewo. Zabij tam brązowego diabła. Pozostanie po nim hełm, który zanieś babci. Po otrzymaniu tych przedmiotów starszuszka obdarzy Cię czymś, co wygląda jak syfon.
4. Brązowego diabła zabiłeś „SILVER DAGGEREM”.
5. Mając „ICE WAND” strzel w rzekę. Zostanie zamrożona. Teraz możesz po niej przejść.
6. Nie zabijaj dziadka z łaską, ani babci z miotłą – jeszcze się przydadzą.

Tipsy & kody

Tipsy &

DETECTIVE GAME / Skorpion z Klaja

1. Dowody morderstwa (zaznaczone literką E) wkładaj do koperty, którą znajdziesz w swoim pokoju.
2. Po 11.00 gaśnie światło i zostajesz zastrzelony.
3. Nie pij ze SMALL BOTTLE oraz nie otwieraj BOMBI!
4. Śrubokrętem otworzysz nadajnik (LOCKET) Gabrieli.
5. W książce znajdziesz FOLDED DOCUMENT.
6. Nie marnuj czasu na przepytywanie Profesora, ponieważ jest on kompletnym idiotą i daje dziwne odpowiedzi.

DIZZY: PRINCE OF THE YOLK FOLK / Grzegorz Jedynek
1. Kłofa użyj na jednej ze skal na lewo od latającego w tę i z powrotem komara. Wejź w powstałe przejście – znajdziesz się w jaskini, z której weź złotą brykę.
2. Złotą brykę daj gościowi stojącemu za STYXEM. Teraz Cię przepuści.
3. Z chmurki zabierz „ACME BRIDGE”. Użyj go na przerwanym pomoście na drzewie rosnącym za STYXEM. Teraz możesz przejść.

ELVIRA II / DEVIL

1. Kościotrupowi na drzwiach pilnującego czytelnik daj piłę z pokoju dziecięcego.
2. W holu faceta z jednym okiem zalatwisz czarem Turn Undead, przyrządzonym z mózgu.

GHOSTBUSTERS / Paweł Piechniak
ACTIVISION TANG BILLY 15570011 – kod na 93 600L.

HANS KLOSS / AGENT X

Zjedz dwa kurczaki po rzad to Kloss puści pawia! Aby z komnaty pozbyć się robotów – wyjdź i wejdź jeszcze raz. F5 – podgląd planów, F7 – Kloss pali papierosa – pauza.

I.C.U.P.S. / Marcin Dorsz

POKE 3516, 9 – nieśmiertelność.

INDIANA JONES 3,4 / DEVIL

Fire w joyu + „M” – niespodzianka.

KLĄTWA / JUBY

Obloczek zamuchnieš mocą wiatru, która działa gdy masz mieczek.

MARAUDER / „UNCLE ANONIM”

Aby wyłączyć kolizje naciśnij klawisz: 1, Q, A, Z.

MOON BUGGY / NINJA 2

Wpisz POKE 24151, 173 – nieśmiertelność.

MOVIE BUSSINESS / NINJA 2

Po uruchomieniu RESET. KENYA w Basicu. Restartuj jednak przez SYS 49408 – w nagrodę extra muzyczka.

POKER PO POLSKU / Jacek P.

Podczas gry, gdy nadejdzie Twoja kolej, wciśnij litery „C” i RETURN – będziesz widział karty przeciwników.

POLSKA LIGA / „UNCLE ANONIM”

Aby kupić zawodnika najtańsze, płac 0 1000 więcej niż kosztuje.

PURPLE HEART / NINJA 2

Aby przejść fortecę na drugiej planszy, należy podejść z боку i strzelać w działo z ukosa.

SABOTEUR / Paweł Piechniak

Wpisz POKE 29894, 0 – nieśmiertelność.

SAMMY LIGHTFOOT / NINJA 2

Wpisz POKE 3678, 189 – nieśmiertelność.

SIM CITY / AGENT X

Pożar możesz gasić buldożerem.

SLIGHT MAGIC / Grzegorz Jedynek

1. Władka dawaj smokom patrząc na kolory (zielone waderko – zielony smok, niebieskie waderko – niebieski smok).
2. Kamieniu potworowi daj zarcie znalezione pod białym duchem, obok kłofów.

SPIKEY IN TRANSILVANIA / Arcymag

Daj psu kość w podziemiach, a on Cię przepuści. Podziemia można otworzyć kulką, którą znajdziesz w restauracji.

STORM WARRIOR / Arkadiusz Szodrowski

Zamiast walczyć z zielonym potworkiem stań w lewej części ekranu. Gdy potwór podejździe do Ciebie, skocz (joystick góra + prawo) – znajdziesz się w następnym etapie. Nie dotyczy to ostatniej planszy (brązowe jany).

STUNTMAN SEYMOUR / DEVIL

Znak C – kolejna plansza.

SWIV PREVIEW / Skorpion z Klaja

Na wszystkie pytania odpowiedź: SILKWORM – 8 żyć i superbroń.

WŁADCY CIEMNOŚCI / DEVIL

Przy przewożeniu zwierzątek: Najpierw przewieź kota na drugi brzeg. Później przewieź np. psa, a gdy będziesz wracał weź kota (w przeciwnym razie pies zagryzie kota). Z pierwszego brzegu weź mysz, a zostaw tam kota. Przewieź mysz na drugi brzeg. Jedź pustą łódką na pierwszy brzeg po kota, weź go i do swojej kieszeni dołącz psa i mysz. Zwierzątki daj ulubieńcom zwierząt. W ten sposób uwolnisz moc magrosi.

WŁADCY CIEMNOŚCI / JUBY

Trzeciej ręce daj cały pojemnik z ostatnią monetą.

ZORRO / Grzegorz Jedynek

Idź w lewo. Wskocz do studni i skacz po czerwonych bojach idź w prawo. Znalezione kwiaty doniczkowe połóż na górnej części ruchomej platformy, która opadnie w dół, otwierając drogę do kielicha. Przy pławionkach używaj też glazu.

ZYRON'S ESCAPE / Marcin Dorsz

POKE 51591, 234

POKE 51592, 234

POKE 51593, 234

SYS 4166

– nieśmiertelność.

KONSOLE

8 EYES / Nintendo / Tsubasa

Ułożenie kiejnotów w ostatniej planszy:

1. Żółty.
2. Biały.
3. Zielony.
4. Oranż.
5. Niebieski.
6. Purpurowy.
7. Czerwony.
8. Czarny.

ABADOX / Pegasus / Artur Iniański

Wciśnij SELECT – chwiliowa nieśmiertelność.

ADDAMS FAMILY / Pegasus / Artur Iniański

Najpierw idź do krypty i pokonaj kościotrupa, pojawi się klucz. Idź do domu i otwórz drzwi. Gdy już będziesz wchodził, uważaj na spadający zyrandol. Aby uratować synka, potrzebne Ci będzie: wiadro, woda, jajko, parasol. Wiadro znajdziesz na końcu piwnicy, wodę w łazience (uruchom prysznic), jajko w dziupli, parasol w jednym z pokoi.

ADVENTURE IN MAGIC KINGDOM / Pegasus / Artur Iniański

Klucz znajdziesz w atrakcjach wesołego miasteczka. Ostatni ma chłopiec stojący w lunaparku. Da Ci go, gdy odpowiesz na kilka pytań związanych z filmami Disneya.

ANARCTIC / Nintendo / Marek Surel

Weź kolorową chorągiewkę i trzymaj „Turbo A” – pingwin będzie leciał przez 6 sekund.

ARABIAN / Pegasus / Artur Iniański

By odwołać funkcję przycisków, wciśnij dwa razy SELECT.

ART OF FIGHTING / SNES / Don Juan de Marco

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie: góra, X, lewo, Y, dół, B, prawo, A, L, Y - gra z niespodzianką.

BATTLE TANK (wersja org.) / Pegasus / Artur Iniański

Gdy chcesz włączyć pauzę wciśnij A+B. Gdy najdziesz czołgiem na magazyn, uzupełni Ci się paliwo. Miny można niszczyć strzelając w nie z działka.

BIG FOOT / Pegasus / Artur Iniański

Gdy znajdziesz piłę, wciśnij B i niszcz wóz przeciwnika. W wysięgach bonusowych wciśnij i trzymaj cały „krzyżyk” – wygrasz 95% wysięgów.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Nintendo / Damian Tyburski

Kiedy po raz pierwszy będziesz w chmurach i z nich zejdziesz, wskocz na najwyższą półkę i poskacz na niej – znajdziesz ukryty sklep.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Pegasus / Basia Kacalska

Zaraz na początku 4 levelu znajduje się drzewo, na które prowadzi drabinka. Staraj się skoczyć obok pierwszego szczebelka od góry, na prawo gniazda drzewa – niespodzianka.

BINARY LAND / Nintendo / Marek Surel

Gdy zginięsz („End”) mając powyżej 30 tys. punktów, naciśnij szybko „Select”.

BOULDER DASH / Pegasus / Artur Iniański

Autofire A+B na raz – śmierć bez czekania na koniec czasu (przydatne w sytuacjach bez wyjścia).

BOY SOCCER TEAM 2 / Pegasus / Mapet

1. Wzmocnienie podania i super podania „Góra” + „Turbo A”.
2. Wzmocnienie wymiany podań „góra” + „Turbo A”.
3. Wzmocnienie super strzału Tsubasy (podkręconego za 400) „góra” + „Turbo A”.
4. Wzmocnienie super strzału Kodzuro (za 370) „góra” + „Turbo B”.
5. Wzmocnienie super woleja przyjaciela Tsubasy lewo lub prawo i „Turbo B”.

BUMP'N'JUMP / Nintendo / SHAO

Jeżeli nie zniszczysz żadnego samochodu na planszy, to dostaniesz ekstra bonus 50 000 pts.

CAPTAIN SKY HAWK / Pegasus / Artur Iniański

By przejść trzeci level, zrzuć bomby w trzy studzienki.

CROSS FIRE / Pegasus / Artur Iniański

Wciśnij „prawo lub lewo” i wszystkie przyciski na raz, w 50% przypadków ludzik zacznie „jechać” w lewo lub prawo nie zważając na mury itp. Gdy dojedzie do końca ekranu, przechodzisz etap.

DARKMAN / Nintendo / Marek Surel

Wrogów w początkowych levelach pokonasz trzymając przyciski „Turbo A”, „B” + „prawo lub lewo” (stronę, po której stoi przeciwnik).

DRACULA / Pegasus / Artur Iniański

Na końcu pierwszego etapu sokcz i skieruj krzyżyk do dołu. Otworzy się tajne przejście.

DOUBLE DRIBBLE / Pegasus / Artur Iniański

Gdy grasz na 2 PLAYERY na końcu jest ciekawa animacja, której nie ma przy grze na 1 PLAYER.

EARTH WORM JIM / SNES / Don Juan de Marco

Podczas gry naciśnij pauzę, następnie: lewo, A, B, X, A, A, B, X, A - ukazą się twarze programistów, a później ukryte menu.

FIGHTER HISTORY / SNES / Don Juan de Marco

Poczekaj aż zniknie tytułowe logo, a potem szybko: prawo, prawo, góra, góra, L, R - będziesz mógł grać Clownem i Kamovem.

FRIDAY THE 13-TH / Nintendo / SHAO

1. Jeżeli masz zapalniczkę to rozpal ogień we wszystkich dużych domach, a dostaniesz latarkę, która umożliwi Ci lepszą widoczność w jaskini.
2. Warto przed pokonaniem Jasona pójść do jaskini i stoczyć walkę z latającą głową, ponieważ daje ona broń. Jeśli już raz pokonałeś Jasona to jest nowa głowa latająca, która daje lepszą broń.

G.I. JOE / Pegasus / Artur Iniański

START + SELECT – uzupełnienie energii.

GOAL 3 / Pegasus / Rambo 1?

Każdy zawodnik z Twojej drużyny ma super strzał. Wykonuje się go skacząc A + B, a następnie B. Najlepsi to: 7 i 11.

HUNT FOR THE RED OCTOBER / Pegasus / Artur Iniański

START + SELECT – uzupełnienie energii.

HUNT FOR THE RED OCTOBER / Pegasus / Mapet

1. Wciśnij „select” – włączysz ochronę.
2. Jeżeli denerwuje Cię pińcząca muzyka, naciśnij „start”, a potem „select” – muzyka ucichnie.

IKARI WARRIORS / Pegasus / Artur Iniański

Gdy stracisz ostatnie życie wciśnij A, B, B - autofire, A - autofire – grasz od miejsca, gdzie zginieš.

JET STRIKE / CD-32 / KALI

1. Późniejsze misje, choć tego nie widać, są na czas – gdy będziesz się długo bawił, nadciągnie bombowiec i zniszczy Ci lotnisko.
2. Przytrzymując na chwilkę zielony i lewo wypuszczasz dym skutecznie dezorientujący wroga samoloty.

JUNGLE BOOK / SEGA / Mogli

W czasie gry wciśnij START następnie po kolei ACACA-CACBBB – walka z końcowym Bossem. Jeśli chcesz przebiec level, wciśnij START i kolejno BAABBAABBAABBA.

LODE RUNNER / Nintendo / Marek Surel

Po włączeniu gry („Start”) przytrzymaj jednocześnie przyciski „Turbo A” lub „B” + „Select” tak, aby było słychać sygnał. Następnie puść przyciski i wciśnij „Start”. Ludzik będzie poniedział się powoli lub szybko.

MACHJONG / Pegasus / Artur Iniański

START + SELECT + A + B – pewnia wygrana.

MARIO BROS 13 / Nintendo / Rączka

Najpierw wciśnij select, a następnie równocześnie strzałkę w górę, start, select A lub B (turbo) – w ten sposób będziesz miał trzy życia.

MICROCOSMI / CD-32 / KALI

Na czwartym etapie na rozdwojach powinieš lecieć kolejno: prawo, prawo, lewo, lewo, lewo, prawo, lewo, lewo, prawo, góra, lewo – góra, prawo.

MORTAL KOMBAT 2 / MEGA DRIVE / PAN KRAMU & EL BARTO

Fatalny wrzucanie do kwesu: dół – niska pięć – niski kop + wysoki kop, z blisko.

NEMO / Pegasus / Artur Iniański

Rzuć gumyłki trzy cukienki. Gdy zacznie robić balony pojdź do niego, możesz na nim jechać.

PINBALL FANTASIES / CD-32 / KALI

Na ekranie wybonu słów naciśnij Play / Pause – ukaze się instrukcja z dokładnym opisem każdego stołu (strony przewracasz dając w górę lub dół).

ROBOCOP III / Nintendo / Tsubasa

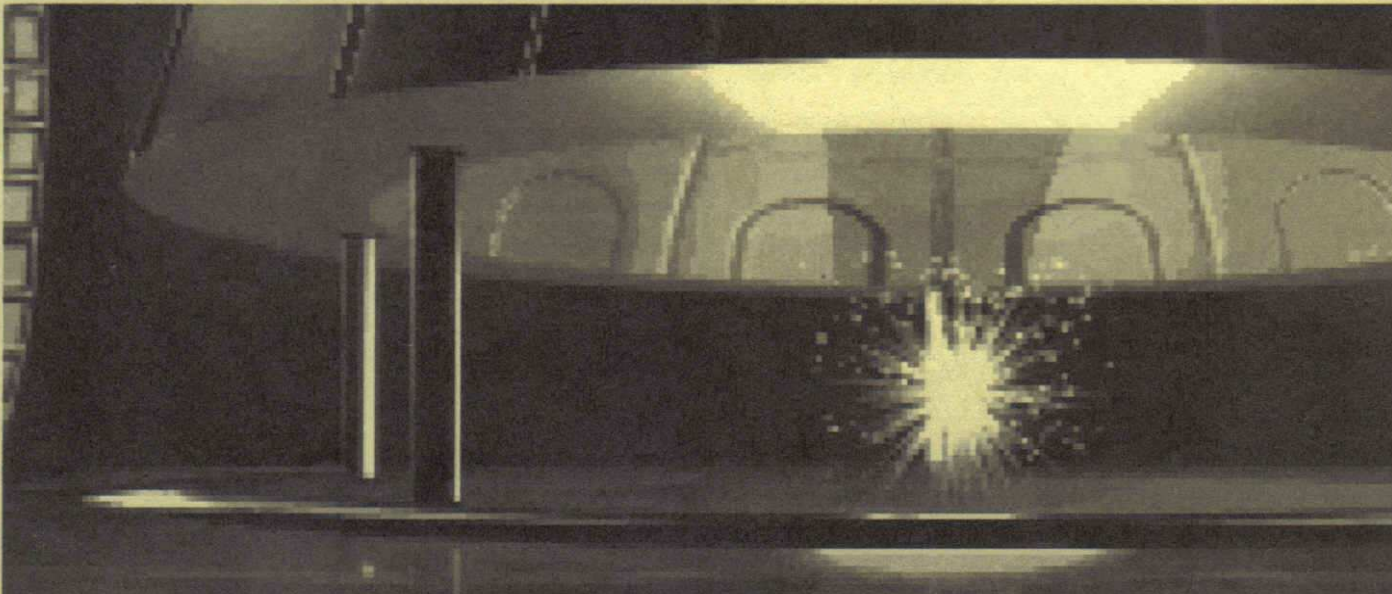
„Start” + „dół” – odnowienie energii.

SIMPSONS BART'S NIGHTMARE, THE / Pegasus / Basia Kacalska

W ostatniej planszy musisz zebrać 16 radioaktywnych pojemników i zanieść je do reaktora. 16 pojemnik ma siostra Barta – Maggie.

STRIDER / Pegasus / Artur Iniański

Zawartość dyskiek możesz sprawdzić wpisując na kom-



kody

puterze w laboratorium: RUN FILE NO.1 lub RUN FILE NO.2 (w przypadku dysku 3 lub 4 procedura jest ta sama, zmieniasz tylko numer dysku).

SUNSET RIDERS / SNES / Don Juan de Marco
Opcja dla dwóch graczy: Żeby grać takimi samymi postaciami należy podczas kontynuacji gry dla pierwszego gracza wcisnąć START na drugim joysticku, wybrać tego samego zawodnika, a następnie wcisnąć START na pierwszym.

SUPER RESCUE / Nintendo / Damian Tyburski
1. Kiedy się rozwalisz nacisnąć razem „START” + „LEWO” - grasz dalej.
2. Jeśli masz jakąś broń, nacisnąć „DÓŁ” + „A”, potem puścić „DÓŁ” - uniesiesz się w górę.
3. Jeśli jesteś w górze, to nacisnąć „B” - Twoja broń odleci i po chwili wróci.

SUPER RETURN OF THE JEDI / SNES / Don Juan de Marco
Na ekranie tytułowym wcisnąć: Y, Y, Y, Y. Następnie:
1. Kombinacja: dół, X, Y, A, B przechodzisz levela (nie działa w etapach 3D).
2. Przy napisie GAME OVER wcisnąć: A, B, A, Y, A, X - siedem kontynuacji.

TANK / Nintendo / Marek Surel
Gdy zginięz (Game Over) mając powyżej 20 tys. punktów, nacisnąć szybko „Select” - niespodzianka.

TOP GUN 2 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie tytułowym: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, BA, START.

TOURNAMENT FIGHTERS / SNES / Don Juan de Marco
Na ekranie tytułowym wcisnąć na drugim manipulatorze: góra, lewo, dół, prawo, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X - nieskończona energia.

TREASURE MASTER / Pegasus / Artur Iniański
Bombę zanies nad magnes, gdy bomba wybuchnie, magnes wyciągnie na powierzchnię bałkafal. Możesz penetrować kanały.

TURTLE NINJA III / Pegasus / Rambo I?
1. A+B = super cios, ale jeden kosztuje 1 kreskę energii.
2. Dół + B = przetrz wroga.

TURTLES II (wersja USA) / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie tytułowym wpliz:
1. 5+dół, 7+prawo, B, A, START - możesz wybrać level.
2. 2+prawo, 3+dół, 4+lewo, B, A, START - 10 żyć.
3. BABA, góra, dół, BA, lewo, prawo, BA, START - niespodzianka.

TURTLES 3 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
W „OPTIONS” ustaw liczbę graczy na 7 - masz 2 razy więcej żyć.

ULTIMATE BODY BLOWS / CD-32 / KALI
Grając DANWY’em lub NIKI’em na początku każdej rundy wcisnąć FIRE + sikos góra-lewo.

UNQUENCHABLE DESIRE / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas wyboru postaci wkłep: dół, AB, SELECT, lewo, BA-AA - nieśmiertelność i 9 milionów \$.

WARP MAN / Nintendo / Marek Surel
Jeżeli byłeś co najmniej 2 razy z rzędu w labiryncie, to po wyjściu z niego i znalezieniu się na zwykłej planiszy będziesz posiadał przez pewien czas super broń.

WEREWOLF / Pegasus / Rambo I?
1. Przytrzymaj A = Super cios.
2. Gdy zbierzesz 5 kulek przemieniasz się z gołcią z wilkołaka.

ADVENTURES OF LOLO 2 Pegasus
Basia Kacalska
1 PIĘTRO
1. PPHP
2. PHPK
3. PQPD
4. PVPT
5. PRPJ

2 PIĘTRO
1. BPBM
2. PLPY
3. PCPZ
4. PGGP
5. PZPC
3 PIĘTRO
1. PYPL
2. PMPB
3. PJPR
4. PTPV
5. PDPQ

4 PIĘTRO
1. PKPH
2. HPPP
3. HHHK
4. HQKD
5. HVKT
5 PIĘTRO
1. HRKJ
2. HBKM
3. HLKY
4. HCKZ
5. HGKG

6 PIĘTRO
1. HZKC
2. HYKL
3. HMKB
4. HJKR
5. HTKV

7 PIĘTRO
1. HDKQ
2. HKKH
3. QPKP
4. QHDK
5. QQDD

8 PIĘTRO
1. QUDT
2. QRDJ
3. QBDM
4. QLDY
5. QCDZ

9 PIĘTRO
1. QGDG
2. QZDC
3. QYDL
4. QMDB
5. QJDR

ZAMEK
1. QTDV
2. QDDQ
3. QKDH
4. VPDP
5. VHTK
6. VQTD

ALIEN SOLDIER SEGA MEGA DRIVE
PAWEŁ OSTAFIN
STAGE.
1. 1985
2. 3698
3. 0257
4. 3745

5. 7551
6. 8790
7. 5196
8. 4569
9. 8091
10. 8316
11. 6402
12. 9874
13. 1930
14. 2623
15. 6385
16. 7749
17. 3278
18. 1039
19. 9002
20. 2878
21. 3894
22. 4913
23. 2852
24. 7406
25. 5289

APIDYA AMIGA
NINJA
2. MISSHONEYBEE
3. DEPUTYOFLOVE
4. HASTALAVISTA
5. SNEAKPREVIEW
6. SHOWCREDITS

BLOB AMIGA
MIKEY
1 - EASY
2 - TWIN
3 - HYPO

CHUBBY CHESTER COMMODORE 64
Tomasz Jamroz
2. NEAJNN
3. MAPGIG
4. FLIMOH
5. CBFJHK
6. JENFFJ
7. <JODIM
8. FNIOOL
9. DLGHKL
10. GIJFFN
11. ECHMLNO
12. LDOMJP
13. <GNOIE
14. OLB<AF

CLOCKWISTER AMIGA
MIKEY
75. FIDELDOM
76. ZWAZZAZZ
77. BRAZMRAZ
78. FLOBBEDO
79. DIDELDEE
80. MALLABOO
81. JITNEFOO
82. SNITNEO
83. RUDOBORO
84. BOLBELI
85. REFKELN
86. ZEBEDEBO
87. BOODJING
88. KRIKEPIK
89. DIDODEDO
90. SHEBEDO
91. NITNEJOO
92. FITNEDOB
93. LAUWMAUW
94. VUUAUMK
95. VOELBOEL
96. DUBBELUP
97. DRIBELDI
98. DROCZWAK
99. KWAKSLAB

100. FLABDRAB CRUSTY FUN HOUSE AMIGA
NINJA
2. WHOAMANA
3. FLANDERS
4. BROCKMAN
5. SIDESHOW

CYBER PUNKS AMIGA
MIKEY
1 - 047174
2 - 159361
3 - 066990
4 - 135642
5 - 297797

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY AMIGA
NINJA
1. DINOPICK
2. JURASSIC
3. DINOSORE
4. PYNOMITE

KINGS OF THE BEACH PC
Przemysław Wardziński
LONGCOURT SIDEOUT GEKKO TOPELITE SUNDEVIL

PHOBOS'99 PC
Przemysław Wardziński
1. - 11568
2. - 53052
3. - 20129
4. - 23646
5. - 43582
6. - 25934
7. - 18089
8. - 28611
9. - 31280
10. - 14100
11. - 33739
12. - 13528
13. - 52042
14. - 12986
15. - 24664
16. - 55864
17. - 28395
18. - 48733
19. - 26396
20. - 22883
21. - 52208

POPULOUS 2 PC
Alexander
100. HOLLAK
200. ALLOAK
300. UGWIAB
400. SUAFAB
500. ITABAB
600. NELLAF
700. CCEGAT
800. SIUNAT
900. JSEGAC

SABRE TEAM AMIGA CD-32
KALI
1. 9300AF64
2. 158617DZ
3. 27F41DF0

4. F6259C51
5. 885B123F
SUPER STAR DUST AMIGA CD-32
KALI

2. BFSUAAAAEHF
3. CFSUVAARHIW
4. DGSUVVATHZS
5. EESUVYRTHCF

TECHNOID ATARI XL / XE
MKW

1. IRQNE
2. DEFUI
3. DRPQW
4. JKOQP
5. MNSJA
6. KSJIE
7. 02913
8. HJIQJ
9. SSSHN
10. BNZNM
11. QIIUI
12. ASHNX
13. BJAJO
14. OQIUUE
15. X8900
16. 19287
17. 81028
18. IWQUI
19. WJNMM
20. JHUWE
21. IHIWJ
22. SNNNX
23. JAKJA
24. SIQUW
25. LALPO
26. 98173
27. IWEUI
28. WOQWA
29. 29106
30. BAELD

THINK CROSS AMIGA
NINJA
1. JOWOOD
2. CUSTOM
3. MASTER
4. FUTURE
5. DORADO
6. OREECE
7. FLAMES
8. ANIMAL
9. EPOPEE
10. JAGUAR

VENUS FLY TRAP AMIGA
NINJA
1. MANTIDS
2. CICADAS
3. PSYLLIDS
4. PIERIDS
5. SATYRID
6. LYCAENID
7. PYRALID
8. NOCTUID

VIKING CHILD PC
Przemysław Wardziński
LAS: NUGGETS
LABIRYNT: BUSTFOOT
MOST: BOUNCING
PIRAMIDA: REDDWARF

CD-ROM GRY, PROGRAMY - dom sprzedaży wysyłkowej IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570, JAGUAR



CLOCK - BIURO HANDLOWE 01-856 WARSZAWA UL. PERZYŃSKIEGO 13/12
TEL/FAX (022) 35-42-65 PON-PIĄ 8.00-16.00

CLOCK - SKLEP WARSZAWA DH. JUPITER CENTRUM PON-SOB 10.00-18.00
(RÓG UL. PAŃSKIEJ I UL. TOWAROWEJ - RONDO DASZYŃSKIEGO)

IBM PC CD-ROM

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	146
10 PAK VOL.3	10CD	146
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	100
ALONE IN THE DARK	B,P	44
ALONE IN THE DARK II	B,P	73
ALONE IN THE DARK III	B,P	97
APACHE	B	179
ARMORED FIST	B,P	81
BATTLE BEAST	B	180
BATTLE BUGS	B	97
BATTLE ISLE 2	B	119
BC'RACER	B,P	61
BIG RED ADVENTURE	B,P	71
BIOFORGE	B,P	110
BLOODWINGS	B	157
BUREAU 13	B,P	85
CIVIL WAR	B,P	101
COMANCHE	B,P	91
COMBAT AIR PATROL	B,P	110
COMMAND AND CONQUER	B,P	146
CRIME PATROL	B	99
CRITICAL PATH	B	30
CYBERIA	B	129
CYBERWAR	4CD,B	169
CYCLONES	B	65
DARK FORCES	B	183
DISCWORLD	B,P	104
DOOMSDAY	B	50
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE	B	129
DRAGON LORE	2CD	85
DRUG WARS	B,P	99
ECSTASIA	B,P	79
F-14	B,P	159
FIFA	B,P	73
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183
FULL TROTTLER	B,P	183
GUILTY	B,P	85
GUNSHIP 2000	B	58
HELL	B,P	104
HI-OCTANE	B,P	134
JAGGED ALLIANCE	B	180
KING'S TABLE	B,P	66
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110
LITTL DIVIL	B,P	70
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104
LOST EDEN	B	159
LOST IN TIME I & 2	B	100
MAD DOG I	B	59
MAD DOG II	B	69
MAGIC CARPET	B,P	110
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	67
MEGA PACK 2	11CD	150
MEGA PACK 3	12CD,B	150
MEGARACE	B	46
MORTAL COMBAT II	B,P	158
NBA LIVE 95	B,P	85
NHL HOCKEY '95	B,P	73
NOCTROPOLICE	B,P	79
NOVASTORM	B,P	70
PANZER GENERAL	B	82
PERECT GENERAL II	B	119
PHANTASMAGORIA	7CD,B	189
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101
PSYCHO PINBALL	B	169
QUANTUM GATE	B	30
QUARANTINE	B,P	79
RETRIBUTION	B,P	91
REVENLOFT 2	B	79
RISE OF THE ROBOTS	B	109
SAVAGE WARRIORS	B	79
SLIPSTREAM 5000	B,P	86
STAR TREK NEW GEN.	B,P	158
STRIP POKER PRO	B,P	136
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B	97
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99
THE LOST DYNASTY	B	169
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71
UNDER A KILLING MOON	B	159
US NAVY FIGHTERS	B,P	104
VIRTUAL CHESS	B,P	136
VIRTUAL POOL	B	158
WING COMMANDER 3	B,P	183
WINGS OF GLORY	B,P	104
WOLFPACK	B,P	81

W sprzedaży ponad 50 programów
użytkowych, edukacyjnych, encyklopedii itp.
np. MS ENCARTA 149 zł
1995 AUTO ALMANAC 79 zł
3D ATLAS 146 zł
ANIMALS ENC. 51 zł
i wiele, wiele innych ...

CO TYDZIEŃ 5 NOWOŚCI !!!

ZAMÓWIENIA PRZYJMujemy
LISTOWNIE I TELEFONICZNIE



PEŁNA OFERTA WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU
KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM



DLA STAŁYCH KLIENTÓW
PRZEWDUJEMY BARDZO
MIŁE NIESPODZIANKI ...

ZAMÓWIENIA POWYŻE J 100 ZŁ
REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT

OBJAŚNIENIA:

B - BOX
PL - POLSKA INSTRUKCJA
NO WOŚCI ZAZNACZONO
POGRUBIONYM DRUKIEM

A570, CDTV

17 BIT COLECTION	2CD	105
17 BIT CONTYNUATION	B	49
17 BIT PHASE FOUR	B	72
AMIGA DESKTOP VIDEO	B	71
AMIGA TOOLS	B	86
AMINET 6	B	50
AMINET 7	B	50
AMINET 8	B	50
AMINET SET4CD	B	141
AMOC CD PD 2	B	120
CAM COLLECTION	2CD	125
CD EXCHANGE 1	B	71
CD NETWORK	B	74
CDPD CD32	B	49
CDPD II	B	49
CDPD III	B	49
CDPD IV	B	64
DŹWIĘKI I MODUŁY (pierwszy polski CD)	B	50
EUROSCAN 1	B	50
GOLD FISH	2CD	55
ILLUSIONS IN 3D	B	50
MEETING PEARLS 1	B	39
MEETING PEARLS 2	B	39
MULTIMEDIA TOOLKIT	B	70
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117
PANDORA	B	30
THE GLOBAL AMIGA EXPERIENCE	B	90

ZAPOWIEDZI NA LISTOPAD

ACROSS THE RHINE	
ALIEN BREAD 3D	(CD 32)
CYBERMAGE	
DEDALUS ENCOUNTER	
FADE TO BLACK	
FRONTIER FIRST ENCOUR.	(CD 32)
MACHIAVELLI	
MAGIC CARPET 2	
MORTAL COIL	
NEED FOR SPEED	
SCREAMER	
TILT	

Chcemy poinformować wszystkich naszych
Klientów, że od listopada uruchamiamy
klub użytkowników
legalnego oprogramowania.
Dla klubowiczów przewidujemy bardzo
atrakcyjne ceny, niespodzianki i wiele
konkursów z cennymi nagrodami.

Blizszych informacji udzielamy
telefonicznie.

Warunki uczestniczenia zostaną opublikowane
w kolejnym numerze TOP SECRET

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	B,P	25
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	34
ALL TERRAIN RACING	B,P	74
ARABIAN NIGHTS	B	51
ARCADE POOL	B,P	53
BANSHEE	P	54
BATTLE CHESS	B	54
BATTLETOADS	B	25
BEAVERS	B	60
BENEFACATOR	B	60
BENETH A STEEL SKY	B	167
BRIAN THE LION	B	45
BRUTAL FOOTBALL	P	46
BUBA & STICKS	B	30
BUMP N BURN	B	83
CANNON FODDER	B	90
CASTLES II	B	80
CHAMBERS OF SHAOLIN	B	30
CHUCK ROCK 2	B	83
CLOCKWISER	B	60
D/GENERATION	B	25
DANGEROUS STREETS	B	46
DARKSEED	B	59
DEATH MASK	B	133
DEEP CORE	B	44
DEFENDER OF THE CROWN II	B	70
DENNIS	B	58
DISPOSABLE HERO	P	44
DRAGONSTONE	B	58
EMERALD MINES	B	39
FIELDS OF GLORY	B	74
FIRE & ICE	B	60
FIRE FORCE	B	44
FLINK	B	83
FLY HARDER	B	51
FURY OF THE FURRIES	B	25
GLOBAL EFFECT	B	41
GLOOM	P	73
GUARDIAN	B	46
GUNSHIP 2000	B	140
HEIMDALL 2	P	58
HUMANS 1&2	B	70
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69
INTERNATIONAL KARATE	B	72
JAMES POND 2	B	30
JAMES POND 3	B	57
JETSTRIKE	B	67
JOHN BARNES	P	54
JUNGLE STRIKE	B	90
KID CHAOS	B	58
KINGPIN	B,P	51
LABIRYNT OF TIME	B	116
LAMBORGHINI	B	40
LAST NINJA 3	B	60
LEMMINGS	B	60
LIBERATION	B	50
LITTL DIVIL	B	136
LOST VIKINGS	B	55
LOTUS	B	92
MANCHESTER UNITED	B	83
MARVINS MARVELLOUS	B	50
MEAN ARENAS	B	50
MICROCOSM	B	70
MORPH	B	31
MYTH	B	60
NAUGHTY ONES	B	60
NICK FALDO GOLF	B	83
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	B	79
OUT TO LUNCH	B	25
OVERKILL & LUNARC	B	25
PGA EUROPEAN TOUR	B	120
PINBALL FANTASIES / SLEEPWALKER	B	53
PINBALL ILLUSION	B	150
PIRATES GOLD	B	115
PREMIERE	B	25
PROJECT-X F17	B	102
QUICK THE THUNDER RABBIT	B	30
QWAK/ALIEN BREAD	B	75
RISE OF THE ROBOTS	B	98
ROAD KILL	B	51
SABRE TEAM	B,P	63
SEK&DESTROY	B	58
SENSIBLE SOCCER	B	52
SHADOW FIGHTER	B	124
SIMON THE SORCERER	B	85
SKELETON KREW	P	52
SLEEPWALKER	B	58
SOCCER KID	B,P	63
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58
SPEEDBALL 2	B	66
STRIKER	B	55
STRIPPOT	B	126
SUBWAR 2050	B	95
SUMMER OLYMPIX	B	46
SUPER FROG	B,P	39
SUPER SKIDMARKS	B	71
SUPER STARDUST	B,P	79
SURF NINJAS	B	46
SYNDICATE-ALFRED CHICKEN	B	170
THE BIG SIX	B	61
THE CHAOS ENGINE	B	36
THE CLUE	B	126
THE RYDER CUP	B	50
THEME PARK	B	104
TOP GEAR 2	B	119
TOTAL CARFANGE	B	44
TROLLS	B	46
UFO	B	85
ULTIMATE BODY BLOWS	P	51
UNIVERSE	P	62
VITAL LIGHT	B	68
WHALES VOYAGE	P	46
WHIZZ	B,P	58
WILD CUP SOCCER	B	50
ZOOL 2	B	66

Bezkarność gwarantowana IV

Już po raz czwarty zwracamy się do Was z prośbą o stracenie paru cennych minut Waszego życia na wypełnienie i wysłanie naszej nad wyraz poważnej ankiety. Od ostatniej edycji (luty 1994) rynek komputerowy trochę się zmienił. Wasze odpowiedzi dostarczą nam informacji zasadniczej: JAK? Na kształt ankiety wpłynęły listy ze szczegółowymi recenzjami poszczególnych numerów, za które bardzo Wam dziękujemy. Teraz do Waszych opinii, zastrzeżeń i wątpliwości będzie się mógł ustosunkować ogół Szanownych Czytelników.

Dzięki temu mamy nadzieję lepiej poznać Wasze potrzeby, zapatrywania na zawartość i poziom pisma, i w miarę możliwości lepiej stosować się do Waszych gustów.

Jeśli chodzi o szczegóły techniczne to należy obrysować kółkiem numer odpowiedzi, którą się wybrało. Informacja ile odpowiedzi można dać na podanie pytanie znajduje się po każdym pytaniu. W przypadku oceny tekstów poszczególnych autorów (punkty 109-125) należy wybrać tylko jedną odpowiedź na osi znajdującej się pod nazwiskiem.

Oczywiście wszystkie zebrane przez nas dane i szukane pozostaną tajne i zostaną wykorzystane tylko do użytku wewnętrznego redakcji (najlepszym dowodem, że jeszcze nikt po żadnym z ankiet nie był śledzony przez tajnych agentów, nie zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach, nie był nachodzony przez niesympatycznych panów). Wszystko mamy pod kontrolą.

Wśród wszystkich, którzy nadesłali prawidłowo wypełnione ankiety rozlo-

sujemy 10 rocznych prenumerat TS. Z góry dziękujemy za pomoc.

REDAKCJA

Podaj swoje dane:

1. Wiek
2. Płeć
3. Miejsce zamieszkania:
 - a) wieś
 - b) miasto do 50.000 mieszkańców
 - c) miasto od 50.000 do 100.000 mieszkańców
 - d) miasto powyżej 100.000 mieszkańców
4. Województwo, w którym mieszkasz:

I. Jaki masz typ komputera/konsoli? (możliwa więcej niż jedna odpowiedź):

5. Amstrad
6. Atari XL/XE
7. Commodore 64/128
8. Spectrum/Timex
9. Amiga 500/+600
10. Amiga 1200
11. Atari ST/TT
12. PC XT
13. PC AT
14. PC 386
15. PC 486
16. PC Pentium
17. CD 32
18. Gameboy
19. Jaguar
20. Lynx
21. Nintendo
22. Pegasus
23. SEGA Mega Drive
24. 3 DO

25. Sega Saturn
26. Sony PlayStation

II. Wyposażenie dodatkowe (możliwa więcej niż jedna odpowiedź):

27. CD-ROM
28. drukarka
29. dysk twardy
30. karta muzyczna

Karta video:

31. Hercules
32. CGA/EGA
33. VGA
34. SVGA
35. joystick
36. modem
37. monitor mono
38. monitor kolor
39. mysz
40. telewizor
41. inne (jakie?)...

III. Za oryginalną nową grę jesteś gotów zapłacić (wybierz jedną odpowiedź):

42. do 20 zł
43. od 21 do 50 zł
44. od 51 do 80 zł
45. od 81 do 110 zł
46. powyżej 110 zł

IV. Skąd bierzesz oprogramowanie (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź):

47. z giełdy
48. od kolegi

49. kupuję u legalnego dystrybutora/w sklepie

50. ze szkoły
51. z Zachodu
52. inne (jakie?)...

V. Do jakich celów wykorzystujesz komputer? (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź):

53. edukacja
54. edycja tekstów/DTP
55. grafika
56. gry
57. muzyka
58. programowanie
59. inne (jakie?)...

VI. O jakich typach gier chciałbyś (chciałybyś) czytać częściej w Top Secrecie? (zaznacz trzy rodzaje)

60. labiryntówek
61. logicznych
62. mordobiciach
63. platformówek
64. przygodówek
65. role playing
66. sportowych
67. strategiach ekonomicznych
68. strategiach wojennych
69. strzelaninach (w tym doomopodobnych)
70. symulatorach jazdy/wyścigi
71. symulatorach lotu
72. symulatorach morskich
73. innych (jakich?)...

VII. Jakie pisma o grach czytujesz prócz TS? (możesz wybrać więcej niż



TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41



Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).

CENA 19,90



GEOGRAFIA to progra będący zbiorem wiadomości geograficznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej. Testy zostały opracowane przez geografa.

HISTORIA to program będący zbiorem wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszych klas szkoły średniej. Testy zostały opracowane przez historyka.

ORTOMANIA to trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zawiera ORTOTRIS II.

3xLOGIC GAMES - zestaw trzech gier logiczno-zręcznościowych. **UHO PUZZLE CLUB** - gra w puzzle. **FAST BRAIN** - barwna układanka z elementami gry zręcznościowej. **SŁÓWKA** - gra logiczna.

CENA 19,90



ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✓ DWA PROGRAMY 5 %
- ✓ TRZY PROGRAMY 8 %
- ✓ PIĘĆ PROGRAMÓW 10 %
- ✓ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5 % (dodatkowo)

Zamówienia, koniecznie z dopiskiem T.S., prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

WANTED

Pomysł na grę oryginalny nowatorski przebojowy albo stary ale jary

Jednym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać. Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy od miliona zł

Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzystów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej współpracy.

Zainteresowanych prosimy o kontakt.
tel. (0-71) 21-29-96 w.25
21-62-46 w.25
21-26-21 w.232 + w.25

LONGSOFT Leryx s.a.
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

jedną odpowiedź)

- 74. „Computer Studio”
- 75. „Gamblera”
- 76. „Gry komputerowe”
- 77. „Secret Service”
- 78. „Świat gier”

VIII. Którą część Top Secretu czytasz jako pierwszą? (wybierz jedną odpowiedź)

- 79. „BBS”
- 80. „Co nowego?”
- 81. „Czytelnicy nadesłali”
- 82. „Dyzgraficy”
- 83. „Jest TAKTYCZNIE!”
- 84. konkursy
- 85. „Konsolowy świat”
- 86. „Listę przebojów”
- 87. „Listy”
- 88. opisy gier na własny komputer
- 89. „Przeżyjmy to jeszcze raz”
- 90. „Savegamy”
- 91. „TS Shareware”
- 92. TNT
- 93. „Uniwersytet gracza”
- 94. wstępniak

IX. Czego w TS jest zbyt mało lub nie ma wcale, a powinno być? (wybierz trzy odpowiedzi)

- 95. konkursów
- 96. plakatów
- 97. długich, dwustronnicowych opisów gier (np. rozwiązania RPG i przygodówek)
- 98. krótkich, półstronnicowych recenzji gier
- 99. superkrótkich nowości o grach nad którymi trwają jeszcze prace lub ukażą się w najbliższej przyszłości
- 100. testów sprzętu do grania (konsol, komputerów, części komputerów ważnych z punktu widzenia gracza graczy np. joyów, joypadów,

helmów)

- 101. ciekawostek sprzętowych
- 102. informacji o rynku komputerowym krajowym i zagranicznym (plotki z firm)
- 103. artykułów ogólnych dotyczących typów gier, słownictwa growego (typu rendering, texture-mapping), prostego programowania gier, trendów na rynku
- 104. wywiadów z programistami, dystrybutorami i producentami gier
- 105. porad dotyczących przechodzenia gier (dla tych, co się zacięli)
- 106. klawiszologii gier
- 107. innych rzeczy (jakich?)...

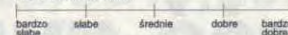
X. Czy wolisz przeczytać rozwiązanie (solution) do gry przygodowej czy RPG (wybierz tylko jedną odpowiedź):

- 108. tak szybko jak tylko gra się pojawi (w pierwszej recenzji);
- 109. po 2-3 miesiącach, gdy sam ją już całkowicie lub częściowo przejdiesz?

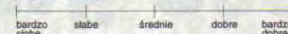
XI. Jak oceniasz jakość artykułów poszczególnych autorów Top Secret? (podaj tylko oceny tych, których czytasz):

- 110. Bed Joya
- 111. Borka/Naczelnego
- 112. Bromby
- 113. Cornelliego
- 114. Crazy Pilota

115. Daemona



116. Deana



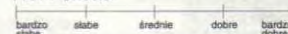
117. Dixie'go



118. Emilusa



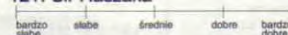
119. Feriona



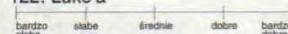
120. Gawrona



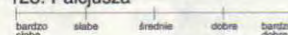
121. Sir Haszaka



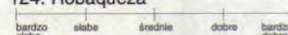
122. Luke'a



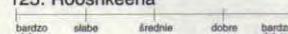
123. Pałcjuza



124. Robaqueza



125. Rooshkeena



126. Tytusa



XII. Czy czytając Top Secret: (wybierz tylko jedną odpowiedź):

- 127. ograniczasz się do artykułów poświęconych tylko grom na Twój komputer;
- 128. prócz recenzji gier chodzących na Twój komputer czytasz rubryki stałe;
- 129. czytasz wszystko od początku do końca?

XIII. Największą wadą Top Secretu jest (wybierz jedną odpowiedź):

- 130. nieaktualność informacji
- 131. zły dobór recenzowanych gier (pomijanie istotnych tytułów pojawiających się na rynku)
- 132. brak poczucia humoru
- 133. nieodpowiedni typ poczucia humoru
- 134. zbyt mała liczba stron w piśmie
- 135. brak kontaktu z Czytelnikami
- 136. niski poziom tekstów
- 137. niski poziom szaty graficznej (zbyt małe obrazki z gier, zbyt mała ich liczba, nieciekawo wygląd poszczególne strony w piśmie)
- 138. okładka
- 139. błędy językowe w artykułach

XIV. Czy tipsy powinny być drukowane:

- 140. z podziałem na typy komputerów
- 141. tylko posortowane alfabetycznie.

XV. Czy planujesz rozbudować obecny komputer lub kupić nowy? (wybierz tylko jedną odpowiedź)

- 142. będę rozbudowywał
- 143. kupuję Amigę (podreśl jaką: 500+/600, 1200)
- 144. kupuję PC (podaj typ AT, 386, 486, Pentium?)
- 145. kupuję konsolę (podaj typ)

NAJWIĘKSZY WYBÓR KART MUZYCZNYCH

DLA KOMPUTERÓW DOMOWYCH :

- Sound Blaster 16VE
- Gravis UltraSound
- Audio Blitz 16+
- Gravis ACE (moduł Gravisa dla posiadaczy Sound Blastera)

DLA PROFESJONALISTÓW :

- Sound Blaster AWE32
- Gravis UltraSound MAX
- SPEA Media FX
- RIO (profesjonalny moduł brzmieniowy dla posiadaczy Sound Blastera)

SZEROKA OFERTA PRODUKTÓW FIRMY TURTLE BEACH SYSTEMS

ORAZ CZYTNIKÓW CD - ROM

CZYTNIKI NOWEJ GENERACJI ATAPI IDE :

- Mitsumi - 2,3,4 x speed
- Sony - 2 x speed

CZYTNIKI SCSI interface:

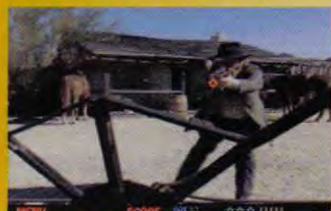
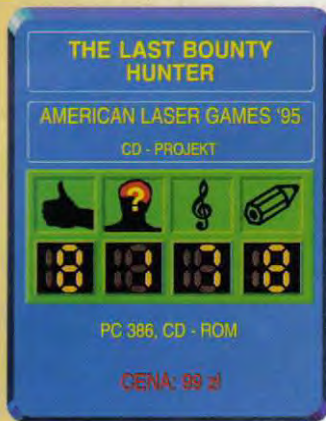
- Toshiba XM 3501B - 4 x speed
- Toshiba XM 3201B - 3,4 x speed

Posiadamy bogatą bibliotekę programów SHAREWARE do GRAVISA

Modernizacja sprzętu komputerowego do zastosowań MULTIMEDIALNYCH
REALIZUJEMY NIETYPOWE ZAMÓWIENIA NA SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE MULTIMEDIALNE

UltraMedia - Biuro Handlowe 00-513 W-wa, Nowogrodzka 4 IV p., tel/fax (02) 628-80-74

The Last Bounty Hunter



Firma American Laser Games znana jest z gier lekkich treściowo (bawimy się w kowbojów albo policjantów i złodziei) i niezbyt skomplikowanych fabularnie (pif-paf!). Nie inaczej jest z ich ostatnią produkcją, jaką jest tytułowy „The Last Bounty Hunter”.

Jako tytułowy łowca nagród masz za zadanie zabić czterech mocno poszukiwanych facetów –

Harry'ego przystojniaczka (jakiejkolwiek podobieństwo do Harry'ego z „Jest TAKTYCZNIE!” czysto przypadkowe), parszywego Dana (dentysta o niego pytał, i to nie raz), niejakiego El Loco, tudzież pana o cokolwiek kolczastym przezwisku Cactus Kid. Wszyscy są obstawieni przez swoich mniej lub bardziej sprawnych ludzi, dysponujących zazwyczaj niezłą siłą ognia. Cóż to jednak dla nas! Po kilku próbach zazwyczaj wszyscy leżą i rżęją, a my możemy brać się za następnego gościa...

Przyznam szczerze, że ani razu nie udało mi się załatwić wszystkich czterech typków, więc nie umiem napisać, czy poza nimi jest jakaś niespodzianka dla co lepszych graczy. Niestety, z jakiegoś powodu nie udawało mi się nagrać stanu gry (a raczej nie udawało mi się skorzystać z gry nagranej), a jakoś nigdy nie miałem dość czasu na to, żeby rozwalić wszystkich po kolei za jednym posiedzeniem.

Cóż można więcej – jakoś obrazu jest świetna, dźwięk też nie pozostawia wiele do życzenia, jedyną nie do końca dograną sprawą są miejsca, w które należy kliknąć, by przeciwnik został uznany za trafionego – w przypadku takiego jednego, jadącego na koniu, stojącego na schodach za winielem trzeba trafić w powietrze PRZED nim... To jednak drobiazgi, nie zmieniające faktu, że miłośnicy gier tego typu będą mieli znowu do swojej dyspozycji kilkadziesiąt minut różnych strzelanin, nieodmienne kończących się pokaznym workiem z dolarami i szerokim uśmiechem spod jeszcze szerszego ronda wojskowego kapelusza.

Robaquez



Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



GRA ZREZUCNOŚCIOWA.
Musisz pozbiierać gwiazdy na 40 planetach, likwidując wroga nastawione do Ciebie stworzenia.



Uniwersalny edytor muzyczny.
Narzędzie dla programistów oraz, dzięki szczegółowej instrukcji, dla ambitnych nowicjuszy.



GRA ZREZUCNOŚCIOWO-LABRYNTOWA.
Era wojen gwiazdowych. Płk Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie na krańcu galaktyki... Opis i mapa TopSecret nr 7/94



Duża dawka wiedzy z zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej w formie testu.



Bardzo rozbudowana (256 komnat) gra zreżucnościowa.
Świetna grafika, muzyka i efekty dźwiękowe.



Duża dawka wiedzy z zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej w formie testu.



Gra ucząca ortografii.
Najlepsze możliwe połączenie zabawy z nauką.



Duża dawka wiedzy z zakresu szkoły podstawowej i pierwszych klas szkoły średniej w formie testu.



Coś dla hazardzistów.
Dwie gry, z których każda może wciągnąć na długie godziny.



Zestaw trzech gier.
Tintris - odmiana Tetrisa
Ashido - gra logiczna
Bombi - gra logiczno-zreżuc.



GRA ZREZUCNOŚCIOWA.
Szalony naukowiec i MARSJANIE.



Wieloletowa gra platformowa.
Recenzje: Secret Service 2/95
Top Secret 12/94



GRA ZREZUCNOŚCIOWA.
Wyprawka bohatera z lochu.



GRA ZREZUCNOŚCIOWA.
Grafika na najwyższym poziomie, wiele etapów.
Recenzja: Secret Service 2/95



Program do nauki języka angielskiego (słówka, zwroty, przykłady wykorzystania czasów).
Rec.: CA 2/95, Amiga 1/95.



Program do nauki języka niemieckiego (słówka, zwroty, przykłady wykorzystania czasów).
Rec.: AMIGA 11/94, CA 2/95.



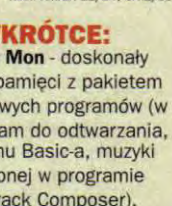
GRA PRZYG.-ZREZUCNOŚCIOWA.
Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemnicy - KRWAWEGO ZENONA.



GRA PRZYG.-ZREZUCNOŚCIOWA.
Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemnicy - KRWAWEGO ZENONA.



GRA PRZYG.-ZREZUCNOŚCIOWA.
Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemnicy - KRWAWEGO ZENONA.



GRA PRZYG.-ZREZUCNOŚCIOWA.
Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemnicy - KRWAWEGO ZENONA.



WKRÓTCE:

Master Mon - doskonały monitor pamięci z pakietem przykładowych programów (w tym program do odtwarzania, z poziomu Basic-a, muzyki stworzonej w programie Hardtrack Composer).
CHWAT - gra przygodowo-zreżucnościowa.
KUPIEC - gra decyzyjno-handlowa.

ZASADY SPRZEDAŻY WYŚYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem CA prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymują Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WARTOŚĆ KUPONU:	WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA
1,00 zł	15,00 zł do 29,90 zł
3,00 zł	30,00 zł do 59,90 zł
6,00 zł	60,00 zł do 89,90 zł
10,00 zł	ponad 90,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyslij do nas zaadresowaną kopertę zwracając ze znacznikiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES:

TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

TS-Shareware

Zestaw 7 i 8

Tak się jakoś dziwnie składa, że pisząc o grach komputerowych jestem równocześnie programistą i dysponuję wiedzą o tym, jak się powinno pisać same gry. Oprócz tejże wiedzy dysponuję dużą ilością różnego rodzaju bibliotek, pozwalających na obsługę kart dźwiękowych i graficznych, nie wspominając o takim drobiazgu jak różnego rodzaju dokumentacje opisujące sposób wykorzystania tego i owego. Większość tych rzeczy jest dostępna w naszym BBS-ie (zgadnijcie, kto to wszystko tam pościągał), jednak nie wszyscy mają modemy a i nie każdego stać na to, żeby dzwonić z Ustrzyk do Warszawy i ciągnąć na 1200 ponad dwa megabajty różnych programów.

W związku z tym postanowiłem podzielić się swoimi zbiorami i udostępnić ich pokazać część w postaci dyskietek shareware. W końcu sporo Czytelników też trochę programuje, niektórym nawet idzie to całkiem dobrze, brak im tylko odpowiednich informacji, żeby móc zadziwić świat. Dla nich właśnie jest ten zestaw, roboczo nazwijmy go "niezbędnikiem gracza". Większość bibliotek jest w Pascalu, niektóre kawałki są w assemblerze.

Ze względu na sumaryczny rozmiar plików zdecydowałem się na przygotowanie dwóch zestawów, w tym jednego dwudyskietkowego. Początkowo miał być jeden zestaw (dwa dyski), ale okazało się, że autorzy jednego z programów życzą sobie rozprowadzania go w całości (trzy pliki). Nijak nie dało się tego zmieścić na dwóch dyskietkach, nawet 3,5,, żeby jednak nie robić zestawu na trzech dyskietkach (duży i drogi) podzieliłem całość na dwa kawałki.

Prezentowane pliki można podzielić na dwie grupy – te, z których można się czegoś nauczyć (N) i te, z których będzie się bezpośrednio korzystać przy pisaniu gier (P). Na dyskietkach są one podzielone w sposób dosyć do-

wolny, jako że głównym kryterium była suma rozmiarów, nie chciałem zostawiać zbyt dużych dziur.

Zaczynamy od pierwszego z dwóch zestawów, czyli

zestawu numer 7.

Dyskietka 1

PCGPE10 – Personal Computer Games Programmers Encyclopedia 1.0. Znakomity zbiór informacji o wszystkim, poczynając od programowania Sound Blastera, przez krótki opis rejestrów VGA po pewne informacje o sposobach generowania grafiki. Podobno jest już wersja 2.0, ale nie udało mi się jej znaleźć (N).

FLIPLAY – każda dobra gra musi mieć jakieś animacje na początku, w środku i na końcu. Jednym z najpopularniejszych formatów w jakich zapisywane są animacje jest FLI, tu jest źródło do ich odgrywania. (P)

VGA-TUT – drukowany w Bajtku cykl artykułów o programowaniu karty VGA z licznymi przykładami. Świetnie nadający się do zrozumienia, o co tam właściwie chodzi. (N)

VIEWERS – kilka programów (nie znam ich autora) do wczytywania i wyświetlania obrazków w różnych formatach, GIF, PCX i niektóre TIF-y. Kolejna rzecz, bez której nie ma co marzyć o napisaniu jakiegokolwiek gry wyświetlającej coś więcej niż teksty. (P)

VOXELSPC – Malutki kawałek kodu, można się z niego nauczyć jak rysować teren w technologii voxel space – tej samej, która została zastosowana w grze "Comanche", i w "Tank Commandere". Nic specjalnego, ale warto obejrzeć, wymarzone do małej strzelanki. (N)

XLBPAS – znakomita biblioteka do obsługi karty VGA w x-modzie (taki tryb pracy, opisany

w VGA-TUT). Pełne źródło, niemal czysty assembler, ale wbudowany w Pascala. Naprawdę świetna rzecz. (P)

ST3 – najlepszy znany mi (nie żebym był w tej dziedzinie fachowcem) tracker – "Scream Tracker 3..". Tracker jak wiadomo służy do robienia muzyki – MOD-ów i STM-ów najczęściej. Coś gdzie trzeba odegrać, choćby fanfary na końcu (albo na początku). (P)

Dyskietka 2

TP-XMS – to może nie jest najlepsza rzecz pod słońcem, ale jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma. Mały, całkiem zgrabny, choć niestety niepełny i zawierający przynajmniej jeden znany mi błąd unit do obsługi pamięci XMS. (P)

MODPLAY – do wydawania dźwięków, niestety, jest bardzo mało źródeł. Akurat ten kawałek nie jest najlepszy, ale ma kilka niewątpliwych zalet – ponad wszelką wątpliwość działa na Sound Blasterze i pozwala nie tylko odgrywać MOD-y (bardzo okrojone, bo nie ma zaimplementowanej większości efektów), ale i odgrywać równocześnie efekty dźwiękowe. Mikser jest tylko czterokanałowy, ale dzięki temu, że jest jego kod źródłowy, można go bez problemu rozszerzyć. Całość została napisana w oparciu o informacje z PCGPE – można więc porównać teorię z praktyką. (N)

LZH – czyli kawałek kodu do kompresji i dekompresji. To się może przydać w dwóch miejscach – po pierwsze do pisania instalatora (jakoś trzeba zawartość dyskietek przerzucić na dysk, najlepiej rozpakowując je przy okazji), po drugie do spakowania części danych znajdujących się na dysku, żeby gra nie zajmowała bez potrzeby 20 megabajtów. Niestety nie wiem nic o legalności spożytkowania tego kodu we własnych programach, jako że nie ma on żadnej sensownej dokumentacji. (P)

SAMPLAY – małe, ale bardzo przydatne narzędzie. Odgrywa na Sound Blasterze pliki VOC i WAV (ośmiobitowe) bez żadnych ograniczeń na wielkość pliku, daje sobie także radę z surowymi samplami. Znakomite przy wyszukiwaniu najlepszych efektów dźwiękowych ze względu na prostotę obsługi. (P)

SOX4D - kolejne narzędzie do sampli, tym razem do konwersji formatów. (P)

BWSB120A - Bells, Whistles and Sound Boards, jedna z najlepszych w miarę łatwo dostępnych bibliotek. 32 kanały, duża stabilność działania, możliwość równoczesnego odtwarzania muzyki i efektów dźwiękowych. To jest plik podstawowy, oprócz niego jest drugi, o bardzo podobnej nazwie (BWSB120B), zawierający kilka dodatkowych przykładów, niestety, nie zmieścił się na dyskietkach (ponad 500 kB). Jest w naszym BBS-ie jeśli to kogoś interesuje. (P)

JOY – maciuperka biblioteczka do obsługi joysticka, drukowana kiedyś w Bajtku, jej autorem jest Marek Sawicki. (P)

VGADOC3 – duży i bardzo dobry zbiór informacji o programowaniu karty VGA i różnych kart SVGA, z kilkoma przykładowymi programami (mającymi po kilkadziesiąt kilo, więc nie są to pchełki, ale kawałki kodu do analizowania). (N)

GWS70A – Graphic Workshop 7.0a, bardzo wygodny do konwertowania plików graficznych, obsługuje praktycznie wszystkie istotne formaty, choć miewa czasem kłopoty z formatem LBM (IFF), w przypadku pochodzących z Amigi plików o większej niż 256 liczbie kolorów. (P)

Zestaw nr 8

Zawiera właściwie tylko jeden program w całości, plus mały dataek. Ten program, to POVRAY 2.2 do ray-tracingu. Wbrew pozorom nie znalazł się tu wcale przypadkowo. Jakoś w końcu grafiki do gry trzeba zrobić, o ile ktoś nie ma specjalnych talentów do pędzla, nic mu nie pomoże – chyba, że zdecyduje się na w miarę wierne odtwarzanie rzeczywistości za pomocą takiego właśnie narzędzia. Programów do rysowania nie dokładam, bo jest ich sporo i są łatwo dostępne. (P)

3DLAB110 – Biblioteka do pisania gier w typie Wolfensteina. Teraz jakby nie do końca na czasie bo i Wolf poszedł już w odstawkę ale czemu by nie zajrzeć? (P)

54

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr:
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Aby zamówić dyskietki, należy:

- Wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- Cena zestawu zależy od liczby dyskietek. Cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- Obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- Kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek”
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek”
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

Trudno powiedzieć, że całość jest niezwykle kompletna i stanowi pełne rozwiązanie wszelkich problemów związanych z dostępem do informacji. Przede wszystkim – niestety dla niektórych – większość dokumentów jest w języku angielskim, co może stanowić przeszkodę nie do pokonania. Poza tym zestaw nie jest kompletny, z czego zdają sobie doskonale sprawę. Nie ma na przykład żadnego sensownego edytora do sampli, pozwalającego na ich montowanie, brak narzędzi do

zrobienia FLI z serii obrazków, nie ma też nic do obsługi myszy. Cóż, włożyłem na te dyskietki tyle ile weszło, nie przypominam sobie żebym kiedykolwiek widział gdzieś podobny zestaw – o podobnym ciężarze gatunkowym. Jeżeli ktoś chce się wziąć za pisanie gier, powinien to wszystko mieć, żeby nie wyważać po drodze wielu otwartych drzwi. Czego nikomu (mając za sobą długi korytarz) nie życzę.

Borek

Zestaw 1 1,2 MB

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Doom.
GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay” dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard”, lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA” – 4 gotowe tablice do „GW”.
EDYTORY SAVEGAME’ÓW – „Doom”, „Privateer”, „Raptor”, „Reunion”, „Tie Fighter”, „UFO”, „Mystic Towers”, „Ramzes”.
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod” (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ” (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine”, „Cannon Fodder”, „TIE Fighter”, czy „Heimdall 2”).
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II”, „Alone in the Dark II”, „Flashback”, „Prince of Persia” czy „Rebel Assault”).
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame’ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2 1,2 MB

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana „Arkanoida” (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trenerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczna – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perelka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravis.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame’ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame’y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3 1,2 MB

LINE WARS II – Strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE FIGUTELA” „X-WINGA” czy „DARK CRUSADERA”

Zestaw 4 1,2 MB

SLOW – Program zwalniający zegar czasu rzeczywistego.
HEXAGON – Planszowa gra logiczna.
RIPTIDE – Zręcznościówka podwodna.

Zestaw 5 1,2 MB

CHEAT 2.07 – Krajowy zbiór cheatów na PC.
JILL OF THE JUNGLE – gierka zręcznościowa produkcji Eipca.
GAME WIZARD 2.60 – Najnowsza wersja najlepszego narzędzia do ułatwiania sobie życia w grach.
MK2 TRAINER – świetny trener do Mortal Kombat 2, pozwala wygrać nawet jak się ma drewniane ręce, można też go użyć do trenowania różnych rozwiązań taktycznych.
Solutiony: TEENAGENT i SOLTYS – no zgadnijcie sami, co to może być. Oba pełne i po polsku.
TSED – najnowsza i najpełniejsza (jak na razie) wersja naszego edytora savegame’ów.
HACKERS VIEWER 5.28 – edytor do plików, z wbudowanym disassemblerem.
UNP 4.10 – Narzędzie do rozpakowywania exe’ków potraktowanych archiwizarami.
XOE 3.20 – Podobne do poprzedniego, razem stanowią tandem naprawdę trudny do pokonania.

Zestaw 6 1,2 MB

WATERPUTER – gra zręcznościowo - logiczna.
SINKSUB – Ty kontra okręty podwodne. Fajna zręcznościówka pod Windows.
ISLEWARS 3.0 – bardzo klasyczna gra strategiczna (RISK).
BREAKFREE1.0 – niby Arkanoid, ale grafika z Wolfensteina.

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE®

prezentuje :

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

1 MB
AMIGA
WSZYSTKIE
TYPY

Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).

CENA 12,50



MAGIC COINS

Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób.

CENA 12,50



Ciach bach

Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbalki i kolorowe wycinanki.

CENA 12,50



ortotris

SERIA EDUKACYJNA

Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.

CENA 12,50



MIECZE VALDGIRA II

WŁADCA GÓR

Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemności. Recenzja: AMIGA 11/94.

CENA 12,50



JEZYK NIEMIECKI

DEUTSCH TESTER

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: AMIGA 11/94, CA 2/95.

CENA 12,50



MASTER MIND

ZNANA GRA LOGICZNA

Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy ludzkiej.

CENA 12,50




JEZYK ANGIELSKI

ENGLISH TESTER

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: CA 2/95, Amiga 1/95.

CENA 12,50



Historia

SERIA EDUKACYJNA

Szkola podst. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.

CENA 16,90



Memotron

Odszukaj na ekranie pary najlepiej kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.

CENA 12,50



ACE

Dynamiczna gra sportowa, w której dwaj, znajdujący się na przeciw siebie zawodnicy, naprzemian odbijają piłę.

CENA 12,50



GEOGRAFIA

Szkola podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.

CENA 15,00



TWO

Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.

CENA 12,50



AMI PUZZLE

Super PUZZLE na AMIGE 2 dyski I

CENA 12,50



ZENEK

GRA LOGICZNA

Musisz rozminować pole minowe. Obowiązuje zasada, że saper myśli się tylko raz.

Proponujemy także, jako uzupełnienie do programów **English i Deutsch Tester**, doskonałe słowniki:

Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-angielski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik angielsko-polski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-niemiecki.
Super Dater - 12,50zł
Słownik niemiecko-polski.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✓ DWA PROGRAMY 5 %
- ✓ TRZY PROGRAMY 8 %
- ✓ PIĘĆ PROGRAMÓW 10 %
- ✓ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5 % (dodatkowo)

Zamówienia, konieczne z dopiskiem Top Secret., prosimy przysyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Animaniacs

Animowane Maniaki to taka lekka podróbka „Tiny Toonów”, czyli Animków (dzieciaków królika Bugsa itp.). Takie przynajmniej odniosłem wrażenie po tej grze. Filmowa muzyczka – klimat Animków, postacie śmiesznych zwierzątek... wszystko znamy. Jednak gra wcale nie jest taka przeciętna i nazwanie ją podróbką to nie najlepszy pomysł. Tym samym moje pierwsze wrażenie było błędne.

Gra opowiada o tym, jak Pinky i Brain – dwie napalone i źle nietoperzowate myszy – chcą zapanować nad światem. W tym celu kradną scenariusz superfilmu, chcą go wyprodukować i zdobyć pieniądze na realizację okrutnego planu podboju świata. Muszą im w tym przeszkodzić Animaniaki – grupa trzech kumpli, bohaterów kreskówek, trochę przypominająca skrzyżowanie psa z myszą lub pszczołą.

Gracz kieruje poczynaniami trójki bohaterów. Może kolejno zmieniać postać wiodącą, kazać Animaniakom wskoczyć sobie na plecy tworząc piramidę. Animaniaki mogą też brać przedmioty i nimi rzucać, rozbijając to, co się da. Zawsze trzymają się razem, chyba, że któryś z nich zostanie złapany przez złego policjanta.

Oczywiście zabawa polega na zdobyciu wszystkich części skradzionego scenariusza. W tym celu trzeba będzie powalczyć i poskakać w różnych częściach studia filmowego. I nie będzie to tylko prosta zręcznościówka-platformowa. Trzeba trochę też pomyśleć, pokombinować i przemyśleć strategię pokonywania kolejnych przeszkód (np. jak tu podskoczyć, to tam muszą trzy kroki, ale nie ruszać się dopóki...)

Gra jawi się jako dobra i nieprzeciętna zręcznościówka z grafiką i oprawą muzyczną prosto z animowanych filmów.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

International Superstar Soccer

Piłka skopana... eee to znowu football na konsolę, zwany też z amerykańskiego soccerem. Grałem już w wiele takich konsolowych piłek, opisywałem np. niedawno „World Cup USA” na SEGE – i wszystko było świetne, niby realistyczne. Ale do czasu, gdy zagrałem w tę grę. Teraz wiem, że można zrobić naprawdę realistyczną (przynajmniej w klimacie) grę skopaną na konsolę.

„International Superstar Soccer” umożliwia grę jedną z 26 międzynarodowych drużyn. Można grać samemu, z kolegą lub nawet przypatrywać się rozgrywkom konsoli samej ze sobą. Poza tym są tu wszelkie elementy dobrego symulatora sportowego: ustawianie parametrów gry (zasad rozgrywki), ustawienia taktyki, zmiany kolorów strojów zawodników, rodzaju boiska i nawet pogody. Można zagrać w pojedynczy mecz, turniej, rzuty karne... Po prostu wszystko, co można wymarzyć.

Jeśli chodzi o przyjemność płynącą z gry, to jest ona wielka. Po pierwsze efekty dźwiękowe, cicha muzyczka i realistyczne owacje publiczności. Po drugie grafika – boisko ukazane pod kątem, z lekką perspektywą i dobrze widocznymi postaciami zawodników. Najbardziej zachwyca animacja graczy i to nie tylko podczas akcji. Zadbano o typowe dla piłkarzy gesty radości. Są nawet takie drobnostki jak to, że bramkarz odgania ręką zawodników przeciwnej drużyny przed wykopaniem piłki...

Mogę tylko napisać jeszcze, że gra wciąga i jest naprawdę nie mniej pasjonująca niż rozgrywki oglądane w tiwi.

Acha – jest też sterowany przez gracza interfejs Replaya najciekawszych akcji.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

Populous

Pierwsze, co się chce powiedzieć to to, że „ta gra na konsolę? – Super”. Właśnie – znana pece-towcom strategiczno-ekonomiczna gierka, jest dostępna na SNES-a. Na pececie w swoim czasie to był hit. Każdy mógł wcielić się niemal w Boga i kreować życie na wybranym kawałku ziemi. Można było wznosić osady, kazać ludności uprawiać rolę lub zbroić się i walczyć. To były niezapomniane chwile.

Podobnie to wygląda na SNES-a – też mamy ukośny widok na trójwymiarowy kawałek łądy, mapę i dużo ikon przeróżnych opcji. No właśnie: „dużo, przeróżnych”. Pamiętam, że w przypadku peceta trzeba było trochę posiedzieć nad instrukcją, a reszty można było się domyślić z grafiki ikon. Tu tak nie można. Dlaczego? Bo grafika ma swoje snesowe ograniczenia i nie jest zbyt czytelna. Może instrukcja? A skąd... Wszystko jest po niemiecku i francusku. Żeby chociaż było po angielsku.

Z powodu niemożności opanowania zasad gry (nichfiersztyjen instrukcja, zagmatwany screen) gra ta wydaje się być nie najlepszym pomysłem na zakup. Trochę szkoda, ponieważ Bullfrog zrobił naprawdę dobrą grę. A tak jej przydatność dla przeciętnego polskiego gracza jest prawie żadna. Jeśli się ktoś uprze, to może po pięciu godzinach kombinowania rozpozna jedną trzecią opcji z połowy menu. Z tego powodu zaniżona jest też ocena tego cartridge'a.

Ocena: ✓✓

R-Type

Starzy wyjadacze gier komputerowych zapewne pamiętają taką strzelaninę na ZX Spectrum – „R-Type”. Tak, teraz jest jej wznowienie na Super NES-a. I jest to rzeczywiście SUPER wznowienie, tak jak sugeruje nazwa.

O co w tym chodzi? Jak zwykle w tego typu grach należy lecieć przed siebie i strzelać do wszystkiego, co się rusza oraz unikać zderzenia z tym, czego nie można zestrzelić. I tak lecimy w lewo i zaczynamy bumkać z lasera do pojawiających się drużyn latających costam. Właśnie to te drużyny, wylatujące zawsze sprawnie i w uporządkowanym szyku, lecz każda inaczej – to jedna z zalet R-Typa. Uporządkowanie gromad Obcych, ale nie standardowe lub przypadkowe tak, jak w większości strzelanek.

I tak lecimy, strzelamy do różnych takich co latają, ale powoli wlatujemy do dziwnych baz Obcych. A tam nie tylko latają, ale też chodzą po sufitych i podłogach, wyskakują takie większe i nawet co parę chwil takie jeszcze większe. W międzyczasie musimy omijać takie, co ich nie można zestrzelić i trzeba umiejętnie wyminać. Nie jest to łatwe.

Ale nie w zastępach przeciwników kryje się frajda z grania w tę grę. Otóż co jakiś czas zdobywamy kolejne rodzaje uzbrojenia. Mamy laser, który dłużej przytrzymany ma supermoc, jednak im dalej tym fajniej. Kolejne bonusy uzbrajają nas w wingmana (skrzydłowego), który może latać niezależnie lub dołączyć się do nas. Jest on niezniszczalny, a kolejne bronie robią z niego (i nas) zabójczą część kosmosu. Nic tylko latać i strzelać, i latać.

Super R-Type jest super. Polecam.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

56



SNES

Super Punch Out

Znowu ten „Super”, to tak jakby nikt nie wiedział, że bez tego wyrazu jest to gra na Super NES-a. Ale do Pucha.

„Super Punch Out”, czyli wykop pięścią w buzię, to gra opowiadająca historię o boksie. Historia ta trochę jest wypaczona i bardziej przypomina zabawną kreskówkę, niż sportową symulację. I tak stajemy się ślicznym białym zawodnikiem, który ma do pokonania wielu wrogów na ringu. Zaczynamy od starszaka ledwo skaczącego na chudych nogach. I, o dziwo, wcale nie jest go łatwo pokonać. Bum, Bum, ać, bum, bum, ać i stary leży po raz pierwszy, bum i po raz drugi, bum i po raz trzeci. Brawa i następny przeciwnik. Tym razem to olbrzymi grubas, który po najmocniejszym naszym ciosie w brzuch wystawia język i robi „pyr-pyr” na znak pogardy. Więc znowu musimy kombinować, ale uważać, bo dwa jego walnięcia złożonymi łapami w naszą głowę powalają nas na deski. Dalej (jeśli pokonamy grubasa) spotkamy jeszcze wielu przeciwników typu brzydki i silny murzyn, grubawy clown itd.

„Super Punch Out” ma bardzo fajną grafikę, postacie są zabawnie animowane. Ring ukazany jest z naszej perspektywy, a nasz bohater na czas walki staje się przezroczysty. Żadnych innych ujęć – z czasem to nudzi.

Jeżeli chodzi o zabawę, to nie ma tu dużo do kombinowania – kilka ciosów (ze cztery) ze trzy uniki i czekanie na wzrost potencji do zadania silniejszego uderzenia. I to tyle.

BROMBA

Ocena: **✓✓✓**

Top Gear 2

Najwyższy czas na najwyższy bieg. Mamy oto wyścigi samochodowe. „Top Gear 2” to klasyczne wyścigi usportowionych samochodów po różnych torach. Dla mnie są to takie „amigowskie” wyścigi, bo wiem taka stylistyka (graficzny gier o ścigających się samochodach właśnie na Amidze pojawiła się po raz pierwszy. Co mam na myśli? Samochód sportowy typu „lambordżini”, kręta droga z jako takim poboczem (drzewka, słupki, kamienie, czasem tunel) i od czasu do czasu, przy zakrętach widać więcej niż tył samochodu. Acha jeszcze zmiana warunków atmosferycznych i pory dnia – dzień lub noc, w deszczu, słońcu lub śniegu. To już nieco więcej niż standard – to jest fajne.

Przystępując do gry możemy wybrać rodzaj skrzyni biegów, sposób ukazywania prędkości (MPH, KM/H), przyporządkowanie funkcji samochodu odpowiednim przyciskom na joypadzie. Dalej wybieramy tor i pogodę i jazda... Za zakwalifikowanie się do wyścigu zdobywamy pieniądze, za które z PKP możemy usprawnić swój samochód w coraz to lepsze silniki i dopalacze.

Ale, ale – „Top Gear 2”, to „Dwa”, czyli możliwość ścigania się we dwóch graczy na jednym ekranie. Zostaje on wtedy podzielony na dwie części (poziomo) i to bez uszczerbku dla grafiki. Została ona tak pomyślana, że gdy gramy „na jednego gracza”, to jest jeszcze sporo miejsca nad samochodem. W przypadku gry dla dwóch, wszystko się uzupełnia. Zabawa jest wtedy świetna.

BROMBA

Ocena: **✓✓✓✓**

Generalny Importer Nintendo:
American Computer & Games
01-646 Warszawa, ul. Jelinka 27,
tel./fax 338601



Super Punch Out

Top Gear 2

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

Super Punch Out

wieści ze świata grania

Nadchodzi nowa fala nietoperzomani... Oczywiście ma to związek z kolejnym filmem o Batmanie pt. **BATMAN FOREVER**. Taką samą nazwę nosi nowa produkcja firmy Acclaim, która przygotowała tę grę w wersji dla pięciu konsol: Mega Drive, SNES-a, Saturna, PlayStation i Jaguara (peceta tutaj pominę – nie ten dział). Fabuła gry opiera się w głównej mierze na, hmmm, waleniu po twarzy antagonistów Batmana i jego pomocnika – Robina. Mimo tego gierka prezentuje się po prostu super!

O wiele skromniej zaprezentowała się Sega wypuszczając dla swoich mega drive'owych maszynek grę **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**. Chodzisz sobie jednym albo drugim, trochę postrzelasz, pozbierasz parę rzeczy, poskaczysz i nic ambitniejszego nie zrobisz, chociaż całokształt wygląda bardzo obiecująco.

Grę **PRIMAL RAGE** trudno nazwać kolejnym mordobiciem, bo w zasadzie jest to paszczobicie. Spotykają się tutaj kreatury pokroju King Konga i tyranozaurów z „Parku Jurajskiego”, stają naprzeciw siebie i tłuką się po kłach, ile wlezie. Gra ma szansę stać się dość popularna, tym bardziej, że dostępna będzie na SNES-a, Mega Drive, 32X, 3DO, Saturna i PlayStation (PeCeta znowu pominę).

Znany z PeCetów i doskonały **DESCENT** pojawi się pod koniec roku na konsolach Saturn, 32X i PlayStation, których posiadaczy namawiam, aby zaczęli odkładać pieniądze na zakup wyżej wymienionego...

Chyba każdy SNES-owiec zna takiego małpopodobnego koleśka w czapce (I like this men! – przyp. T.). Gra jest OK, więc może ucieszy co poniektórych wiadomość, że **DONKEY KONG COUNTRY 2** wkrótce pojawi się na ekranach Waszych telewizorów (oczywiście, jeżeli go kupicie).

MICRO MACHINES THE NEXT GENERATION, czyli stara, dobra gra w zupełnie innym wydaniu. Znani z kilku doskonałych produkcji ludzie z Codemasters posiedzieli trochę, pomyśleli i spod klawiatur wyszły, a właściwie wyjechały na pełnym gazie bardzo ładne, małe i zgrabne – trójwymiarowe mikromaszynki (mniam!). Jak na razie wszystko jest jeszcze w fazie produkcji i nikt dokładnie nie wie, jak będzie wyglądało dzieło wieńczące pracę, która jest ukierunkowana mniej więcej w okolice konsoli PlayStation...

Oj, nieładnie, nieładnie. Szumnie zapowiadana premiera „BIG BOY'a” Nintendo, czyli **ULTRY 64** na koniec tego roku przesunęła się o cztery (!) miesiące. Koleśki z Nintendo US tłumaczą się tym, że nie chcą wypuszczać na rynek drugiego Jaguara, czy 3DO. Po prostu nie zdążyli z przygotowaniem dostatecznej ilości oprogramowania najwyższej jakości, a wejście Ultry ma się skończyć śmiercią głodową dla PlayStation i Saturna. Czy przyjdzie nam obserwować natychmiastowe unicestwienie 32-bitówek – śmiem wątpić.

I tym optymistycznym akcentem, życząc właścicielom konsolek 32-bitowych snów – oczywiście – konsolowych, kończy na dzisiaj nadawanie gazetami obłożony:

TYTUS

GAMEBOY

Oto kolejna porcja trzech przenośnych gier (bez polityki) na GB. Zrzuty screenów są trochę dziwne, bo kolorowe. To zasługa Super Game Boya, czyli cartridge'a wkładanego do SNES-a, w który z kolei wkłada się cartridge od Game Boya. Są gierki, które to rozpoznają i mają zakodowane dodatkowe kolory. W ten sposób można grać w nieco barwniejsze gry z GB na SNES-ie.

GBROMBA

Tiny Toon Adventures 2

Oto przygody Animków (Tiny Toonów) w grze pt. „Montana's Movie Madness”. Pierwsze gejmbojowe Tiny były wielkim przebojem, więc spodziewałem się tego i teraz. Ale jest trochę gorzej.

Animki wybrały się do kina i wskakują do ekranu, na plany filmowe itp. A rzecz się dzieje na Dzikim Zachodzie, gdzie kurczaki nioszą sombrero...

Typowa zręcznościówka ze świetną grafiką (jak na GB). Postacie Animków są duże i wyraźne, bez zbędnych ekstrawagancji. Scenografia też na tyle dobra, aby stworzyć klimat i na tyle skromna, aby nie zaśmiecać tła. Ile to już gejmbojowych gierk umarło od przeladowania żółtawo-zielonkawego screenu tej małej konsolki... Po prostu musi być kompromis pomiędzy schematycznością grafiki, jej wyglądem i dobrą akcją. Tu tak jest, z tym, że akcja nie jest tak dobra jakby być mogła. Zabawę trochę uproszczono, chyba dla młodszych (młodszych) graczy.

Tak więc mały królik może skakać i kopać. Skakanie przynosi efekty w postaci unicestwienia wrogów lub raczej zamienienia ich w słuszną marchewkę. Kopanie na niewiele się zdaje. Urozmaicenia stanowią typowo platformówkowe przepaście, spadające kamienie itp.

„Tiny Toon Adventures 2 – Montana's Movie Madness” to dobra gra. Dużo dobrej muzyki, grafiki i akcja na poziomie.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓

Super Mario Land 2

Kolejna gra na GB z „dwójką” w tytule i podtytułem. Kto to mógł wrócić? Oczywiście wstrętny, opasły i w dodatku włoski (z nosa?) hydraulol. To żart. Oczywiście ukochany i niezastąpiony Brat Mario (nie mylić z bratem Marii). Podtytuł brzmi: „6 Golden Coins”. O ile pierwsza część, czyli „Super Mario Land”, był super, to ta wydaje się nie super, ale standard.

O co chodzi? No właśnie – Mario chodzi. Tak, jest tu ten element, który nie jest najlepszy dla tej gry – Mario drecze po alejkach i tu zamariuje, tam zamariuje. O co chodzi? Otóż chciano zrobić coś nowego, jednak wyszło stare. Tu Mario ma do pokonania wielki pomnik z labiryntem w środku, tu może wygrać w ruletkę. Trochę to nie dla Game Boya, w którym powinna być czysta żywa akcja, a nie kombinowanie. Marioland ma być platformówką zręcznościową bez udziwnień i koniec.

Ale tak w sumie, gdy się trochę pogra to są tu wszelkie elementy mariowanego świata ze skakaniem, żółwiami i zbieraniem monet.

Można zagrać i nawet pograć.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓

Aladdin

Oto wyrób, który powstał na fali gadźeciastwa filmowego. Disney zrobił filmik, a gierka posypała się na wszystkie formaty. Grałem w nią nawet na pececie. Wersja dla Game Boya jest próbą wiernego odwzorowania innych wersji, z zachowaniem układu przeciwników, platform itp. I chyba to się udało, bowiem taktyka, którą przeciwycyłem na pececie zdała i tu egzamin. Jedno jest jednak inne (oprócz oczywistych ograniczeń) – bohater gry nie jest tak „płynny”. Trochę jakby miał trudności z machaniem mieczem.

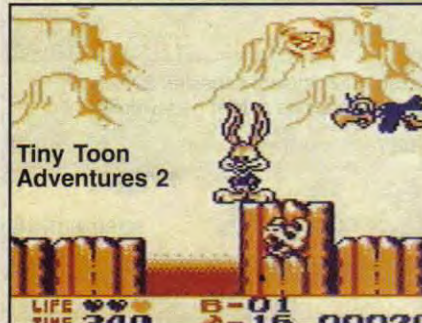
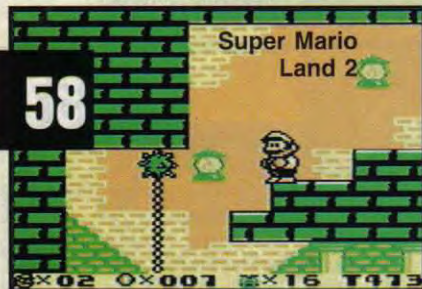
„Aladdin” to typowa wieloetapowa zręcznościówka platformowa. Po pierwsze biegniemy, przeskakujemy i walczymy z facetami o tureckim wyglądzie, wymachującymi mieczami. Musimy unikać pulapek zastawionych przez złego Dżina (z Tonikiem). Wspinamy się po linach i skaczemy po tarasach ewentualnie rzucając granaty owocowe. To pierwszy etap. Drugi to pustynia i te same niebezpieczeństwa plus jadowite węże.

„Aladdin” jest przykładem, że nie wszystkie gierki zrobione „do filmów” muszą być kiepskie. Tu mamy do czynienia ze sprawną animacją, dobrą muzyką i soczystą akcją. Polecam.

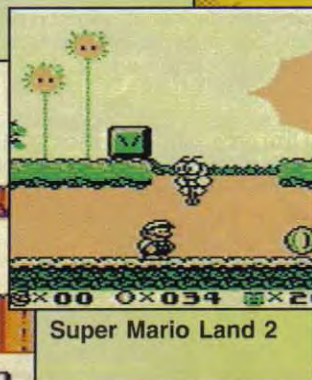
Acha – gra rozpoznaje Super GB i dodaje tło oraz kolorki, jeśli gramy w nią na SNES-ie z SGB.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓



Tiny Toon Adventures 2



Super Mario Land 2



Aladdin



Aladdin

Soccer Simulator

Gry tego typu mają w sobie coś takiego, że wciągają nawet tych ludzi, którzy nie bardzo interesują się piłką nożną. „Soccer Simulator”, chociaż jest grą bardzo prostą, pozwala jednak na wczucie się w atmosferę meczu.

Mamy więc okrągłą piłkę, dwie bramki, osiem drużyn do wyboru i trzy opcje – pojedynczy mecz, rozgrywki dla dwóch graczy i mistrzostwa (czyli każdy z każdym). I w zasadzie to wszystko, jeżeli chodzi o urozmaicenie gry. Jednak mimo tego można sobie grać, grać i grać. Wynika to pewnie z wielkiej chęci dokopania przeciwnikowi, który od czasu do czasu bardzo boleśnie nas ogrywa.

Kiedy już znajdziemy się na boisku, warto pamiętać, który klawisz jest do czego. Jeżeli mamy piłkę i chcemy, aby znalazła się ona jak najdalej, to naciskamy A i trochę trzymamy – piłka polecą po puszczaniu klawisza. Podania natomiast wykonujemy przyciskiem B – piłka leci do najbliższego zawodnika (naszej drużyny, rzecz jasna). Gdy nie mamy piłki możemy ją odebrać przeciwnikowi ładnym wślizgiem (A), produkując przy okazji dość ciekawy efekt akustyczny. Czasami zdarzają się także rzuty karne. Pokazane są one z punktu widzenia strzelającego i całkiem ładnie animowane.

Ogólnie jest to gra wciągająca z dosyć ciekawymi efektami dźwiękowymi. Jest to chyba, nie – jest to NA PEWNO najlepsza symulacja piłki kopanej na Pegasusa. Polecam ją więc nawet osobnikom, którzy nie są zagorzałymi kibicami, a o futbolu wiedzą tylko tyle, że po prostu istnieje.

TYTUS



2:09

Tajemnicza M2

Mało znana w naszym kraju konsola firmy Panasonic, czyli 3DO, przez dwa ostatnie lata zyskała w USA dość dużą popularność. Ostatnio, trochę jakby w cieniu mitologicznej już ULTRY 64, zaczęły pojawiać się plotki o młodszym bracie 3DO, który ma szansę wygrzyźć z rynku produkcję Nintendo. Być może, ale w końcu

CO TO JEST?

Nazwa konsoli – M2 – jest równie tajemnicza, jak okoliczności jej pojawienia się na rynku. Podane są natomiast (i trzeba w to wierzyć) dane techniczne. W środku konsoli o architekturze 64-bitowej siedzi procesor RISC 602 taktowany zegarem 66 MHz. Przepustowość szyny wynosi 528 MB i stawia M2 daleko z przodu przed innymi. Z pamięcią też jest nie najgorzej – 6 MB SDRAM, czyli Static Dynamic RAM – jest to coś takiego jak zwykły RAM, tylko szybszy.

Możliwości graficzne i muzyczne M2 są imponujące. Szybki procesor pozwala na wyświetlenie 100 milionów (!) punktów w ciągu sekundy. Do tego dochodzi jesz-

cze dziesięć koprocesorów odpowiedzialnych za efekty typu mgła, cienie itp. Dźwięk produkowany jest przez procesor sygnałowy DSP 66 MHz, a 32-kanalowy syntezytor daje nam możliwość posłuchania bardzo realistycznie brzmiących różnych efektów.

PRZYSZŁOŚĆ

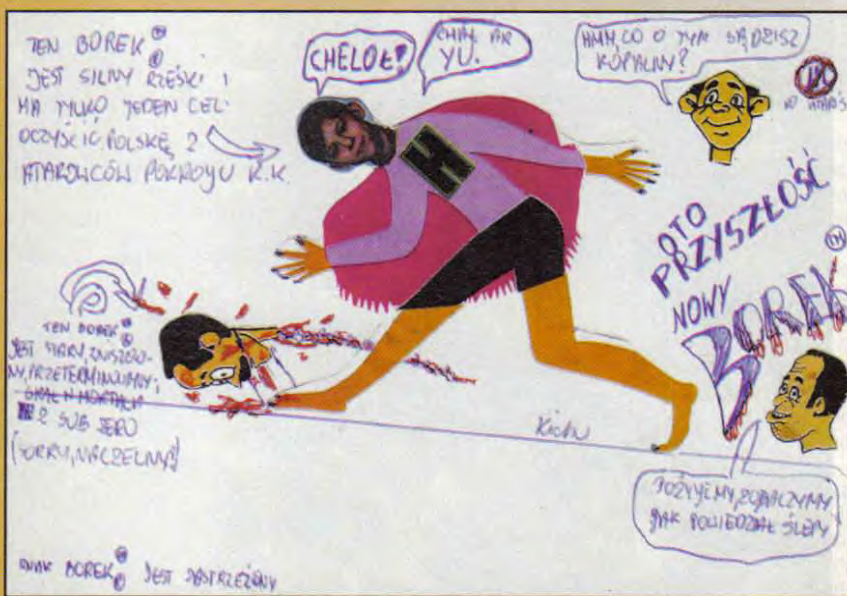
też maszynki jest dość mroczna. W sprzedaży ma się pojawić w okolicach grudnia na razie w USA. Ale co z tego, jeżeli w tej chwili w fazie produkcji jest tylko kilka gier. Co prawda „dwójeczka” jest kompatybilna z systemem video CD i Philipsa, lecz jest to w tej chwili praktycznie standard w prawie każdej konsoli z napędem CD.

Właściwie nie mogę się do koń-

ca wypowiedzieć na temat tego superurządzenia do gier, jak się na tym gra, a nawet jak wygląda. W momencie, w którym piszę te słowa, wygląd zewnętrzny M2 jest znany tylko konstruktorom. Znana jest natomiast cena – wydać za Wielką Wodą czterysta dolarów za

poznanie tajemniczej M2 to chyba nie jest dużo (jak na tamtejsze warunki). W każdym razie nie wierzę w dużą popularność tej konsoli nad Wisłą, nawet jeżeli kiedykolwiek tutaj dotrze...

TYTUS



ACTION REPLAY

→ MOC ZAMROŻENIA!

Wyobraź sobie, że możesz zamrozić każdy program przyciskając tylko jeden guzik. Pozwala ingerować w zamrożony program, tworzyć efekty specjalne takie jak nieograniczona liczba żyć, nieograniczona energia, niedozwolone ruchy itp. Przerzucanie obrazów, muzyki hackowanie programów i wiele więcej możliwości!

→ NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI OSZUKIWANIA

Action Replay posiada CZTERY fazy, które skanują grę w STANIE ZAMROŻENIA i odszukują OSZUSTWA, miejsca w których znajduje się dostęp do nieograniczonej ilości żyć, amunicji, obiektów itp, itd. CHEAT GENERATOR podaje kod do oszukiwania w konkretnej grze. Bardzo mocne, nawet z tytułami CD.

→ ZACHOWANIE PROGRAMU

Umożliwia zamrożenie programu w każdym jego stadium i zachowanie całej zawartości pamięci, także rozzerzonej na twardy dysk lub dyskietce. W momencie załadowania program rozpoczyna pracę od momentu w którym został zamrożony. Idealne dla zamrożenia gry w trudnym momencie.

→ SOUND RIPPER

Wyszukuje efekty dźwiękowe w grach oraz umożliwia ich przegranie na twardy dysk w formacie .voc i .wav. Edytowanie i odtwarzanie idealne dla efektów Windows.

→ ŁAPIE EKRAŃ

Naciskając przełącznik Action Replay uchwycisz zawartość ekranu VGA z każdego programu i zachowasz w formacie PCX na twardym dysku. Współpracuje ze wszystkimi trybami tekstu VOC i WAV.

→ SPOWOLNIENIE GRY

Umożliwia ingerencję w prędkość gry, stopnie prędkości od 1 do 99.

→ MONITOROWANIE PAMIĘCI

Możliwość przeglądania i poprawiania całości systemu pamięci oraz rejestrów procesora. Możliwość drukowania.

→ DISASSEMBLER

Umożliwia ingerencję w kod maszynowy programu, analizę zmiany określonych bajtów podczas pracy programu oraz stany poszczególnych przerwań.

→ TYŚCIĄCE GOTOWYCH METOD OSZUKIWANIA

PC Action Replay jest zaopatrzona w tysiące gotowych sposobów oszukiwania największych przebojów.

→ WSPÓŁPRACUJE ZE WSZYSTKIMI PROGRAMAMI DLA DOS W REALNYM I CHRONIONYM TRYBIE.

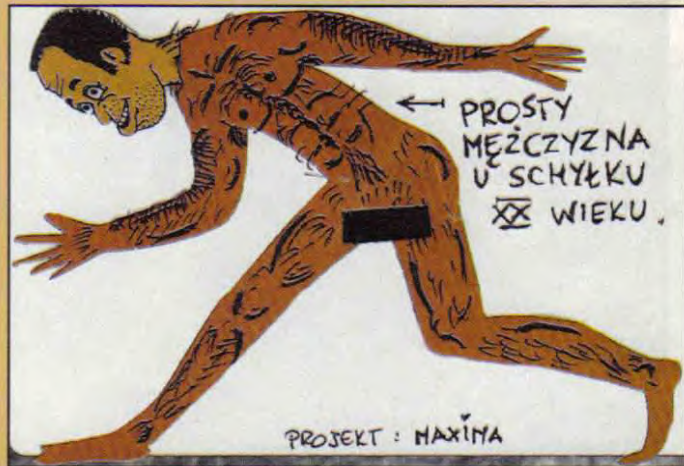
→ PASUJE DO KAŻDEGO 8 I 16 BITOWEGO SŁOTU ISA,

→ PEŁNA KOMPATYBILNOŚĆ ZE WSZYSTKIMI KOMPUTERAMI OSOBISTYMI Z PROCESOREM 386 I WZWYŻ (386, 486, PENTIUM),

→ PEŁNA KONFIGURACJA DZIĘKI PRZEŁĄCZNIKOM NA KARCIE,

→ KARTA ZWIERA FLASH EPROM,

→ POZWALAJĄCY NA UPGRADING.



SUPER NINTENDO, GAME BOY

SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, JAGUAR,

AMIGA, CD 32, PC, C - 64, ATARI

Największy wybór gier w Warszawie

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro
00-509 Warszawa, ul. Krucza 50
tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356
pon.-pt. 8.30-20.00, sob. 9.00-16.00

COMAT paw.12 Przejście podziemne
u zbiegu ulic: Al. Jerozolimskie i Jan Pawła II
(zielone pawilony) w Warszawie
pon.-pt. 11.00-19.00 sob. 9.00-15.00

Gry do komputerów, akcesoria

Gry do komputerów, gry TV, akcesoria

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów). Katalogi można otrzymać po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem i z zaznaczeniem rodzaju konsoli na adres: 03-214 Warszawa ul. Krasnobrodzka 15/20.

PRIMAL RAGE



GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!
PRIMAL RAGE PC CD

Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 18, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02

TRIADA

Triada to wydany przez firmę TimSoft zestaw trzech gier logicznych. Po uruchomieniu programu i obejrzeniu krótkiej wizytówki firmy możemy dokonać wyboru jednego z trzech programów:

Timtris

„Timtris” jest odmianą znanego chyba wszystkim „Tetrisa”. Zadanie jest tu jednak nieco trudniejsze, z powodu nieco szerszej niż w innych tego typu grach studni. Podczas całej zabawy towarzyszy nam przyjemna muzyka.

Bombi

Bombi to gra podobna nieco do znanego z 16-bitowych komputerów „Dyna Blastera”. Poruszamy się w labiryncie klocków, z których część jest niezniszczalna, a część zniszczalna (czyt. dają się wysadzić za pomocą bomby). Po niektórych zniszczonych klockach pozostają różne przedmioty, które mogą się okazać całkiem przydat-

ne, a mogą to być: zwiększenie ilości bomb (dzięki niej można postawić na raz o jedną bombę więcej), zwiększenie zasięgu bomb lub kamizelka kuloodporna. Po plan-szy kręci się wiele nieprzyjemnych stworków, z którymi spotkanie kończy się śmiercią naszego bohatera, dlatego należy ich unikać, a najlepiej je zlikwidować. Nie to jest jednak istotą gry, bowiem naszym celem jest zlikwidowanie przeciwnika, którym może być albo komputer albo kolega. Takie pojedynki mogą być całkiem pasjonujące, zwłaszcza jeżeli gramy z kolegą. Grafika w „Bombim” nie rzuca wprawdzie na kolana, ale za to

można się przy tej grze dobrze bawić.

Ashido

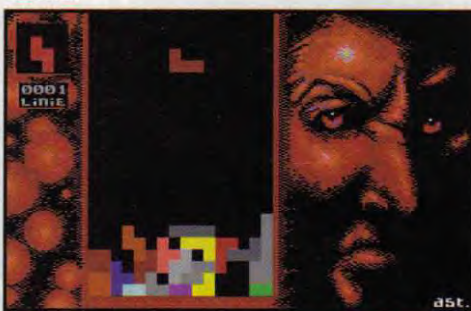
W tej grze naszym zadaniem jest układanie na planszy kamieni. Na każdej planszy należy ułożyć



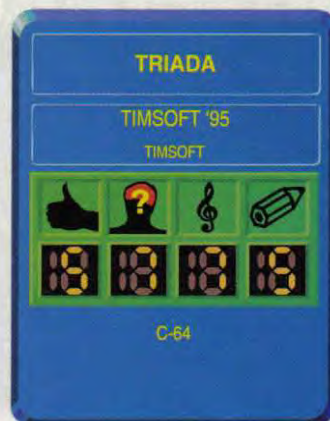
Ashido



Bombi



Timtris



odpowiednią liczbę kamieni, a nie jest to wcale proste biorąc pod uwagę fakt, że koło siebie można kłaść tylko kamienie mające taki sam wzór lub kolor. Przejście pierwszej planszy jest rzeczą prostą, ale już druga sprawia więcej kłopotów, trzecia to prawdziwa łamigłówka, a autorzy zapewniają, że jest ich 70. Na szczęście gra wyposażona jest w system haseł, tak że można ją rozpocząć od co dziesiątej planszy oczywiście pod warunkiem, że znamy kod.

Podsumowując muszę przyznać że gry są raczej na przeciętnym poziomie, ale biorąc pod uwagę fakt, że w zestawie otrzymujemy aż trzy programy, warto się zastanowić nad ich zakupem.

BADJOY

Eternal

W fabryce produkującej roboty nastąpił wypadek. Uszkodzeniu uległ reaktor dostarczający fabryce energii i od tej chwili oprócz niej dostarczał także ogromnej ilości promieniowania. Jak wiadomo silne promieniowanie ma niezbyt dobry wpływ nie tylko na żywe organizmy, ale także na układy scalone, tak więc w elektronicznych mózgach robotów poprzestawiały się klepki i automaty zaczęły zachowywać się coraz dziwniej. Na początku zlikwidowały całą obsługę, a potem zerwały łączność fabryki ze światem. Od tamtej pory wszystkie próby dotarcia do fabryki kończyły się niepowodzeniem.

Właśnie dlatego grupa naukowców skonstruowała Ciebie, androida, którego zadaniem będzie spenetrowanie wszystkich 27 sektorów fabryki. Sektory te mają różną długość i w każdym z nich jest inne natężenie promieniowania. W każdym razie musisz się spieszyć, gdyż zabójcza radioaktywność może także spowodować uszkodzenie Twoich obwodów. Im większe



natężenie promieniowania, tym szybciej będziesz musiał opuścić dany sektor.

Żeby Ci się nie nudziło, do towarzysstwa znajdziesz w podziemiach fabryki wiele robotów. Nie są one groźne, dopóki nie znajdziesz się w ich bezpośredniej bliskości. Przebywając od lat w fabryce nalaadowały się tak radioaktywnością, że zetknięcie z nimi grozi uszkodzeniem Twojej pamięci. Na szczęście masz ze sobą kilka modułów z pamięcią krystaliczną, na której co

jakiś czas backupuje się Twoja pamięć. Po drodze możesz także zbierać kryształki, z których pięćdziesięciu możesz złożyć jeden moduł pamięci – czyli mieć o jedno życie więcej. Zadanie jest niebezpieczne, tak więc androidzie życzę Ci powodzenia.

BADJOY



**JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ**

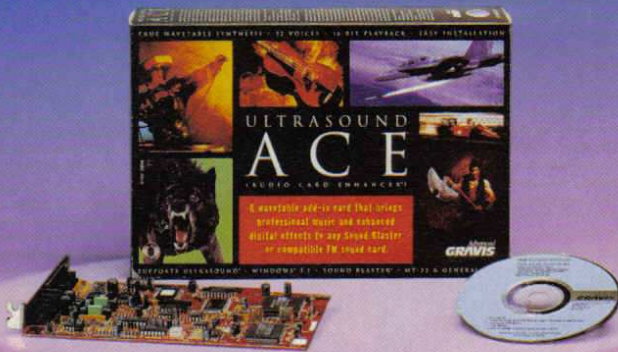
Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy

Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
 - 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
 - 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
 - wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
 - możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową
- Działa z programami dla:
- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚĆ



UltraSound – dla wszystkich

Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

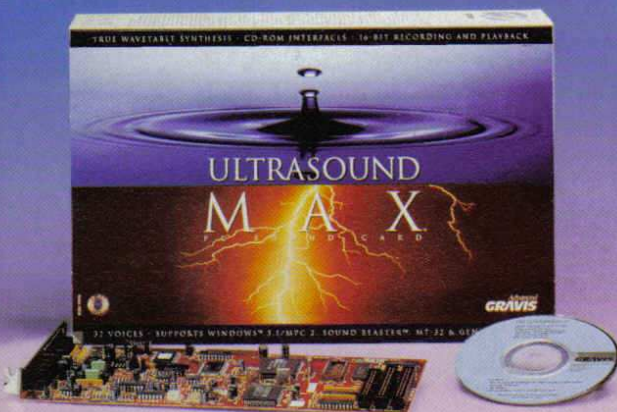
Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI



UltraSound MAX – dla maksymalistów

Zaspokajają oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediamana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

**PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA**

Sports Mix



Wydany przez firmę Olbert zestaw Sports Mix zajmuje aż dwie pełne strony dysku. Nie jest to wcale dziwne, jako że w zestawie tym znajdują się aż cztery programy. Poniżej znajdziecie po kilka słów o każdym z nich:

Stunt Bike

W tej grze wcielamy się w postać kaskadera, który na swym motorze wykonuje różne karkołomne ewolucje (np. przesiadanie się z lotni na rozpędzony motocykl). Pomysł gry jest całkiem ciekawy, ale z wykonaniem było nieco gorzej. Poza tym nie do końca wiadomo, co trzeba zrobić. Dlatego „Stunt Bike” bardzo szybko mnie zniechęcił.

Beach Buggy

Jadąc Beach Buggy – plażowym samochodem spotkamy się z wieloma przeszkodami: kamienie, krzaki, kałuże a także same wydmy będą stanowić nie lada problem. Czy uda się w określonym czasie dojechać do mety zależy tylko od kierowcy, który wciąż musi uważać, by starczyło mu paliwa. Wspominając słoneczne, wakacyjne gry można trochę poszaleć po

plaży, ale z pewnością nie jest to gra na długie zimowe wieczory.

Water Polo

„Water Polo” to po prostu piłka wodna. Zasady są dość podobne do tradycyjnego footballu, choć gra się trochę inaczej. Pływający zawodnicy poruszają się nieco wolniej niż biegający po trawie, więc konieczne jest przyjęcie innej taktyki. Samotne akcje mają nikłe szanse powodzenia – trzeba grać podaniami.



Można rozegrać mecz z komputerem, kolegą lub też całe mistrzostwo. Grając z komputerem można wybrać jeden z dziesięciu poziomów trudności. Jest to gra, która może spodobać się miłośnikom piłki nożnej, gdyż zarazem jest do niej podobna i na tyle różna, by stanowić pewne urozmaicenie.

Altered Games

„Altered Games” to zajmująca całą stronę kasety olimpiada. Nie jest to typowa gra olimpijska, ponieważ zamiast tradycyjnych konkurencji mamy szansę sprawdzić swoje siły w niecodziennych zawodach. Po wybraniu gracza/graczy i ich narodo-



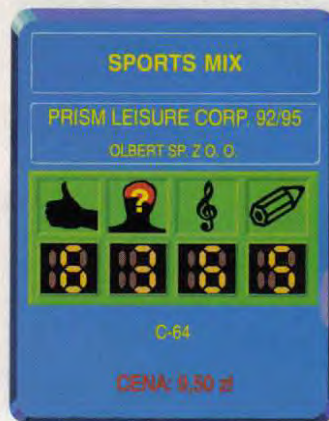
wości (jak zwykle nie można być Polakiem) możemy wybrać, w których z ośmiu możliwych dyscyplin będziemy brali udział i czy będzie to gra treningowa czy też zawody. Gdy już to wszystko ustalimy rozgrywamy poszczególne konkurencje. Są nimi: wyścigi w workach – skacząc w worku trzeba dostać się na linię mety zanim zrobi to przeciwnik. Zadanie utrudniają rozmieszczone na trasie przeszkody i biegający za nami pies;

krzywa wieża – trzeba przenieść wieżę ustawioną z talerzy przez cały dystans. Liczy się czas, ale nie można też zgubić żadnego z talerzy. To naprawdę trudna sprawa. Idźcie do kuchni i sprawdźcie;

rzut butem – najpierw dobry zamach, a potem rzut... Dobry rezultat z wielkim butem to prawdziwy sukces;

skok przez rzekę – przypomina nieco skok o tyczce, z tym że przy skoku o tyczce chodziło o jak największą wysokość, tu wystarczy tylko (?) przeskoczyć na drugi brzeg;

wbieganie po ścianie – podczas długiego rozbiegu musisz złapać



kapeluszy, wbiec jak najwyżej po ścianie i przykleić kapeluszy tak wysoko, jak tylko się da;

walka na gondoli – przypomina walkę poduszkami, z tym że zabawa na chybotałej gondoli jest szczególnie niebezpieczna. Jeden fałszywy ruch, a można się znaleźć w weneckim kanale;

skoki po ruinach – skacząc na pogo-sticku musisz zbierać balony. Nie jest to proste wśród ruin greckiej świątyni.

Zestaw „SportsMix” jest godny polecenia każdemu miłośnikowi gier sportowych tym bardziej, że za niezbyt wygórowaną cenę otrzymujemy aż 4 gry.

BADJOY

BOULDER DASH CONSTRUCTION SET

Dawno dawno temu, kiedy jeszcze na rynku królowały komputery 8-bitowe, była sobie pewna gra. A nazywała się ona „Boulder Dash”. W tamtych czasach nie było komputerowca, który by tej gry nie znalazł i nie spędził przy niej choćby kilku tygodni, a pewnie i Wy o niej słyszeliście. Gra ta była tak popularna, że co i rusz wychodziły jej kolejne części. Na pewno było ich 21, potem straciłem rachubę... Ale pamiętam także, że wyszedł jeszcze jeden program, pod nazwą „Boulder Dash Construction Set” pozwalający tworzyć własne plany do tej wciągającej gry. Teraz dzięki firmie Olbert także i my mamy okazję się pobawić.

Po załadowaniu programu mamy do wyboru wejście do edytora lub do programu, który pozwoli nam grać w stworzone przez nas gierki. Druga część nie wymaga zbytniego komentarza, tak że zajmę się pierwszą.

Na początku musimy dokonać wyboru czy będziemy edytować już istniejącą planszę, czy może będziemy tworzyć od nowa planszę lub planszę bonusu.

Teraz po prawej stronie ekranu mamy do dyspozycji menu, z którego wybieramy obiekty i rozmieszczamy je na planszy.

Gdy ustawimy już swoją planszę, możemy zgrać ją na taśmę lub dysk. Całą kolekcję plansz można z kolei zamienić na całą własną grę. Teraz można się trochę zabawić, ale większą zabawą jest przyglądanie się jak ze stworzonymi przez nas planszami męczą się brat lub kolega...

BADJOY





Świat RPG zaczął się gdzieś w połowie lat siedemdziesiątych, a za bogów robili Gygax i Anderson, odpowiedzialni za stworzenie systemu „Dungeons & Dragons”. Niewiele lat minęło i jak grzyby po deszczu zaczęły rodzić się komputerowe adaptacje wspaniałego pomysłu próbujące uchwycić nie-

problemów z klasyfikowaniem gier, co możemy zilustrować konkretnymi przykładami. W przypadku RPG prototypami można nazwać „Ishar”, „Eye of the Beholder”, czy „Darklands”. Podobne do nich są z różnych przyczyn „Dragon Lore” (czary, najbardziej prototypowe fantasy, zabijanie), „Al-Qa-

w czwartej grze pojawił się Avatar (uprzednio bohater mógł wybrać czy jest zły czy dobry). Była to zresztą przełomowa gra, która jako pierwsza z serii opowiadała jakąś historię.

Dzisiaj powrót do klasycznego zabijania, bez żadnej fabuły, raczej nam nie grozi. Wyjątkiem był

Wciąż nie jest to pomysł gwałtownie zamierający. Choć „Ultimę Underworld” okrzyczano przebojem, choć drugie „Lands of Lore” będzie dopuszczać obroty o dowolny kąt, a kolejne ulepszone „Elder Scrolls” wkrótce zagną podbijając świat, z drugiej strony mamy „The Seventh Sword of Mendor”, czy le-

GRACZA Uniwersytet



powtarzalną atmosferę wieczornych spotkań grupek entuzjastów.

Przyjrzyjmy się bliżej tym próbom, a przede wszystkim spróbujmy na początku ukuć definicję komputerowej RPG (KRPg). Może ona być mniej więcej taka: „KRPg to gra, w której opisany różnymi danymi liczbowymi bohater (albo kilku) włóczy się po świecie, czarując i tłukąc innych lub wyciągając od nich potrzebne do ukończenia gry informacje i przedmioty”.

Jak twierdzi mocno teoretyczna teoria, dająca się o dziwo czasem zastosować z praktyce, wśród przedstawicieli każdej kategorii (w naszym przypadku KRPg) są jej lepsi i gorsi przedstawiciele. Lepszych nazywamy prototypami (co do nich nie mamy żadnych wątpliwości), pozostałych członkami (fu) peryferyjnymi. Ten kawałek teorii akurat znakomicie pasuje do

dim” (oparte o system prawdziwego RPG), „Robinson's Requiem” (statystyki), „Superhero League of Hoboken” (przygodówka plus parodia RPG), „Shadowcaster” (w zasadzie „Doom”, ale bohater operuje w środowisku fantasy, rozwiązuje drobne zagadki i rośnie w siłę), „Bureau 13” (luźno oparte na prawdziwej grze). Czy nazwiemy KRPg przygotowywanego przez Bullfrog „Dungeon Keeper”, w którym niby wszystko jest według kanonu – drużyna śmiałków i loch, ale role się odwracają i to Ty jesteś lochem?

Pierwszą komercyjną KRPg napisał w 1979 roku na Apple 2 Richard Garriott (założyciel firmy Origin i człowiek stojący za wszystkim „Ultimami”). „Akalabeth”, bo tak nazywało się to aplowskie cudo lat siedemdziesiątych, było typowym „hack'n slash”, czyli dość bezmyślnym rozwalaniem potworów, tym niemniej gra sprzedawała się w owym czasie w 30000 egzemplarzy, co przyniosło jej twórcy 150 tys. dolarów zysku za 3 miesiące wieczornej pracy. Następnie pojawiły się Ultimy (w tym samym czasie Sir-Tech równolegle wypuszczał kolejne numery Wizardry). Dwójka była napisana już w assemblerze, trójkę wydał Origin,

wypuszczony trzy lata temu przez SSI „Dungeon Hack”, który miał spełniać naturalne założenie prawdziwego RPG – możliwość wielokrotnego grania (za każdym razem loch jest inny). Tutaj uwaga na marginesie – KRPg mają to ograniczenie, że następny scenariusz, następna przygoda znajduje się dopiero w kolejnej grze, na którą zresztą trzeba wydać pieniądze. W swoim czasie pojawiły się do kilku gier edytory umożliwiające graczom tworzenie własnych przygód. Tak było z „The Bard's Tale” i „Unlimited Adventures”. Obecnie pomysł trafił do lamusa i nic nie wskazuje na to by miał nadejść jego renesans.

Spróbujmy przyrzeć się, kiedy przechodzą linie podziału wewnątrz gatunku. Najbardziej podstawowym kryterium podziału będzie strona techniczna – sposób przedstawiania terenu w którym porusza się gracz. Tak zwane „first person perspective” realizowane jest na dwa sposoby. „Eye of the Beholder”, klasyczny „Dungeon Master” i nieco nowsze „Lands of Lore” stosowało ruch dyskretny – gracz przesuwiał się zawsze o tę samą odległość lub jej wielokrotność, obracał się zawsze o 90 stopni.



gendarny już przed swymi narodzinami „Stonekeep”. Z ciekawostką mamy do czynienia w „Ravenloft”, gdzie można przełączać z jednego trybu poruszania się na drugi.

Na drugim biegunie mamy, na czele z „Ultimami” Lorda Britisha, rzut z góry. Do przedstawicieli należą „Darksun”, „Al-Quadim”, podstarzałe już „Magic Candle”, „Legend”, czy „Shadowlands”, ale też nowiutkie „Entomorph”. Czy nie wydaje się Wam, że bliższy wzorcowego prototypu jest krajobraz widziany oczami bohaterów? Nie? To wyobraźcie sobie „Dooma” wi-



dzianego z góry. Wszak, nic nie odejmując ich wartości, „Chaos Engine” i „Cannon Fodder” to... trochę inne gry.

KRPG podzielić można również na te z jednym bohaterem oraz te z drużyną. Problemem na jaki napotyka próba konwersji prawdziwych RPG na komputerowe jest to, że KRPG z zasady i definicji przeznaczone są dla pojedynczych graczy, mimo że w prawdziwych na przygodę wyrusza „motley crew”. Aby tradycji stało się zadość programiści często wysyłają na wyprawę grupę poszukiwaczy przygód – wiadomo, w kupie łatwiej przeżyć, zaś samotny heros wymyka się nieco rozsądnemu prawdopodobieństwu. Miło jest mieć w drużynie specjalistów zarówno od czarowania, siekania na kawałki jak i włamań tudzież drobnych kradzieży. Odbiega się jednak od kanonu i podstawowego założenia, gra zbyt wiele ról. Ciekawe, ile będziemy musieli czekać na KRPG we wspaniałym wirtualnym świecie, które dopuści wspólną grę po drucie telefonicznym, powiedzmy czterech śmiałków? Bo internetowskie MUDy (multi user dungeons) są w tym samym miejscu, co KRPG lat siedemdziesiątych... Rok, dwa?

W biznesie kaerpegowskim jak i w całym świecie gier czas płynie znacznie szybciej niż gdzie indziej, w zawrotnym tempie wszystko idzie do przodu, produkty są coraz wspanialsze, spodziewać się możemy coraz większej inteligencji NPC (Non Playing Characters – postaci, z którymi się spotykamy, sterowane przez komputer lub mistrza gry), ogromnych i pełnych detali światów, a wszystko to obrane w coraz bardziej spektakularną szatę graficzną i zilustrowane znakomitą muzyką, co powoduje, że przeżywanie swej roli staje się coraz pełniejsze. Nie wypada się o nic



martwić, a na pewno nie o to, że w komputerowych produktach może brakować iskry prawdziwego RPG, bo już teraz w takich perełkach jak „Betrayal at Krondor” można zapamiętać się bez reszty. Bardzo na miejscu jest natomiast zastanawianie się co wkrótce z większą siłą rzuci nas na kolana „Lands of Lore 2” czy „Stonekeep”?

Dixie

„Prophecy of the Shadow”

– dawniej pojawiały się tylko tego typu RPG. Schematyczna grafika wymuszała na graczu wykorzystywanie maksimum wyobraźni, aby uzupełnić ubogi obraz świata. Większość informacji ukazywała się w formie tekstowej. Do naszej dyspozycji było okno akcji, na którym w formie żetonów widniały figurki bohatera i groźnych potworów. Mieliśmy dostęp do kilku współczynników określających: zdrowie, siłę, skarby, żywność, wodę; do okna w którym widniały przedmioty niesione w plecaku oraz pasek komend (podnieś, połóż, walcz, idź, użyj magii) dzięki którym wpływaliśmy na bohatera i go otaczający świat. Gry były proste, jednak miały niesamowitą zaletę – zajmowały pojedyncze dyskiety, a nie kompaktki.



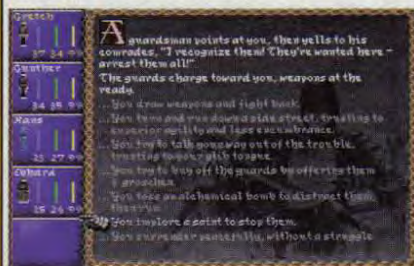
„Eye of the Beholder 2” to druga z trzech części „oczu”. Wyobrażenia większości graczy o komputerowym RPG, ściśle pokrywają się właśnie z obrazem beholderów. Prostokątne korytarze zamieszkałe przez agresywne stworzenia; zamknięte drzwi otwierane kluczami, leworem lub kombinacjami przekładni, klawiszy i przesuwanych cegieł; prostokątne okno akcji w którym widzimy sylwetki napotykanych stworów i postaci; kursory umożliwiające poruszanie się i obroty oraz zdjęcia bohaterów, koło których umieszczone są klawisze służące do używania rzeczy niesionych przez nie w rękach – najczęściej wszelkiego rodzaju broń. Ten schemat stosuje się do dzisiaj w RPG i chyba jeszcze długo będzie stosowany – z pewnością dlatego, że jest wygodny w obsłudze.

Konwencję także znajdziemy w scenariuszu gry. Oto mamy drużynę śmiałków, którzy zostali wezwani przez jakiegoś człowieka (to powinien być ktoś ważny – mag, kapłan, król, itp.) w bardzo ważnej sprawie (najczęściej aby zapobiec nadchodzącej apokalipsie, zagładzie, wymordowaniu niewinnych ludzi itp.). Po krótkim i niejasnym wprowadzeniu wyruszają na, z pozoru wyglądającą na błahą, wyprawę, którą zakończą zabicim głównego winowajcy całego zamieszania (czyli złego pana) i zebraniem skarbów i olbrzymiej ilości doświadczenia. Ten schemat zauważyliśmy we wszystkich trzech częściach beholderów, jak i w wielu innych RPG na komputerze.

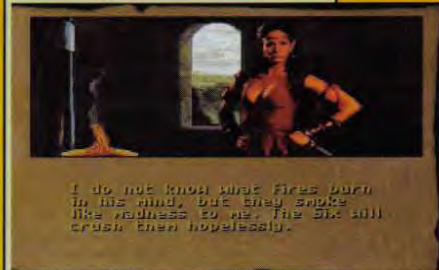


„Darklands” to jedna z lepszych RPG wydanych na komputery. Z pewnością nią jest tak dzięki jej walorom graficznym – rysunki były statyczne, plan walki schematyczny, wszystkie miasta i wsie wyglądały tak samo. Naszym terenem działania są posępne średniowieczne Niemcy. Na potrzeby gry oczywiście zostały „ożywione” wszelkie legendy i baśnie krążące w zamierzonych czasach po tych ziemiach. Realność historyczno-geograficzna umiejscowienia akcji gry i w ogóle zachowanie realiów tamtego świata tworzą niesamowity klimat podobny do „Starej Baśni”.

Cała magia wykorzystana w grze została oparta o na historyczne przekazy opisujące alchemię. Każde zaklęcie wymaga zebrania odpowiednich składników, spreparowania z nich maści, czy proszku i wypowiedzenia zaklęcia – a to nie daje gwarancji sukcesu. Właśnie za trzymanie się realiów przedstawionego świata tak wiele osób ceni sobie tę grę. Zadanie postawione postaciom przez nas prowadzonym także „ma ręce i nogi” – chodzi „tylko” o zdobycie sławy, gotówki i przeżycie przygód.



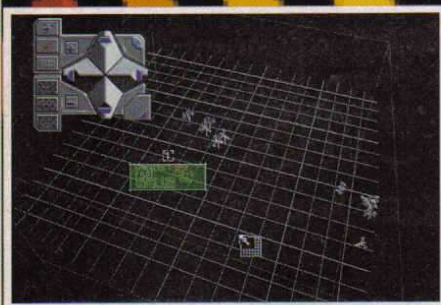
„Betrayal at Krondor” to gra należąca na elity gatunku, w swoim czasie zdobyła tytuł RPG roku. Jest jedynym udanym RPG wydanym na komputerze, opartym o świat wykreowany w książce. Powstała przy współdziałaniu Raymonda E. Feista, twór-



cy serii książek rozgrywających się w krainie Midkenia. Tytułowy Krondor to stolica ludzi zamieszkujących południowe obszary, oprócz nich znajdziemy takie rasy jak krasnoludy, elfy itp. – kalsyczny świat fantasy.

Cóż więc jest w tej grze takiego, że zdobyła tak wiele nagród i tytułów. Zaczniemy od grafiki, którą ocenić najłatwiej. Oprócz doskonale dopracowanych sylwetek postaci, wykreowanych przy użyciu technik video (wszystkie postaci nagrywano w studiu filmowym, do odgrywania których zatrudniono aktorów), mamy tutaj cały szereg różnego rodzaju widoków na świat. Z pierwszej osby, gdy podróżujemy; „z góry”, gdy używamy specjalnej mapy (będącej czymś w rodzaju dzisiejszych satelitów szpiegowskich) i zza pleców podczas walki.

Ale przede wszystkim nowatorstwem w grze była jej struktura. Akcja gry dzieli się na rozdziały, których stronicę wypełnia gracz sterując wybranymi „odgórnymi” postaciami – tego nie było w żadnym z dotychczasowych RPG. Możemy podróżować w zasadzie wszędzie, rozmawiać z ludźmi, zarabiać pieniądze, walczyć, jednak zawsze będzie wisieć nad nami zadanie do wykonania w danym rozdziale. Wykonanie go pozwoli do przejścia do następnego i tak dalej, aż do końca książki-gry.



Tak ze dwadzieścia lat temu pewien członek mojej rodziny (nie wymieniam bliżej namerów, bo to teraz poważny człowiek) miał mieć urodziny. Jako ten o kilka lat starszy wspaniałomyślnie zapytałem go, jaki chciałby prezent. „No wiesz, takie żeby były takie światełka... i takie guziczki... i żeby się świeciło... i ruszało... takie fajne żeby było!” Precyzja i jasność tej wypowiedzi oraz rozmarzony wzrok z jakim została wygłoszona rzuciły mnie na kolana.

Po tym nieco dziwnym wstępie będzie drugi. Pomysł łączenia ze sobą symulatora i przygodówki nie jest już w tej chwili taki nowy, jako że pojawiło się kilka gier mieszczących się

w tej mieszanej kategorii. Czasem większy nacisk kładzie się na wątki strzeleckie, czasem na przygodowe, a czasem autor scenariusza chce zrobić coś takiego... wiecie – żeby się świeciło... i ruszało, fajne żeby było!

W ten właśnie sposób powstała ta nieszczęsna „Ostatnia Dynastia”. W skrócie rzecz wygląda tak – jesteś jednym z dwóch synów Lorda Yannisa Raauqą, posiadacza Wiedzy Uniwersalnej. Niestety, ni stąd ni z owąd w Waszej galaktyce pojawił się niedobry pan Iron, podbił wszystko i zaczął się dobrać do Waszej rodziny. Twój ojciec wysłał Ciebie i swego odanego sługę na Ziemię, byś daleko od niebezpieczeństw dorósł do wieku dojrzałego, w którym będziesz w stanie po-

móc w walce. Pewnego dnia na Ziemi ląduje statek kosmiczny do którego wskakujesz – i tak zaczyna się cała historia.

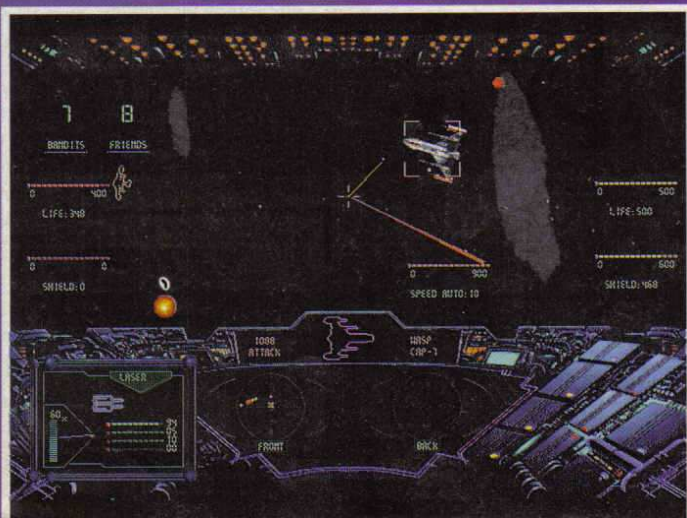
Pierwsza część gry to kilka pojedynków z niedobrymi chłopcami Irona. Przyznam, że z tego co widziałem ta część podobala mi się najbardziej. Latanie w kosmosie zrobione jest bardzo sprawnie, wysoka rozdzielczość, w jakiej działa gra, pozwala uzyskać świetny obraz, a i dźwięk dokłada swoje, gwarantując dobrą zabawę. Co więcej, przy walce trzeba intensywnie myśleć – jako że wbrew pozorom nie wystarczy wystrzelenie wszystkiego, co się rusza. Na ogół trzeba wystrzelać tylko część przeciwników, w innym wypadku misja nie ma szans zakończyć się powodzeniem. Pokrótce – podczas podlatywania do Ridań nie wolno zniszczyć ani barki, ani satelity (natomiast warto zniszczyć eskortujące barkę Warlocki), w okolicach XB4 też nie wolno ruszyć barki, chociaż całą resztę można postrzelać jak kaczki.

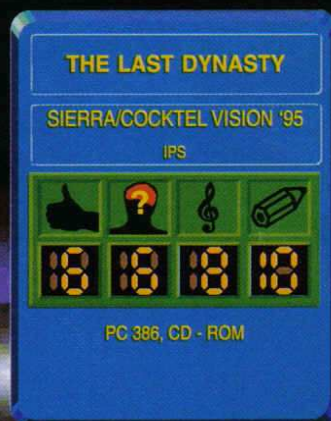
W przerwach między lataniem i strzelaniem wyświetlane są krótkie filmy, na które nie ma się żadnego wpływu. W końcu jednak sytuacja dojrzewa do następnej części – czyli do części drugiej (wkładamy do czytnika drugą płytkę CD), przygodowej.

I tutaj musicie się przygotować na duże rozczarowanie. Zaj-

mująca całą płytkę (albo i lepiej) część gry jest tak słaba, że aż beznadziejna. W zaprojektowanej z olbrzymim rozmachem bazie, renderowanej i naprawdę znakomitej, nie dzieje się nic. Przygodówka jest nudna jak nieszczęście, liniowa aż do bólu i w dodatku zupełnie bezosobowa – bo trudno konieczność zastrzelenia jednego strażnika i zabicie różnymi trikami czterech innych (po dwóch naraz) uznać za liczne kontakty z innymi postaciami zaludniającymi obszar gry. W praktyce więc większość czasu spędza się łącząc w tę i nazad po bazie, oglądając te same renderowane obrázky i animacje (za pierwszym razem robią niesamowite wrażenie, za trzydziestym wiszą smętnie jak wyrzucona przez okno pasztetowa na gałęzi). Żeby choć było do tego dużo zagadek do rozwiązania, albo wielość przedmiotów o różnorodnych zastosowaniach. Nic z tego. Przedmiotów jest może tuzin, poza jednym czy dwoma przypadkami nadają się wyłącznie do jednego, przewidzianego w scenariuszu celu... Po prostu nudza. Żeby nie nużyć Was koniecznością lażenia na całej bazie pokrótce opiszę co trzeba zrobić:

Zejdź jeden poziom niżej, wejdź do pomieszczenia w pyłonie i z szuflady zabierz bransoletę. Wejdź na poziom, z którego startowałeś, idź do sterówki (?),





The Last Dynasty

podnieś z krzesła kartę, włóż kartę do czytnika, bransoletę do drugiego i pobaw się klawiaturą. Zejdź na dół i wjedź windą na drugi poziom. Zajrzyj do pomieszczenia o nazwie Command (co by to nie znaczyło). Weź z szafki bezpiecznik, przelóż dźwignię włączającą kamery wideo (a może i tę drugą, w szafie po lewej, nie pamiętam) i przestrzel kamerę w rogu. Jak wejdziesz strażnik zasztrzel go. Połóż trochę po pozi-

walek szkła o krawędź na stole, włóż bezpiecznik do lasera i naciśnij duży czerwony guzik na jego wierzchu. Teraz opskaj farbą oba sensory i wjedź dalej. Poszukaj uszczelki, zejdź po schodach, podnieś jacek (diabli wiedzą jak to przetłumaczyć – dźwignia? Łom? Tylko dlaczego z wyłącznikiem?) podejdź do prawych drzwi, odwróć się i podziałaj śrubokrętem na kraty. Teraz pobaw się sterownikiem dźwigu. Ziuuu-

użyj jacka jako dźwigni na szafie, zejdź na dół i zabierz trójnog. Wejź do windy, połącz trójnog z jackiem, wjedź na górę, uruchom minutnik. Teraz szybko – do laboratorium, do końca do dźwigu, łap za hak i zjeżdżaj na dół, do pomieszczenia w pylonie, na dół i wskaż na przeciwwagę windy. Jeśli zdążyłeś (a nie jest to specjalnie trudne), znajdziesz się na trzecim poziomie. Teraz tylko wjedź windą, kliknij na czaszy i strzel z lasera... Właśnie skończyłeś część przygodową i z powrotem siadasz za sterami swojej maszyny do zabijania.

Dalej znów się lata – i to jest wszystko, co umiem powiedzieć na ten temat, jako że w tym momencie gra mnie znudziła. Skądinąd wiem, że poza lataniem dalej nie ma już właściwie nic – co nie znaczy, że dalszy ciąg gry nie może być interesujący. Jednak po kilku podejściach do walki z trzema bombowcami dysponującymi koszmarną przewagą ognia zrezygnowałem z dalszych prób, zwłaszcza że gra znużyła mnie już wcześniej. Taka sobie jest w sumie po prostu.

Teraz będzie największy szok – otóż jest to gra pod... Windows. Już widzę, jak większość z Was stuka się w środek *os frontale* (nie wiecie co to *os frontale*? Tym gorzej dla Was.) lub dyskretniej w okolice kości klinowej. Szybko działający, fajny symulator pod Windows. Ha ha ha. Otóż okazuje się, że można coś takiego zrobić korzystając z WinG (lindzi jak to czytają anglosasi, a przynajmniej polscy amerykanie). WinG to taka biblioteka pod Windows do pisania gier, pozwalająca na naprawdę szybki dostęp do pamięci ekranu. Sztuka polega na tym, że



program rysuje obrazek gdzieś w pamięci zwykłej (co idzie naprawdę błyskawicznie) a WinG bierze na siebie operację kopiowania obrazka z pamięci zwykłej do pamięci ekranu. Dzięki bardzo starannemu doborowi metody przerzucania obrazu z jednego miejsca w pamięci w drugie, wykonywanemu w oparciu o empiryczny pomiar szybkości (to te migające wzorki na początku po zainstalowaniu WinG) kopiowanie idzie piorunem. Niestety, gra mimo działania w środowisku Windows przejmując pełną kontrolę nad komputerem, do tego stopnia, że nie można z niej wyjść inaczej niż przez wybranie Quit z menu (alt-F4 nie działa), nie można też wyjść z gry na moment i przeskoczyć do innego programu. Pod tym względem jest to dosyć marne rozwiązanie.

Mógłbym jeszcze napisać więcej, ale gra chyba nie jest tego warta. Miało być tak, wiecie, fajnie, ale wyszło kiepsko. Chyba za dużo energii poszło w renderowanie animacji, w projektowanie bazy kosmicznej, a za mało w scenariusz. Szkoda.

Robaquez



mie, żeby się zorientować, co jest gdzie. W kabinie pilotów znajdziesz skafander, w barze kawałek szkła i butelkę (napelnij ją od razu wodą z kranu). W warsztacie leży drut i spray z farbą. Wejź do drugiego pomieszczenia w warsztacie, wetknij drut między pudełko na tablicy elektrycznej, a jak robot do niej podjedzie, rzuć w niego butelką. Z szuflady zabierz śrubokręt.

W laboratorium weź elektroniczny klucz spomiędzy gazet, otwórz nim szklaną szafę i zabierz z niej pojemnik. Oprzyj ka-

uuuuuu..... bum. Dwóch następnym strażników masz z głowy. W pokoju wypoczynkowym podejdź do akwariów, wetknij uszczelkę w skafander (musisz ją wybrać i kliknąć na ikonie inwentarza, prawy klawisz myszy nic tu nie pomoże), załóż skafander i włóż pojemnik z labu do akwariów. Gotowe? Wejź dalej i ze stołu zabierz płytkę z obwodem drukowanym. Użyj jej w laboratorium do przeprogramowania bransolety.

Teraz z powrotem windą na dół, w pomieszczeniu w pylonie

