

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

45

12

## MEGAGAME

### Crusader No Remorse

Steel  
Panthers

KONKURS

Entomorph

# Combat Air Patrol



Często wydaje się, że wojna w Zatoce Perskiej skończyła się strasznie dawno temu – tak mało ludzi już o niej pamięta. Trupy irackich czołgów już dawno pogrzebały piaski pustyni...

Mimo to wciąż powstają gry, wykorzystujące Operację Pustynna Burza w swoim scenariuszu. Było już parę strategii, każdy porządny, nowoczesny symulator ma też przynajmniej jedną misję rozgrywaną się w odpowiednio bliskowschodnim teatrze działań.

„Combat Air Patrol” bije tu wszelkie rekordy – traktuje on bowiem wyłącznie o rzeczowej wojnie, a na dodatek można w nim latać jedynie samolotami amerykańskimi. Cóż, wygląda to chyba na przejaw amerykańskiego poczucia narodowej dumy i swojej drogą niezgorszy to pomysł – żebyśmy tak my sobie teraz jakąś wojnę wygrali, to by dopiero solidarność i braterstwo w narodzie zapanowało).

Naszą przygodę z „Combat Air Patrol” rozpoczynamy na pokładzie lotniskowca U.S.S. Roosevelt, który to pokład jest także jednym wielkim menu początkowym gry. Wskazując myszką stojące tam samoloty możemy wybrać trening, rozpoczynając kampanię czy też przejść do menu konfiguracyjnego – ot, nic nowego. Trening możemy rozpocząć od razu w powietrzu (w różnych fazach misji) albo też możemy zostać wyrzuceni z kaptuły lotniskowca. Nie możemy, niestety, ustawić dokładnego czasu, w którym będzie odbywał się nasz lot. Jedyne czego możemy sobie ewentualnie zażyczyć to warunki nocne.

Misjami treningowymi nie ma co zawracać sobie głowy – stopień trudności całej gry jest bowiem co najmniej niewielki. Należy zatem niezwłocznie zaciągnąć się w szeregi armii USA i rozpocząć kampanię.

W kampanii, jak zawsze, mamy kolejne misje do wykonania, przy czym w większości sprowadzają się one do zniszczenia jakichś celów naziemnych. Ot-

rzujemy rozkazy, sprawdzamy komunikat meteo (choć nie bardzo wiadomo po co, bo pogoda ma tu małe znaczenie dla pilotażu) i ewentualnie modyfikujemy punkty nawigacyjne (także nie ma sensu tego robić, bowiem te ustalone przez komputer są zwykle optymalne). Potem jeszcze tylko uzbrojenie naszej wspaniałej maszyny dokonywane w obrzydliwie narysowanym oknie dialogowym, montujemy sobie uzbrojenie i możemy startować.

## Lecimy

Latać daje się na F14 lub F18, choć między nimi nie ma w zasadzie żadnych różnic poza wyglądem kokpitu. Pilotaż nie sprawia najmniejszych trudności, co niestety nie świadczy najlepiej o poziomie realizmu całej gry. Co tu dużo mówić – żeby się rozbić (w miarę nieumyślnie), trzeba się nieźle napracować. Start także jest prosty, od kaptuły dostajemy potężnego „kopa”, który wystarczyłby chyba do uniesienia w powietrze nawet słynnych drzwi od stodoly.

Z lądowaniem jest troszkę gorzej – trzeba się bawić z ILS, regulować prędkość, wypuszczać hak „cumowniczy” – w końcu wracamy na lotniskowiec. Mimo to i tak ląduje się łatwiej niż w większości innych symulatorów.

Co by tu jeszcze... a prawda – latamy samolotami dwusilnikowymi. Każdy z silników możemy wyłączyć choćby po to, by zmniejszyć zużycie paliwa. Spada wtedy także prędkość maksymalna, ale poza tym nie występują żadne efekty uboczne, które w normalnym życiu powodują, że latanie na jednym silniku to wcale nie taka prosta sztuczka (ot, choćby nadsterowność w jedną ze stron).

Na plus należy zaliczyć możliwość tankowania w powietrzu z samolotu-cysterny. Żeby było łatwiej, to nie musimy bawić się w cumowanie do przewodu paliwowego, wystarczy tylko blisko podlecieć i przelączyć radio na częstotliwość wywoławczą powietrznej cysterny.

Nawigacja sprowadza się do latania w kierunku ustalonych przed startem punktów nawigacyjnych, przy czym prawidłowy kurs wyświetlany jest na HUD – nic prostszego, ale trochę nudno. Nie można zmienić położenia NavPointów podczas lotu, zaś próba orientowania się „po szczegółach terenu” skazana jest na niepowodzenie – ale o tym napiszę za chwilę, gdy będę załamywał ręce nad grafiką.

Wreszcie walka – tutaj zawiodłem się najbardziej. Teoretycznie posiadamy wiele rodzajów broni od bomb do rakiet naprowadzanych wiązką światła laserowego, ale tak naprawdę to wszystkimi strzela się podobnie (no, oprócz bomb). Czasami tylko musimy nacisnąć spust dwukrotnie – pierwszy raz, by włączyć systemy przeszukiwania w głowicy pocisku, drugi zaś by go odpalić.

Najgorsze, że wszelkie eksplozje wyglądają tutaj bardzo nieefektywnie, a na dodatek nie bardzo jest z kim walczyć – wręcz lotnictwo jest jakieś nieruchawe i słabo wyszkolone, zaś obrona przeciwlotnicza, choć zapewne robi, co tylko może, nie stanowi zbyt wielkiego zagrożenia (ale, co trzeba przyznać, smugi pocisków wprowadzają miłe urozmaicenie w szary zwykle obrzędzie horyzontu).

## Grafika

Oj nie jest dobrze. Grzech główny CAP to słabiotko dobrana paleta kolorów, czego efektem jest słabo nasycony obraz. Oczywiście – chciano pewnie zasymulować efekt monotonnych piasków pustyni, ale wyszło to chyba aż za dobrze.

Im wyżej tym lepiej – niebo jest już do przyjęcia (aczkolwiek gdzieś te chmury z „Fleet Defender”), słońce jak trzeba, cieniowanie horyzontu – słowem nie jest źle.

Bardzo denerwujące jest także cieniowanie obiektów – zastosowano algorytm Gourauda, ale komuś chyba postawił się w nim minus nie tam gdzie trzeba (a może był to plus) i czasami wrobie samoloty wyglądają jak gdyby złożono je z wielu części. Niekoniecznie do siebie pasujących.

W końcu zaś sposób rysowania gruntu – jak to po raz pierwszy zobaczyłem, to z wrażenia eż zleciałem z krzesła. Dopóki lecimy sobie prosto, to wszystko jest fajnie – grunt w miarę przyzwyczajony, teksturowany, obiekty terenu, choć rzadko się zdarza-

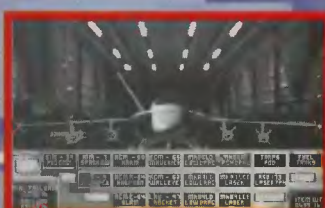
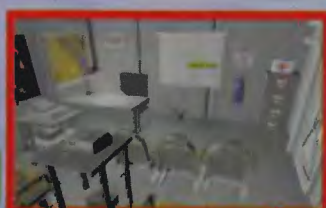


ją, to też wyglądają niczego sobie. Zaczynamy zatem skręcać, horyzont „pochyla się”, ale obiekty terenu, zamiast się grzecznie obrócić, zaczynają się rozciągać jakby zrobiono je z gumy. Oczywiście – taki algorytm jest dużo prostszy w realizacji niż porządne obracanie (nawet bitmap tworzących tu tekstury), ale efekty jego działania są tyleż komiczne, co żalodne.

Co tu dużo mówić – nie polecam CAP w zasadzie nikomu poza fanatykami symulatorów. Nie chodzi nawet o niedostatki grafiki i dźwięku (konfiguracja parametrów tego ostatniego dokonywana jest zresztą przez podanie stosownych parametrów w command-line, jak za króla Ćwieczka). Najgorsza jest wyzieraająca z każdego w zasadzie zakamarka tego programu nuuuuuuda, co jest tym bardziej groźne, że CAP to symulator myśliwca bojowego.

Pomimo wydania gry na CD-ROM nie ma w niej właściwie żadnych porządných animacji pomiędzy misjami, zaś gra po zainstalowaniu nie odwołuje się już do czytnika CD.

Gawron





Combat Air Patrol	2
Co nowego	4
Megagame	6
Konkurs	9
Entomorph-Plague of the Darkfall	10
Magic Carpet II	13
Crusader No Remorse	14
Fade to Black	16
Listy	20
Czytelnicy nadestali	22
Savegamy	24
Kosmos	27
Steel Panthers	28
Caesar II	30
Ascendancy	32
Hellfire Zone	34
Tyrian	34
PC Rally	36
Hexen	36
Tekwar	40
BBS i Internet	41
Lista przebojów	42
Hypery	45
Tipsy i kody	46
Perfect Picture Golf	47
Gamegun	52
Las Vegas Casino	52
Uniwersytet gracza	54
Konsolewy Świat	56
Najlepsza gra roku	60
Fears	62
Prawo krwi	63
Chicken	65
World Rugby Manager	65
Pinball World	66
Clock Werx	66
The Skins at Bighorn	67

# menu

## ZA MIESIĄC:

## WITCHAVEN

## FATAL RACING

## ABUSE

## THUNDERSCAPE

GRA	SCREEN
Ascendancy . . . . .PC . . . . .	32
Caesar II . . . . .PC . . . . .	30
Chicken . . . . .C64 . . . . .	65
Clock Werx . . . . .PC . . . . .	66
Combat Air Patrol . . . . .PC . . . . .	2
Crusader No Remorse . . . . .PC . . . . .	14
Entomorph . . . . .PC . . . . .	10
Fade to Black . . . . .PC . . . . .	16
Fears . . . . .AMIGA . . . . .	62
Hellfire Zone . . . . .PC . . . . .	34
Hexen . . . . .PC . . . . .	36
Kosmos . . . . .PC . . . . .	27
Las Vegas Casine . . . . .C64 . . . . .	52
Magic Carpet II . . . . .PC . . . . .	13
PC Rally . . . . .PC . . . . .	36
Perfect Picture Golf . . . . .PC . . . . .	47
Pinball World . . . . .PC . . . . .	66
Prawo krwi . . . . .AMIGA . . . . .	63
Steel Panthers . . . . .PC . . . . .	28
Tekwar . . . . .PC . . . . .	40
The Need for Speed . . . . .PC . . . . .	68
The Skins at Bighorn . . . . .PC . . . . .	67
Tyrian . . . . .PC . . . . .	34
World Rugby Manager . . . . .C64 . . . . .	65

Gorący okres przedświąteczny w pełni. Dało się to odczuć w poprzednich numerach, kiedy to miejsce na wstępniak było regulamie ograniczane do zniknu włącznie. Gry były ważniejsze, a mamy ich ostatnio sporo.

Oprócz gier rozplenily nam się jeszcze imprezy komputeropodobne. Digital Multimedia Group urządził w Warszawie w swym sklepie firmowym pokaz działania Thrust Mastera (taki zestaw do latania lub jeżdżenia bez odrywania tylnej części ciała od krzeselka stojącego przed komputerem), połączone siły IPS-u, Licompu, Mirage'a i Digital Multimedia Group wystawily swe najświeższe nowości w Jaskini Gier w Krakowie, co odbyło się pod przewodem firmy USER, będącej organizatorem imprezy, wreszcie redakcja TOP SECRET i Fundacja Pomocy Społecznej EVA zorganizowały w Warszawie MEGAGAME, zwane w sposób niewygodnie rozklekly I Mistrzostwami Polski w Grach Komputerowych. Zatem działo się.

W redakcji też się działo. Kodowana telewizja kablowa znana także jako „Canal +” ogłosiła przetarg nieograniczony na pomysł programu o grach komputerowych, Internecie itp. Do przetargu zgłosili się przedstawiciele wszystkich liczących się redakcji (część nieoficjalnie, a część wręcz wbrew woli naczelnych). Z naszej ekipy wydelegowani zostali Sir Haszak z Gawronem. Jak widać już skład naszej grupy do zadań specjalnych skazywał ich na zwycięstwo, co też się stało. Nieszczęściem teraz trzeba będzie robić program, więc obaj zwycięzcy więcej czasu poświęcać będą na prasowanie koszul niż na podstawową czynność rasowego gracza komputerowego, czyli granie. Ale tak to jest, jak się nie pomyśli i bez sensu wygrywa.

Sir Haszak miał zresztą do wygranania nie tylko program telewizyjny, ale i bezpłatne pięciomiesięczne wczasy, z których część spędziłby w Szkole Żandarmerii w Poznaniu. Jakkolwiek propozycja (w pierwszej chwili nie do odrzucenia) wydawała się pociągająca, żal za utraconymi strategiami, które wyjdą w czasie jego leniuchowania, zmusiła go do przedstawienia papierów, że na ten tumus jeszcze się nie kwalifikuje.

Sytuacja kwalifikuje się jednak do złożenia od całego zespołu redakcyjnego życzeń zdrowych, wesółych Świąt Bożego Narodzenia, spędzonych przy ulubionych swych grach, a przy okazji na wklepaniu wszystkich klawiszy w klawiaturze, wyciśnięciu ostatnich soków z myszki i ukręceniu części wodzącej drążkowego manipulatora multimedialnego (jak napisała księgowka Ursula wypisując zamówienie na joysticki i chcąc, by dyrektor je podpisał).

**Do druku zatwierdził  
Triumwirat**

będący nieodmiennie zbiorem dwuelementowym składającym się z  
**Emilusa & Sir Haszaka**

# GO NOWEGO?

**REDAKCJA:**  
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4  
tel. 644-77-27

**REDAKTOR NACZELNY:**  
Marcin Borkowski  
**REDAGUJE ZEPÓŁ  
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. graficzną)

**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 Piła  
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  
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

## MIRAGE NA ŚWIĘTA

Firma Mirage przedstawiła nam swą ofertę świąteczną (a w niektórych wypadkach poświąteczną). Nie mieszkając przekazujemy ją Wam, Czytelnicy, bo kupić nie kupić, ale wiedzieć warto. Nie opisujemy wszystkich tytułów, ponieważ TS na tylko 64 strony, a musi zostać trochę miejsca na inne rzeczy.

Do świątecznych hitów z pewnością zaliczyć można będzie „Worms” (CD-32, Amiga 500, PC-CD już w sprzedaży, planowane PC). Brawurowo animowane filmiki poprzedzające walki i fabuła nawiązująca do starożytnego dobrego „Scorched Earth” po winnie przyniesie grze powodzenie.

Niezwykle interesująco, zwłaszcza dla entuzjastów symulatorów, wygląda „EF2000”. Autorzy programu z firmo Ocean zapowiadają superrealistyczną symulację lotu, konsultowaną z pilotami NATO. Biorąc pod uwagę

fakt, iż „EF2000” ma być następcą bardzo realistycznego „TFX”, ich enuncjacje mogą się sprawdzić, a wtedy...aaaa(!)ale się polata!

Z oferty programów wydawanych przez US Gold, których Mirage jest dystrybutorem, ciekawie zapowiadają się „Riddle of Master Lu”, przygodówka, której akcja rozgrywa się w Chinach w 1937 roku, przygodówkę „Touche”, która prócz wszystkich zalet wymienionych przez Dixie'ego na następnej stronie będzie miała stosunkowo małe wymagania sprzętowe oraz połączenie przygodówki i strzelaniny zwane w firmie Intracorp „Tekwerm”. W ofercie znajdzie się także pełnokrwista strzelanka lotnicza „Tunderhawk 2”, która została oparta na engine opracowanym dla „Shellshock”, strzelanki czołgowej, której premiera się opóźni.

Z produktów polskich wyróżnić należy „Insert Coin”, pierwszego menedżera sieci salonów gier z ładną grafiką SVGA.

W te święta będzie w co grać. Ilość miejsca pozwoliła na zamieszczenie tylko dziesiątej części mirage'owej oferty świątecznej, a przecież mamy jeszcze parę firm na rynku.



**Palcusz**

## UNION SYSTEM WYDA

Firma Union System, współparująca z niemieckim Black Legend, przedstawiła nam, przynajmniej dość ambitne plany wydawnicze. Brak miejsca nie pozwoli nam przedstawić tu wszystkiego zatem wybrałem trzy dość interesujące produkty.

Pierwszym są szachy zatytułowane „Chess Through the Ages”. Nie będzie w nich klasycznych figur i pionów, ale postaci z jednej pięciu epok (np. wiek XIV, czasy napoleońskie) ubrane w historyczne kostiumy. Wysoka rozdzielczość ma ciszyć oko na wszystkich platformach (z wyjątkiem A500, na którą gra nie będzie).

Przebojem może stać się dość wyimagująca sprzętowo przygodówka koncepcyjnie podobna do „Another World” pod tytułem „In your Dreams”. Ma ona zawierać dynamiczne sceny walki, ponad 90 lokacji i digitalizowane postacie, inteligentnych, potrafiących współpracować ze sobą przeciwników i fabułę... eeeee, o fabule napiszemy innym razem (jak tylko nam coś firmo powie na ten temat). Gra projektowana będzie dla wszystkich platform (PC, Amiga, Amiga AGA, Amiga CD).

Natomiast tylko właściciele Amig (i to wszystkich typów) będą cieszyć się grą „Switchworld” w której ratujemy świat przed istotami zmutowanymi w wyniku awarii w niemieckim ośrodku badań nuklearnych. Akcja przypominać ma „Wolfenstein” (też rozgrywa się podczas II wojny światowej) ale

grafika „Dooma”. Do wyboru będzie 10 broni. W wersji CD, możliwej do opalenia na każdym modelu napędu CD współpracującym z Amigą znajdzie się ścieżka dźwiękowa utworzona specjalnie do gry przez zawodowego muzyka. Na CD umieszczona zostanie wersja gry z garfiką w trybach AGA i ECS.

**Palcusz**



# GABRIEL KNIGHT II – „The Beast Within“

„Gabriel Knight – Sins of the Fathers” odniósł swojego czasu ogromny sukces. Sierra zrobiła wreszcie coś nowego, wychodząc z ciasnej serii questów na szerokie wody, stworzywszy wielce intrygującą postać młodego pisarza walczącego z prawnymi i zbrodnymi mocami, które pukają do jego drzwi w wieku dwudziestym. „Gabriel Knight – The Beast Within” może okazać się jeszcze większym sukcesem i rzeczywiście zapowiada się bardzo atrakcyjnie. Hyperrealistyczne sceny – aktorzy na tle 80 sfotografowanych lokacji, bez renderingów – zmieszczone na 5

kompaktach, ścieżka dźwiękowa, która zawiera między innymi całą operę, 400-stronnicowy skrypt, 25 aktorów, 500 rzutów kamery, 1000 tel i ponad 100 stron pełnej szczegółów, wyrafinowanej historii jakby żywcem wziętej z dobrego filmu – wszystko to sugeruje prawdziwy przebój... a na pewno sporo roboty włożonej w grę.

Gra rozpoczyna się tam, gdzie zakończyła część pierwsza, w odziedziczonym przez Knighta zamku w Rittersbergu. Zrozumiał, że jest ostatnim z Łowców Cieni, Gabriel decyduje się podtrzymać rodziną tradycję. Wysłany jest do Monachium, aby

wyjaśnić serię potwornych morderstw, uważanych za dzieło wilkołaka. Gazety oskarżają dwa wilki zbiegłe z monachijskiego zoo. Udając, że zbiera materiały na nową książkę, Gabriel zaczyna się rozglądać. Staje się członkiem klubu myśliwskiego, dowiedziawszy się o jego tajemniczych członkach i ich związkach z zabójstwami. W tym samym czasie Grace Nakimura, pomocnica Gabriela z części pierwszej, przylatuje z Nowego Orleanu do Niemiec bez wiedzy szefa, pragnąc pomóc mu i w tej misji. W rezultacie swych badań odkrywa dziwne powiązania sprawy wilkołaków z królem Ludwigiem II i postacią nazywaną Czarnym Wilkiem. Wszystko to prowadzi do kulminacji, podczas której Gabriel musi pokonać to, co drzemie w nim samym, tytułową „bestię wewnątrz”.

Dixie



# SYNERGIST

Jest 2010. Nowe Arhus, miasto występku. Handel narkotykami, prostytucja, napady i mordy. Żle opłacani i przepracowani dziennikarze-detektywi na tropie okrutnego zabójcy, zaniepokojony tajemniczymi i ponurymi okolicznościami śmierci przyjaciela i przesładowany przez czarnobiałe wizje-wspomnienia na jawie. Intrygująca, pełna zaskakujących zwrotów akcja, doprowadza go do mrocznego odkrycia sekretu przyczajonego u samych fundamentów miasta. W tym samym czasie zmagają się on również z własnymi koszmarami próbując zgłębić ich istotę.

Debiut 21st Century Entertainment powszechnie kojarzonej z fli-

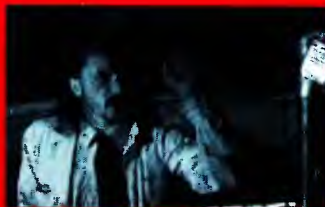
perami, na scenie gier przygodowych i od razu firma zapowiada, że gra stanie się sukcesem na wszystkich frontach, szczególnie zaś z powodu specjalnego systemu manipulowania przedmiotami o nazwie „Object Oriented” (zorientowany na cel); polega to w skrócie na tym, że w miejsce starego „użyj cegły na oknie” mamy teraz zgrabne „ciśnij cegłę, by zbić okno”.

Chwała się spece z XXI wieku ponad sześćdziesięcioma ręcznie malowanymi lokacjami i około siedemdziesiątką profesjonalnych aktorów, z których większością da się w grze gadać. Cała historia ma mieć kilka możliwych finałów. Gracz, który na każdym kroku po-

dejmować musi często moralne decyzje może nie być pewny czy postąpił słusznie nawet po zakończeniu gry.

Pozwolimy sobie pozostać na razie sceptyczni, albowiem nic nie słyhać o SVGA i wizualnie produkt raczej odbiega od tego czym ostatnio nas rozpuszczano. Czas pokaże czy królowie pinballi okażą się również władcami przygody.

Dixie



# Touché, The Adventures of the 5th Musketeer

„Touche, The Adventures of the 5th Musketeer” to przygodówka osadzona w szalonej i cudownej epoce plisowanych koszul, krez i zawiadackich min strojonych pod kapeluszami ozdobionymi piórami, a więc w wieku XVI.

Podczas gdy we Francji trwa wojna przeciw hugenotom, a w tym samym czasie katolicka frakcja Gwizjuszy buntuje się przeciwko królowi, Geoffroi le Brun, młody i dzielny muszkieter, ocala ostatnią wolę umierającego szlachcica o nazwisku „de Peup-

le” (naród). Jego misja rozpoczyna się, gdy poprzysięga zrealizować testament, który obdarowuje majątkiem i zamkiem prawowitego dziecka, młodego króla Francji.

Jednakże Geoffroi jest trapiiony przez rebeliantów i spiskowców pragnących położyć swoje brudne łapy na dziedzictwie, szczególnie zaś na ziemi, na której stoi zamek. Komu ufać, kto stoi za morderstwem i kto przygotowuje diabelski plan zdobycia zamku, a potem królestwa Francji? Na te pytania przyjdzie poczekać jak zapewnia US GOLD do gwiazdki.

Touche (zapowiadana jako pierwsza część trylogii) zawierać będzie 100 wyrenderowanych w SVGA lokacji oraz ponad setkę postaci, będzie (wbrew nieco dramatycznej akcji) grą pełną rubasznego muszkieterskiego humoru.

Dixie

Dystrybutor: Mirage



# MEGAGAME

W dniach od 1 do 3 grudnia odbyły się w Warszawie w sali kinowej Wojskowej Akademii Technicznej I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych organizowane przez naszą szczerą redakcję i Fundację Pomocy Społecznej EVA, a których głównym sponsorem była firma MCompStudio. Dzięki niej zawodnicy mogli walczyć na multimedialnych komputerach NCM wyposażonych w procesor P90 i na przeznaczonych do domowego użytku Compaqach Prolinea.

Pierwszy dzień zaczął się od eliminacji rozgrywanych na „Ultimate Body Blows”. Po ogłoszeniu, że rundy finałowe będą rozegrane na „FX Fightersze” zawodnicy i publiczność przeżyła lekką szok – większość spodziewała się „Super Street Fightera II Turbo”.

Walki rozgrywane na pierwszym komputerze pokazywane były na telebiamie i komentowane sprawnie najpierw przez Sir Haszaka (jak

„1942 – Pacific Air War” scenariusz wymagający od pilota Hellcata strącenia 3 Zer i 4 Kate. Japończy ci chętni do strącenia byli w pobliżu od początku. W części rozstrzygały się szybko. Zazwyczaj na korzyść skończonek. W części pucharowej było spokojniej – grając w „Fighter Wingu” po kablu należało zestrzelić przeciwnika lecąc w kolejnych rundach F-16, Migiem-31, F-18 i Su-27. Ponieważ komputer losował miejsca startu zawodników dość daleko od siebie, samo dolecenie zajmowało około 3 minut. Potem było dość cie-

Polski Gier Komputerowych. Wzięli w niej udział nie tylko zawodnicy wyłonieni na Gambleriadzie i w eliminacjach odbywających się przed Mistrzostwami, ale także zwycięzcy Mistrzostw Wojskowej Akademii Technicznej. Zaczęło się niewinnie od „Project X”, prostej strzelanki typu „cały czas w prawo”. Już to zdegustowało i rozbito psychicznie zawodników. Kolejna runda polegająca na death-matchu w „Descenta” dostarczyła wielu emocji. Niektórzy próbowali je rozładować zostawiając niezatarte (przynajmniej podczas Mistrzostw) piętno na znajdu-

zem nikt z naczalstwa nie mógł zabłysnąć elokwencją, erudycją i sprawnością manualną, ponieważ okazało się że jesteśmy ZA STARZY (a przecież tylko Naczelnym ma 5+10+15 z małym kawalkiem!)! Godnie zastąpił nas Dean, po którym wcale nie wiadać, że jest starszy od naszych babć. Pokazał klasę kręcąc piruety w „The Need for Speed” i jadąc pełnym gazem pod prąd, co zakończyło się pięknym zderzeniem czołowym.

Pora teraz na oficjalne wyniki, przetrawione przez jury, zatwierdzone jego krzyżykami i ogłoszone pod koniec każdego dnia, kiedy to zwycięzcy podczas ceremonii dekoracji otrzymywali medale, Puchar TOP SECRET, Kryształowy Joystick Fundacji EVA i wspaniałe nagrody od sponsorów wśród, których znalazły się jeden z modułów Thrust Mastera (TOP SECRET), joysticki i karty muzyczne firmy Advanced Gravis (PMC), gry (MarkSoft, CD Projekt) i upgrade komputera do Pentium z oryginalną płytą Intel'a (MCompStudio). Oto zwycięzcy:

## 1.12. Kategoria: twarzości

1. Wojciech Broda
2. Tomasz Olszewski
3. Paweł Kubiak

## 2.12. Kategoria: symulatory

1. Szymon Sojka
2. Jacek Sławiński
3. Robert Tomaszek

## 3.12. Kategoria: OPEN

1. Marcin Grams
2. Andrzej Ambrozjak
3. Maciek Maksymowicz

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować gorąco wszystkim sponsorom i zaprosić na II Mistrzostwa Polski w Grach komputerowych, które odbędą się w przyszłym roku.

Niespecjalny wysłannik  
**REDUKTOR**

P.S. Dziękujemy firmom IPS Computer Group, Licomp, CD Project, Digital Multimedia Group, Mirage Software, MarkSoft Software, xland za dostarczenie oprogramowania niezbędnego do rozegrania mistrzostw, a Wojskowej Akademii Technicznej, a w szczególności panu majorowi Li-sowskiemu za udostępnienie pomieszczeń WAT.

## Sponsorzy:

**GLÓWNY SPONSOR:**  
NCM Computer System MCompStudio – tel. (022) 43 12 91-95 w.146, 02-691 Warszawa, ul. Obrzeźna 22

MarkSoft – tel. (022) 663 93 90, 01-833 Warszawa, ul. Lipnicka 2  
Personal Multimedia Computers – tel. (022) 26 18 89, 27 92 30, 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47  
CD Projekt, sklep firmowy – tel. 672 80 18, Warszawa, ul. Indyjska 25a  
Internet Technologies – tel. (022) 640 03 10, 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 41

Finaliści TWARZOBI. Na twarzach (nie obitych) zawodników widać skupienie i zaciekłe. Od lewej: sędzia (niekoniecznie Dredd) Rooshkeen, Paweł Kubiak i Tomasz Olszewski.



twierdzą niektórzy przejawiał w tym talent), a później przez zawodowego komentatora sportowego, pana Rocha Siemianowskiego. Od połowy zawodów pewnie wygrawali późniejsi mistrz i wicemistrz zawodów. Dobre wyniki zawdzięczali sposobowi walki, na który wpadli dzień przed mistrzostwami. Polegał on na powaleniu przeciwnika i lomotaniu go dotąd, aż ten wyzionie ducha. Było to może mało efektowne, ale nad wyraz skuteczne.

Dруги dzień był zdecydowanie mniej widowiskowy, gdyż walczyli miłośnicy symulatorów. Akcja tych gier musi dojrzeć kilka minut zanim skończy się kilkusekundową (kilkuminutową) strzelaniną. W eliminacjach uniknęliśmy nużącej gry wstępnej projektując w edytorze gry

Rozmowy przy zielonym stoliku.



kawie. Wystarczy że powiem, iż w jednym z pojedynków zawodnicy zderzyli się czołowo nie oddawszy przedtem ani jednego strzału, a o tytule mistrzowskim zadecydowało zachowanie rakiet na czarną godzinę – kiedy decydująca salwa została odpalona adwersarze lecieli już bezskrzydłym złomem.

Między kolejnymi rundami wpadały kolejne ekipy telewizyjne nieco zaburząc tok mistrzostw. A te i tak rozgrywały się w atmosferze lekkiego rozgardiaszu. Korzystając z fleszy, kamer i pożądliwie wyciągniętych mikrofonów Emilus przedstawił koncepcję zestrzelenia wrażego samolotu budząc tym nieklamany podziw Maxa, prowadzącego na codzień canalplusowy program „Na gapę”.

Najciekawszym chyba był dzień ostatni, w którym wyłoniony został Mistrz

jącej się w kinie tablicy w postaci napisów, utworów wiwiskęją dusz, głęboko skrywanych na ich dnie pragnień (np. „Chcemy Dooma!”). Po strzelaniu przyszedł czas na bezpośredni pojedynek na szosie w grze „Lamborghini”. Ci, którym się powiodło, przechodzili do wyścigu parami rozgrywanego na górskiej trasie „The Need for Speed”. Z tej konkurencji przechodziło do finału 4 zawodników, którzy rozgrywali ligę mistrzów w „Sensible Soccer”. Obecny mistrz kopał piłkę bezkonkurencyjnie (zdobył 9 punktów na 12 możliwych). Pozostali finaliści prezentowali wyrównany poziom – wszyscy zdobyli po 6 punktów i o ostatecznej kolejności zadecydowała różnica bramek.

Telewizja, tym razem w postaci ekipy z „5-10-15”, nawiedziła imprezę po raz kolejny (czwarty?). Tym ra-

## COMPO

W dniach 27-28.01. (najprawdopodobniej; organizatorzy nie wiedzą jeszcze dokładnie) odbędzie się w Ostrowcu Świętokrzyskim w Szkole Podstawowej nr 7 (osiedle Putanki) pecetowe copy party. Impreza ma trwać 24 godziny od 7 do 7. Organizatorami są grupa Adrar Design i Młodzieżowa Rada Miasta Ostrowca Świętokrzyskiego. W programie obok tradycyjnych Demo Compo, Intro Compo, Music Compo są czy Grafix Compo przewidziane są zwiariowane konkursy. Wszystkich, którzy chcą uzyskać dokładne informacje o terminie imprezy i jej programie, proszeni są o skontaktowanie się z Marcinem Milczarzem tel. (043) 628 629.



Zdjęcie rodzinne z ceremonii dekoracji zwycięzców kategorii OPEN. Od lewej: pierwszy dwóch znacie, Tadeusz Nowakowski (Fundacja EVA), Maciej Kozłowski (MComp Studio), Andrzej Ambroziak, Marcin Grams, Maciej Maksymowicz, Dariusz Wojtas (wszyscy Polska) i Grzegorz Sosnkowski (Internet Technologies).



Dekoracja zwycięzców kategorii SYMULATORY. Naczelnny skrada się z medalem. Na podium od lewej: Jacek Sławski, Szymon Sojka, Robert Tomaszek.



Dekoracja zwycięzców kategorii TWARZOBIC. Od lewej na podium: Tomasz Olszewski, Wojciech Broda, Pawel Kubiak.

# TRZY OSOBNE TEKŚCIKI O LAUREATACH

## Marcin Grams

– Mistrz Polski w Grach Komputerowych.

Pochodzi z Kutna, ma 20 lat, studiuje na drugim roku Wydziału Elektroniki WAT. Zaczynał od Timexa (kolegi) w ósmej klasie, potem był własny Timex, Commodore, 386SX, a ostatnio (miesiąc temu) 486DX2 80, ale nie zdążył się nim nacieszyć, bo czekał na powrót monitora z naprawy – teraz już będzie siedział przy własnym Pentium. Sprzęt kupował za własne pieniądze, zarabiane w czasie wakacji.

Komputera używa głównie do gier (pomijając sprawy związane ze studiami), ale ze względu na słabość sprzętu, którym dysponował musiał się dobrze różnymi kruczkami konfiguracyjnymi, bez których nie mógłby pograć w nic sensownego (w Cywilizację grał na SX-ie z jedną stacją dysków, bez twardego).

Właściwie najbardziej lubi gry strategiczne i symulatory (Cywilizacja, Dune II), ale nie przeszkadza mu to grać po trochu we wszystko – miał przed mistrzostwami do czynienia ze wszystkimi gramami, które pojawiły się w czasie finału.

Wystartował w mistrzostwach trochę przez przypadek, mało brakowało, żeby wyszedł po eliminacjach, oceniając, że nie ma szans na wejście do finału. Na szczęście zatrzymał go kolega – i znalazł się w finale jako teoretycznie najslabszy, ale został czarnym koniem Mistrzostw i wygrał w cuglach.

## Szymon Sojka

– Mistrz Polski Symulatorów Lotniczych

Ma 17 lat, mieszka w Łaziskach Górnych. Na codzień grywa na pececie 486 DX2/66, głównie w symulatory lotnicze, samochodowe i gry strategiczne, choć innymi typami gier również nie gardzi. Ulubiony symulator lotu – „F-14 Fleet Defender”.

Do mistrzostw przygotowywał się latając na innych symulatorach niż podane przez nas, ponieważ tych właściwych nie miał.

Podczas mistrzostw najslabiej poszły mu eliminacje. Potem na „Fighter Wingu” było znacznie lepiej. Jako najtrudniejsze rundy wspomina pierwszą, kiedy to latało się F-16 (najlepiej czuł się w tej maszynie) i finałową na Su-27, kiedy to i on, i przeciwnik mieli mocno postrzelane samoloty.

Zdobycie przez niego mistrzostwa zostało w jego klasie przyjęte entuzjastycznie. Na razie nikt nie wyzwał go na pojedynki, ale podczas ferii spróbuje z kolegami spiąć komputery i powalczyć po kablu.

Na razie nie może skorzystać z Thrustmastera - nagrody, którą wygrał w Mistrzostwach, bowiem ma drobne kłopoty z jej konfiguracją. Nie jest to jednak nic nadzwyczajnego - Naczelnny po otrzymaniu podobnego zestawu porządnie się namęczył przy konfiguracji, a w czym jak w czym, ale w instalacji sprzętu ma on wprawę.

## Wojciech Broda

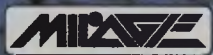
– Mistrz Polski Twarzobici

Ma lat 17, mieszka w Warszawie i jest czytelnikiem TOP SECRET od pierwszego numeru. Informatykę ma niemal w genach (dostęp do komputera miał od 12 lat za sprawą mamy, która jest informatykiem). Teraz chodzi do klasy informatycznej w 51 LO. Miał 8-bitowe Atari, potem Amigę. Teraz pracuje i gra na 486 DX2/66 z 8 MB RAM.

Gry komputerowe to jego hobby, ale nie jedyne. Prócz nich interesuje się fantastyką i grafiką (na komputerze retuszuje, z rzadka korzysta z 3D Studio), ostatnio szczególnie mangą. Jeśli już gra, wybiera zazwyczaj RPG i gry doomopodobne.

Zwycięstwo w Mistrzostwach przyszło mu tym łatwiej, że z Tomaszem Olszewskim, obecnym wicemistrzem, opracowali sposób walki. Polegał on na możliwości błyskawicznego wstawania i szybkiego dobijania przeciwnika zwłaszcza Ashraafem (ręka i góra). Nie można jednak całej zasługi przypisywać sposobowi, gdyż działał on tylko wtedy, gdy grało się na klawiszami lewej części klawiatury, a Wojtkowi zdarzało się grać także na kursorach.

Zwycięstwo w Mistrzostwach zadedykował swej 8-miesięcznej siostrze Justynie. Ponieważ wygrał trzymiesięczny bezpłatny dostęp do Internetu i chciałby z niego korzystać dzwoniąc z domu, planuje w najbliższym czasie sprawić sobie modem.



MIRAGE SOFTWARE  
DYSTRYBUTOR  
PRODUKTÓW US GOLD  
W POLSCE

# AMERYKAŃSKIE HITY JUŻ W POLSCE



PC CD ROM

PODRÓŻE W CZASIE



**BURIED IN TIME**  
GRA PRZYGDOWA NA 3 CD

NIEZWYKŁA  
ZAGADKA



**RIDDLE OF MASTER LU**  
REWELACYJNA GRA PRZYGDOWA

ZNAKOMITA  
STRZELANINA



**WETLANDS**  
ZREĆNOŚCIÓWKA Z ELEMENTAMI PRZYGDY

NIESAMOWITA  
ATMOSFERA



**WITCHAVEN**  
NAJLEPSZA Z „DOOMOWATYCH”

DYNAMICZNA  
AKCJA



**TEKWAR**  
FUTURYSTYCZNA GRA PRZYGDOWA

PERFEKCYJNE  
SCENERIE



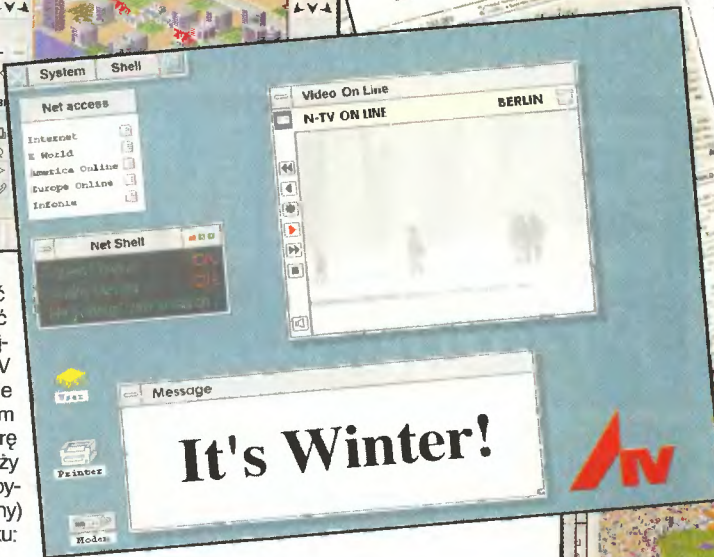
**TOUCHÉ THE 5TH MUSKETEER**  
PRZYGDY PIĄTEGO MUSZKIETERA



# Konkurs Mirage - „A IV Network\$“

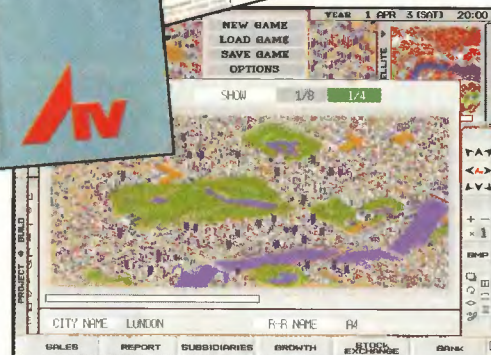
Święta idą, pora najwyższa sprawić sobie jakiś prezent pod choinkę. Nie da się tego ukryć, że choinka już od początku związana była z kolejnictwem. Najpierw w postaci ściętej i odcinanej była używana jako podkłady kolejowe (choinki tzw. przerośnięte), potem w okresie przedświątecznym rozmiary domowe wożone była koleją do miast w celu dalszej przedświątecznej redystrybucji. Posądzanie nas w tym miejscu o naginanie faktów dla potrzeb konkursu lub ich przeinaczanie nie zostanie przyjęte do wiadomości. Tak więc choinka od niepamiętnych czasów (XIX wiek) miała udział w żywiołowym rozkwicie kolei.

Choinka niedługo będzie sama z siebie (bo taka tradycja), kolej na kolej. Jeśli masz pociąg do pociągów, autobusów, wieźowców,



gry na giełdzie spróbuj odpowiedzieć na pięć prostych pytań, a możesz stać się właścicielem wspaniałej gry o kolejnictwie (i autobusnictwie też) pt. „A IV Network\$”. Ponieważ w przyrodzie nie ma, niestety, nic za darmo (z wyjątkiem jabłek sąsiadów), aby otrzymać tę grę (albo inną, też ładną; o tym niżej), należy odpowiedzieć śpiewająco na podane pytania (zapis nutoWy będzie honorowany) i wysłać odpowiedź do 20.01.1996 roku:

1. Kto jako pierwszy wykorzystał parowóz w przemyśle i w którym roku to było? (Uwaga, hak!)
2. Jaka gra była poprzednikiem „A IV Network\$”?  
Podaj tytuł.
3. Jak firma japońska współpracowała z Infogrames przy tworzeniu „A IV Network\$”?
4. Podaj imię i nazwisko aktora, który w grze wcielił się w postać Dwighta Owena Barnes. Dla ułatwienia dodamy, iż grał on m.in. w „Wielkiej ucieczce”, „Hudson Hawk”, „Młodych strzelbach II” czy „Mavericku”, Sir Haszak napisał o nim, że jest on prezydentem CNN.
5. Kto jest jedynym, wyłącznym, bezdyskusyjnym, całkowitym i w ogóle dysyrybutorem „A IV Network\$” w Polsce?



Wśród wszystkich, którzy przyślą do nas prawidłowe odpowiedzi rozlosujemy nagrody ufundowane przez firmę Mirage. A będą nimi:

- 3 gry na PC-CD, które nadsyłający odpowiedzi mogą wybierać spośród produktów firmy Infogrames sprzedawanych przez Mirage: „A IV Network\$”, „Prisoner of Ice”, „Asterix”, „Alone in the Dark”, „Alone in the Dark II”, „Alone in the Dark III” (przy odpowiedziach należy podać jaką grę chciałoby się otrzymać);
- masa gadżetów związanych z produktami firmy Infogrames m.in. koszulki z nadrukiem „A IV Network\$”, karty do gry z koszulkami reklamującymi „Alone in the Dark II”, plakaty, reklamówki gier.

Znana miłośnikom komputerowego RPG firma Strategic Simulations Inc. aktualnie wydała dwie gry, których akcja toczy się w świecie Aden. Taktycznym posunięciem było wydanie czegoś dla odbiorców klasycznego RPG – gra „Thunderscape”, której opis ukaże się w następnym numerze TS – oraz drugiej, o której chcę napisać, trafiającej głównie w gusta miłośników przygodówek – „Entomorph: Plague of the Darkfall”.

Jest ona zrobioną całkowicie pod Windows przygodówką, z dobrze wykonaną grafiką w wysokiej rozdzielczości, ciekawym scenariuszem i mrocznym światem, gdzie słabsi wykorzystywani są przez silniejszych i przeżartych na wskroś złem, jak się okaże w trakcie gry, w sposób wręcz ohydny i okrutny. Widok na akcję gry taki jak w „Ultimach”, czyli „z lotu ptaka”. W grze zastosowano banalny w obsłudze interfejs użytkownika; dwa współczynniki: kondycja fizyczna i potencjał magiczny; księgę z czarami, plecak gdzie przenosimy znalezione przedmioty i klasyczny system prowadzenia dialogów, poprzez wybieranie odpowiednich gotowych pytań i odpowiedzi. Wszystko po staremu a jednak gra się wyśmienicie, głównie dzięki naprawdę ciekawie wyreżyserowanemu światu Aden. Teraz trochę o legendzie do gry.

W świecie Aden ostatnimi czasy zmieniło się sporo. Po wiekach spokojnych mieszkańcy krainy zostali doświadczeni kataklizmem. Nie wiadomo skąd, ani dlaczego, wiadomo tylko, że stało się. Któregoś pięknego dnia doszło do zamienienia słońca i niczym w koszarze sennym zewsząd wypełzły najbrzydliwsze poczwary, o których krążyły tylko legendy: olbrzymie pająki, gigantyczne chrząszcze i inne paskudztwa. Nad krainę Aden nadciągnęły czarne chmury, a kataklizm nazwano Darkfall.

Wcielamy się w młodego wojownika Squire Warricka, który poszukując swojej zaginionej siostry trafia na południowe wybrzeże krainy Aden. Tutaj w dziwnych okolicznościach traci przytomność i budzi się nie w pełni świadom swojej tożsamości i położenia. Z każdą chwilą wracają do niego okrucy pamięci wydobywane z trudnością z głębin jego podświadomości. Teraz już wie, że musi wyruszyć

## ŚWIATU NA RATUNEK

Przygodę rozpoczynasz nieopodal opuszczonej wioski. Zabij błąkające się zombie i weź czar „Mana Bolt”. Stąd skieruj się prosto na zachód, gdzie znajdziesz gąbkę, zielony obiekt leżący nieopodal zbiegowiska krabów. Teraz ruszaj na południe, gdzie znajduje się zamieszkała miejscina. Przy wejściu spotkasz swojego młodszego brata, który zaprowadzi Cię do swojego

nauczyciela, od którego otrzymasz czar „Armor”. Po Twoim wyjściu z chaty, wioska zostanie zaatakowana przez gigantyczne moskity, które co do jednego musisz wytłuc. Amulet szamana leży na wschód od grządek, które znajdują się na północy osady. Dwie chaty na wschód od domu nauczyciela Twojego brata jest księga, którą musisz przeczytać. Porozmawiaj z mieszkańcami wioski. Musisz wrócić do opuszczonej wioski, w pobliżu której rozpoczęłeś swoją przygodę. W okolicy znajdziesz wysuszone ciało szamana. Przy dokach odszukaj roztrzaskane ciało moskita, w jego krwi umocz gąbkę. Wróć do ciała i użyj na nim nasączoną krwią gąbkę – szaman ożyje. Podążając za nim dotrzesz do północnego krańca zamieszkałej osady, gdzie ustawiony jest ołtarz. Szaman przyzwie się z powrotem z otchłani olbrzymią Nimfę, strażniczkę tutejszej ludności. Po przybyciu do nauczyciela Twojego brata, otrzymasz nagrodę. Skieruj się do doków, gdzie po wymianie uprzejmości z pewnym człowiekiem (weź od niego podarunek dla kobiety z wyspy Phoros), wsiądź do łodzi i popłynij na drugą wyspę.

Idź na rynek miasta (wejście od południowej strony), po drodze wręczając kobiecie podarunek od czło-

wieka, który pożyczył Ci łódź. Gdy będziesz próbował opuścić rynek idąc na wschód, zaczepi Cię pewna kobieta, która wspomni o rebeliantach. Odczekaj, aż sheriff pogaworzy i wejdź do chaty, gdzie zniknęła rebeliantka. Tutaj znajdziesz pergamin z czarem „Aid”, ale także informacje, gdzie znajduje się baza rebeliantów. Ruszaj do bazy według wskazówek – ścieżką do pierwszego rozgałęzienia, gdzie należy skręcić w prawo, dalej do znaku z zielonym żukiem, a tutaj na północy ujrzyś drewnianą winę, którą zjedziesz do bazy buntowników. Na końcu korytarza znajduje się wódz rewolucjonistów, z którym zamień kilka słów. Po rozmowie strzeżone drzwi staną dla Ciebie otworem, przejdź przez nie, a za kolejnymi drzwiami (lewymi od wejścia) w końcu znalazłeś swoją siostrę. Wypij nektar, który zwiększy Twoją siłę. Przed wyjściem z bazy pogadaj jeszcze raz z szefem – winę sprowadzisz na dół przełącznikiem.

Drogą do znaku z czerwonym kołem (trzeba wrócić na zachód), gdzie należy wyważyć kilka informacji od człowieka tutaj stacjonującego. Odwiedź wspomniane w rozmowie dwa miejsca:

1. Thelyd stronghold – ścieżką na północ od znaku z czerwonym kółkiem, po przekroczeniu mostu

na zachód, ścieżką znowu na północ, aż do wioski Thelyd. Zaraz przy wejściu na wschodzie znajduje się budynek, do którego powinienieś wejść. Stąd zabierz statuettę leżącą na biurku i uważnie przeczytaj wszelkie pergaminy. Wyjdź na zewnątrz i wróć przez wioskę do znaku – to wszystko, co musiałeś tu zrobić.

2. Skieruj się do jaskini na północ od znaku z białą ścią, gdzie kontynuuj eksplorację, póki nie znajdziesz dziecięcej zabawki i najoju „potion of restoration”. Teraz wróć do człowieka przy znaku z czerwonym kółkiem i powiedz mu, że wszystko zostało przygotowane. Niech Twoje stopy poprowadzą Cię do bazy rebeliantów, gdzie odkryjesz smutną prawdę o przeprowadzonym na buntowników ataku. W pokoju, w którym rozmawiałeś z siostrą, znajdziesz pergamin – przeczytaj go. Znowu czas „uderzyć w drogę”. Kontynuuj swój marsz dalej za znakiem z czerwonym kółkiem, aż idąc później cały czas na północ obejdziesz góry docierając na ich drugą stronę. Tutaj znajdziesz drugą, nową bazę. Wejdź do środka i porozmawiaj z wodzem, którym okaże się być kobieta stojąca przy palenisku. Następnie idąc za przywódczynią dotrzedzie do komnat znajdujących

# ENTOMORPH

## Plague of the Darkfall





się z tyłu bazy – w tym samym czasie jagtera zaatakują bazę.

Pomów chwilę z szefową, a poprosi Cię o pociągnięcie lewary uruchamiającego główny system obronny. Zrób to, a atakujący jagtera zostaną zabici. Po rzezi opuść bazę i skieruj się na południe wzdłuż szczytów, gdzie odnajdziesz schody prowadzące na górę. Wejdź po nich na górę, gdzie po wschodniej stronie spotkasz Darmonta. Pogadaj z nim jak najszybciej – zamierza „zejść”. Na zachód od nieszczęśnika odszukaj jaskinię, którą obejrzyj sobie na tyle dokładnie, na ile będziesz potrafił. Wróć do bazy rebeliantów. Znowu pod Twoją nieobecność ktoś zrobił „kuku” buntownikom niszcząc ich domostwa. Pergamin leżący w północno-zachodnim rogu bazy, zawiera namiary na trzecią bazę – ciekawe czy napastnicy też czytali ten papier? Baza znajduje się na szczycie jaskini, którą niedawno przeszukiwałeś, tak, ta koło nieszczęsnego Darmonta. Aby się

tam szybko dostać, użyj teleportu. Wejdź do bazy i odczytaj napisy na nagrobkach – jeden z nich należy do Twojej siostry, a drugi do niejakiego Forfenda. Skieruj się do drzwi, za którymi porozmawiaj ze starszakiem, którego imię wydawało Ci się, że gdzieś słyszałeś: Forfend.

Przejdź się po reszcie bazy. U medyka, po kilku zdaniach otrzymasz czar leczenia. Wykorzystaj wszystkie możliwe kwestie podczas rozmowy, a dowiesz się o skarbach, jakie pozostały w poprzedniej bazie. Wróć tam i kładąc na grobie Zeenenay orchideę staniesz się posiadaczem monety.

### III

Wróć do wioski i pogadaj z pszczelarzem. Na północy wioski w jednej z chat znajdziesz słoik miodu i posążek Mooka, znajdujący się w pobliżu. Teraz musisz wyruszyć na wschodni kraniec wyspy, gdzie leży zaryty w ziemi dziwnie wyglądający obelisk. Po wspięciu się na niego, zapadniesz



się. Podejdź do ołtarza od strony gobelinu i dotknij go. Użyj monety i poproś o smycz (leash). Ogłoś się Wybrańcem, po czym rozpocznij rytuał wypowiadając słowa:

„Oh Sting, the leash of discipline, lord of all that flies and creeps, upon the back of the glorious Phoros, listen to me, Petrusa's chosen one, listen to me as you would listen to her, and summon the miscraent!”.

Następnie poproś o bicz (whip). Zbliź się do pszczoły i dotknij jej. W ten sposób staniesz się pszczołą.

Gdy dostaniesz się już do ula, skieruj się na północ i porozmawiaj ze strażnikiem w centrum. Teraz zwróć się do rury znajdującej się na północ od Twojego ostatniego rozmówcy. Królowa da Ci zadanie, które będzie polegało na zabiciu jej Alpha'y. Ponownie zwróć się do strażnika, a ten otworzy Ci wejście do komnaty należącej do celu Twojego zadania. Cóż, będąc w środku wyrwij chwast, Alphę. Znowu pomów z cierpliwym służbiście, którego poproś tym razem o otwarcie wejścia do komnaty z krwią. Ze znajdującego się najdalej na północ zbiornika pobierz krew. Pij ją, aż Ci tchu zabraknie, resztę wylej do dziury znajdującej się koło rury komunikacyjnej z królową. Znowu poproś strażnika o otwarcie drzwi, tym razem do komnaty z jajami. Będziesz musiał zabić go i sam otworzyć wejście – chyba mu się skończyła cierpliwość.

Użyj następujących kombinacji do otwierania poszczególnych komnat:

Egg chamber (komnata z jajami):

```
x
x x 4 x
x 1 x
2 x
3
```

Wax chamber (komnata z woskiem):

```
x
x x x 4
x 1 2
x x
3
```

Z komnaty z jajami weź jajko i wrzuć je do dziury wypełnionej wcześniej krwią. To samo zrób z woskiem (zabierz go z drugiej komnaty), z tą jednak różnicą, że tym razem będziesz musiał kilka razy kliknąć na dziurę, aby całkowicie zakleić dziurę. Znowu zdołaj się na poufalskość rozmowy z królową, która przydzieli następane zadanie, tym razem chodzi o rozwiązanie zagadki odszukania ciała jednego z wysokich rodem. Opuść ul. Wyjdź przez obelisk, wcześniej dotykając platformy w środku. Twoja droga będzie prowadzić się na południe wzgórze, gdzie znajdziesz poszukiwane ciało, posążek i czar „Whirlwind”. Wróć do obelisku i powtórz procedurę pozwalającą stać się jeszcze raz owadem. Gdy ponownie znajdziesz się w ulu, porozmawiaj z królową. Dostaniesz pozwolenie na wejście do

wewnętrznych pomieszczeń. Przemów do rury na północy, a zostaniesz poproszony o rozwiązanie zagadki. Ponownie użyj rury komunikacyjnej, tym razem jednak wybierając następujące odpowiedzi:

- Cleopid;
- 2 opcja w dialogu;
- 3 opcja w dialogu;
- 4 opcja w dialogu.

Wejdź przez drzwi i zabij królową, godząc ją w tułów, aż do momentu kiedy padnie. Zjedz wszystko, co znajduje się za nią i zabierz czar „Cure Poison”. Ponownie ulegniesz przemianie. Wyjdź z ula.

W drodze do Thalyd stronghold powinieneś dotrzeć do południowego wybrzeża. Z pewnością natkniesz się na rebelianta z więzieniem. Porozmawiaj z nim o mieszkańcach osady Thelyd. Powinieneś otrzymać od niego torbę z mrówkami, która umożliwi Ci zakopanie z thalydzkich robotników.

### IV

Po dotarciu do mieściny Thelyd, skieruj się na południe, gdzie znajduje się pokryta siecią wioska. Teraz na północ do wejścia do jaskini. Wejdź do niej i przejdź przez północne drzwi. Pozdrów tam szlachetnych zgromadzonych. Porozmawiaj z kapłanką, która przebywa w komnacie na północ od wejścia. Powiedz jej, że coś złego dzieje się z Twoją przemianą i poproś o audiencję z Mutrizzba. Przejdź przez drzwi i wymień kilka inteligentnych dźwięków z Mutrizzba. Po otrzymaniu bardzo ważnego jaja zabij ją, zjedz wszystko, co znajduje się za nią, wkrótce odbędzie się przemiana. Przejdź przez południowo-zachodnią ścianę, która jest tylko złudzeniem. Za nią czeka Cię mokra robota – żywy stąd nie wyjdzie nikt! Gdy kurz bitewny opadnie, otwórz skrzynię i zabierz z niej wszystkie przedmioty (trującą kulę w szczególności). Wyjdź z pokoju przez południowe drzwi. W korytarzu wciśnij kamień znajdujący się ponad płytą z przodu drzwi. Przejdź przez pulapki, używając odpowiednio kolejnych przełączników. Jak tylko Ci się to uda, pchnij wschodnią ścianę, a dostaniesz się do ukrytej komnaty z dwoma beczkami. Dalej kontynuuj pochod na wschód, gdzie musisz wcisnąć przełączniki na południowej i północnej ścianie. Podążaj na wschód, następnie na północ i zachód. Przejdź przez ścianę blokującą przejście na północy. Zabierz pergamin i wydostań się stąd przez iluzyjną ścianę na południu. Zabij szlachetnych i zbierz posążki Mooka. Wylaź z jaskini. Skieruj się na wschód, aż do południowego krańca wybrzeża, gdzie był czarny krzyż i użyj pergaminu znaleziony w jaskini Mutrizzba. Zabierz czar „Web walk” z małej wysepki. Wróć do wioski pokrytej siecią i używając nowo nabytego czaru przejdź drogą na południowo-zachód.

### V

Kilka kroków i już zostajesz pochwycony przez pająki. Porozmawiaj z insektami przez ogrodzenie i pozwól im się przeszukać. Umieszczają




**ENTOMORPH:  
PLAGUE OF THE DARKFALL**
**MINDSCAPE/SSI '95  
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP**

**PC 486, 8 MB RAM,  
CD-ROM, WINDOWS**

cię w kokonie. Kiedy zostaniesz uwolniony zaferuj Urthraxowi pomoc. Zgódź się na naznaczenie jako niewolnika. Zagadnij człowieka znajdującego się w pobliżu (tutaj też znajdziesz słoik nektaru) i zmusz go, aby umieścić Cię w kokonie. Zostaniesz zaprowadzony przed oblicze Królowej. Powiedz jej, że jeszcze nie naprawiłeś teleportu w Thelyd. Zostaniesz poproszony, abyś spotkał się z Królową w innym czasie. Idź na: SE, NE, NW, NW, NW, NE (angielskie skróty obieranych kierunków). Powiedz Królowej jeszcze raz o teleporcie (zostaniesz naznaczony jako strażnik królewski), po czym wróć do oryginalnej Królowej. Znowu przejdź do Królowej, od której wróciłeś i przyrzeknij jej, że naprawisz teleport. Teraz wróć do jaskini obok, której zostawiłeś ciało Dermonta.

## VI

Wejść do jaskini i przeszukać ją, aż do momentu natknięcia się na zielonego potwora, Keechda. Porozmawiaj z nim, ale nie przyznawaj się do tego, że jesteś człowiekiem. Obiecuj dostarczenie nektaru, ale zamiast niego wręcz mu miód. Będziesz musiał zedrzeć aż 9 niebieskich plakatów, aby uruchomić wielką maszynę. Idź do pokoju na południowym-zachodzie i zerwij jeden, następny jest w pomieszczeniu na wschodzie. Aby przejść przez drzwi z uszkodzonym mechanizmem, musisz przytargać ze sobą wiadro do miejsca, gdzie drzwi są otwarte, w ten sposób zostaną przytrzymane. Porozmawiaj z dowódcą znajdującym się niedaleko środkowych drzwi i użyj interkomu na ścianie ponad jego pokojem, zaraz po tym jak Cię wyrzuci za drzwi (odczekać, aż przejdzie do następnego pokoju). Jak tylko uda Ci się umówić na spotkanie, przejdź do kolejnego pokoju i porozmawiaj z dowódcą o przypadku Keechda. Ujrzysz wszystkich Keechda, spytaj ich o ich historię i Wielką Maszynę. Wróć znowu do dowódcy,

wcześniej ustalając z nim za pomocą interkomu spotkanie. Teraz pogadaj z nim o modułach. Poczekaj dopóki nie przejdzie do następnego pokoju i dopiero wtedy kontynuuj rozmowę. Wręczy Ci klucz do labiryntu. Cóż, powinieneś tam wejść. Skorzystaj z teleportu znajdującego się na północnym-zachodzie. Weź głowę Keechda i moduł. Wróć przez teleport, po czym skorzystaj z drugiego znajdującego się na południowym-zachodzie. Zabierz druty i ustaw przełączniki na ścianie na: wyłączony, wciśnięty, wciśnięty. Użyj północnego teleportu. Zabierz moduł i przerzuć się wschodnim teleportem. Pchnij tęczową kolumnę w strumień elektryczny. Zbierz moduły, a teraz używając teleportu północno-zachodniego, znajdziesz się w pomieszczeniu, gdzie należy przełączyć dźwignię. Wróć z powrotem, przełącz dźwignię, wejdź do północno-wschodniego. Wyłącz przełącznik. Idź do wschodniego przejścia, później do zachodniego, wyłącz przełącznik, przerzuć się z powrotem, wyłącz przełącznik, użyj zachodniego teleportu i zabierz dokumenty (blueprints). Wróć do centralnego pomieszczenia. Odszukaj Keechda, który Cię zaatakuje. Porozmawiaj z Keechda i spytaj go, dlaczego to zrobił. Poinformuje Cię, że zgubił gdzieś głowę ojca. Daj mu znaną głowę, a w zamian otrzymasz kryształ. Przejdź do wody i porozmawiaj z nim. Ostatni moduł trafi na swoje miejsce. Idź do Wielkiej Maszyny na południowy-wschód i umieść wszystkie moduły w odpowiednie lokacje. Teraz używając posążków Mooka na lewym końcu maszyny, otrzymasz „teleport token”. W ten sposób będziesz mógł naprawić teleport w osadzie Thelyd. Opuść jaskinię.

## VII

Czas na zagładę Thelyd, w związku z czym tam się udaj. Na pierwszym poziomie na wschodzie znajdziesz oderwaną rękę, z trzy-

manym kurczowo jabłkiem percepcji. Zabierz je, a ścieżki staną się widzialne. Teraz już możesz podróżować po ścieżkach nie będąc atakowanym. Czerwony dla czerwonej ścieżki, żółty dla żółtej, no i niebieski dla niebieskiej. Zejdź tak, aż na trzeci poziom w dół, gdzie za pomocą „teleportal token” naprawisz jeden z teleportów. W pajęczej kotlinie znajduje się kolejny teleport wymagający naprawy – przeszukaj północno-zachodni róg. Wspinając się po pajęczynach dotrzesz do Królowej, która ucieszy się na Twoje słowa o naprawieniu teleportów. W tym czasie większość mieszkańców Thelyd powinno już „grzyźć ziemię”. Czas abyś tam się udał. Na pierwszym poziomie zniszcz zbiornik odżywczy wrzucając do niego trującą kulę. Nie podaruj także czerwonomu diabelstwu. Na drugim poziomie niebieskie diabelstwo i hipnotyczny organ powinno czekać to samo, co czerwonego wcześniej. Na trzecim rozwal żółtego, wszystkie naczynia krwionośne i organ produkujący jaja. Po zakończeniu tej symfonii zniszczenia, czas na przejście przez centrum osady i ostateczne rozprawienie się z królową Thelyd. Gdy już kwiknie na koniec, zabierz się za zjedzenie żółtej masy leżącej tuż koło niej. Zmutujesz, ale bez nerwów, odszukaj jeszcze medal.

Opuść osadę i maszeruj jak najdalej będziesz mógł na zachód, do pałacu. Strażnikom powiedz, że chcesz służyć królowi. Odpowiedzą Ci, abyś udał się do Cirra po rozkazy. Teraz wróć w góry, tam gdzie była jaskinia Keechda. Idź do jaskini znajdującej się zaraz za schodami prowadzącymi na górę.

## VIII

Wejść do wewnątrz. Zabij „gościa” w środku i pchnij głaz. Pojawi się most. Napraw teleport. Przejdź przez most nadprawy drzwi, zabij wszystkich, kontynuuj marsz na wschód, a później znowu na północ. Zabij wszystkich. Porozmawiaj z Keech-

da i obiecuj mu wszystko zniszczyć. Teraz skieruj się na zachód do destylarni i roznieś w pył cały sprzęt. Jak tylko wszystko zostanie zniszczone, wróć do pałacu.

## IX

Oznajmij strażnikom, że masz ściśle tajne rozkazy od Cirra, powinni Cię wpuścić. Wybierz gladiatora, pokonaj przeciwnika i w ten sposób będziesz mógł dostać się do pałacowych komnat. Skieruj się na zachód. Jajo w Twoim ramieniu pęknie. Opuść dany obszar zachodnim wyjściem, skieruj się na południe i porozmawiaj kucharzami. Otrzymasz trujące grzybki. Teraz porozmawiaj z człowiekiem znajdującym się na południowym-wschodzie. On Ci wyjawia jak zahipnotyzować robotników. Wejść na górę, do niechających się otworzyć drzwi na północnym-zachodzie i zahipnotyzuj robotnika. Powiedz mu, aby zaniósł strażnikom trujące grzybki. Aby zahipnotyzować musisz pytać: „WHAT, WHAT, HOW, HOW, HOW...”. Teraz przejdź przez tym razem otwarte drzwi i dalej na południe. Zabij króla Mutalid i kontynuuj swoją podróż na południe. Teraz spotkasz prawdziwego króla, za którym podążaj do podziemi. Aby nie zostać złapanym w teleportową pułapkę, postępuj następująco: błyszczący kolor nieważne jaki by był, zawsze jest lepszy niż niebłyszczący kolor. Jeżeli oba są ślnięce, wtedy jaśniejszy jest właściwszy. Jakkolwiek szanse Twoje są pół na pół, warto więc wcześniej zapisać stan gry. Wysłuchaj Królowej, po czym ją zabij. Pociągnij dźwignię I zabierz skarabeusza. Uciekaj do wejścia do destylarni. Natkniesz się na Królową Uthrax. Zabij wredną jędzę i idź na szczyt góry. Podejść na krok od skrzyni, a ukaże się dźwignia – pociągnij ją i szybko cofnij się do skrzyni. Teraz czas na jazdę na samą górę. Użyj odpowiednio skarabeusza i gra się zakończy szczęśliwie.

**EMILUS**



**MAGIC CARPET 2**

ELECTRONIC ARTS/BULLFROG 95

IPS

👍 🧙 🎵 🖋️

10 18 18 18

PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

**CENA: 134,20 zł**

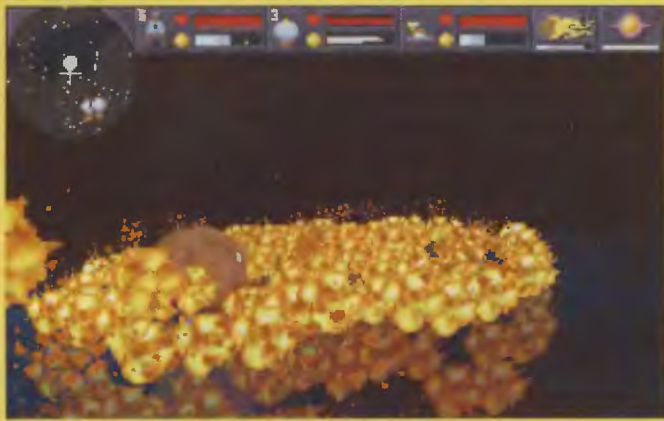
# Magic Carpet II

To, że „Magic Carpet” doczeka się kontynuacji było jasne jak słońce od samego początku. Gra przyniosła autorom kokosy w czym swój niemały udział miały ekstatyczne recenzje we wszystkich pismach poświęconych grom. Aż dziw bierze, że nie doczekaliśmy jeszcze Dywanu na którąś z konsol.

Idąc za krzyżącym głosem rynku programiści najpierw opracowali zestaw 25 dodatkowych misji, które nazwali „Hidden Worlds”. Były one jednak ekstremalnie trudne, dla przeciętnie zdolnego pilota zupełnie nie do przejścia. Pierwsze wzmianki o drugiej części gry pojawiły się na wiosennym ECTS, a niecałe pół roku później gotowy produkt pojawił się na półkach sklepowych.

Nie ukrywam, że „Magic Carpet” to dla mnie jedna z gier wszechczasów, więc kiedy Haszak niedbale rzucił w moim kierunku kompaktem z drugą jej częścią, przez krótką chwilę miałem ochotę go ucałować (nieszczęście było blisko – Haszak).

Niestety, nie ma wielkich zmian w stosunku do pierwszorzoru. Nie można jednak powiedzieć, że obie gry są identyczne. Przede wszystkim zmianie uległa sceneria. Oprócz zielonych pagórkowatych krajin znanych z pierwszej części i ośnieżonych szczytów występujących w „Ukrytych Światach” możemy teraz przelecieć się nocą lub zaznać przyjemności lotów pod powierzchnią ziemi. Levele „jaskiniowe” na początku robią zabójcze wrażenie, ale z czasem nudzą i przytlaczają gracza. Nie ma to jak otwarte przestrzenie... Zupełnie inaczej pod tym względem wyglądają misje nocne. Burzowe niebo, wylaniające się z mroku brzegi i demoniczne potwory są tak piękne, że prawdę mówiąc przed każdą nową misją miałem nadzieję, że będzie się ona rozgrywać po zachodzie słońca. Czysty żywy miód. Programiści zaimplementowali „light sourcing”, który w mroku nad wodą daje po prostu niewiarygodne efekty.



Zupełnej metamorfozie uległa występująca w charakterze przeszkadzaczy trzoda. Oprócz ludzi i os, praktycznie wszystkie potwory zostały wykonane od nowa. Z tych ciekawszych wymienię chociażby zombie kradnące czary, latające bazyliuszki, z których po zabiciu wylażą małe robale atakujące zamek (okropnel), kilka rodzajów czerwi (pelzające, latające), morskie lewiatany (super) oraz smoki, kamienne głowy, a na końcu hydra, ogromna maskarka o kilku głowach, atakująca błyskawicami i ognistymi kulami. Na szczęście hydra pojawia się tylko kilka razy w grze – jej obecność przyprawa o zawal serca.

Do rozprawienia się ze wspomnianymi jegomościami służą czary, które także przeszły metamorfozę. Obecnie jest ich 26, z czego każdy ma trzy poziomy „mocy”. Wyższy poziom osiągamy (jak w RPG) wraz z rosnącym doświadczeniem. W tym celu należy jak najczęściej danego zaklęcia używać. Co do samej zawartości magicznej księgi, zmiany są niewielkie i nie warto się nad nimi rozwodzić. Jak łatwo się domyślić, trzeci stopień każdego z czarów jest po prostu dewastujący i uzbrojony weń nie należy bać się nikogo.

Zupełna rewolucja nastąpiła w temacie zadań jakie należy wykonać w poszczególnych misjach. Jak w „jedyńce” wystarczyło napelnić po brzegi zamek srebrzystymi kulkami, tak obecnie podczas każdego z poziomów narrator tłumaczy graczowi jaki cel stoi przed nim w danym momencie. A może to być np. zniszczenie jakiegoś budynku, zabicie szczególnie złośliwej poczwary, przelot do wskazanego punktu itp. Prawdę mówiąc właśnie to jest największa ze zmian jaką wprowadza druga część gry. Dzięki niej jest motywacja do dalszej gry i nawet na moment nie myśli się o zakończeniu rozgrywki przed pokonaniem Demona. Właśnie... Demona...

Fabula jest bardzo prosta – zły władca podziemi zawiadnął światem i na Twoich barkach, biedny gracz, spoczywa ciężar wygnania go z jego królestwa. Przez dwadzieścia cztery poziomy będziesz po kolei eliminował jego sługi, aż w dwudziestym piątym przyjdzie Ci zmierzyć się z nim oko w oko. Moja walka trwała prawie pół godziny, ale w końcu Czerwony Władca stał się wspomnieniem. Wtedy ze środka morza wystrzelił w niebo wulkan plujący dookoła różnokolorową mana...



„Magic Carpet II” to kupa świetnej, dużo lepszej niż w pierwszej części gry zabawy. Jeżeli ktoś jeszcze w tę grę nie grał, niech czuje się przeze mnie zobligowany do jej kupna. Na pewno nie pożałuje. Drobna przestroga – mimo ulepszenia kodu programu, bez 486-50 nie pojedziesz. Mam nadzieję, że zdążyliście się już do tego przyzwycząić. Posiadacze GUS-a niech się nie martwią – ich zabawka jest tym razem obsługiwana jak należy.

Poszczególne poziomy są umiarkowanie trudne, nawet te ostatnie dają się bez problemu przejść dzięki starej jak świat technice Save&Restore. Każdy, kto czuje jak mu potrfel wypała dziurę w kieszeni, niech biegnie do sklepu i pozbędzie się ciężaru stu kilkudziesięciu złotych, aby na kilka(naście) dni bez reszty zatonać w magicznym świecie latających dywanów...

**ROOSHKEEN**

**J**est rok 2196. Całym światem rządzi World Economic Corporation (WEC). Korporacja trzęsie wszystkim, poczynając od polityki, na życiu prywatnym ludzi kończąc. Przeciwno WEC występuje ruch oporu, toczący nierówną walkę. Takie są – mniej więcej – okoliczności, w których wpada Ci zacząć grę.

Zaczynasz ją po stronie ruchu oporu – w kilka godzin po tym, jak zrezygnowałeś z pracy dla korporacji. Byłeś członkiem elitarniej formacji wojskowej, której członkowie nazywani są Silencers – uciszczacze (tłumik nie brzmi tak dobrze, nie sądzicie?) W trakcie jednej z akcji pozwalasz uciec cywilom i nie wybierasz ich do nogi, czego wymagały od Ciebie rozkazy. Poszło Was na tę akcję trzech – zanim zdążyliście wrócić do koszar, zostałeś sam. Bynajmniej nie przez przypadek...

Mniej więcej tyle można się dowiedzieć na początku, ze znakomitego intra, jednego z najlepszych jakie widziałem (prawdę mówiąc oglądałem je kilka razy, żeby wychwycić wszystkie smaczki tego filmiku – i dalej oglądam go z przyjemnością). Od tego momentu nasze zadanie polega na wypełnianiu kolejnych misji – zniszczeniu komputera, zdobyciu danych albo planów, podsłuchaniu ważnej rozmowy, zniszczeniu zbiornika z trującym gazem (nerve gas – założymy, że paralityczno-drgawkowy), odbiciu uwięzionego naukowca pomagającego ruchowi oporu... Za każdym razem misja sprowadza się do wybicia wszystkiego, co się rusza w niekończącym się (no, trochę przesadzam) labiryncie korytarzy, do którego przetrzuca nas (i z którego później ma nas wyciągnąć) inny członek ruchu oporu, niejaki Wizard – w tłumaczeniu na nasze, hacker przyszyty. Przerzuty w obie strony odbywają się za pośrednictwem teleportów (swoją drogą, za każdym razem trzeba korzystać z teleportu bardzo odległego od miejsca wykonania akcji, za to powrót jest możliwy z teleportu położonego bardzo blisko miejsca, w którym akcję się wykonało; czyżby miało to na celu wyłącznie utrudnienie gry?).

Niemal każdą misję (poza pierwszą i ostatnią) zaczyna się i kończy w jednej z baz ruchu oporu. Na miejscu można podreperować stan zdrowia i podładować ochronne pole siłowe w jakie jest wyposażona zbroja, w której przyszło nam walczyć, można też dokonać zakupów. W barze zawsze znajdzie się ktoś chętny do pogadania, choć lepiej nie liczyć na przyjazne komentarze pod na-



szym adresem – WEC nikt tu specjalnie nie lubi, a już Silencersy mają szczególnie złą prasę. W dodatku najwyraźniej w bazie pojawił się jakiś szpieg, przekazujący konsorcjum informacje o podejmowanych przez ruch oporu akcjach. Kto nim jest wyjaśni się dopiero na końcu, wcześniej cały czas musimy się liczyć z traktowaniem nas – przynajmniej przez niektórych – jak szmaty.

Zakupy w bazie robi się u Weasela, podejrzanego typka robiącego ciemne interesy z bronią. Skąd on bierze broń i amunicję pozostanie do końca jego tajemnicą, dla nas najważniejsze, że można się u niego zaopatrzyć we wszystko, co może być potrzebne. Trzeba tylko spełniać jeden warunek – dysponować żywą gotówką. I tu pojawia się wreszcie wyjaśnienie tytułu – w trakcie akcji należy wybijać (bez skrpułów) do nogi wszystkich, nieważne czy są to cywile czy żołnierze. Każdego trupa należy następnie (bez skrpułów) obzsukać, zabierając mu tę nędzne kilkanaście czy kilkadziesiąt kredytów. Ziarnko do ziarnka, a uzbiera się na lepszą giwerę, na baterie do podładowywania pola siłowego, medki do podratowywania zdrowia albo amunicję, bez której trudno powalczyć. Inna sprawa, że wszystkie te dobra dają się również znaleźć w trakcie akcji – część przy zabitych, część w stojących tu i ówdzie skrzyniach.

Teraz będzie garść rad, udzielanych na podstawie moich wielogodzinnych doświadczeń (wszyscy dzwoniący do BBS-u zauważyli moją ponad tygodniową „nieobecność” – tak, tak, grałem cały ten tydzień!)

1. Najlepszym sposobem na wygranie walki jest jej uniknięcie, zwłaszcza, gdy przeciwnikiem ma być któryś z robotów. Roboty uruchamiają się automatycznie, gdy wejdziemy w pole widzenia którejś z kamer wiszących na ścianach, lub przetniemy linię światła fotokomórki (takie małe, z czerwonym czujnikiem). Żeby tego uniknąć wizytę w każdym pomieszczeniu warto zacząć od rozszalenia wszystkich czujek i kamer.

2. Podczas alarmu nie działają wszelkie zamki wymagające specjalnych kluczy lub wstukania kodów cyfrowych. Alarm wyłącza się za pomocą paneli na ścianach (wyglą-



dają, jakby było na nich duże świecące U). Najlepiej w miarę możliwości unikać ogłoszenia alarmu.

3. Większość „iskrzących” elementów otoczenia (ścianki, podłoga w kolorowe kwadraty) daje się wyłączyć – albo trzeba je rozstrzelać, albo zniszczyć stojące gdzieś w pobliżu generatory.

4. Przeszukuj wszystkie panele sterujące i wszystkie komputery. Czasem powoduje to otwarcie pól siłowych, czasem odblokowanie drzwi, czasem pozwoli przejąć sterowanie nad któryś z robotów bojowych, czasem dowiesz się jakie są kody bezpieczeństwa do zamków cyfrowych.

5. Po podłożeniu bomby pod zbiornik z gazem trzeba możliwie szybko uciec. Nie wiem, jak to sobie wyobrażali autorzy scenariusza, mi się udało pójść po... krawędziach ścianek działowych. Trzeba dobrze trafić pierwszy krok, inaczej nie udaje się zakreślić.

6. Pod niektórymi polami siłowymi można się przetoczyć, niektóre drzwi zamykane na klucz daje się rozwalić raketami.

7. Najlepszy zestaw broni (a przynajmniej ten, z którego korzystałem przez większość czasu, za małym wyjątkami) to wyrzutnia rakiet GL-303 i karabin maszynowy RP-32. Inne spluwy czasem też się przydają, ale w większości akcji obywałem się bez nich. Pod-

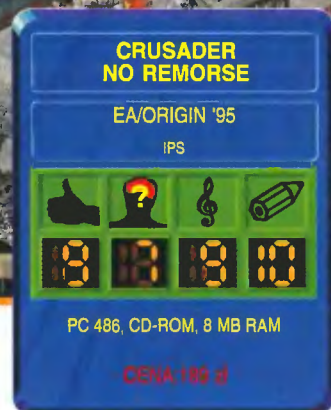
stawową wadą większości „wynałazków” jest na ogół to, że nie wiadomo kiedy przestaną strzelać.

8. O ile się da, zabijaj wszystkich z broni kulowej. Ze spalonych lub „zeżartych” zwłok nie wyciągniesz forsy ani żadnych przedmiotów. Czasem można przeciwnika po prostu zgnieść platformą, wystarczy poczekać aż podejdziesz w odpowiednie miejsce.

9. Jak tylko będzie to możliwe, kup u Weasela fision, a następnie fusion battery (a może pojawiają się w odwrotnej kolejności?) – wpłyną one na maksymalną moc Twojego pola siłowego. Podczas akcji odbijania naukowca znajdziesz u niego w celi graviton generator – o ile to przegapisz, kup później, to również wpłynie na pole siłowe.

10. W sytuacjach, kiedy boisz się, że nie uda Ci się uniknąć uruchomienia robota, ułóż koło jego boku kilka min. Przy odrobinie szczęścia jego pierwszy krok z boku będzie zarazem ostatnim.





# Crusader No Remorse



To mniej więcej wszystko, co ważne – wprawdzie mógłbym ciągnąć na kilkunastu stronach różne rady jak rozegrać pojedynki w poszczególnych misjach i pomieszczeniach (i na różnych poziomach trudności, bo to też ma niebagatelne znaczenie), ale nie ma to sensu – w końcu Wy też chcecie pograć. Teraz więc trochę o tym, co mi się (nie)podobało.

Grafika i muzyka (w tym efekty dźwiękowe) to mocna strona „Crusadera”. Dopóki się tego nie zobaczy, trudno uwierzyć, że da się tyle wycisnąć z 256 kolorów. Dźwięk może nie robi aż takiego wrażenia (nie takie rzeczy słyszeliśmy), ale i tak jest znakomity – i bardzo pomaga w grze, na przykład ułatwiając wykrycie kamer, których ruch wiąże się z charakterystycznym

brzęczeniem serwowatorów. Niestety, „Crusader” nie obsługuje bezpośrednio GUS-a (być może za pośrednictwem emulacji SB).

Z grafiką wiąże się pewna śmieszna obserwacja. Ci, którzy pamiętają jeszcze spectrumowe gry 3D (technologia „Knight Lore”) pamiętają zapewne również, że kiedy na ekranie znajdowało się wiele ruchomych elementów, gra wyraźnie zwalniała. Z identyczną sytuacją mamy do czynienia w „Crusaderze” – na moim UMC 50 MHz z SVGA LB kiedy wybuchy zaczynały przesłaniać pół ekranu, albo kiedy pojawiało się duże pole siłowe i kilku chodzących przeciwników, gra zamieniała się w slideshow, zjeżdżając do kilku klatek na sekundę.

Prędkość i wymagania pamięciowe gry to osobny temat. Mój UMC był na ogół wystarczający, poza momentami, kiedy na ekranie robiło się gęsto. Wtedy, niestety, gra zaczyna-

ła odmawiać posłuszeństwa i nie reagowała na klawiaturę, co zwykle kończyło się bardzo szybkim zejściem śmiertelnym. Z kolei 8 megabajtów na jednym komputerze wystarczyły w zupełności (gra twierdzi, że potrzebuje 6,8 megabajta), na drugim, niestety, nie i został utworzony plik wymiany, czyli pamięć wirtualna. Plik był tworzony przez kilka minut, zajęł kilkanaście megabajtów, po czym gra przestała się uruchamiać, bo zabrakło jej... następnym kilkunastu megabajtów na dysku. Dało się to ominąć kasując ten nieszczęsny plik, ale wygoda (i konieczność czekania przy każdym uruchamianiu gry) żadna.

Najbardziej drażniącym elementem w samej grze była dla mnie głupota przeciwników – czasem stojących i czekających aż się do nich strzeli, kiedy indziej kręcących się bez sensu po pomieszczeniu, jeszcze kiedy indziej strzelających do mnie przez ścianę, mimo że nie mieli prawa wiedzieć jeszcze o mojej obecności. Coś tam w algorytmach ich postępowania szwankowało. Zresztą, co tu dużo pisać – większość algorytmów występujących w grze jest żywcem przeniesiona z „Ultimy”, do tego stopnia, że kiedy usiłowałem trafić w drzwi Silencerem, co chwila przypominał mi się zacinający się na zakrętach Avatar. Niestety, przeniesienie algorytmów (a zapewne i dużej części kodu gry) nie wiązało się z usunięciem starych błędów, rażących coraz bardziej w miarę upływu czasu.

Cóż więcej mogę napisać, żeby nie zepsuć Wam zabawy? Może jeszcze jedna rada – pod koniec gry nie liczcie na możliwość dokonania zakupów w bazie. Kiedy zostanie ona zniszczona, trzeba wykonać jeszcze trzy misje (o ile dobrze liczę), między którymi nie ma najmniejszych nawet przerw, poza krótkimi filmami. Można liczyć wyłącznie na sprzęt, który ma się przy sobie i który uda się znaleźć. Całe szczęście, że trupów na pewno nie będzie brakować!

**Borek**



# Fade

„Another World” (lub „Out Of This World”, jak wolą Amerykanie) to gra już kultowa. Skromna produkcja, mieszcząca się na jednej dyskietce, zaważowała cały świat. Do dziś pamiętam ból wytrzeszczonych oczu, kiedy oglądałem intro u kumpla na Amidza 500. To naprawdę było niezwykłe.

Eric Chai, autor gry, mimo ogromnego (jak na tamte zamierzchłe czasy oczywiście) sukcesu nie zdecydował się uczestniczyć w projekcie „Flashback”, mającym być kontynuacją wspomnianego przeboju. Chyba dobrze zrobił, bo za sprawą nowego animatora przedsięwzięcia – Paula Cuisot, sequel nabrał zdecydowanie bardziej „platformówkowego” charakteru, brakowało mu tajemniczej atmosfery i bardziej rozbudowanego wątku przygodowego. Mimo to nadal sprzedawał się dobrze.

Chai w tym czasie zmienił wydawcę na Virgin (pracodawcą także) i drogi obu panów definitywnie się rozeszły. Kto na tym ucierpił pokaże „Heart Of Darkness”, mająca się ukazać w okresie świątecznym. Ludzie z Delphine Software nie próżnowali bynajmniej, a owocem ich pracy jest opisywana dzisiaj gra – „Fade To Black” ( w skrócie FADE) **O CO BIEGA?**

Tym razem już oficjalnie, z namaszczeniem, FADE jest reklamowana jako kolejna część „Flashbacka”. W roli głównej występuje znajomek Konrad, ze swoim nieśmiertelnym pistoletem w dłoni. Jak się okazuje, opuścił on planetę Morphów w kapsule, pogrążony na wieki w kriogenicznym śnie. Długo dryfował w niezmiernych otchłaniach kosmosu, aż wreszcie natknął się na niego obcy statek. I tutaj największa niespodzianka – Konrada ZNOWU przechwycili Morphowie! Tak rozwój akcji zakrawa na historię rodem z kolejnych części „Wing Commandera” (ta jego nie kończąca się wojna z Kilrathi). Jak nietrudno się domyśleć, Morphowie nie palając gorącymi uczuciami do Konrada postanawiają umieścić go w ogromnym więzieniu New Alcatraz na jednym z księżyców. Zupełnie nieoczekiwanie nadchodzi kres jego niedoli – ze swojej celi ucieka jeden z więźniów i dowiedziawszy się o istnieniu naszego herosa postanawia z bliżej niewyjaśnionych powodów zabrać go ze sobą na prom, którym obaj opuszczają Alcatraz ścigani przez hordy wrogich TIE Fighter... sorry, myśliwców. Wy-



bawcą okazał się John, nie znany nikomu człowiek (?). W tym momencie poznajemy główną część fabuły.

Podczas błogiego snu Konrada, Morphowie zdobyli układ słoneczny i zapanowali nad rasą ludzką. Zadaniem Twoim, Johna i liderki Ziemskiego Ruchu Oporu będzie wyzwolenie ludzkości z jarzma narzuconego przez nieprzyjaciela. Pestka. Robiło się to już tyle razy...

## ZNOWU PLATFORMÓWKA?

Świat FADE jest kompletnie inny od tego znanego z „Flashbacka”. Tym razem mamy do czynienia z trzeclm wymiarem. Konrad biega głównie po korytarzach baz, więzień, ewentualnie statków kosmicznych. Kamera umieszczona jest tuż za jego głową i wykonuje przedziwne ewolucje w momentach zmiany kierunku poruszania się bohatera. Trzeba jednak przyznać, że całość odbywa się bardzo płynnie i, co najważniejsze, daje doskonale efekty w postaci pełnej kontroli przestrzeni otaczające postać. Generalnie poruszamy się w dwóch trybach – biegu/chodu i strzelania. Bieg, jak sama nazwa wskazuje służy do przemieszczania się w obrębie levelu. Kiedy w tej fazie natkamy kogoś z Morphów należy nacisnąć ALT, a Konrad przykucnie przed siebie z pistoletu. W ten sposób wykańcza się większość zawodników przeciwnych drużyny.

Na uwagę zasługuje techniczna strona gry – wszystkie postaci zbudowane są z wieloboków, co czyni je w pełni trójwymiarowymi. Postać Konrada jest dodatkowo cieniowana algorytmem Gourauda przez co



nabiera nieco krągłości i wydaje się bardziej ludzka. Poruszanie się bohatera zostało zrealizowane w sposób wręcz perfekcyjny, coś takiego widziałem tylko w „Bioforge”. Autorzy chwali się zastosowaniem nowego systemu z czujnikami podczuwieni w miejscu przestarzałego zdaniami rotoscopingu wykorzystanego we „Flashbacku”. Efekt jest doskonały.

Niestety, engine FADE pod jednym względem zawodzi i to bardzo. Otóż wszystkie ściany łączą się ze sobą pod kątem będącym wielokrotnością 90 stopni. Mówiąc krótko jest po prostu kwadratowo. Bez bicia przyznam, że na mnie wpływa to destrukcyjnie – po prostu dwa razy bardziej czuć „sztuczność” wygenerowanego światła. Całe szczęście, że akcja gry jest na tyle zajmująca, by nawet przez moment nie mieć czasu na rozmyślenia o programistycznym kunszcie Francuzów. Warto jeszcze wspomnieć o podłogach i sufitach – wszystkie znajdując się na tym samym poziomie. Smutne. Nie można z kolei zapomnieć o pozytyw-

nych stronach – pojawiły się szyby, przezroczyste promienie laserowe, nawet smugi światła w poziomie z basenem.

W trakcie rozgrywki, czasem pomiedzy poziomami, a czasem w trakcie (po dokonaniu którejś z kluczowych dla rozwoju akcji czynności) wyświetlane są świetnej jakości renderowane „filmy”. Zapychają one kompakt do ostatniego bajtu, ale





# to Black



stanowią absolutnie integralną część gry – nie są to zwykłe przerywniki. To właśnie z nich gracz dowiaduje się, co się tak naprawdę dzieje w grze. Oprócz tego dostarczają jakże potrzebnej motywacji do skończenia kolejnego poziomu...  
**KILL! KILL!!!**  
Przeciwników do wykończenia jest dość wielu i na szczęście różnią się wyraźnie między

sobą. Na dole drabiny znajdują się zwykli Morphowie wyposażeni w potwornia wolne karabiny heat-seeek. Tych wykańcza się łatwo. Dalej mamy kilka odmian tej klasy różniących się wyglądem i uzbrojeniem (szybkostrzelnne karabiny). Przeróżający jest Attack Morph (or something), który kiedy dojrzy Konrada biegnie w jego kierunku przy akompaniamencie mrożącej krew w żyłach, szybkiej muzyki. Po zabicu kilku z nich można przywyknąć, ale kiedy wyskoczył na mnie po raz pierwszy, z wrażenia nie mogłem trafić palcami w klawisze! Bardzo smutna niespodzianka czeka Cię ze strony wybawcy Johna – okazuje się on być Morphem! Co gorsza, jest mutantem-predatorem. Nie mają się go żadne z posiadanych przez Ciebie kul...

A'propos kul – jedyną bronią Konrada jest pistolet. Na szczęście można go załadować różnymi rodzajami amunicji, od Normal Bullets do Advanced Plasma Bullets, które niszczą wszystko w co trafią (oprócz wspomnianego Johna). Różnica między nimi jest podstawowa – Normal masz nieskończona wiele, a Plasmy tylko trochę, więc podstawowym środkiem zaradczym powinny stać się Exploding Bullets, które mają dwukrotnie większą siłę rażenia niż Normal, a przy okazji też nigdy się nie kończą. Do dyspozycji są również miny, które okazują się bardzo przydatne przy wykańczaniu Morphów stojących za winklem.

Oprócz broni występuje w grze kilka innych urządzeń, z których zdecydowanie najważniejsze są skanery, a w szczególności Field Scanner. Nie zapomnijcie o nim. Podobnie jak we „Flashbacku” można naładować swoją energię w stojących gdzieniagdzie przy drogach automatach-ladownikach.

FADE TO BLACK

EA/DELPHINE SOFTWARE '95

IPS



PC 486 DX40, 8 MB RAM, CD-ROM

GRONA: 104,20 zł

Autorzy postanowili urozmaścić rozgrywkę przez umieszczenie w grze wielu zagadek logicznych i chwala im za to. FADE stała się dzięki temu grą z akcentem przygodowym, podobnie jak jej poprzedniczki. Miłą niespodzianką jest też poziom, w którym gracz steruje małym stateczkiem Konrada, latającym w ciasnych korytarzach kosmicznej bazy Morphów.

### SYNDROM PENTIUM

Mam nadzieję, że już wszyscy pogodziliście się z faktem konieczności posiadania Pentium w celu doznania niczym nie zakłóconych wrażeń podczas grania. Podobnie jest z FADE. W trybach niskiej rozdzielczości (320x240 i 320x200) można od biedy grać nawet na DX-50. Jeżeli jednak skusił was rozdzielczość 640x400, zaopatrzenia się w Pentium 100, bo bez tego ani rusz. Trzeba jednak obiektywnie przyznać, że na sprzęcie typu 486DX2-80 i 8 MB RAM gra chodzi całkiem przyzwoicie, a co najważniejsze, nawet w niskiej rozdzielczości prezentuje się doskonale. W końcu „Flashback” i „Another World” też świetnie wyglądały w VGA.

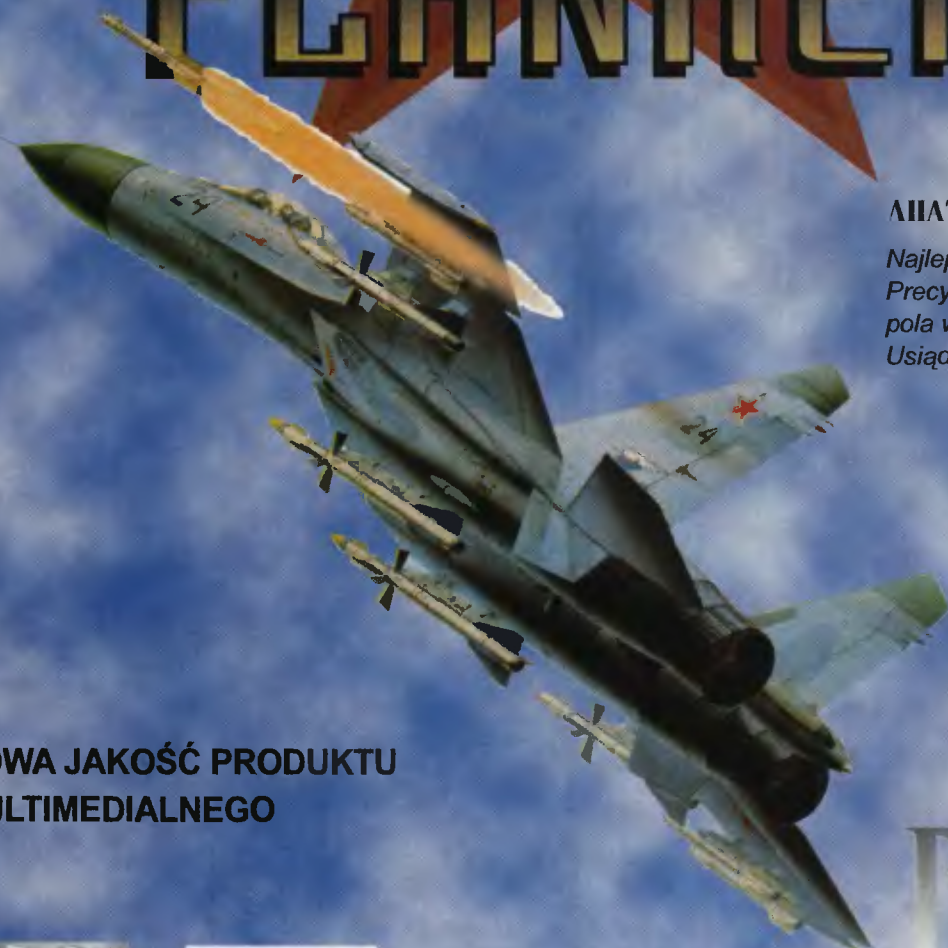
Niestety to, co zrobiono z instrukcją do gry, woła o pomstę do nieba. W praktyce z podanych klawiszy prawie połowa nie ma żadnej funkcji! Trzeba własnoręcznie przeszukiwać klawiaturę w poszukiwaniu tych właściwych. Psuje to zabawę, ale na szczęście tylko na początku. Ogólnie rzecz biorąc sterowanie Konradem jest dość skomplikowane i przyzwyczajenie się do używania wielu klawiszy zajmuje chwilę czasu. Później z kolei wydaje się być jedynym słusznym rozwiązaniem.

Dla właścicieli GUS-ów dobra wiadomość – Wasza karta jest obsługiwana bez najmniejszych problemów.

Podsumowując – ja, RooS, uznałem FADE za jedną z najciekawszych produkcji tego roku. Jeżeli tylko macie jeszcze czas na napisanie listu do Św. Mikołaja, łapcie za długopisy i bez ociągania skrobście. Czeka was wiele godzin świetnej zabawy w czasie Świąt, czego życzy Wam

Faded ROOSHKEEN

# SU-27 FLANKER



**АПАТОЛИ КВОЧУР**  
*Najlepszy rosyjski oblatywacz.  
Precyzja modelu i autentyczność  
pola walki szokują.  
Usiądź za sterami Su-27.*

**NOWA JAKOŚĆ PRODUKTU  
MULTIMEDIALNEGO**



Digital Multimedia Group  
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (48) (2) 620 82 99, 24 03 14



# WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprościej 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:	Titl Divil	Gremlin	386	69,54 zł
	1942 Pacific Air War	MicroProse	386	95,16 zł	Manchester United PLC.	Krisalis	386	36,60 zł
	Armored Fist	NovaLogic	386	80,52 zł	Metal Mutant	Silmarils	386	24,40 zł
	Batman Returns	Gametek	386	70,76 zł	Mortal Combat 2	Acclaim	386	140,30 zł
	BC Racers	Core Design	386	53,68 zł	New World of Lemmings	Psygnosis	386	85,40 zł
	Big Red Adventure	Core Design	386	70,76 zł	Nomad	Gametek	386	76,27 zł
	Blade of Destiny	US Gold	AT	61,00 zł	Pacific Strike	Electronic Arts	386, 15 HDD	67,10 zł
	Bureau 13	Gametek	386	85,40 zł	Patriot	Electronic Arts	386, SVGA	54,90 zł
	Buzz Aldrin's Race into S.	Electronic Arts	AT	48,80 zł	Piotrków 1939	IPS CG	386, 2 MB	56,73 zł
	Cannon Fodder 2	Virgin	386, 8 MB	61,00 zł	Privateer	Origin	386, 20 HDD	73,20 zł
	Colonization/PL	MicroProse	AT	85,40 zł	Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
	Comanche	NovaLogic	386	91,50 zł	Retribution	Gremlin	386	97,60 zł
	Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	386	73,20 zł	Return of the Phantom	Microprose	AT, 2 MB; EGA/VGA	61,00 zł
	Cuckoo Zoo/PL	Electronic Arts	386	67,10 zł	Robinson's Requiem	Silmarils	386	58,56 zł
	Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB	61,00 zł	Sabre Team	Krisalis	386	47,56 zł
	Dracula	Psygnosis	AT	18,30 zł	Shadowcaster	Origin	386, 16HDD	61,00 zł
	F-14 Fleet Defender	MicroProse	386	73,20 zł	Scottish Open	Core Design	386	58,56 zł
	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB	61,00 zł	Soccer Kid	Krisalis	386	47,58 zł
	Fields of Glory	MicroProse	386, 2 MB, EGA/VGA	61,00 zł	Starblade	Silmarils	386	24,40 zł
	Fight Of Amazon Queen	Renegade	386	75,64 zł	Storm Master	Silmarils	386	30,50 zł
	Football Glory	Black Legend	386	51,24 zł	Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB	79,30 zł
	Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB	36,60 zł	Star Crusader	Gametek	386, 2 MB	80,52 zł
	Gulftty	Psygnosis	386	85,40 zł	Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB	69,54 zł
	Hand of Fate/PL	Virgin	386, 2 MB RAM, 20 HDD	67,10 zł	System Shock/PL	Origin	486, 30 HDD	103,70 zł
	Hannibal /PL	Core Design	386	47,58 zł	Task Force	Microprose	386, 2 MB, MCGA/VGA	67,00 zł
	Harpoon II	Electronic Arts	386	79,30 zł	Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
	Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB	36,60 zł	Tesseract	Gametek	386	63,56 zł
	Humans 2	Gametek	AT	36,60 zł	TFX	Ocean	386	115,90 zł
	IndyCar Racing	Virgin	386	56,12 zł	The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
	Innocent	Psygnosis	AT	46,36 zł	Theme Park	Bullfrog	386, VESA, 18HDD	79,30 zł
	Ishar 2	Silmarils	386	39,04 zł	UFO: Enemy Unknown	Microprose	386, 2 MB	67,10 zł
	KA-50 Hokum	Virgin	386	85,40 zł	Ultima Underworld II	Origin	386, 2 MB,	73,20 zł
	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386	67,10 zł	Universe	Core Design	386	58,58 zł
	Kingmaker	US Gold	AT	61,00 zł	Utopia	Gremlin	386, 2 MB	30,50 zł
	King's Table	Gametek	386	66,00 zł	Wing Commander Armada	Origin	386	67,10 zł
	Klik & Play	Europress	386	85,40 zł	Wolfpack	NovaLogic	AT	50,02 zł
	Lamborghini	Titus	386	40,26 zł	Zool	Gremlin	386	36,80 zł
	Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, 21 HDD	85,40 zł	Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
	Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 15 HDD	73,20 zł	X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486	85,40 zł

Amiga (wymagania 1 MB)	Team 17	32,94 zł	Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł	KLASYKA	MicroProse	24,40 zł
Apdyda	Team 17	32,94 zł	Titanic Blinky	Avalon	17,69 zł	Cadaver / Pajoff	Sierra	24,40 zł
Assassin	Team 17	32,94 zł	Total Carnage	ICE	25,62 zł	Colonel's Bequest	Sierra	24,40 zł
Arcade Pool	Team 17	38,43 zł	Troika	Fleir	26,84 zł	Cruise for a Corpse	Delphine Soft	24,40 zł
Alien Breed	Team 17	41,48 zł	Tomado	Digital Integ.	63,44 zł	Desert Strike	Electronic Arts	24,40 zł
Alien Breed Tower Assault	Team 17	64,18 zł	Utopia	Gremlin	30,50 zł	Dungeon Master	Psygnosis	18,30 zł
Body Blows	Team 17	68,32 zł	Za Żelazną Bramą	Ego	28,84 zł	F- 19	MicroProse	18,30 zł
Body Blows Superhighway Over	Team 17	68,32 zł	Zool	Gremlin	36,60 zł	Future World	Delphine Soft	24,40 zł
Body Blows	Team 17	68,32 zł	Zool 2	Gremlin	43,38 zł	Gunship 2000	MicroProse	30,50 zł
Cardiacx	Team 17	23,18 zł	Amiga 1200			King's Quest 1	Sierra	30,50 zł
Creatures	Kompart	19,52 zł	Fields of Glory	MicroProse	81,00 zł	Knights of the Sky	MicroProse	24,40 zł
Deep Core	ICE	25,62 zł	Guardian	Acid	38,43 zł	Legende of Valour	US Gold	24,40 zł
Drakula	Psygnosis	18,30 zł	New World of Lemmings	Psygnosis	85,40 zł	Links - Golf	Access	18,30 zł
Fields of Glory	MicroProse	61,00 zł	Decar	Fleir	32,94 zł	Manhunter 2	Sierra	24,40 zł
Fire Force	ICE	25,62 zł	Overkill	Mindcape	32,94 zł	Midwinter II	MicroProse	24,40 zł
Furry of the Furies	Mindcape	60,99 zł	Roadkill	Acid	38,43 zł	Operation Stealth	Delphine Soft	24,40 zł
Hired Guns	Psygnosis	46,36 zł	Super Skidmarks	Acid	47,68 zł	Risky Woods	Electronic Arts	18,30 zł
Humans 2	Gametek	30,50 zł	Super Stardust	Team 17	91,50 zł	Road Rash	Electronic Arts	18,30 zł
Innocent	Psygnosis	32,94 zł	Theme Park	Electronic Arts	79,30 zł	Shadowlands	Domar	18,30 zł
K - 240	Gremlin	61,00 zł	Tomado	Digital Integ.	66,48 zł	Space Quest I	Sierra	30,50 zł
Kingmaker	Gametek	63,00 zł	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	87,10 zł	Wing Commander	Origin	18,30 zł
Lost in Mine	US Gold	61,00 zł						
Mr Tomato	MarkSoft	30,50 zł						
Oversdrive	Avalon	20,74 zł						
Skid Marks	Team 17	28,67 zł						
Syndicate	Acid Software	45,14 zł						
	Bullfrog	58,56 zł						

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:  
AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twarde, karta dźwiękowa z WaveTable, mysz.

Kupon znajduje się na stronie 26.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie (można go zamówić telefonicznie).

¡Salud! los muchachos y las muchachas. To ja Wasza całkiem nowa odpałowa señorita Clara. Tak się jakoś złożyło, że będę teraz odpisywać na listy (przynajmniej przez jakiś czas), bo Sir Haszak jest przeciążony, przemęczony i przepięty – słowem nie ma siły, by odpowiadać na Wasze listy, choć z pewnością była to dla niego przyjemność. Teraz został jednak skierowany na inny, również odpowiedzialny odcinek walki ideologicznej o poprawę wizerunku gier i graczy. Liczę, że zachowacie dla mnie choć tyle sympatii, ile mieliście dla Sir Haszaka.

#### ADRES GIELDY

Interesuje mnie gra „Gielda światowa”. Owszem świetna gra, opisana w (...) TS. Nie ma nigdzie ceny tej gry oraz miejsca, gdzie można ją dostać.

*Andrzej Adamowicz*

Grę można kupić w firmie Twin Spark Soft, ul. Cystersów 16, 31-553 Kraków, tel. (012) 11 10 33 w. 540.

#### APEL DO MAMY

Zaapelujcie do mojej mamy, która uważa, że wszelkie zło to komputer i gry – przecież to nieprawda!

*Stachu*

Droga mammo Stacha! To wcale nie prawda, że komputery i gry to jedynie zło. Zajmując się grami można się nauczyć logicznego myślenia, a czasem nawet podszkolić język obcy, nabrać obycia w posługiwaniu się komputerem, które może będzie potrzebne w pracy. A zamiast z komputerowymi grami lepiej chyba walczyć z rasizmem, nietolerancją, terroryzmem i innymi rzeczami naprawdę z zlymi.

#### DUCHA WYZIONAŁ?

Co się stało z Duchem Serchi po zakończeniu trylogii „Piwem i mieczem”?

*Termos*

Mogłabym napisać, że to samo co Henryk Sienkiewicz – umarł. Dobra odpowiedź, tyle że nie prawdziwa. Duch Serchi tylko dla Was na moment wynurzył się z baśniowego świata RPG, a po daniu Wam odrobiny radości wrócił do niego. Choć może było odwrotnie i to świat stworzony w naszym piśmie był bardziej baśniowy od tego, w którym teraz żyje?

#### FALSZYWKĄ?

Ostatnio kupiłem sobie osławioną konsolę SNES (tak mnie zapewnił sprzedawca). I nic by się nie stało, gdyby nie moja ciekawość. Otóż wysłałem do pewnej firmy list z prośbą o przysłanie katalogu

gier na tę konsolę, i co się stało oprócz wykazu gier i ich cen. Przesłali mi też ofertę kupna SNES, która w tej firmie kosztuje wraz z podatkiem VAT 460,00 nowych złotych. Ja za swoją konsolę zapłaciłem 135,00 nowych złotych. Poradźcie mi, czy nie zostałem nabity w butelkę i czy mój SNES to naprawdę SNES.

*Artur Kubisz*

Z opisu, który podałeś w dalszej części listu wynika, że zostałeś. Według oględzin Bromby, który już nie jedno Nintendo widział, na każdym egzemplarzu jest wyraźny napis SNES lub Nintendo lub jeden i drugi. Zakupiony sprzęt jest podróbką (jak zauważyłeś tanią) i może nie być w pełni zgodny ze standardem. Jeśli sprzedawca sprzedał Ci konsolę jako SNES-a, masz prawo ją zwrócić w ramach rękojmi za wady – Ty kupowałeś co innego, on Ci sprzedał co innego. Wnien Ci wtedy zwrócić pieniądze lub po dopłacie z Twej strony sprzedać prawdziwego SNES-a.

#### GDZIE MOŻNA KUPIĆ?

Proszę o podanie dystrybutora gry „Street Fighter II”, której opis zamieszczono w TOP SECRET 5/1995.

*Krzysztof Lipiński*

Z tego co nam wiadomo grę sprzedaje IPS Computer Group ul Okrężna 3, tel. (022) 642 27 66, 642 27 68.

#### GRA W KARTY

Wkrótce dostanę komputer, lecz nie wiem jaką kupić kartę dźwiękową: soundblasterka czy graviska maxa?

*Rumun*

Nie znam się na sprzęcie, ale redakcyjni eksperci orzekli, że za SoundBlasterem przemawia ustalony standard, przeciw – kiepskie brzmienie nawet AWE 32 z wavetable i cena wyższa niż Gravis MAX-a. Gravis MAX ma znakomite brzmienie dźwięków z wavetable i dość niska, cenę, ale kłopoty z emulacją SB (np. płyty główne VIA nie pozwalają na prawidłowe działanie programu SBOS), w grach nie obsługujących Gravis-a. Niezliczone patche do gier też nie ułatwiają życia. W redakcji przychylają się jednak do Gravis-a MAX-a, ale wybór należy do Ciebie.

#### GRUNT TO MARKA

Jestem zainteresowany kupnem komputera IBM PC i mam kłopot z wybraniem typu. Chodzi mi o IBM PC, na którym będę mógł grać i uczyć się (po prostu do użytku domowego).

*Michał*

# Listy

Zaczęłeś ostro. Mnie do użytku domowego wystarczy zwykły składak PC. O IBM-ie, Hewlett Packardzie czy Compaqu nie marzę – nie ten przedział cenowy! Ale skoro się upierasz, podpowiem Ci tylko konfigurację – jeśli chcesz się uczyć wystarczy 486 DX2/66, 4 MB RAM, CD-ROM, 850 HDD, SVGA 1 MB PCI, monitor kolor. Jeśli poważnie myślisz o granii i nie chcesz za miesiąc zmieniać komputera proponuję Ci zmienić procesor na minimum Pentium 75 i 8 MB RAM.

#### HISTORIE

##### NIEPRAWDOPODOBNE

Ludzie! Dlaczego Kopalny to Kopalny? Co on wszystkim w redakcji ogródkki czy d... przekopał?

*Jaco*

Kopalny jako wybrzyk natury jest brakującym ogniwem w teorii Darwina w łańcuchu ewolucji między płazincami a oblercami. Jest gatunkiem starszym niż najstarsze produkcje na ZX 81. Gdyby nie to, że jeszcze chodzi po ziemi, byłby wdzięcznym obiektem prac archeologów (mamy nadzieję, że prędzej czy później do tego dojdzie). I stąd Kopalny.

#### MORTAL NA AMIGĘ

Chciałbym sprostować błąd w Waszej odpowiedzi udzielonej w T.S. 43 na pytanie o możliwości kupna w Polsce oryginalnej gry „Mortal Kombat 2” na Amigę. Grę tę sprzedaje firma Mirage za cenę 99 zł. Nie ma tej gry we wcześniejszych katalogach tej firmy, ponieważ jest sprzedawana od około 3 tygodni.

*Mr. Cleo*

Czujemy się sprostowani.

#### NIEUMIĘJNY STWÓRCA

Próbowałem stworzyć własną drużynę w grze „Sensible Soccer”. Znalazłem ją gdzieś pod łóżkiem. Próbowałem już wszystkiego i nic.

*Se(k)nator*

Gdybym chciała Cię rozdrażnić, napisałabym, że powinneś zażądać od instrukcji obsługi. Ponieważ jednak mam litosłwne serce (nie dla wszystkich), napiszę wprost – w „Sensible Soccer” nie można stworzyć drużyny, tylko zmodyfikować już istniejące przez

zmianę nazwisk zawodników, ich strojów, trenera.

#### NOMENKLATURA

Wyjaśnijcie (...), co to znaczy TRAINER i SOLUTION.

*Mateusz Mikołajewski*

Trainer jak sama nazwa wskazuje służy do trenowania. Najlepiej trenuje się wtedy, gdy ma się max gotówki, życia, nabojów, czy czego tam trzeba. I to jest właśnie taki pliczek, który ładuje się przed uruchomieniem gry, powiększający wszystko, co trzeba. Solution natomiast to rozwiązanie gry, pełny opis przejścia przygodówki czy RPG. I to byłoby na tyle gry w słówka.

#### ORGANIZACJA

Zakładam Pierwszą Międzynarodową Partię Zwolenników Abstynencji im. Sir Haszaka (PMPZASH).

*Wiedźmin*

Czekamy na statut partii i rejestrację. Biorąc pod uwagę liczbę abstynentów choćby w redakcji, przyszłe wybory na pewno przegramy. Ale przegrać i nie ulec, to zwycięstwo, jak powiedział były prezydent.

#### PLAMA SIR HASZAKA

Sir Haszak (...) dał plamę w opisie do „Panzer Generała”. Otóż wyżej podany twierdzi, że grając w kampanii kończy się zawsze na przedpolach Berinal. Gdy ja grałem (...) rozpoczynając kampanię wrześniową – skończyłem ją na przedpolach New Yorku? Waszyn-tonu?

Zwracam się zatem do Sir Haszaka z zapytaniem – co uczyni, aby się wyłumatczył z swojego (liczę na to, że jedynego) błędu.

*Robert Pijanowski*

Jak tłumaczył się Sir Haszak, plamy nie dał (wierzę, bo skąpy), ponieważ wygrał wszystkie bitwy i wojnę przegrał (kwestia wersji gry?), czyli efekt zupełnie Inny niż u Ciebie. Dziwne.

#### POSTULATY

Kończąc ten głupi list, czekam na szybką odpowiedź, spodziewajcie się mojego listu za kolejne 43 numery (będę już ojcem), zabijcie

K.Kubeczkę, wyrzucie Emilusa, wygrajcie wybory (Alex naszym prezydentem!), zmieńcie Naczelnego, a reszta może zostać

*Skażony*

Ponieważ jest już po wyborach, możemy pozwolić sobie na luksus i nie będziemy składać obietnic, których i tak później nie dotrzemy. Przyjmujemy do wiadomości słowa samokrytyki, nie udzielamy szybkich odpowiedzi i życzymy wszystkiego najlepszego na drodze do ojcostwa.

### PRECZ Z JEST EROTYCZNIE

Ktoś skrytykował rubrykę „Jest erotycznie”. Finish him! Zabić tego mother fu...ra (cenzura wewnątrz-redakcyjna)

*Mr Bogus*

Po pierwsze bardzo nieobyczajnie tak się wyrażać w towarzystwie damy. Po drugie – nie będzie w TOP SECRET żadnego oglądania roznegliżowanych pańienek. Ktoś w tym piśmie musi w końcu zadbać o wartości i tym kimś będę ja!

### PSX

Co to jest Sony PlayStation?

*Andrzej Tyczyński*

Sony PlayStation (w skrócie PSX) to nowa (liczy sobie pół roku), świetna konsola wypuszczona przez firmę Sony o znakomitych parametrach technicznych i około dwóch (może trzech) dobrych grach. Wszyscy się tym zachwycają, my może niedługo zrecenzujemy.

### PUNKT WIDZENIA

Do czego służy i jak działa karta sieciowa?

*Mahony*

Z punktu widzenia gracza karta sieciowa służy do odpalania „DO-OMA” i grania po sieci. A jak działa? No cóż, mnie by nie przyzło do głó-

wy pytanie dlaczego słowik śpiewa. Wystarczy, że jest przyjemnie. Ale skoro się dopraszasz mam dla Ciebie krótkie wyjaśnienie fachowe: dane są dzielone pakiety i transponowane na sygnał o wysokiej częstotliwości, który może być przekazywany na duże odległości (w zależności od rodzaju sieci LAN – promień działania do 5 kilometrów, MAN – 50 km, WAN – 500 km); (dane do referatu dostarczył Dean – chala mu za to).

### REKORD

Jaki jest rekord Kopalnego w abstynencji?

*Arlékin*

Siedem lat. Zaczął go bić od urodzenia.

### SPRZĘTOWA SŁABOŚĆ

Jak pewnie przeczytaliście w ankiecie mam 386 DX bez twardego dysku i CD. Moglibyście opisywać trochę więcej gier na komputery niższego rzędu.

*Victorius*

Moglibyśmy, gdyby się tylko ukazywały. W tej chwili ukazują się jeszcze gry, zazwyczaj produkcji polskiej, mające niewielkie wymagania sprzętowe. Nowe gry zachodnie poszły technologicznie znacznie do przodu. A ze sprzedaży starszych gier zachodnich, takich i niewiele wymagających, dystrybutorzy się wycofują, ponieważ NIKT ICH NIE KUPUJE! Póki będą w sprzedaży z pewnością będziemy o nich pisać. Ale jak długo będą?

### TRUDNA IDENTYFIKACJA

Poznajcie przyszłego Naczelnego Waszej redakcji. Na razie jestem trochę za young'owy.

*Lord Xeen*

Pisziesz „poznajcie”, ale po czym? W liście nie ma żadnych linii papilarnych włosów, brak jakiegokolwiek charakteru pisma czy choćby dowodu osobistego z imieniem, nazwiskiem (najlepiej własnym), zdjęciem, adresem i podpi-

sem uprawnionej osoby. Jak się pojawisz, nie będziesz już nawet tak młody jak jesteś i skąd będziemy mogli wiedzieć, że to właśnie Ty i trzeba z grzeczną miną wyrecytować tekst: „Dzień dobry, panie Naczelnny. Jak zdrowko? A co z moją podwyżką?”.

### UROKI PIRACTWA

Czy można gdzieś dostać „Prince of Persia 2” w wersji na Amigę 600?

*Geisha*

Wersji legalnej nie ma. A nielegalnej to można takie rzeczy dostać...

### WIARA CZYNI CUDA

Wasza wiara w nieograniczone możliwości peceta i denność rozwiązań konkurencji jest tyleż dziwna, co bezpodstawa (np. Amiga w „bardzo zaawansowanej konfiguracji” jest konkurencyjna w stosunku do stacji Silicon Graphics, również cenowo). (...) Chcę wam uświadomić, że w stajni Amigę następuje zmiana warty – wysłużone pięćsetki oddają pole nowszym konstrukcjom, przede wszystkim A1200. ESCOM obiecuje nowy przełom technologiczny – przed Gwiazdką wejście do sprzedaży A1300 z CD-ROM-em i szybkim procesorem MC68030, sercem nowej A4000T jest MC68060 50 MHz, który jest 3-4 razy szybszy od Pentium 90.

*Cooler*

Nie wątpimy, że w „bardzo zaawansowanej konfiguracji” Amiga jest w stanie przewyższyć kilkadziesiąt spiętych Cray'ów, emulować odkurzacz realizując się w multitaskingingu jako młynek do kawy i równocześnie suszarka do włosów. Przede wszystkim należy skończyć z zacietrzewieniem. Commodore nie splątało dlatego, że miało najlepszy produkt, którego dziwnym trafem nikt nie chciał kupić, tylko dlatego, że nienajlepszy już produkt (w porównaniu z coraz potężniejszymi pecetami i zalewem konsol) usiłowano nienajlepiej reklamować. Dołożyli swoje też producenci oprogramowania, którzy może nie od razu i nie wszyscy, ale zaczęli odwracać się od Amigi. Z naszych źródeł wynika, że ESCOM, Twoja wielka nadzieja, będzie produkował A1200, dołoży do tego nawet CD, ale NIE BĘDZIE TEGO PROMOWAŁ! Nie muszę chyba pisać, co to oznacza. Promowana będzie A4000, ale jako komputer do multimedów. Nie znam cen, ale czterytyśdziesiątka raczej nie będzie ta-

nia, choć z pewnością tańsza od stacji Silicon Graphics i w tym sensie konkurencyjna.

### WIĘCEJ CD-32

Tak fajnie zapowiadało się z opisami gier na CD-32. Czy nie możecie tego kontynuować? Wielu ludzi posiadających te maszyny czeka na to.

*Marcin*

Z opisami na CD-32 i Amigę także już wkrótce będzie lepiej niż to wyglądało w ostatnich numerach. Wspecjalizowana grupa pod wodzą VOYAGERA wzięła się za te maszyny, naznosiła gier i od początku przyszłego roku począwszy powinny zacząć się ukazywać ich opisy.

### ZJAWISKO

Widzieliście najnowsze sto zł?

*Smerfik Morderca*

W redakcji podobno tak. Ja jeszcze nie, bo jestem przed pierwszą wypłatą.

### ZWIĄZEK PRZYCZYNOWO-SKUTKOWY

Mam pytanie do Naczelnego: na kogo będzie głosował? Dlaczego moja karta dźwiękowa jest taka tania (SOUND GALAXY NX PRO 16)?

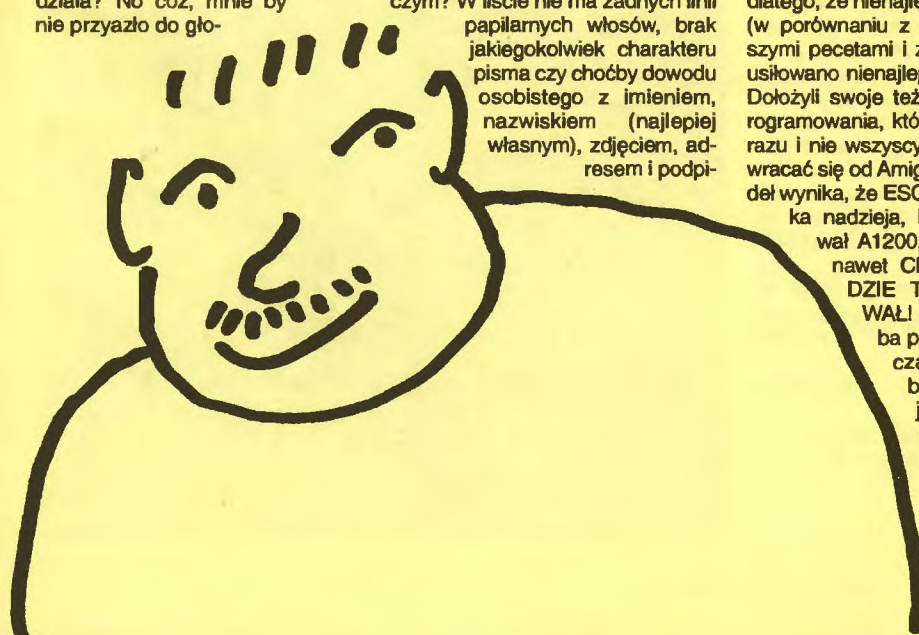
*Michigan*

Nie wiemy dlaczego Twoja karta jest taka tania, ale z pewnością nie należy o to obwiniać Naczelnego i kandydata, na którego on głosował. Naczelnny ma to do siebie, że głosuje zawsze na ugrupowania i osoby, które wybory przegrywają. Te nie mogą mieć więc wpływu na ceny kart dźwiękowych.

IHasta luegol Wszystkim Czytelnikom TOP SECRET, w szczególności zaś piszącym listy składam życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. ¡Feliz Navidad, amigos!

Żegnajcie (oby na krótko)!

Dziękuję tym wszystkim, na których listy miałem szczęście odpisać. Dziękuję wszystkim za słowa pochwał zagrzewających do boju o lepszy TS i za słowa krytyki nie mniej cenne. Wbrew pozorom nie odchodzę z TS. Cały czas będę męczył gry strategiczne w „Jest TAKTYCZNIEM!”. Przedświąteczny nawal zajęć uniemożliwił mi, przynajmniej czasowo, uczciwe zajęcie się Waszą arcyciekawą korespondencją. Mam nadzieję, że nie potrwa to dłużej niż miesiąc. A na razie przejmijcie ciepło sėnoritę Clarę (ach, dlaczego jestem żonaty?). Do zrobienia wkrótce! I Wesołych Świąt, nie mówiąc o Nowym Roku!



# CZYTELNICZY NADESŁALI

## PROWOKATORZY NIE ŚPIĄ!

Każdy czytelnik przysyłający nam swoją pracę jest obdarowywany przez nas pewnym kredytem zaufania. Dla nas wystarczającą gwarancją było nazwisko autora. No właśnie, było. Dwa miesiące temu zamieściliśmy w naszej rubryce opis gry „Dr Mad”. Tekst jest dobry, tylko autorstwo mocno podejrzane.

Nie znamy jeszcze całej historii, ale wiemy, gdzie się ona zaczyna i wlemy, gdzie kończy. Zaczyna się ona na 19 stronie 25 numeru „Secret Service”. Dwa miesiące temu nie ukazała się u nas kolejna wspaniała praca czytelnika, a bezczelnie przepisany tekst z Innego pisma o grach komputerowych. Jest to największa zbrodnia, jakiej może dopuścić się autor. Zapadł już wyrok – tego pana nie obsługujemy i żeby nie było wątpliwości jest to Marcin Kisłowski zamieszkały przy ulicy Traugutta 3a/3 w miejscowości Dobra.

Radzimy Ci spojrzeć w lusterko, Bazyllszku.

Jednocześnie chciałbym przeprosić prawdziwego autora tego opisu – Hartiego. Może chciałbyś dostać jako rekompensatę roczną prenumeratę TS?

A na siebie mogą tylko rzucać karę w postaci nakazu czytania konkurencji trzy razy dziennie przed każdym posiłkiem.

Dean

# Muhammad Ali Heavyweight Boxing

TITLE TRAIL ustawiamy liczbę rund oraz to, czy będziemy walić po mordach, czy też

walić po mordach oraz załatwiać sprawy finansowe i kierować swoim treningiem (włączona opcja MANAGEMENT TRAINING).

Warto przyjrzeć się tej drugiej opcji.

Zaczynamy z zerowym stanem kasy, mamy siłę, szybkością, itp. Do wyboru mamy trzech cienkich przeciwników. Możemy sprawdzić ich dane (pozycja w tabeli, liczba wygranych walk, szybkość, itp.) oraz ilość pieniędzy, jaką oferują nam za walkę (niezależnie od tego, czy wygramy, czy przegramy). Możemy odmówić lub też przyjąć wyzwanie. Gdy już dostatecznie się oblowimy, możemy walczyć z lepszymi przeciwnikami. Najeżdżamy na „SEL” i sprawdzamy dane fagasów. Jeśli któryś nam odpowiada, proponujemy mu kasę za walkę. Przeciwnik może odmówić (DECLINE) lub walczyć (ACCEPT). Gdy wyb-

Przyznam się od razu – nienawidzę boksu. Uważam, że jest to beznadziejny, bezsensowny i nudny sport, aczkolwiek całkiem fajny. Cokolwiek by o boksie nie powiedzieć, do gierki MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING nastawiony byłem dość sceptycznie, ale teraz kłaniam się przed tym cudownym wytworem firmy VIRGIN.

### CO MOŻNA?

ALI oferuje nam pojedynczą walkę z dowolnie wybranym przeciwnikiem (SINGLE FIGHT), walkę o mistrzostwo świata (WORLD TITLE TRAIL), bądź wpisanie kodu (CONTINUE GAME). W SINGLE FIGHT należy po prostu skopać przeciwnika. Po wybraniu WORLD

# Taai Chi Tortoise

Pancerne żółwie z południowych stron Atolu Tortowego otrzymały kolejne zadanie – odnaleźć i zniszczyć Wielkiego Króla Szczurów, który chce zapanować nad światem za pomocą broni nuklearnej konstruowanej w jego fabrykach.

Żółwie wyłoniły najzdolniejszego osobnika, który miał wypełnić tę misję.

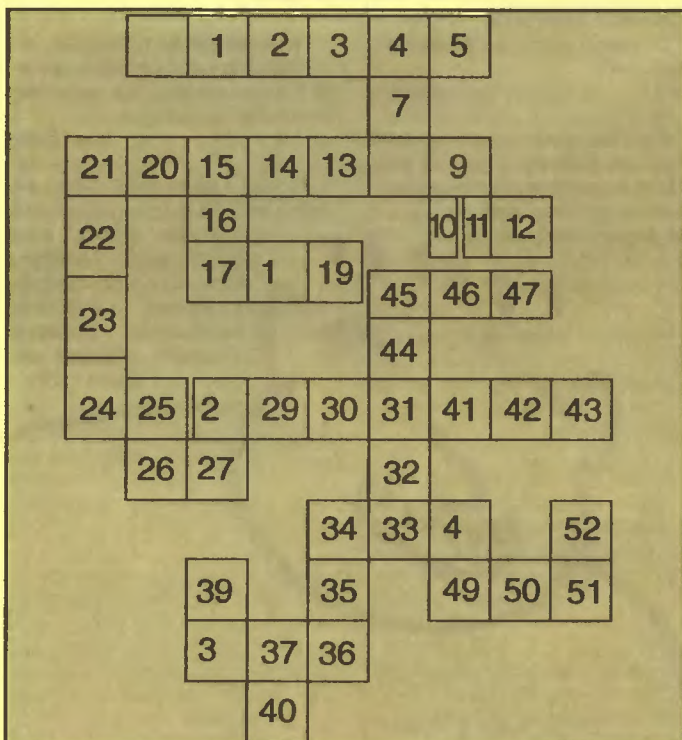
Tym sympatycznym żółwiem sterujesz oczywiście Ty. Po drodze napotkasz różne stworenia próbujące Cię unieszkodliwić, a także wiele skomplikowanych pułapek, które można zniszczyć przez odpowiednie wykorzystanie przedmiotów znalezionych po drodze. Przechodzę do rozwiązania:

Grę zaczynasz w pokoju nr 1. Przejdź do komnaty nr 5 i weź stamtąd „CROSS” i „SCROLL”. Z komnaty nr 2 weź „GLASS” i idź do pomieszczenia 6. Tam zamień „SCROLL” na „HOOK” – otworzy się przejście do podziemi w pokoju nr 4. Przejdź do komnaty nr 12 i weź „CORK”, a na jego miejscu zostaw „HOOK”. Idź do pomieszczenia nr 14 i na miejscu „TAPE” zostaw „GLASS” – ugasisz ogień

i będziesz mógł przejść. W komnacie nr 18 na miejscu „EGG TIMER” zostaw „CROSS” – uspokoisz szalejące przedmioty. W pokoju nr 28 zamień „FISH” na „CORK” – zatkasz wieloryba. Przejdź do pomieszczenia nr 36, tam weź „COG”, zostaw „FISH”. W komnacie nr 39 zamień „EGG TIMER” na „PENNY”. W pokoju 42 weź „BALL” i zostaw „PENNY” – przepuści Cię strażnik. Idź do komnaty 43, tam na miejsce „FIRE WORK” zostaw „BALL”. W pokoju nr 45 weź „JAJKO”, a zostaw „FIRE WORK” – zniszczysz smoka. W pomieszczeniu 47 zamień „JAJKO” na „BAZOOKĘ” i przejdź do komnaty 51. Tam, na miejscu „MEDIC BOX” zostaw „COG” – włączysz ruchome schody. Wjedź po nich do pokoju nr 52 i za pomocą bazooki rozpraw się z Wielkim Królem Szczurów.

BAMBER

Producent: L.K. AVALON '92  
Komputer: Commodore 64



# The Train

raliśmy boksera z lepszą od naszej pozycją i wygraliśmy zajmujemy jego miejsce. Potem znowu walczyliśmy z cieniasami i tak w kółko, aż do pokonania bossa.

Po każdej walce możemy się wzmacnić:

1. Small Punch Bag – wzmacnia szybkość (Speed) i dokładność w zadawaniu ciosów (Accuracy).
2. Skipping Rope – wzmacnia dokładność.
3. Heavy Punch Bag – wzmacnia odporność na ciosy oraz siłę.
4. Road Work Training – wzmacnia odporność.
5. Weight Training – wzmacnia siłę.
6. Sporing – tu ustawiasz swoje 4 ciosowe COMBO (seria ciosów – dokładniej później).

## JAK WALCZYĆ?

Po prostu trzymaj przód i wal w gębę. Po pewnym czasie przeciwnik będzie w rogu, a wtedy po nim. Należy jednak zmieniać ciosy. Raz sierpowy, raz podbródkowy, raz w żołądek. W przeciwnym wypadku będzie po Tobie.

Ciosy:

- A - lewy prosty,  
B - prawy prosty.

Przy przeciwniku bardzo blisko:  
przód + cios (A lub B) – sierpowy,  
dół + cios – w żołądek,

góra + cios – w podbródek (uppercut),  
tył i tył+dół – bloki.

Gdy przeciwnik straci już sporo energii pojawi się napis COMBO, wtedy należy wcisnąć A+B, a MUHAMMAD wyprowadzi 4 ciosowe COMBO takie, jakie wcześniej ustawiliśmy (najlepiej: w żołądek, prosty, sierpowy, KO; jak nie ustawisz KO to COMBO nie powali przeciwnika na deski).

## OCENA

Przyznaję, że przy MUHAMMEDZIE ubawiłem się równie dobrze, jak przy MK2. Grafika i animacje świetne. Duży zawodnicy, płynnie zadawane realistycznie ciosy, po prostu czad.

Niestety muzyka nie idzie w parze z grafiką i animacją, dotyczy to też efektów dźwiękowych. Obrażają one możliwości Game Boy'a. Porównując je do tych z JURASSIC PARK, czy też THE SMURFS wypadają po prostu słabo.

Gra się jednak doskonale. Polecam więc MUHAMMEDA każdemu Gameboyowcowi życząc jednocześnie ujrzenia napisu YOU'RE THE GREATEST.

**Pan Kramu**

Firma: VIRGIN / GREMLIN '93  
Konsola: Game Boy

Dzięki grze „The Train” zostajesz przeniesiony na front II Wojny Światowej, do Francji, gdzie kierujesz pociągiem pancernym. Celem gry jest możliwie najszybsze dostanie się do miasta Riviera. Klawiszami 1 – 4 możesz przełączać się na: karabiny, maszynownię i mapę. Na początku możesz wybrać trasę jaką będziesz jechał: EASY (prostą), INTERMEDIATE (średnio trudną) i EXPERT (trudną). Po dojechaniu do jakiejś stacji i odbicju jej Niemcom możesz nadać z niej telegraficzną wiadomość. A dokładniej prośbę o pomoc:

TAKE NEXT STATION – w zdobyciu następnej stacji,

TAKE NEXT BRIDGE – w zdobyciu następnego mostu,

NEED REPAIR – w naprawie,

możesz też nie wysłać wiadomości – „NO MESSAGE”.

W prawym dolnym rogu w czarnej ramce wyświetlana jest odległość od STATION – stacji, SWITCH - rozjazdu, BRIDGE – mostu. Informacja ta pojawia się, gdy znajdujesz się

nie dalej, niż 9 km od danego obiektu. Aby ruszyć pociąg należy najpierw zwolnić hamulec (BRAKE) i pociągnąć do siebie przepustnicę (THROTTLE). W razie spadku temperatury trzeba dorzucić węgla. Gdy ciśnienie jest za wysokie spuść trochę pary, a gdy za niskie przyrównaj przepustnicę.

Po urzędzeniach w maszynowni poruszasz się za pomocą kursora (czerwony trójkąt). Dźwignie najeżdżając na nie kursorem, uruchamiasz przyciskając fire w joysticku i pchając go w górę lub dół. To samo dotyczy używania gwizdka i otwierania pleca (dorzucenie węgla – joystick w prawo).

Zachęcam każdego gracza do zagrania w „The Train” gdyż jest ciekawa, wciągająca i ma dobrą grafikę, o co nie jest łatwo na obecnym rynku programowym na C-64.

**Marcin Wielgan**

Firma: Acollade 1987  
Komputer: Commodore 64

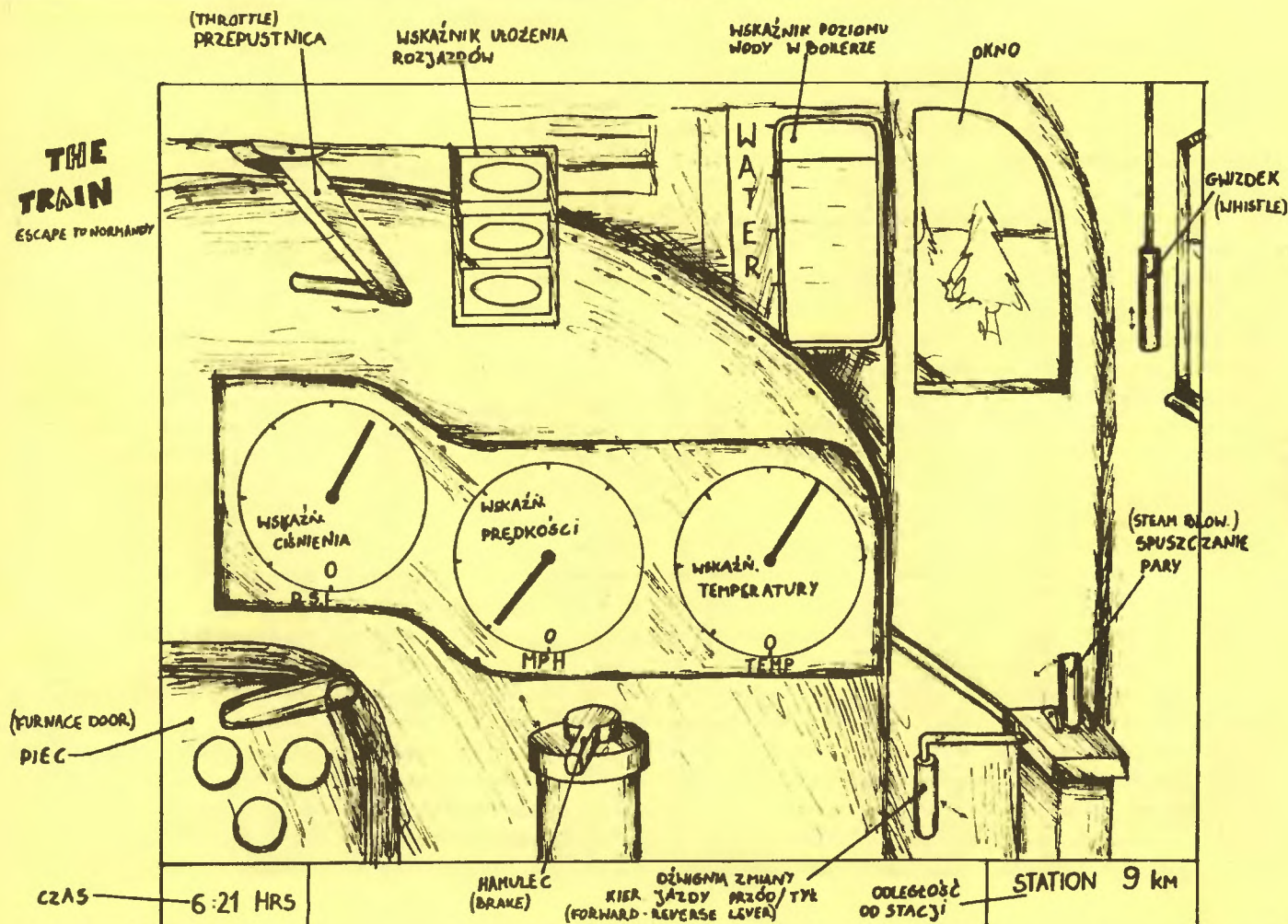






Table listing various games, their prices, and categories. Includes titles like 'ON THE BALL - LEAGUE EDITION', 'OPERATION EUROPE', 'OVON CONSPIRACY', etc., with columns for price and category. Some categories are labeled as 'S', 'P', 'G', 'N', 'R', etc.

**Pole do napisu:**

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
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



**„WIELKA ORKIESTRA ŚWIĄTECZNEJ POMOCY”**

znów gra

ale tym razem na komputerach **PC DIRECT ADAX** oraz **COMPAQ**.  
Będzie to dnia 7 stycznia 1996r. Impreza odbędzie się w Liceum Ekonomicznym w Wołominie (Al. Armii Krajowej 38 /koło stacji).  
Firmy **IPS COMPUTER GROUP** oraz **MIGRAGE** zapewniają najnowsze gry i programy, na których będzie można pograć i pobawić się. Oprócz tego będą też helmy rzeczywistości wirtualnej firmy **PERSONAL MULTIMEDIA COMPUTERS** i okulary **I/O GLASESS** firmy **ESCOMP** z Poznania, a joysticki oraz konsole do gier dostarczy **TORNADO**. To wszystko sprawi, że duży (40-100), średni (13-40) i mały (3-14) znajdzie coś dla siebie. Oprócz tego **TOP SECRET** i **BAJTEK** w ramach pomocy dla „Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy” za całkowitą darmość (bezpłatnie) wydrukowało to ogłoszenie. Dla nich stokrotne dzięki. Cały dochód z akcji przeznaczony jest dla ratowania życia dzieci poszkodowanych w wypadkach i na niezbędny sprzęt. Wszystkich serdecznie zapraszają organizatorzy M. Kwiatkowski i Ł. Szulc.  
Ochroną imprezy zajmuje się firma **OMNI Serwis Security**.  
PS. Na miejscu mały sklepik oraz parking. Specjalne podziękowania dla firmy **EKOPAL s.c.** prod. brykietu ekologicznego z Piszca i **ABSOLUT** sklep w Wołominie.

FUNDACJA

**WIELKIEJ ORKIESTRY ŚWIĄTECZNEJ POMOCY**  
konto: I Oddz. BIG S.A. Warszawa 420013-56658001  
REGON: 010168068

02-581 Warszawa ul. Madalińskiego 50/52 m.1 tel. 49-94-50, 48-07-74

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 12/95**

IMIE I NAZWISKO:.....  
ADRES:.....  
KOD:..... MIASTO:.....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ 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 ukazanie się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.



# Jest taktycznie

Oj nie mam ja szczęścia do strategii ekonomicznych. Kiedy „Kosmos” pojawił się w redakcji, wyrwaliśmy go sobie z Harszakiem z rąk, obaj sparci ciekawością, co też jest w środku. Wygrałem (z racji starszeństwa), ale już po kilkudziesięciu minutach zacząłem żałować tego zwycięstwa. Opiszmy jednak wszystko po kolei.

„Kosmos” to gra zbliżona trochę do „Outposta”, a przynajmniej chwilami widać, że ktoś chciał napisać program w jakimś stopniu do „Outposta” zbliżony i podobny. Mamy planetę, z której zaczynamy, mamy trochę gotówki na początek, wznosimy odpowiednie budynki, zatrudniamy naukowców, budujemy rakiety i satelity, wybieramy się w kosmos na podbój następnych planet, wydobywamy surowce, projektujemy coraz to lepsze statki, aż w końcu uda nam się wyprodukować gwiazdolot, który odleci w siną dal. Pomysł nie nowy, ale w dobrym wykonaniu ciągle może być wciągający. Właśnie – w dobrym wykonaniu...

To co uderza na samym początku, to dziwne skrzywienie gry, potrzebującej do swojego działania konkretnego obszaru pamięci (bodajże B0000-B8000 czy coś kolo tego). Pierwszy raz mi się zdarzyło, żeby gra chodząca w trybie rzeczywistym odmówiła współpracy z dobrze skonfigurowanym QEMM-em. Drugie uderzenie przyszło razem z intrem. Na szczęście głośniki można odłączyć od komputera jednym pociągnięciem kabla, uratowało mnie to przed konwulsjami, bo muzyka jest żałosna. O przewijającym się w czasie Intra tekście, w którym co drugi kawałek zaczyna się od I („I zeszył z drzew, I odkryli ogień, I postanowili polecieć w kosmos”) mógłbym nie wspominać, ale co tam.

Dalej nie jest lepiej. Pół godziny zajęło mi zgadywanie, co trzeba zrobić, żeby zacząć rozgrywkę – otóż trzeba

wybudować laboratorium dla naukowców i natychmiast kazać im pracować nad projektem magazynu. Jak projekt będzie gotowy, będzie można postawić magazyn i do-

piero wtedy da się kupić potrzebne do remontów surowce. Przedtem nie ma o czym marzyć. Potem – potem będzie gra nudna jak flaki z olejem, w dodatku pełna irytujących nieścisłości. Statki załogowe latają dalej niż automatyczne sondy zwiadowcze, a oba te



# Kosmos

typy statków są dużo zawodniejsze od transportowców.

To, że niektóre oferty na wysłanie w kosmos satelitów są znacznie poniżej kosztów produkcji byłoby może i ciekawą pulapką, gdyby nie dotyczyło większości ofert. W dodatku jest to nasze główne źródło dochodów – ale na planecie można postawić tylko jeden kosmodrom realizujący zamówienia. W efekcie żeby móc wysłać swoją pierwszą sondę w daleki kosmos, trzeba przez kilkadziesiąt tur (czyli ze dwie godziny) wykonywać ciągle te same czynności – koniec tury, sprawdzić zamówienia, sprawdzić czy naukowcy mają co robić, ewentualnie zacząć produkcję satelity, kupić materiały, koniec tury, sprawdzić zamówienia, sprawdzić czy naukowcy mają co robić. To jest po prostu nudne!

Dodatkowym utrudnieniem gry jest cały zestaw zagadek logicznych podobnych do tej z początku – w jakiej kolejności konstruować kolejne elementy bazy na odległej planecie, jak wysłać statki kosmiczne z dodatkowym zaopatrzeniem – okazuje się bowiem, że ścieżka po której należy się poruszać jest niezwykle wąska. Po założeniu bazy i skonstruowaniu lotniska natychmiast zaczyna nam brakować ludzi do jego obsługi lub tlenu czy żywności, po lądowaniu transportowca nie może on wystartować z powrotem, bo brak mu paliwa, którego produkcja zajmie – bagatela – kilkadziesiąt rund. W czasie każdej z tych rund należy się spodziewać awarii lub katastrofy, w której zginie część kolonistów. W efekcie nie będzie komu obsługiwać lotniska i nie da się wysłać następnego transportu nawet, jeśli zdecydujemy się na demontaż stojącego na planecie kosmolotu...

Takich historii jest mnóstwo. Powodują one, że po kilku po-

dejściach traci się ochotę na dalszą grę – bo nie sprawia ona żadnej przyjemności. Mimo kilkunastu podejść nie udało mi się ani razu doprowadzić do sytuacji, w której miałbym wystarczający zapas gotówki na przetrzymanie dwóch, trzech kolejnych nieudanych startów – a zdarzają się one z definicji raz na pięć do dziesięciu razy. Rekordowa sytuacja dotyczyła CZTERECH kolejnych zniszczonej w czasie startów statków załogowych. Przyznaję bez bicia, że było to podczas korzystania z GamesWizarda, bez którego nie byłbym w stanie w czasie krótszym niż kilka tygodni założyć choćby jednej bazy na sąsiednich planetach.

Podsumowując – miał być kosmos, ale wyszło kosmiczne nieporozumienie. Grze zabrakło kilkadziesiątu godzin szlifowania szczegółów, po którym mogłaby być warta wysiłku ze strony gracza. Jak na razie – nie jest.

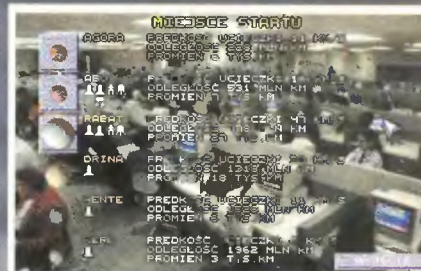
**Borek**

Producent: L.K. Avalon '95

Rok wydania: 1995

Komputery: PC

Cena: 36,30 zł



# Jest taktycznie

**M**am przykrą wiadomość. Znowu wybuchła II wojna światowa. I znowu nie mogą jej wygrać państwa osi. Nawet jeśli rozgrywa się tylko na komputerze.

Firma SSI, będąca ostatnio częścią Mindsape'u wypuściła nową (choć może nie do końca) grę strategiczną. Pomysł jest prosty – jako dowódca ugrupowania bojowego musisz przeżyć wojnę, a jeżeli jesteś aliantem, to jeszcze ją wygrać.

## Wciągający standard

Mamy więc niewielki oddział składający się z do 9 pododdziałów, z którymi ruszamy w bój. Możemy sobie na początku wybrać czy podbijać Azję z Australią i Oceanią czy skupić się na Europie i Afryce Północnej. Kiedy ruszamy, to już zależy od nas (możliwy praktycznie każdy moment wojny). Podobnie jak i skład naszego zespołu. Wybór jest spory: czołgi w kilku, a pod koniec wojny kilkunastu sortach, wsparcie artyleryjskie, do którego zaliczono też lotnictwo, piechota i jednostki różne (zwiad motocyklowy, ciężarówka, kawaleria). W miarę upływu czasu do służby wprowadzane są coraz nowsze rodzaje broni, które możemy nabywać za punkty zdobyte na polu chwały.

Po pewnym czasie wyłania się grupa jednostek należąca do naszego oddziału i jednostek wspierających nas tylko w jednej bitwie. Te pierwsze nabierają doświadczenia, te drugie najczęściej są słabsze, gorzej walczą i dostają gorszą robotę (bo po co narażać swoich ludzi).

Same bitwy wyglądają standardowo – po dobraniu oddziałów i odczytaniu misji musimy rozlokować oddziały w wyznaczonej strefie. Teraz należy szybkim ruchem rozpoznać pozycje przeciwnika (przeglądać się lotnictwo), zaatakować, zmusić do odwrotu, zdobyć wskazane cele, przeprowadzić skuteczny pościg niszcząc wszystko, co nie zdążyło wycofać się za mapę i... przejść do następnej bitwy (chyba, że bawimy się w pojedynczy scenariusz).

Misji jest pięć typów i dwie mutacje. Możemy się bronić (przeciwnik atakuje), opóźnić marsz przeciwnika, stoczyć bitwę spotkaniową, posuwać się naprzód i wreszcie atakować. Jeśli znajdujemy się w natarciu, wróg może spróbować kontrataku i wtedy zamiast zdecydowanie nacierać trzeba najpierw wystrzelać wszystko, co pelnie ku nam, a natrzeć później. Zdarza się, że po wygranej bitwie mamy szansę kontynuować uderzenie.



Napotykać jednak wtedy nie umykające i kryjące się panicznie po krzakach oddziały wroga, ale zmasowaną i przygotowaną obronę wroga. Trochę szkoda.

Mapy są dość zróżnicowane, w skali mniejszej niż w „Panzer General” (nie da się zobaczyć zarysów kraju, gdzie toczy się walka, a tym samym wiemości odtworzenia lokacji), choć nie zawierają oszalałej liczby szczegółów. Wzgórza, rzeki i rzeczeki, wybrzeże morskie, zabudowania, pola uprawne i drzewa – to wszystko, co może nam się przydarzyć. Wystarczy one jednak, by z powodzeniem stworzyć pole gry obfitujące w możliwości zaskakujących akcji. Wyłaniające się niemal znikąd oddziały przeciwnika, skradanie się w cieniu zboczy górskich, ostrzał artyleryjski z ukrytych pozycji potrafią skutecznie pobudzić pracę serca do zawału włącznie. A nie należy zapominać o możliwościach wznoszenia fortyfikacji polowych (okopy dla piechoty i czołgów, zapory przeciwczołgowe, bunkry), czy budowaniu pól minowych, ograniczeniu widoczności wprowadzanym przez palące się rozbite pojazdy i zasłony dymne stawiane przez baterie artylerii. Nudzić się zatem niepodobna, choć przecież to prawie nic nowego.

## Kilka drobnych rad

1. Jeśli mamy artylerię piechoty, podczas ataku konieczne trzeba kupić ciężarówkę do jej transportu. Inaczej baterie będą wykorzystane jedynie w początkowej fazie ataku, a później staną się łatwym celem dla nieprzyjacielskiego lotnictwa.

2. Podczas obrony, zwłaszcza w pierwszych latach wojny, miej artylerię plot rozmieszczoną przy skupiskach własnych jednostek. W późniejszych latach naloty są częstsze i bierze w nich udział większa liczba samolotów, ale wtedy prawie każdy pojazd opancerzony ma działko plot.

3. Wroga szukaj na wzgórzach znajdujących się najbliżej celu lub na drodze do niego. Wróg zawsze je obsadza, więc przewidyjny ostrzał artylerii lub mały natot zaraz po

rozstawieniu swych wojsk na pewno pomogą.

4. Nie mając amunicji w czołgu nie posuwaj się po terenie nie zbadanym. Wtedy atak przypadkowo napotkanego oddziału piechoty może się skończyć utratą wozu.

5. Atakując zawsze bierz pod uwagę możliwość postawienia przez przeciwnika pola minowego. Dlatego bezpieczniejszą puszczając przodem transportery opancerzone. Owszem, zdarzy się, że miną one minę, na którą potem trafi czołg. Jednak wysyłając przodem jednostki szybkie mamy większą możliwość wykrycia pola minowego i, co równie ważne, zlokalizowania punktów ogniowych wroga.

## Dlaczego warto zagrać

Mimo tak sformułowanego tytułu zacząłem od wad. Pierwszą, której się dopatryłem, to brak szansy na zmianę biegu historii. Nie żebym chciał zwycięstwa Niemiec lub Japonii, ale od tego jest komputer, aby kwestia ostatecznego zwycięstwa była otwarta!

Drugim poważnym uchybieniem jest bardzo, ale to bardzo słabo rozwinięty wątek lotniczy. Samoloty mogą tylko bombardować lub ostrzeliwać z działek raz albo dwa w trakcie bitwy tak jakby nie było lotnisk na zapleczy frontu, albo jakby bitwa trwała pięć minut, a nie dwadzieścia parę tur, co się

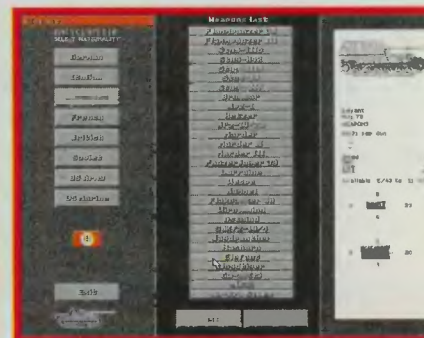


E0> Tiger Moving Fast ENEMY SEEN: 0

przekłada na parę dni. Nie ma walk w powietrzu. W ogóle ta część gry zrobiona została pod hasłem „coś trzeba z tym lotnictwem zrobić”. Niestety, to coś jest ciężko strawne.

Brakuje także informacji o nowym sprzęcie. Samemu grzebać i wyszukiwać co się pojawiło, a co już nie jest na wyposażeniu armii tylko na początku wydaje się ekscytujące. Po dwóch czy trzech scenariuszach staje się to zwyczajną stratą czasu.

Sama gra jednak stratą czasu nie jest (gdymy nie to, że każda nią jest). Stopniowanie napięcia poprzez wprowadzanie coraz to nowego uzbrojenia, ocena każdej bitwy na podstawie strat zadanych nieprzyjacielowi i zdobytych celów, awanse dowódców pododdziałów



(ale gdzie awanse dowódców czołgów?), czy budowa umocnień polowych i pól minowych – tego w takim zestawieniu nie było w żadnej grze. Do tego możliwość wybrania jednej z 10 kampanii (w tym ogranych już: lądowania w Normandii, operacji Market-Garden czy walkach w Ardenach; ale także III wojny światowej między USA i ZSRR w maju 1945) rozgrywających się na 4 kontynentach czy jednej z kilkudziesięciu gotowych bitew. Jeśli nam się to znudzi, a przed spędzeniem z grą kilkuset godzin z grą wydaje się to niemożliwe, zawsze możemy skorzystać z edytora scenariuszy i zaprojektować bitwę od podstaw lub wprowadzić tylko podstawowe dane, a komputer sam wygeneruje gotowy scenariusz.

Świetnym pomysłem jest wprowadzenie opcji oddania części swych sił pod nadzór komputera. Możemy zatem wybrać sobie nawet jeden pododdział i nim tylko sterować podczas bitwy. Pozostałym wskazujemy tylko kolejne punkty, które mają osiągnąć, a komputer porusza się nimi sam. W fazie ognia oczywiście możemy im wskazywać cele do ostrzału, ale z tego chyba nikt nie zechce rezygnować. Ja, mimo tak wygodnej opcji, nader rzadko z niej korzystałem. Wolałem mieć wszystko pod kontrolą.

Kolejną ciekawostką jest kampania w Azji. Dotąd jeśli ktoś zrobił grę o bitwie na Pacyfiku, sprowadzała się ona zazwyczaj do działań powietrzno-morskich. Tutaj ze względu na konstrukcję gry mamy przed

sobą tylko bitwy rozgrywane się na lądzie. Już samo ich przypomnienie zasługuje na wyróżnienie.

„Steel Panthers” w wielu szczegółach przypominają „Panzer Generala”. Podobna jest idea, a częściowo także sposób realizacji (np. całkiem zresztą niezłe filmy pojawiające się między kolejnymi bitwami kampanii). Czasami miałem wrażenie, że SSI jeszcze raz chciało sprzedać ten sam pomysł w innym opakowaniu. Z pewnością gra ma mniej ugięty grafikę, w mniejszym stopniu można przekroczyć granice historii, ale ciągle czuje się, że w zasadzie poza punktami niezbędnymi na naprawę i zakup sprzętu rozstrzygnięcie jednej bitwy nie ma związku z drugą. Nadal można wygrać i zostać pokonanym.

Nawet jednak grając Niemcami czy Japończykami i mając tę świadomość, spędzenie czasu ze stalowymi panterami wydaje się dobrym pomysłem. Szczególnie na długie zimowe wieczory.

**Sir Haszak**

Producent: Mindsape/SSI  
Rok wydania: 1995  
Dystrybutor:  
Digital Multimedia Group  
Komputery, na których chadza: PC 486, CD-ROM, 8 MB RAM

# Jest taktycznie

*Suae quisque fortunae faber  
(Każdy jest kowalem własnego losu)  
Caesar*

Zostać cezarem w Rzymie w roku 300 p.n.e. było bardzo trudnym zadaniem. Właściwie niemożliwym, gdyż Rzym był wtedy republiką. Cezar, który ustanowił urząd i od niego ten wziął swą nazwę, miał jeszcze 199 lat do wyładowania w niemowięcych betach. Niemniej Ty, długowieczny jasnowidz, starsz się zostać cezarem. Dlaczego długowieczny jasnowidz? Bo gromadząc zasługi ubiegasz się o urząd, który zostanie wprowadzony za 270 lat i, co równie śmieszne, masz wszelkie szanse, by dożyć jego objęcia. Nim jednak sięgniesz po zaszczyty musisz nieco popracować.

Gra ma dwa równoległe poziomy: gospodarczy i militarny. Autorzy uproszcili nieco podział administracyjny przyszłego Imperium dzieląc Europę i część Azji na krainy, które w grze uważa się za prowincje (np. Macedonia, Tracja w rzeczywistości były podzielone na prowincje). Wystarczy wybrać jedną z prowincji, by jako prosty obywatel spróbować nią zarządzać.

Nie ma tu czegoś takiego jak najazd i podbój. Po prostu wchodzimy

to terminowo wywiązywać się z obowiązków wobec Rzymu. Lud ma jednak argument przeciw takiemu postępowaniu – bunt. Polega on ni mniej ni więcej tylko na niszczeniu wszystkiego, co buntownicy spotkają na drodze. Nawet przy gęstym obsianiu terenu miasta koszarami wojska, służącego do ścinania nadto rozgrzanych głów, straty mogą być znaczne. A zburzenie domów to zmniejszenie liczby ludności, a to z kolei obniża wpływy z podatków. Z podatkami więc ostrożnie. Początkowe pięć procent to wartość niezła pod warunkiem dość szybkiego postawienia koszar.

Bogactwo miasta zazwyczaj mierzy się ceną ziemi. „Caesar II” nagradza dobrze gospodarzących namiestników, pozwalając oglądać wspaniałe budowle. Większość budowli komunalnych w miarę rozwoju sąsiadujących z nimi dzielnic mieszkaniowych (i wzrostem cen ziemi) osiąga coraz wyższy stopień rozwoju i wygląda coraz bardziej zdobnie (np. fora, rynki, studnie, łaźnie). Same budynki mieszkalne mają kilkadziesiąt poziomów rozwoju od nędznych chatek przez domusy, wille po okazałe pałace.

granicznych. Wszelkie obiekty gospodarcze można obudować magazynami, gdzie gromadzone są pozyskane dobra. Jest to o tyle ważne, że cezarsz czasem życzy sobie sześc sztuk kamienia (taka miara) na potrzeby Imperium. Jak mu nie dasz to szybko musisz zacząć wysyłać dowody sympatii, przy czym wartość tych dowodów powinna rosnąć. Prędzej czy później wykańczę Twoją kasę i kończysz swą karierę jako namiestnik i kandydat na cezara. Lepiej więc budować magazyny i pozyskiwać wszystkie dostępne na danym terenie surowce.

### Kohorta naprzód!

Od czasu do czasu musimy stoczyć jakąś bitwę. Dzieje się tak, gdy pacyfikujemy osadę tubylców, tubylcy chcą spacyfikować nas lub najeżdżyc z zewnątrz mają zamiar spacyfikować i nas, i tubylców (ale nas, niestety, w pierwszej kolejności).

Nie pozostaje nam nic innego jak wyprowadzić kohortę z obozu (o ile sobie taką kohortę wyhodowaliśmy; na to też trzeba pieniędzy) i gonimy przeciwnika po prowincji. Gonienie można sobie ułatwić budując mur obronny. Barbarzyńcy tracą wtedy trochę czasu na zabawę w burzenie

muru, a my możemy wtedy nadejść i napaść.

Napadając mamy do wyboru: zdać się na werdykt komputera (nie polecam, gdy przeciwnik przeważa liczebnie) lub wziąć sprawy w swoje ręce. Jeżeli wzięliśmy, przechodzimy do wnikliwego przyjrzenia się przeciwnikowi (możemy to uczynić z każdej strony obracając zρέcznie pole bitwy). Ustawiamy teraz oddziały własne i zmieniając chorągiewkę z czerwonej na zieloną dajemy znak wojskom swoim i obcym, że bitwę rozpoczynamy.

Podczas bitwy ważna jest nie tylko liczebność wojska, ale i serce do walki (morale). Gdy go nie stanie, zdemoralizowane oddziały pierzchają z pola ponosząc klęskę. A zwycięzcy mogą się zastanowić, co począć z tak dobrze rozpoczętym dniem.



# CAESAR II

na obszar, gdzie istnieją już jakieś niewielkie osady rzymskie i miejsca zdadne do założenia farm, kamieniołomów czy kopalni.

### W mieście

Największe upodobanie twórcy gry znaleźli w rozwijaniu części miejskiej. Miasto, stolice prowincji, w której przyszło na osiąść, zaczynamy budować od zera. Stawiamy zbiorniki wodne, ciągniemy akwedukty, wskazujemy miejsca pod zabudowę mieszkaniową. Teraz przychodzi czas na budowanie infrastruktury – zadbanie o wykształcenie mieszkańców, ich zdrowie, higienę, bezpieczeństwo, zatrudnienie, dostęp do towarów, kulturę i rozrywkę. Mamy więc sporo zadań często trudnych do pogodzenia. Naszym celem jest zapewnienie obywatelom dostępu (wysokie ceny ziemi), stałych przychodów miastu (podatki od ludności i przemysłu), zapewnienie odpowiedniego poziomu kultury, bezpieczeństwa i, co wykracza poza obręb murów miejskich, zagospodarowanie prowincji.

Na początku dostajemy niewielkie środki na budowę. Resztę musimy ściągnąć z podatków. Jest to tym bardziej potrzebne, że sami również musimy płacić podatek na rzecz Imperium. Najprościej byłoby więc podnieść maksymalnie podatki, nie zważać na ciężką dolę mieszkańców za

Rozwój miasta wymaga jednak nie tylko wydatków na budowę, ale ciągłego łożenia na utrzymanie. Sieć wodnokanalizacyjna, chronienie domostw przed pożarem, utrzymanie dróg i murów miejskich – to wszystko wymaga ludzi, których oplacasz ze skatupy prowincji.

Na szczęście oplacasz także sam siebie. Jeśli Fortuna sprzyja, a miasto przynosi dochody, możesz uciulać całkiem pokaźny kapitał i odłożyć na ciężkie czasy. A czego jak czego, ale tego, że przyjdą, możesz być pewien. W trudnych chwilach zawsze będzie można postać dowód przyjaźni cesarzowi lub dołożyć z kasy prywatnej do miejskiej, co wydaje się o tyle proste, że wymaga przełożenia pieniędzy z kieszeni lewej do prawej (lub odwrotnie, w zależności od tego jak kto sobie zorganizował finanse).

### Na prowincji

Prowincja stanowi drugi poziom gry. Jej zagospodarowanie i rozwój wpływa na dostatek w stolicy prowincji. Mamy tu więc możliwość pozyskiwania kłkunastu surowców w kopalniach i kamieniołomach, a na farmach (stare, łacińskie słowo) uprawy roli i hodowli zwierząt. Część surowców miasto może otrzymać z zagranicy. Przywożą je handlarze zostawiając je w portach lub w faktoriach handlowych budowanych przez nas pracowicie w pobliżu miast



# 1 Caesar II



## Co powiedziałby Cezar, gdyby chciał zostać cezarem w „Caesarze II“?

1. Podatki należy utrzymywać na maksymalnie niskim poziomie (takim, który zapewni rozwój miasta), by zaszczać, gdy wszystkie inne warunki promocji do następnej prowincji będą spełnione.

2. Szpitale i biblioteki buduj na peryferiach miasta, ponieważ zasięg ich działania rozciąga się na całe miasto bez względu na to, gdzie stoją.

3. Staraj się jak najszybciej wykończyć plemiona żyjące w zajętej przez Ciebie prowincji. Najlepiej postawić przy ich wioskach obozy wojskowe.

## Kciuk w górę

„Caesar II” z pewnością jest bardzo dobrą, wciągającą grą, która dzięki zróżnicowanemu poziomowi może zadowolić początkującego stratega jak i starego wyjadacza. Sprawia to możliwość regulacji tempa upływu czasu (można czas całkowicie zatrzymać, coż za władza!) i rozległy wbudowany w grę help, zawierający prócz podstawowych informacji także tipsy, dzięki czemu nie trzeba się zastanawiać co robić, ale jak robić. Również poziom trudności, powoli rosnący w trakcie samej gry, pozwala stopniowo przyzwyczaić się do coraz większych wymagań mieszkańców. A jednocześnie prze-

kazuje bardzo starą, ale nadal aktualną prawdę – to władza ma służyć ludowi, a nie odwrotnie. Nawet w Rzymie cesarów.

Pochwały należą się także za stopniowanie zagrożeń. Miejskie (bunt), prowincjonalne (powstanie) i zewnętrzne (najeźdźcy) pojawiając się kolejno zmuszają gracza do podejmowania nowych wyzwań i zmiany priorytetów rozwoju prowincji. Ciekawe jest również pokazanie zależności o stolicy prowincji-prowincja.

Do zalet należy także dodać bardzo dobre, moim zdaniem, opracowanie graficzne. Niektórzy, mniej obeznani uważali budowle za zdjęcia, a nie obiekty rysowane. W trak-

cie gry pojawiają się liczne filmiki sygnalizujące różne zdarzenia: przyjazd posłańca, bunt, najeźdźcy, obrabowanie świątyni itp. – są całkiem niezłe. Znacznie gorsze wrażenie robią filmiki pełnoekranowe.

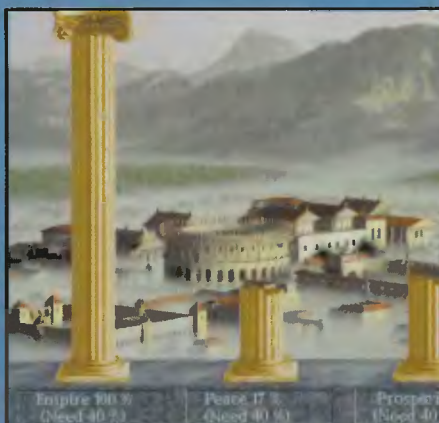
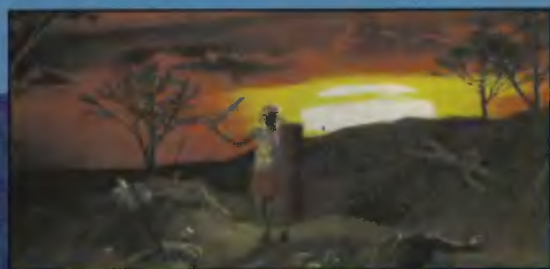
Zawiodła mnie nieco instrukcja, gdyż zawiara wiele istotnych informacji, ale nie ma nawet śladu wprowadzenia klimatu epoki w postaci rysu historycznego. Zresztą cała gra sprawia wrażenie luźno związanej z historią. Świadczą o tym uproszczenia przy podziale prowincji, start do objęcia stanowiska cezara dużo za wcześnie, zupełnie pominięcie niewolnictwa, które przecież kwitło (za utrzymanie dróg, wodociągów itp. trzeba ludziom płacić).

Są też błędy techniczno-merytoryczne. Podczas bitwy ikony Rzymian i barbarzyńców informujące o liczebności wojsk (lewy dolny róg) są zamienione miejscami, przed wybudowaniem zakładów produkcyjnych w mieście zatrudnienie wynosi 100%, a po wybudowaniu spada (?!) i wreszcie niekonsekwencja przy utrzymaniu murów – miejskie wymagają ludzi do nadzoru, mury prowincjonalnie – nie. Nie najlepiej są też rozwiązane bitwy, choć modul bitewny wbudowany w „Caesara II” zdecydowanie przewyższa programik „Cohort II” pełniący tę funkcję w części pierwszej.

„Caesar II” wygląda na kończony w pośpiechu i nieco niestarannie wykonanego (nie piszę o grafice), niemniej jednak wspaniale się w niego gra. Spokojnie mogą polecić pod choinkę.

**Sir Haszak**

Producent:  
Sierra/Impressions  
Rok produkcji: 1995  
Dystrybutor: IPS  
Komputery: 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM, SVGA



31



# Jest taktyczniej

Od czasów świetności i popularności „Master of Orion” minęło już trochę czasu i wszyscy chyba zdążyliśmy zatęsknić za walką o panowanie w galaktyce. „Ascendancy” pozwoli nam zostać jej władcą, co wiąże się z jednoczesnym zapewnieniem supremacji własnej rasy.

## Kim gramy

Ras jest kilka (dokładnie zależy to od scenariusza – w najobszerniejszym gramy przeciwko sześciu), jednak żeby było śmiesznie brakuje wśród nich ludzi. Intro sugeruje zresztą, że akcja rozgrywać się może w innej niż nasza galaktyce. Nie jest to wcale taki zły pomysł, uniknięto bowiem dzięki temu pokusy ciągłego występowania jako przedstawicieli naszej rasy i gromienia niezemców aż im panczerki popękają. Tak zaś mamy zapewnioną równość, a jednocześnie różnorodność rozgrywek.

Rasy w zasadzie nie różnią się wiele między sobą – poza wyglądem i nazwą rzecz jasna. Każda z nich ma jakąś specjalną zdolność (przypominają się karty do gry w „Magię i Miecz”), przy czym czasami wydaje się ona „podczepiona” nieco sztucznie, jak na przykład niezwykła siła fizyczna rasy przekładająca się na instalowanie na statkach panczerzy o podwójnej wytrzymałości.

Nic to jednak. Dostajemy na swój użytek planetę (i to na pocz-

endencji” wyświetla nam na ekranie całe to drzewko, oszczędzając tym samym bólu głowy powstającego podczas rozmyślań typu „co to ja miałem wymyśleć, by do tego dojść”. Kliknięcie na każdym węźle ujawnia także jakie konkretne korzyści przyniesie nam może dana technologia, czyli po prostu jakie maszyny możemy dzięki niej produkować. Nie mamy tutaj żadnej encyklopedii możliwych odkryć, zatem badania prowadzimy w ciemno – tak jak w życiu.

Badaniami naukowymi zajmują się naukowcy i choć w grze nie występuje znany choćby z „Outposta” podział społeczeństwa na „kasty”, to jednak szybkość badań zależy od ilości laboratoriów i stanu populacji. Dodatkowo wszelkie badania mogą zostać przyspieszone poprzez działania dodatkowe – możliwe jest na przykład zamienienie całej planety w kompleks naukowy (Scientists Takeover) dzięki czemu znacznie wrasta jej wkład w badania.

To co sobie wymyśliliśmy możemy wyprodukować. Tutaj należy wspomnieć o systemie ekonomicznym występującym w „Ascendancy”, a raczej o jego braku. Mianowicie nie istnieją tutaj takie idee jak zasoby surowców, gotówka i temu podobne. Istotne są jedynie trzy wskaźniki określające szybkość produkcji, szybkość badań i przy-

jest do „Outposta” – przede wszystkim liczba możliwych lokacji, na których możemy coś zbudować jest zaskakująco mała (kilkanaście na dużych planetach, a na małych to i nawet dziesięciu nie ma), zaś wzajemne położenie budynków nie ma znaczenia.

## Latanie

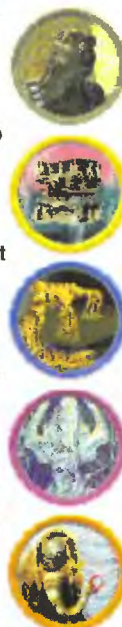
Zdobywanie nowych planet i w ogóle podboje umożliwiają statki kosmiczne – budowle tychże zaś orbitalne doki. Liczba dozwolonych statków jest ograniczona (konkretnie jest to liczba kontrolowanych systemów + 1). Podróże pomiędzy systemami odbywane są po szlakach gwiazdowych, które, w zależności od rodzaju (czyli hehehe, koloru) pozwalają na podróż z różnymi prędkościami. Najwolniejsze oznaczane są kolorem czerwonym, zaś te ultraszybkie – jasnoniebieskim.

Statki kosmiczne stanowią w zasadzie jedyną naszą siłę militarną (choć można budować generatory osłon planetarnych i mizerne, stacjonarne wyrzutnie rakiet). Dzięki podróżom nie tylko zdobywamy nowe planety (na których należy zresztą natychmiast zakładać kolonie), ale też spotykamy inne rasy. Z reguły wszystkie rasy patrzą na siebie spod kąta i generalnie się

(przede wszystkim po to, by otrzymać wiedzę potrzebną do konstruowania dobrych silników).

4. Wybór rasy w zasadzie nie ma większego znaczenia – choć niektóre specjalne zdolności czasem się przydają. Niezła jest rasa Orfa, ze swoją odpornością na złe warunki, klimatyczne (aczkolwiek, po wymyśleniu Terraforming nie ma to już żadnego znaczenia), warto także zainteresować się wielkimi jaszczurami (tymi z intra), gdyż są to wybitni naukowcy i jako tacy co 85 dni mogą wpaść na jakiś dobry pomysł w „zerowym” czasie.

5. Dyplomacja odgrywa tu pewną rolę, dlatego też warto rozwijać Alien Hospitality i mieć choć jedną przyjazną rasę. Jeśli jesteśmy z kimś w sojuszu, to z reguły daje się on przekonać do



zaatakowania naszych wrogów. 6. Powinniśmy dążyć do wynalezienia Metroplex (habitat, fabryka i laboratorium w jednym) oraz Automation – kombinacja ich dwóch jest najlepszym sposobem na zwiększenie „uzysku” z pozornie już maksymalnie zabudowanych planet.

7. Nie warto inwestować w przyrost naturalny (Prosperity), lepiej wynaleźć jak najszybciej Endless Party.

# ASCEND

tek prawie zupełnie pustą) oraz trochę mieszkańców. Do osiągnięcia sukcesu dążyć będziemy jak zwykle dwoma drogami – orężem i myślą. Przyjrzyjmy się najpierw temu drugiemu (co jest tym bardziej uzasadnione, że grę rozpoczynamy nie posiadając ani jednego statku kosmicznego).

## Nauka

„Ascendancy” jest tu podobna do klasycznych gier „eksploracyjnych”, którym początek dała jeszcze „Cywilizacja”. Badania naukowe rozpoczynamy od trzech głównych dziedzin. Opracowanie jakiejś kolejnej nowej technologii otwiera drogę do następnych. Czasami drogi te krzyżują się – tak, że aby powstała jakaś nowa teoria potrzebne są osiągnięcia w kilku innych dziedzinach wiedzy. W efekcie powstaje drzewiasta struktura, której węzłami są wymyślone teorie naukowe. „As-

rost naturalny – mają one efekt globalny, acz każdy składa się z części wnoszonych przez poszczególne, posiadane przez gracza planety. Te zaś zależą od ilości zbudowanych na planecie instalacji – laboratoriów, kompleksów mieszkalnych, plantacji i czasem innych budynków ogólnego przeznaczenia (mamy tu i generatory tarcz planetarnych, i samowystarczalne przyczółki kolonizacyjne, i wiele, wiele innych).

Wszystkie budynki stawiamy na powierzchni planety, przy czym jej rodzaj (powierzchni, rozumie się) nie jest bez znaczenia. Zdarzają się połączenia gruntu nie nadające się w ogóle do zamieszkania (przed wynalezieniem Terraforming, no chyba że gramy Orfami), a także takie, które mają zawierny wpływ na postawione na ich terenie laboratorium, bądź fabrykę. Nie myślmymy sobie jednak, że ta część gry podobna

nie lubią, ale czasem udaje się sprzymierzyć z którąś. Dyplomację prowadzimy spotykając się z przedstawicielem innej rasy i rozmawiając – wybieramy jedną z odpowiedzi, które oferuje nam gra.

## Garść porad

1. Ponieważ komputer jest niewiarygodnie wręcz głupi, należy sobie na początku gry odpowiednio utrudnić ją opcjami – w przeciwnym wypadku szybko zabije nas nuda.

2. Nie warto grać w scenariuszu wykorzystującym dużą galaktykę – niewygodna obsługa programu zaczyna się dawać porządnie we znaki posiadaczowi wielu planet.

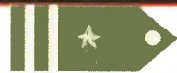
3. Pierwszą rzeczą jaką musimy zrobić jest zbudowanie statku – zatem badania naukowe należy rozpocząć od Orbital Structures. Potem dopiero możemy zacząć się Xenobiology (aby rozpocząć kolonizację), na końcu zaś Tomklin Diary

11. Warto mieć jakiś jeden mały stateczek, jeśli w naszym układzie znajduje się powolny szlak gwiazdny (red link). Na statku tym zakładamy Alien Destabilizer oraz Line Blocker i wykorzystujemy ten szlak jako prywatną drogę komunikacyjną.

12. Tarcze orbitalne są znacznie bardziej efektywne niż planetarne, gdyż więcej czasu potrzeba by się przez nie przegryźć.





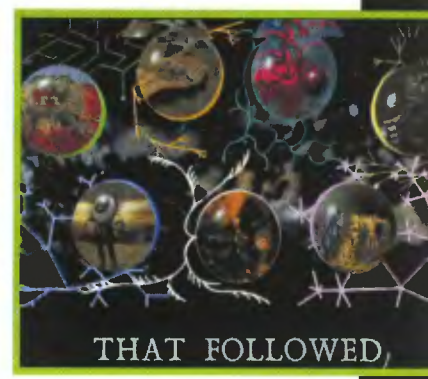


13. Walką należy kierować ręcznie. Mizerność sztucznej inteligencji programu może bowiem działać tu obosiecznie.

### Wrażenia

W „Ascendancy” na pewno warto zagrać – choćby dlatego, że jest bardzo ładnie zrobiona pod względem graficznym jak i muzycznym. Szczególnie spodobały mi się nastrojowe melodie grające w tle, ale i muzyka z intry jest bardzo dobra.

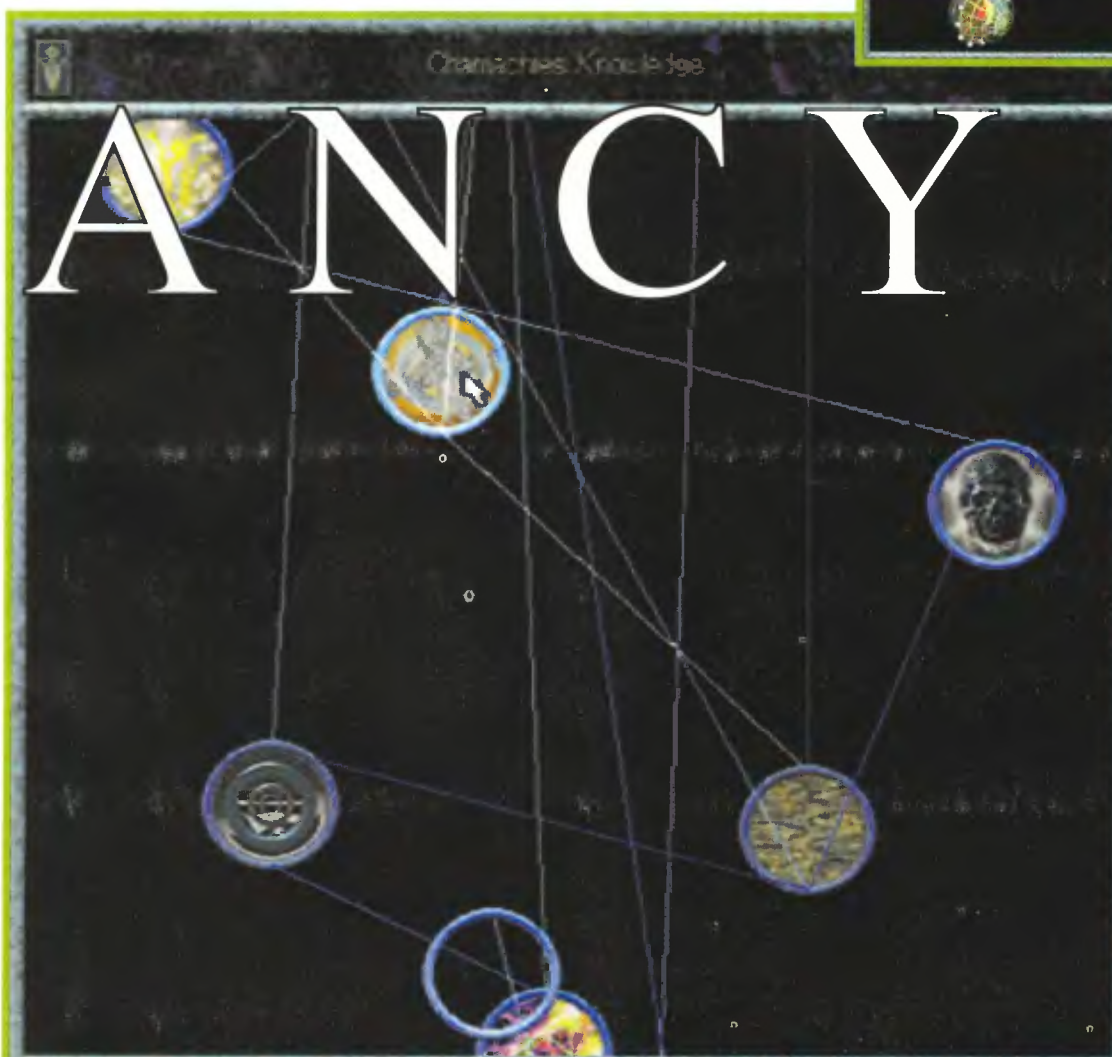
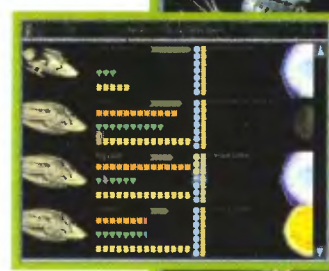
Trochę gorzej jest z obsługą – interfejs jest dość wygodny, jednakże działa z przyzwicią szybkością dopiero na szybkich komputerach. Wygoda kończy się jednak, gdy porządnie rozbudujemy swoje imperium – jako że każdej planecie i statku musimy doglądać osobiście. Z tego powodu po dłuższym graniu „Ascendancy” zaczyna nużyć, tym bardziej że engine AI jest wybitnie prymitywny (z kilkudziesięciu osób piszących do grupy Usenetu poświęconej „Ascendancy”, tylko dwie przegrały). Na szczęście szykowany jest już jednak dodatek Antagonizer Module, który ma temu zaradzić, a także wprowadzi nowe rodzaje statków i zmieni nieco interfejs użytkownika.



Cóż – wydaje mi się, że nie jest to gra zła – jednak trochę jej brakuje do tego, by mogła zostać hitem takim jak „Master of Orion”. Mimo to polecam.

**Gawron**

Dystrybutorem gry jest firma IPS Computer Group Komputery, na których chadza: PC



# Hellfire Zone



- Czy w strzelankach coś się dzieje Janie?
- Nie hrabio, cały czas tylko doomowate brutalne produkcje...
- Brrr ohyda, ale może coś przyszło nowego?
- O właśnie listonosz wrzucił przez okno jakąś paczkę!
- Dlaczego jednak przez zamknięte Janie?!
- Pan sam kazał, panie hrabio, zamknąć okno. To pewnie dlatego.
- No dobrze daj tę paczkę, a sam zajmij się szybką.

Tutaj hrabia zakończył swój dialog, bo właśnie włączył komputer i uruchomił grę, którą zawierała świeżo dostarczona przesyłka. Tym razem gajowy Marucha nie musiał zaspokajać artystycznej natury pana hrabiego grając na dudach, gdyż sam pan hrabia mógł zagrać, ale na komputerze. Grą okazała się świeża produkcja firmy Gametek „HELLFIRE ZONE”.

Już sama nazwa sugeruje, że jest to jedna z tych okrutnych strzelanek (podobno wypaczająca umysł, itp.) i ma rację ten, kto tak myśli. Mamy statek (tutaj śmigłowiec szturmowy Apache AH-64), działko, dwa rodzaje rakiet do strzelania, miliony wrogów i oczywiście misję do wypełnienia, a właściwie 10 misji.

Jako naj-super-hiper-turbo-odrzutowy pilot musisz podjąć się naprawdę samobójczych misji ratunkowych. Każda z nich sprowadza się do lotu po określonych trasach nad obszarze wroga, po drodze zabraniu rozbitego pilota naszych wojsk i dotarcia do bazy. Wszystko pod ciągłymi atakami wrogich jednostek powietrzno-lądowych, ciągłą walką z kończącym

się zapasem paliwa i nerwami. Są momenty, w których robi się naprawdę gorąco. Do strzelania tak jak wspominałem mamy działko, rakie ty Stinger, rakie ty naprowadzające Hellfire oraz kilka flar do opędzania się od nadlatujących rakiet wroga.

W grze zastosowano świeżą wśród strzelanek technikę tworzenia obrazu pseudotrójwymiarowego. Sylwetki czołgów, helikopterów, ludzi i naszej maszyny są starannie „policzone”, oddają trójwymiarowość obiektów, cieniowane, obracane w kącie pełnym mają płynne przejścia dla każdego ujęcia. Jednak to tyle dobrego, reszta jest trochę sztuczna – na początku myślałem, że gra jest zaledwie demem. To jest dwuwymiarowe (zwykły obrazek gór i nieba w tle), mimo że podłoże, obiekty i widok ma nadać grze charakter trójwymiarowej strzelanki; trochę puste wypełnienia ziemi: co jakiś czas drzewo, żołnierz, czołg, krzak, bunkier; schematyczny tor lotu pocisków, wrogich helikopterów i samolotów; te

wszystkie składniki nadają grze szybko etykietkę monotonnej. Niby dynamicznie, ale tak naprawdę gra sprowadza się do lotu w kierunku wskazywanym przez strzałkę, odpalaniu co jakiś czas flar, gdy za ogniem ciągnie się nam sznur rakiet, zejścia niżej przed nadlatującym co jakiś czas z tyłu helikopterem i schodzeniem z drogi lecącym w naszym kierunku samolotom – to tyle. Co poziom zmieniają się tła, kilka pojazdów naziemnych i liczba punktów nawigacyjnych jakie musimy osiągnąć, aby ukończyć misję.

Gra mogła być przebojem, gdyby jednak urozmaico no ją o chociażby cele nawodne, wprowadzenie wzniesień (cały teren jest płaski), może więcej budynków i trochę bardziej przemyślane i zróżnicowane scenariusze poszczególnych misji. A tak, jest po prostu kolejną strzelanką, wykorzystującą inną niż dotychczas technikę tworzenia obrazu. Polatać i postrzelać można, ale szybko się znudzi – niestety.

**EMILUS**

P.S. Udało mi się przypadkiem odkryć, że kolejne misje przełącza się kombinacją klawiszy: „ENTER” i „DELETE”.

Po zesłorocznym (jak to czas leci) sukcesie „Raptora” Epic Megagames postanowił też coś zrobić na strzelance tego typu. Żeby zarobić, trzeba najpierw grę napisać, a potem dobrze sprzedać – pierwszy etap (pisanie) wyraźnie już został zakończony. Jak będzie z drugim etapem (czy będzie to sukces kasowy) dopiero się okaże. Nie uprzedzając wypadków napiszę kilka słów o samej grze.

Jak to zwykle bywa lecimy cały czas w górę ekranu, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Na końcu większości poziomów trafiamy na bossa, większego niż wszyscy pozostali. Zdobywane w czasie lotu punkty przeznaczamy na doposażenie naszego statku (stare wyposażenie można sprzedać i zastąpić nowym bez straty gotówki). Po zakończeniu poziomu decydujemy się, gdzie chcemy lecieć dalej – na ogół mamy do wyboru dwie trasy, wiodące dalej w głąb galaktyki, wszechświata or something (cy cuś, jak mawia Dobrochna). Czyż trzeba czegoś więcej?

Nie da się ukryć, że potrzebne jest coś więcej. Potrzebna jest możliwie duża grywalność, gra musi wciągać i to możliwie na jak najdłużej. „Tyrian” może wciągnąć i piszę to bez silenia się na napisa-

nie czegoś pozytywnego. Spośród wielu gier tego typu, jakie przewinęły się przy różnych okazjach przez nasze komputery redakcyjne, „Tyrian” ponad wszelką wątpliwość lokuje się w czołówce. Niestety, nie mogę go polecić z czystym sumieniem, choć naprawdę bym chciał...

„Tyrian” niestety ma skopaną obsługę dźwięku. Nie wiem dlaczego, nie wiem na czym to polega, nie będę przeprowadzać długotrwałego śledztwa. Być może problem dotyczy tylko mojego komputera (do którego mam zaufanie). Faktem jest, że w najlepszym wypadku udało mi się grę zmusić do odgrywania efektów muzycznych w kanale FM. Mimo, że mój ośmiobitowy klon Sound Blastera (Mediavision Thunderboard) znajduje się na liście obsługiwanych kart dźwiękowych (zresztą emuluje on SB bardzo dobrze, nigdy nie miałem z nim problemów ze względu na brak zgodności z oryginałem), „Tyrian” nie był w stanie go wykryć. Próby odpalenia gry z GUSem MAXem nieodmiennie kończyły się twardym zawieszeniem komputera po kilkudziesięciu sekundach. I co z takim czymś zrobić? Graliśmy sobie po cichutku. A to, co udało mi się usłyszeć

w tych kilkudziesięciosiekundowych grach z dźwiękiem, było średnie – muzyka niezła, ale efekty dźwiękowe słabe.

Podsumowując: „Tyrian” to kawał fajnej strzelanki, mającej wszystko, co jest potrzebne, żeby mieć frajdę. Kupić nie kupić – obejrzeć na pewno warto.

**Robaquez**

P.S. Spróbujcie w menu głównym wstukać: TECHNO, STORMWIND, UNKNOWN, ENEMY, WEIRD, STEALTH.



Kompleksywnie zajrzyj do naszych sklepów firmowych

# Nowe, wspomniało gry!



Wkrótce **okazą się również:**  
Frontier First Encounter,  
Machiavelli,  
Ceasar II,  
Heart of Darkness,  
F1 Grand Prix II,  
Top Gun

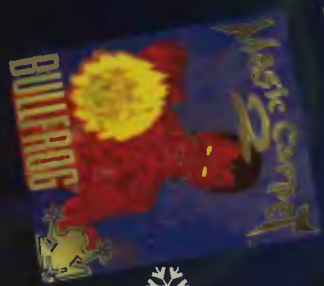
Dystrybucja:

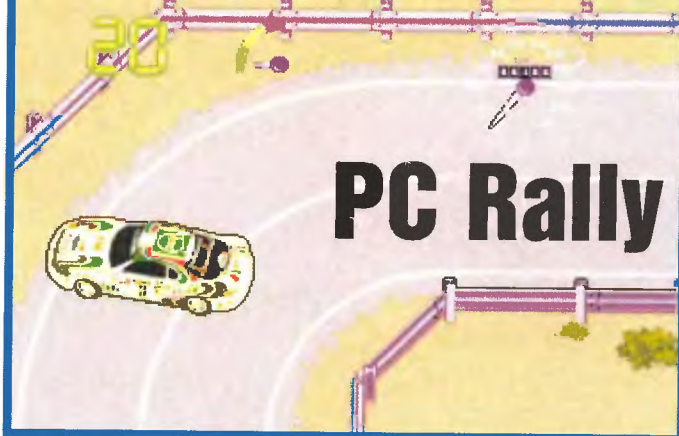


IPS Computer Group Sp. z o.o.  
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3  
tel. 642 27 66, 642 27 68

oraz

41-800 Zabrze, ul. Wolności 262  
tel./fax (0-3) 75 39 72





**W**ścigi samochodowe to jedna z form komputerowej rozrywki. Idea jest prosta: mamy samochód i startując nim w wyścigu musimy dojechać jak najszybciej do mety. Najczęściej pokrywa się to z tym, aby być pierwszym. W jednych wyścigach jak w „The Need for Speed” grafika doprowadza do tego, że niemal czujemy, że jedziemy daną maszyną, w innych jak w „MicroMachines” czy „PowerDrive” chodzi tylko o „gralność” (playability), a grafika ma tylko pokazać kto gdzie jest na trasie. Jeden i drugi typ wyścigów ma swoich zwolenników i swoich przedstawicieli. Tym razem chcę napisać o grze dopiero co wydanej, „PC Rally”, będącej wyścigiem z drugiego rodzaju.

Po uruchomieniu gry i zagranium kilka razy zorientujemy się, że chodzi tylko o łatwą i lekką zabawę, żadnych ukrytych idei, zadań umysłowych czy innych problemów – czysta żywa rozrywka. Do wyboru mamy dwa samochody: Celicia i Lancia. Poza kształtem i nazwą nie różnią się pomiędzy sobą. Tak samo się je prowadzi, takie same przyspieszenia, zarzucanie na zakrętach, hamowanie. Mamy pewną pulę pieniędzy, za które możemy kupować nowe, lepsze

części z trzech bloków: opony, silnik i hamulce. Poszczególne rodzaje tych części mają niewiele wspólnego z rzeczywistością, a nazwy są tylko udawaniem pewnych klas jakości, spokojnie można by je zastąpić tradycyjnymi nazwami: opony nr 1 czy silnik klasy 2.

Opcje gry pozwalają nam wybrać jeden z trzech rodzajów przejazdki. Jazda treningowa jest pewnym sposobem na przetestowanie samochodu, dodatkowa możliwość włączenia lub wyłączenia przeszkód pozwala na przetestowanie wchodzenia w zakręt, jak i umiejętnego omijania przeszkód. Druga jazda wybraną trasą jest sposobem na dopracowanie sobie techniki przejazdu trudnego odcinka wyścigu – można trenować tak długo, aż trasę będzie się znało na pamięć, a tablica pobitych na niej rekordów zapełni się naszymi wpisami. Trzeci rodzaj jazdy to gra dla pełnych profesjonalistów motoryzacyjnego fachu, czyli start w wyścigu. W ostatnim rodzaju

także mamy trójdzielność – trzy wyścigi, każdy o innym stopniu trudności. Utrudnienia polegają na większej liczbie zakrętów i przeszkód oraz zmniejszeniu maksymalnego czasu przejazdu.

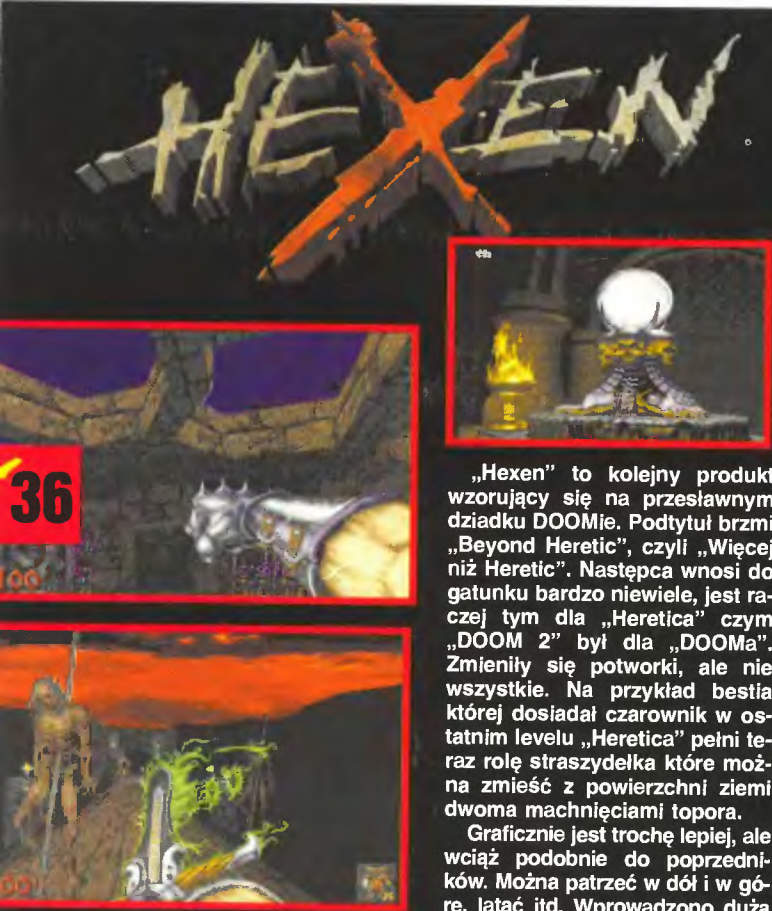
Grafika w grze nie jest żadną rewelacją, zwykła niska rozdzielczość umiarkowanie kolorowa, sylwetki samochodów miłe dla oka i kontrastujące z jakością tła. Widok z góry pod kątem, na przewijającą się trasę, w której centrum znajduje się pędzący samochód przez nas sterowany. Trasy dosyć monotonne, skromnie urozmaicane jakąś deską, kamieniem czy drzewem – słabiutko.

Cała gra to wyścigi z czasem, nie z przeciwnikami i może to wpływa na mało atrakcyjną formę rozrywki jaką jest „PC Rally”. Wprawdzie kilka pierwszych prób grania w nią może dostarczyć wypieków na twarzy, emocji związanych z wyborem kombinacji jaką techniką wchodzić w zakręt czy po prostu bicie rekordów toru, to jed-



nak nie wystarczy aby gracza przytrzymał na dłużej niż kilka dni. Podejrzewam, że ta gra ma być właśnie taka łatwa i przyjemna, ale czy to musi iść w parze z łatwym znużeniem się nią?

**EMILUS**



ilość artefaktów, które zbierane podczas gry dają się wykorzystać w dowolnym momencie np. do zamiany przeciwnika w świnię (zamiast kurczaka). Szczególnie efektowny – „Dark Servant” – powołuje do życia gościa z wielkim młotem nieco podobnego do Cyberdemona, który jeżeli znajdzie na swojej drodze Twoich przeciwników to przepuści ich przez maszynkę do mięsa. Oprawa dźwiękowa nie pozostawia wiele do życzenia – słyszalne są dźwięki tła, pośpieszne kroki, odgłosy walki, dzięki okrzyki. Całość dodaje dużo do i tak już niesamowitej atmosfery gry.

„Hexen” to kolejny produkt wzorujący się na przesiłwanym dziadku DOOMie. Podtytuł brzmi „Beyond Heretic”, czyli „Więcej niż Heretic”. Następca wnosi do gatunku bardzo niewiele, jest raczej tym dla „Heretica” czym „DOOM 2” był dla „DOOMa”. Zmieniły się potworki, ale nie wszystkie. Na przykład bestia której dosiadał czarownik w ostatnim levelu „Heretica” pełni teraz rolę straszdyka które można zmieść z powierzchni ziemi dwoma machnięciami topora.

Graficznie jest trochę lepiej, ale wciąż podobnie do poprzedników. Można patrzeć w dół i w górę, latać itd. Wprowadzono dużą

pełną rewelacją jest wprowadzenie trzech klas postaci. Zaczynając grę można wybrać wojownika, kleryka lub maga. Wow! Postacie te nie różnią się bynajmniej wyłącznie wyglądem – każda z nich posiada własne cechy i włada różnymi broniąmi. W sumie więc jest do dyspozycji 12 różnych oręży! Są topory, młoty, pięści, ale też duża ilość zaklęć oraz magicznych broni „strzelających”, najlepszych do walki ze względu na duży zasięg. Szczególnie niszcząca jest czwarta broń kleryka – polecam.

Wprowadzono też element Mana, czyli kwintesencji siły magicznej. Większość broni



wymaga posiadania odpowiedniego zapasu środka i w miarę walki zużywają go. Taki dodatek miło urozmaica grę. Ogólnie rzecz biorąc, „Hexen” wart jest polecenia jeżeli ktoś jest na tyle wytrwały, że nie znużył go jeszcze trójwymiarowe klony DOOMa. Wymagania są niestety wysokie – poniżej 486DX nie ma w ogóle sensu próbować grać. Za to na tych szczęśliwców, którzy z powodzeniem uruchomią grę na swoich komputerach czeka wiele godzin świetnej rozrywki w fantastycznym świecie „Hexen”.

**ROOSHKEEN**

**JAKOŚĆ  
STANDARD  
ORYGINAŁ**

*Advanced*  
**GRAVIS**

## UltraSound ACE – dla graczy

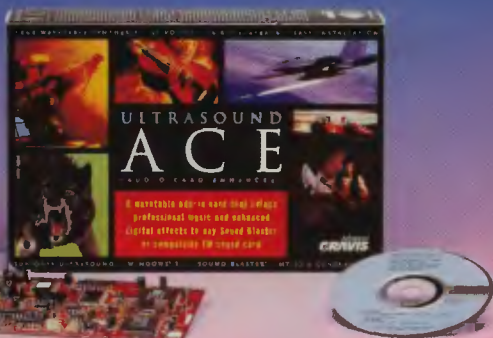
Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 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 multimediomana 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

**PLYTA CD-ROM  
3 LATA GWARANCJI  
POLSKA INSTRUKCJA**

Jeśli posiadasz hurtownię  
lub sklep z grami na PC CD  
– zadzwoń do nas.  
Proponujemy korzystne  
warunki zarówno  
małym jak i dużym  
odbiorcom

Pierwszych stu odbiorców  
otrzyma od nas w prezencie  
grę na PC CD

Wraz z Warner Interactive Entertainment  
budujemy największą w Polsce sieć  
dystrybucji gier na PC CD.



# hity

**BOB MARK**  
INTERNATIONAL JOINT VENTURE

TEL. (22) 38 05 02

**Endorfun**

**The Dark Eye**

**Z**

**Brett Hull Hockey**

**Vortex**



Nasza oferta  
to nie megaspis,  
ale najlepsze  
możliwe pozycje,  
wybrane spośród  
dziesiątek gier  
pojawiających się  
co miesiąc  
na Zachodzie.

# Bestsellerów

**Chaos Engine**

**The Bitmap Compilation**

**BobMark**

01-034 Warszawa

ul. Smocza 15

tel. (0-22) 38 05 02

e-mail: bobmark@polbox.com.pl

Dzięki współpracy  
z gigantem rynku,  
za naszym  
pośrednictwem  
będziesz miał dostęp  
do gier, za którymi  
uganiają się miliony  
graczy na całym świecie.

# Boomerang

Gamepad jest robiony w kilku odmianach i wykonaniach – osobno do Amigi, osobno do peceta, ma również wersje do niektórych konsol (Nintendo/Pegasus, Pegasus 502, Sega). Wykonania (zwykłe i luksusowe) różnią się między sobą ceną, tworzywem z jakiego zrobiony jest korpus i długością kabla. Model B 201, który dostał nam się do testów, jest bardzo estetyczny, tak na oko solidny i dobrze leży w dłoni – choć dla Młodego był trochę za duży.

Pierwszą operacją było podłączenie – które nie było specjalnie łatwe. Wtyczka ma dość szerokie

niezłe, a w każdym bądź razie umożliwiał szybką i sprawną grę. Równocześnie jednak krzyżak jest dość sztywny i wymaga stosunkowo dużego ruchu, żeby wywołać reakcję. W efekcie bardzo trudno jest sterować dokładnie, co – zwłaszcza przy próbach zestrzelenia kogoś z działka w starym, dobrym „Retaliatorze” – ma niebagatelne znaczenie. W „MK2” nie pograłem – gra z klawiatury i joysticka naraz jest obłędnie niewygodna, a dwa klawisze fire w jakie wyposażony jest boomerang to stanowczo za mało żeby komuś solidnie dokopać.



Polskich joysticków było już kilka rodzajów, mniej lub bardziej udanych. Polskiego gamepada jeszcze nie było – do niedawna. W październiku dostaliśmy do ręki pierwszy egzemplarz boomeranga – czyli polskiego gamepada, produkowanego przez firmę MATT (to Ci od Skorpiona, takiego joysticka o cokolwiek pokręconym kształcie).

Skorpion był całkiem niezły, może nie miał wiele wspólnego z rewolucją w dziedzinie joysticków pecetowych, ale miał wystarczająco dużo zalet, żeby można go było z czystym sumieniem polecać. Uprzedzając wszystko to, co napiszę o gamepadzie, z Boomerangiem jest podobnie – o osiągnięciu na skalę europejską trudno mówić, ale jest to kawałek solidnego sprzętu. Teraz już po kolei.

krawędzie i jeśli gniazdko nie jest dokładnie na środku śledzia, docisnięcie jej może być niemożliwe – a wtedy brakuje kontaktu i gry nie wykrywają gamepada. Wtyczka nie ma również śrubek, więc nie można jej dociągnąć do gniazda – ja musiałem rozkręcić komputer i poluzować kartę, zanim udało mi się całość prawidłowo podłączyć. Na szczęście jest to operacja do przeprowadzenia dokładnie jeden raz.

Zanim zacząłem grać, postanowiłem jeszcze spróbować kalibracji i znów się trochę spociłem. Pokręta do kalibracji są do kitu, zwłaszcza to do kalibracji pionowej – mało wystaje z obudowy i jest cienkie, a żeby je obrócić trzeba siły słonia. Po kilku próbach włożyłem palce do zimnej wody, a kiedy już przestała się unosić

para, wyjąłem z szuflady z narzędziami kombinerki. Młody po kilku próbach z mądrą miną stwierdził, że to się w ogóle nie obraca. Szczęśliwie koniec końców okazało się, że kalibracja jest właściwie niepotrzebna, jako że większość gier robi ją na wszelki wypadek po swoim, jedynie „Raptor” nie potrafił sobie z nią dać rady.

Do testów wybrałem trzy gry, które akurat miałem pod ręką – pierwszą był nieśmiertelny „Retaliator”, drugą „Tyrian” zainstalowany na czas testów (opis w tym numerze, o ile w ostatniej chwili nie pokręci się rozpiska). Trzecim tytułem był przez kilka minut „Mortal Kombat”, niestety nie był to najlepszy pomysł – ale o tym za chwilę.

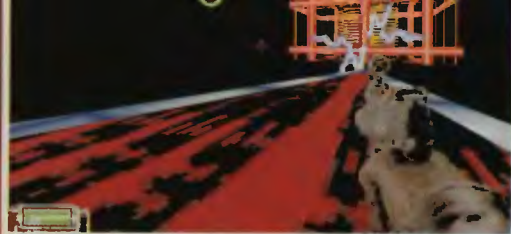
W „Retaliatorze” i „Tyrianie” nie miałem do boomeranga większych zastrzeżeń – sprawiał się całkiem

Z innych uwag jakie pojawiły się w trakcie testów jedna jest zupełnie nieoczekiwana – gamepad okazał się bardzo głośny. Kiedy usiłowałem pograć sobie ciemną nocką w „Tyriana”, okazało się, że samo stukanie Boomeranga wystarcza, żeby zbudzić moją małżonkę. Cytatów nie będzie, ale były mało pochlebne, sęk w tym, że dostało się głównie mnie, a nie producentowi.

Na Boomeranga udzielana jest trzymiesięczna gwarancja, ale sądząc po solidności konstrukcji (a jakże, rozkręciłem go i zajrzałem do środka, styki są z gumy przewodzącej) ryzyko konieczności korzystania z niej jest stosunkowo niewielkie.

**Robaquez**

# Tekwar



Firma Capstone zainwestowała ostatnio w 3 produkty: niecierpliwie oczekiwana nie tylko przez fanów Żelaznego przygodowku „Chronomaster” oraz w dwie gry doomopodobne: osadzony w środowisku fantasy „Witchaven” i właśnie „Tekwar”, którego akcja dla kontrastu rozgrywa się w nieco cyberpunkowej przyszłości. Modnym stało się opieranie gry na autorytecie dobrze sprzedającej się serii książek (Discworld, Ringworld, Xanth, Death Gate, Riftwar, Shannara); Tekwar do cyklu autorstwa Williama Shatnera.

W grze wygląda to tak: jest rok 2045, zaś miejsce zdarzeń to rozrosnięte do rozmiarów młoccha Los Angeles. Miastu zagraża najsilniejszy i najbardziej uzależniający narkotyk wymyślony dotąd przez człowieka – tek. Jego dystrybucją na ulicach metropolii zajmują się Tek-Lordowie, potężni dealerzy, którzy podzieliли między siebie strefy wpływów. Ostatnio okazało się, że organizacja odłożywszy na bok wewnętrzne właśnie zdecydowała się ostatecznie zafundować miastem. Jej diabelski plan polega na dystrybucji teka przez Matrix – komputerową sieć informacji używaną codziennie przez tysiące ludzi. Wiedząc, że ten szalony plan jest teoretycznie możliwy do przeprowadzenia, konsorcjum porwało dwóch słynnych specjalistów – cyberbiologa Petrovskiego i zdobywcę nagrody Nobla cybernetyka Nakabarę, aby opracowali odpowiednią technologię. W tym miejscu oczywiście potrzeba faceta, któryby zrobił z tym wszystkim porządek – powyrzynał wszystkich mafiozów wraz z ich świtą morderców i uratował miasto przed zagładą. Ponieważ swojego czasu wrobiono cię w handel tekem, ostatnie pięć lat spędziłeś zamrożony w orbitującym więzieniu zwanym lodówką! Okazuje się jednak, że jedynie ty jesteś w stanie sprostać zadaniu. Odmraża cię osobiście autor powieści, grający szefa Kosmicznej Agencji Detektywistycznej. Jeśli ci się nie uda wrócić do zamrażalnika.

...Wcieliwszy się w rolę pogromcy narkotycznej mafii znalazłem się na stacji metra i z radością powitałem grafikę w podwyższonej rozdzielczości, która zdawała się przemawiać do mnie tymi słowami: „zobacz jak beznadziejnie wolna jestem na twym mizernym 486/100 Mhz – nadeszły czasy Pentium, stary”. Nie zamierzawszy rezygnować z SVGA, zmniejszyłem nieco ekran klawiszem minus i skierowałem się do toalety. Tam wyciągnawszy gnata przejrzałem się w lustrze, w którym oprócz mojej przystojnej fizjonomii odbijało się różnorakie wysprayedwane na ścianach kibla graffiti. Ujrawszy broń w moim ręku, facet załatwiający się w nie zamkniętej kabine, przestraszony na śmierć, najwyraźniej mimowolnie przyspieszył swoje czynności. „Nie strzelaj człowieku” – krzyknął. Wypaliłem, krew spryskała białe kafelki. Przyjechało metro, wsiałem. Wewnątrz rozwalilem glińiarza i pasażera – to za pięć lat lodówki – mamrotałem. Wyraźnie mi ulżyło, wysiadłem na następnej stacji i spenetrowałem dzielnicę zabijając bandziorów Marty Dollara, a na koniec wykańczając go w jego biurze seria z Orłowa 34s. W trakcie poszukiwań poczęstowałem oliwami znakomitą część populacji długonogich blondynek i facetów w prochowcach, z czego, mimo niewątpliwego sukcesu nieszkodliwienia TekLorda, mój boss nie był zbyt zadowolony. Obiecałem, że podczas następnej misji będę (he, he) bardziej

uważał...

Pierwsze wrażenie jest znakomite. „Tekwar” popycha naprzód swój gatunek stwarzając namiastkę wirtualnego świata i starając się wykreować zdroworozsądkowe realia. Nie każdy na ulicy jest więc naszym wrogiem, większość to nlewinni przechodnie i uczciwi glińiarze. Ci ostatni nie będą się nas pytać o dowód osobisty widząc w naszych rękach miotacz płomieni – stąd zasada, że jak na normalnego obywatela przystało, przysłało by się nosić broń w kieszeni, wyciągając ją jedynie w razie konieczności – decyzja należy do nas. W mieście są biura, hotele, szpitale, a w każdym z tych budynków ich pracownicy. Jeśli mamy ochotę, możemy ganiając po salach operacyjnych i między wózkami inwalidzkimi płuć ogniem na lewo i prawo – jest szansa, że wśród zabitych będą ci, którzy na śmierć zasłużyli. Do sterowania został wprowadzony celownik, czego konsekwencją jest konieczność manewrowania nie tylko bronią ale i własnym ciałem – postacie, do których strzelamy robią uniki schodząc do parteru i prując nam po nogach – i my musimy kucnąć natychmiast by móc wroga dosięgnąć. Często potrzeba też paść i schronić za jakimś meblem. Bohater nasz może wpinać się po drabinach, pływać, nurkować, albo zostać rozjecha-  
nym przez  
ciężarówkę.



której kierowca będzie krzyczał: „człowieku uważaj!”. Między kolejnymi wyprawami naszym zadaniem jest penetrować naszą informatyczną autostradę Matrix – tutaj zamiast kul atakują wirusy, a gigabajty informacji miażdżą nasz układ nerwowy. W okolo migają różnokolorowe światła, rozliczne obiekty fruują w powietrzu, a niepojęte konstrukcje i labirynty utrudniają nam przejście. Wszystko to jest dość dziwnym, niepotrzebnym urozmaicheniem gry i mówiąc szczerze bardzo mi się nie podoba.

Będąc na pewno nowoczesnym technologicznie i bogatym w idee, „Tekwar” cierpi jednak z braku specyficznej dla „Dooma” atmosfery osaczenia, nie zdarzyło mi się również wychylać się do rogu na ekranie kopiować tego ruchu przed monitorem, co wielokrotnie miało miejsce w czasie gry w dzieło ID Software. Słabszy i mniej precyzyjny wydaje się również zastosowany w „Tekwar” engine „Build” na licencji 3D Realms.

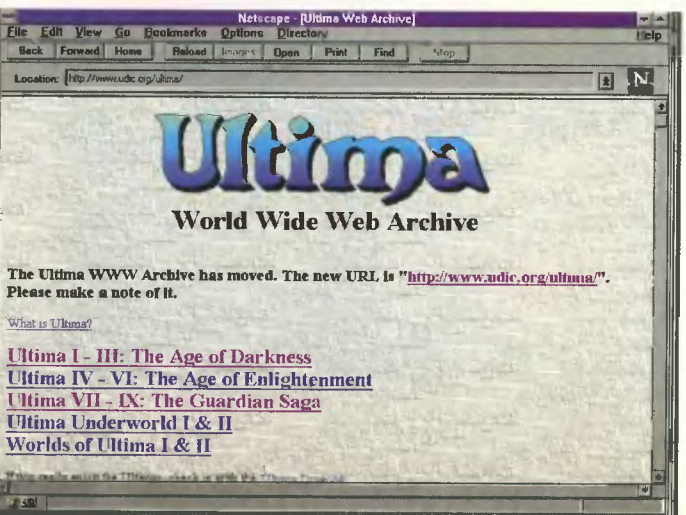
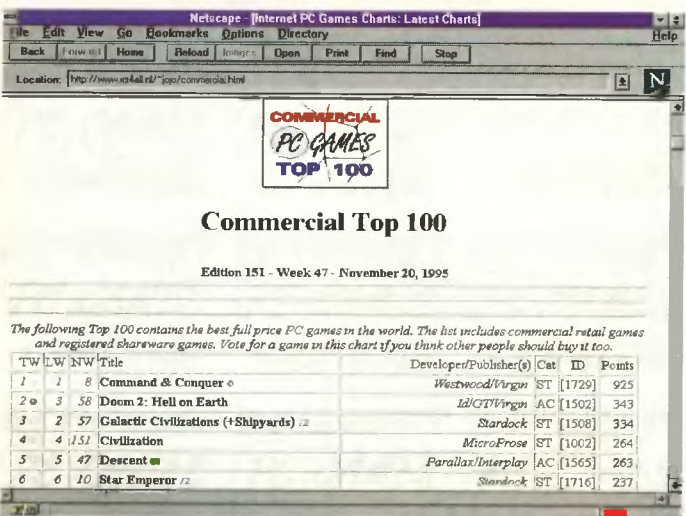
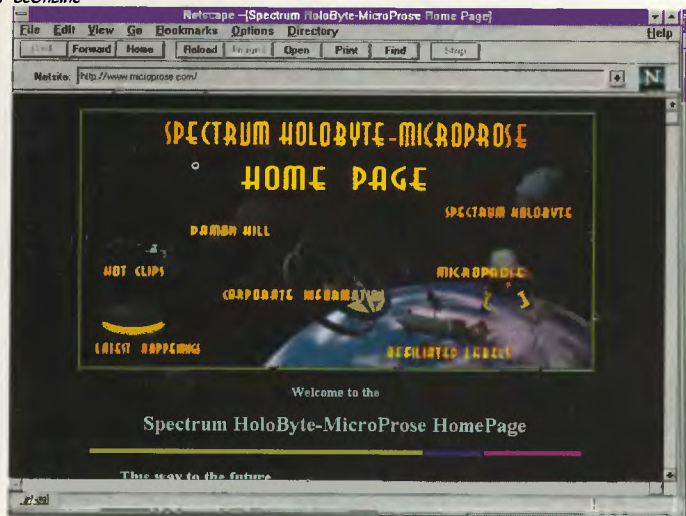
Gra instaluje na dysku 50 megabajtów plików, co jest właściwym programem, reszta to filmiki, dość słabe intro oraz godne pożałowania odprawy i powitania po misjach realizowane przez Williama Shatnera, stojącego nieruchomo na tle planszy z napisem Tekwar. Jako podkład muzyczny możemy sobie puścić rozsadzające mózg techno. Istnieje oczywiście możliwość grania po sieci. Podsumowując – „Tekwar” to solidny krok naprzód, lecz z pewnością nie hit.

Dixie





# Gracza kącik internetowy



Prezentujemy następną garść adresów dotyczących gier w Internecie. Tym razem postaraliśmy się, aby były one odrobinę zróżnicowane pod względem reprezentowanej przez nie usługi sieciowej. Tak więc znalazły się tu doomowy link usenetowy (tzw. news, czyli listy dyskusyjne na określony temat) i FTP (File Transfer Protocol – do przesyłu plików).

Zamieszczamy także dwa adresy dla miłośników gier RPG i strategii, zwłaszcza osadzonej w realiach fantasy. W następnym numerze – MUD.

**Matheus & Borek**

## MicroProse On-Line Home Page

<http://www.microprose.com>

Duży i szybki serwer MicroProse'u. Nowości wydawnicze (myślicie że z czego Haszak robi NEWSY?), lista FTP'ów z demosami, upgrade'y - to tylko niektóre z atrakcji, jakie można tu znaleźć. Oczywiście jest też strona poświęcona Cywilizacji i X-COMom.

## alt.binaries.doom

Grupa dyskusyjna poświęcona DOOM-owi. Generalnie przesyłane są tu gotowe levele (mniej lub bardziej udane), ale zdarzają się też takie perełki, jak np. edytory.

## ftp.indirect.com/pub/rpg

W katalogu /pub/games znaleźć można duży zbiór dokumentacji do gier RPG, w tym Cyberpunka, Call of Cthulu, GURPS i kilku innych.

## Conquest

<http://www.misha.net/~conquest/conq.html>

Jest to zbiór przepisów do gry strategicznej 'Conquest' osadzonej w realiach Fantasy. Sama rozgrywka ma miejsce na kanale IRC (Internet Relay Chat), a gra godna jest polecenia wszystkim miłośnikom strategii.

## Welcome to the Universe of Sierra

<http://www.sierra.com>

Dosyć nowatorsko podeszła Sierra do architektury swojego Home Page'a. Po pierwsze – jest on płatny, po drugie jest tzw. User Designed – użytkownik sam definiuje wygląd stron (gadugu gadu, tyle to ja zrobię jak mi dadzą dostęp do roota na serwerze – Borek). Można tu poznać projekty firmy (podobnie jak w Mikroprosięciu), poczytać firmowego e-zina pod nazwą Sierra Press a także zapisać się jako beta-tester najnowszych produktów. Nie znamy wprawdzie nikogo kto zostałby wybrany, ale możecie próbować...

## Top Secret Home Page

<http://www.atm.com.pl/~ts>

Strona znanego polskiego miesięcznika poświęconego grom komputerowym. Oprócz różnych mniej lub bardziej istotnych informacji porządkowych można tu znaleźć zazwyczaj materiały z następnego, jeszcze nie opublikowanego numeru.

## Ultima Home Page

<http://www.udc.org/ultima>

Ta strona to mus dla każdego miłośnika Ultim – są tu linki do map, opisów, solutionów i wszystkiego, co może zainteresować ultimologa. O ile pamiętam można nawet posłuchać muzyki z którejs części gry...

## Listy przebojów

<http://www.xs4all.nl/~jojo/commercial.html>

Wprawdzie dostęp do tego serwera jest bardzo wolny i nikomu nie polecam codziennych prób jego wykorzystania, jednak zamieszczane tu listy zasługują na uwagę. Powstają one w wyniku głosowania wszystkich chętnych internetautów którzy zdecydowali się zastosować do prostych reguł umożliwiających automatyczną obróbkę nadchodzących głosów. Nawet, jeśli głosujący nie są do końca reprezentatywni dla całokształtu graczy, warto się przyjrzeć wynikom.

## Gwoli porządku, czyli kilka adresów:

Wprawdzie te same adresy znajdują się (przynajmniej częściowo) na naszej stronie WWW, ale że nie ma tam (w momencie kiedy piszę te słowa) wszystkich, oto po raz kolejny adresy osób mających mniejszy lub większy związek z generowaniem kolejnych numerów pisma:

[borek@lt.com.pl](mailto:borek@lt.com.pl)  
[haszak@lt.com.pl](mailto:haszak@lt.com.pl)  
[emilus@lt.com.pl](mailto:emilus@lt.com.pl)

Tym osobom prosimy zwracać pewną część ciała tylko w sytuacjach wyjątkowych:

[kruszk@sgh.waw.pl](mailto:kruszk@sgh.waw.pl) (Rooshkeen)  
[gawrysia@ll.pw.edu.pl](mailto:gawrysia@ll.pw.edu.pl) (Gawron)  
[matheus@idsserv.waw.lids.edu.pl](mailto:matheus@idsserv.waw.lids.edu.pl) (Mateusz Skalski, kontakty w sprawie kącika internetowego)  
[kdzlekan@elka.pw.edu.pl](mailto:kdzlekan@elka.pw.edu.pl) (Dean, T'N'T i Czytelnicy)

W tym miesiącu BBS znowu nie będzie miał swojego kawalka – ale życzę Wam że jest, działa i nawet jakby w ostatnich dniach przestał padać (zaczynam chyba widzieć związek z temperaturą powietrza, ale poczekajmy na nadchodzące ochłodzenie – Borek).

Przed P.S. W związku z „niepracowaniem” poczty list od naszego wysłannika z Antarktydy nie doszedł, w zamian za to publikujemy coś równie głupiego, mianowicie...

### Przypowieść o Kiaustrohiobie!!!

Pocziwy ten człowiek był zdrobniale nazywany Klaus. Zachowywał się nie rozrzućnie, z honorem, znał też skrócony zestaw też dobrego zachowania. Jego matka, która przez całe swoje życie utrzymała ten tytuł, zawsze powtarzała jak jej mały Klausio wspaniale zachował się na jednym z zebrań fanatyków kaset wideo, wulgarnego kochania i leków wątpliwej jakości. Powiedział on wtedy: „Panowie, trzeba w życiu znaleźć jakieś granice, które określałyby czy jesteśmy już na drugim brzegu przyzwoitości, czy jeszcze możemy wypić jedną „połówkę”. W związku z tym protestuję przeciwko wypowiedzi pana Wicka, który powiedział, że „napoje procentowe” można pić w każdych ilościach, byleby równoległe oglądany film zawierał w sobie wartości, które tracimy wraz ze

nianej „alkoholizy”! Tak nie można, ja na przykład kasetę magnetowidową z sałatką z bobem i czerwonym winem to jeszcze ugryzę, ale magnetofonowej pod piwo i golonkę to nigdy!!!”. Owac-ja jaka powstała wtedy na sali nie oznaczała jedynie aprobaty dla wypowiedzi mówcy, ale jak później się okazało, była bramą tryumfalną prowadzącą do nowej wspaniałej drogi życia, jaką okazała się kariera znanego wszystkim działacza Kiaustrohioba.

Stanowisko zyskał błyskawicznie, gorzej było z wewnętrznym spokojem, jaki w nim za żadne skarby nie chciał się ulżyć. Przez kolejne lata budził się nocą z ciągłym pytaniem: czy aby Wicek nie miał racji? Studio-wał zagadnienie teoretycznie, ale i praktycznie tworząc spis wartości zyskiwanych w trakcie oglądania głośnych filmów, jak i traconych przy spożyciu nie mniej głośnych tytułów widniejących na etykietach flaszek. W końcu jego praca została wynagrodzona spłodzonym z wyników doświadczenia teoretycznych wnioskiem. Okazało się, że przy stałym spożywaniu danego napoju wysokiego liczba wartości traconych maleje wraz z kolejnym razem. I to samo dzieje się z wartościami zyskiwanymi przy oglądaniu konkretnego filmu. Wynika to ze stopniowego przyzwyczajania się zarówno do trawienia, jak i zyskiwania wartości. Niestety różnice wychodziły na poziomie różnic tytułów. Aby koncepcja Wicka działała, trzeba było dobrać taki film i taki napój, aby tempo maleńcia wartości zyskiwanych i traconych było takie same.

Kiaustrohiob znalazł takich przedstawicieli, a jednostkę wartości rozpatrywanych nazwał od pierwszych sylab obu tytułów – KRZYŻYT. Teraz już mógł spokojnie odejść na emeryturę, kończąc swój pocziwy żywot. A Wicek pil dalej...

# Lista przebojów

## AMIGA 1200

1. PREMIER MAN. 3
2. SIMCITY 2000
3. ULT. SOC. MAN.
4. SUPER SF 2
5. R. OF THE ROBOTS
6. TOWER OF SOULS
7. FOOTBALL GLORY
8. GUARDIAN
9. UFO
10. ROADKILL

## CD 32

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

## AMIGA

1. SENS. W. OF SOC.
2. PREMIER MAN. 3
3. PGA EURO. TOUR
4. SENS. GOLF
5. ULT. SOC. MAN.
6. JUNGLE STRIKE
7. CANNON FODDER 2
8. SUPER SKIDMARKS
9. COLONIZATION
10. THEME PARK

## PC CD-ROM

1. STARTREK: A FINAL...
2. TERMINAL VELOCITY
3. INDYCAR RACING
4. DUNGEON MASTER II
5. DARK FORCES
6. DISCWORLD
7. ULTIMATE DOOM
8. 1944: ACROSS...
9. SIMCITY 2000
10. FILGHT SIM. V5.1

## PC

1. SIMCITY 2000
2. DOOM 2
3. X-/B-WING/IMP. PUR.
4. ULT. SOCCER MAN.
5. SAM&MAX/D. OF THE...
6. FIFA
7. PLAYER MAN. 2
8. PREMIER MAN. 3
9. X-WING
10. THEME PARK

## NINTENDO

1. JURASSIC PARK
2. BIGNOSE CAVE MAN
3. FAN. ADV. DIZZY
4. BATMAN RETURNS
5. MORTAL KOMBAT II
6. DOUBLE DRAGON III
7. GHOSTBUSTERS II
8. WHITE MAN...
9. BATMAN II
10. ROBIN HOOD

## COMMODORE

1. LASER SQUAD II
2. STEEL THUNDER
3. WAR FOR THE C.
4. LOTUS II
5. WŁADCA
6. MICR. SOCCER
7. PIT FIGHTER
8. ELVIRA II
9. ELITE
10. ANOTHER WORLD

## AMIGA

1. UFO
2. MORTAL KOMBAT 2
3. CYTADELA
4. CIVILIZATION
5. THE SETTLERS
6. THEME PARK
7. DOMAN
8. K-240
9. MORTAL KOMBAT
10. JUNGLE STRIKE

## PC

1. WARCRAFT
2. THE SETTLERS
3. MORTAL KOMBAT 3
4. DESCENT
5. FULL THROTTLE
6. BIOFORGE
7. CANNON FODDER
8. MORTAL KOMBAT 2
9. DOOM 2
10. TEENAGENT

## ATARI XL/XE

1. SPECIAL FORCES
2. CYWILIZACJA
3. WŁÓCZYKI
4. NAJEMNIK
5. MEGABLAST
6. TECHNOID
7. KLĄTWA
8. BARAHIR
9. ROCKMAN
10. NAJEMNIK 2

## NINTENDO

1. GALAXIAN
2. GALAGA
3. KARATEKA
4. CONTRA
5. RAMBO

## COMMODORE

1. KLEMENS
2. HANS KLOSS
3. SLATERMAN
4. STREET ROD
5. FIST FIGHTER

## AMIGA

1. VROOM
2. RUFF'N'TUMBLE
3. KAJKO I KOKOSZ
4. BIG NOSE
5. WISIELEC

## PC

1. GODS
2. BORUTA
3. COLORADO
4. KEN'S LABIRYNTH
5. ALCATRAZ

## ATARI XL/XE

1. UPIÓR
2. MASTER HEAD
3. TENIS
4. DARKNESS HOUR
5. CYWILIZACJA

## ADVENTURE

1. FIRST SAMURAI
2. ROBOCOP 3
3. D/GENERATION
4. SECOND SAMURAI
5. HUNTER
6. ANOTHER WORLD
7. JURASSIC PARK
8. HEIMDALL
9. THE IMMORTAL
10. G. OF THE AZTECS

## BEAT'EM UP

1. MORTAL KOMBAT 2
2. MORTAL KOMBAT
3. SHADOW FIGHTER
4. IK+
5. BODY BLOWS
6. BRUTAL: PAWS OF F.
7. PANZA KICK BOXING
8. T. THE WARRIOR
9. BODY BLOWS GAL.
10. BUDOKAN

## FLIGHT SIMULA.

1. REACH FOR THE S.
2. FLIGHT OF THE INT.
3. GUNSHIP 2000
4. FALC. & MISSIONS
5. TFX
6. TORNADO
7. F117A
8. COM. AIR PATROL
9. B17 FLYING FOR.
10. OVERLORD

## ROLE PLAYING

1. AMBERMOON
2. DUNGEON MASTER
3. CHAOS STRIKE B.
4. EOTB II
5. LEGEND
6. KNIGHTMARE
7. ISHAR 3
8. AMBERSTAR
9. BLACK CRYPT
10. MIGHT & MAGIC 3

## SPORTS SIMUL.

1. SENS. W. OF SOC.
2. SENS. SOCCER
3. GOAL
4. SPEEDBALL 2
5. THE DOUBLE
6. FOOTBALL GLORY
7. PRO TENNIS TOUR 2
8. M. UTD. LEAGUE CH.
9. PGA EUROTOUR
10. JOHN MADDEN

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 stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Głędła, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

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

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

**Listy** - przegląd korespondencji redakcyjnej.

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

Cena detaliczna – 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 pierwszy kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłaty należy dokonać do dnia 20 listopada 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać 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.

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

● Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

**Bajtek** **TOP SECRET**

Kupon ważny do dnia 31.01.96

od numeru:

**CENA** **2,60** **2,50**

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)  x

po ile egzemplarzy  x

=

**SUMA**  +

**RAZEM:**

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

**Bajtek** **TOP SECRET**

Kupon ważny do dnia 31.01.96

od numeru:

**CENA** **2,60** **2,50**

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)  x

po ile egzemplarzy  x

=

**SUMA**  +

**RAZEM:**

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

**Bajtek** **TOP SECRET**

Kupon ważny do dnia 31.01.96

od numeru:

**CENA** **2,60** **2,50**

liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)  x

po ile egzemplarzy  x

=

**SUMA**  +

**RAZEM:**





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



Nie, jeszcze nie...

I nie zobaczysz, dopóki nie wykupisz prenumeraty! He, he



<p><b>Potwierdzenie dla wplacającego</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię _____ Nazwisko _____ Ulica, nr _____ Miasto _____</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata _____ Datownik </p> <p>podpis przyjmującego _____</p>	<p><b>Odcinek dla banku</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię _____ Nazwisko _____ Ulica, nr _____ Miasto _____</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata _____ Datownik </p> <p>podpis przyjmującego _____</p>	<p><b>Odcinek dla posiadacza rachunku</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię _____ Nazwisko _____ Ulica, nr _____ Miasto _____</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata _____ Datownik </p> <p>podpis przyjmującego _____</p>	<p><b>Odcinek dla poczty</b></p> <p>Zi ..... Słownie zł .....</p> <p>Imię _____ Nazwisko _____ Ulica, nr _____ Miasto _____</p> <p><b>Wydawnictwo BAJTEK</b> ul. Służby Polsce 2 02-784 Warszawa</p> <p>PBK S.A. IX Oddział w Warszawie 370031-534488-139-11</p> <p>Oplata _____ Datownik </p> <p>podpis przyjmującego _____</p>
---	--	--	---

# Prenumerata to taniej i pewniej

## PRENUMERATA

Zapraszamy do  
prenumerowania czasopism  
Wydawnictwa Bajtek.

### Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

### Jak zaprenumerować:

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

### Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

### Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9-17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmują się pani Alicja Baczyńska).

# Hyp...hyp...hypery

**SPÓŹNIONY KANDYDAT:**  
„Krzysztof Kubeczeko na prezydanta”  
Tasior

- ???  
- „Skubana”.

Mr. Simon

**POWITANIE:** „Odbytem (miało być czołem)”

SPUTOR

„Kiedy wychodzi „TS” z „fabryki”?  
Gdy się dwie niedziele do kupy schodzą... - Wodzu.

**SAMOCHÓD Z TRWAŁĄ?:** „Pomóżcie... błagam was bo [—] ten komputer (Amiga 500+) za okno (wprost na samochód sąsiada, to jest idiota, kiedyś pod deszczu suszył go suszarką do włosów).”  
SE(K/N)ATOR

**PS.-y:** „Za błędy odpowiada stara, bo dyktowałal”  
Rumun i Rumuniątka  
„Przepraszam że się urodziłem ale to się już nie powtórzy.”  
YouzeQ

**DOBRE BO POLITYCZNE:**  
„Dlaczego szczur ma 4 łapy? - Żeby zdążyć przed emerytem do śmietnika!”

Skażony

„Śmierć (padnij) Naczelnemu (powstań, otrzep się). Niech żyje (baczność) Triumfiwat (spoczniej).”  
Green

**NOWY MINISTER?:** „Uwaga! Teksty YouzQ'a są szkodliwe dla zdrowia. Dinozaury się o tym przekonały - minister zdrowia, szczęścia i pomyślności.”

YouzeQ

@?}#&;%...: „Niemowa powiedział gluchemu, że szczerbaty wygryzł włosy tysemu, który przez 13 miesięcy na dzień rzucał drewnianą wodą (w dodatku suchą) w niewidzialny okrągły kwadrat, który zauważył ślepy przed swoimi narodzinami.”  
POJPOJ

**ZAPYTANIA:** „Czym się różni kobieta od frytki? - Frytkę się soli, a kobietę się piepszy.”

A."Art" Czerwiak

- Co można powiedzieć o skorpce od jajka?

**MALY PROWOKATOR:** „Przychodzi Jasio do swego ojca i mówi: „Twój stary down!” A ojciec: „A twój pierdak!”  
POJPOJ

**NIENASYCONY:** „Jeżeli ten jaskiniowiec YouzeQ jeszcze raz walnie takie lepiszcze o Atarowcach do rubryki Hypery to go spale po czym zastrzelę.”  
JOGURT

dla głuchych.”

Świtek

**TEN PIERWSZY RAZ...:** „gud morning to mój pierwszy list pisany do was. Jestem bardzo nieśmiały i w związku z tym wsydzę napisać jego dalszą część. gud baj ps. co to znaczy ps? Przepraszam mam sklerozę?”  
M.I.L.I.

**TIPS MIESIĄCA:** „Mortal Kom-bat II / PC

Wpisz bardzo szybko 14 razy alfabet od końca - zaczną boleć Cię palce.”  
The Generat

**JEGO OSTATNIE ŻYCZENIE...?:** „Ostatnie słowa Majakowskiego - zanim popełnił samobójstwo - brzmiały: Towarzysze, nie strzelajcie!”  
P. Szymański

**APEL:** „Wczoraj (...) zaginał mężczyzna. Podaję rysopis: Włosy czerwone. Lewa ręka znacznie dłuższa od prawej. Nóg brak. Zaginiony poruszał się na zielonym wózku inwalidzkim marki BMW rocznik 1854, poj. silnika 125 mPa. Ktokolwiek widział mężczyznę proszony jest o kontakt pod numerem: 0-700-601-601-603.”  
Świtek

**PILNIE KUPIĘ KLUCZE DO LODÓWKI:** „Od dłuższego czasu nie kupowałem waszego piemka co byto spowodowane tym że przez przypadek zatrzasnąłem się w lodówce (a hydraulik przyjechał tydzień temu) i tak przeleżałem kilka ładnych miesięcy.”  
Kefir

Cieniutko... Czyżbyście stracili poczucie humoru? Ruszcie głowami, bo jak tak dalej pójdzie to rubryka zacznie się drastycznie kurczyć, a tego nie chciałbym ani ja, ani chyba nikt z Was. Kurekta jak zwykle nie bierze odpowiedzialności za teksty wydrukowane w Hyperach.  
Wodzu

**NIECH ŻYJĄ WYNAZKII:**  
„Nowość! Stereofoniczny różaniec

**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 scenarzyistów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna dla dobrego scenarzystów - propozycja stoła 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

TOWAR KOPALNY  
TYP CYBERPUNK  
RODZAJ DOWN  
NR REJESTR  
PASOZYD  
NO 1PUBLIC

**CYBER PUNK (THRILLER)**

**ROBO KOP**

Kopalny co wyprawiasz  
Hasta la vista Naczelnny

ALL RIGHT RESERVED

MADE BY YOUZEQ

youzeq pictures

**Tanie oprogramowanie Amiga i PC**  
Klub ACQ

Największe ilości programów na wielu nośnikach (dysk, CDROM, VBS)

- wszystkie nowości
- oprogramowanie najwyższej klasy - „Shareware i nie tylko...”
- dysk już od 1,10 zł a i tak przewidujemy zniżki
- szybka realizacja, regularne powiększana baza
- oferujemy 90% oprogramowania jakie ukazuje się na świecie

Największe ilości programów na wielu nośnikach (dysk, CDROM, VBS)  
**NIE SZUKAJ DALEJ!**

Katalog po przesłaniu dysku i zaadresowanej koperty ze znacznikiem.  
Możesz także dołączyć dysk na **darмовy** program!

**ACQ** ul. Leśna 12 33-100 TARNÓW 6 tel. (014) 241-772

Każdy czytelnik przysyłający nam swoją pracę jest obdarowywany przez nas pewnym kredytem zaufania. Dla nas wystarczającą gwarancją było nazwisko autora. No właśnie, było. Dwa miesiące temu zamieściliśmy w naszej rubryce opis gry „Dr Mad”. Tekst jest dobry, tylko autorstwo mocno podejrżane.

Nie znamy jeszcze całej historii, ale wiemy, gdzie się ona zaczyna i wiemy, gdzie kończy. Zaczyna się ona na 19 stronie 25 numeru „Secret Service”. Dwa miesiące temu nie ukazała się u nas kolejna wspaniała praca czytelnika, a bezczelnie przepisał tekst z innego pisma o grach komputerowych. Jest to najwięk-

sza zbrodnia, jakiej może dopuścić się autor. Zapadł już wyrok – tego pana nie obsługujemy i żeby nie było wątpliwości jest to Marcin Kisłowski zamieszkały przy ulicy Traugotta 3a/3 w miejscowości Dobra.

Radzimy Ci spojrzeć w lusterko, Bazyliuszku.

Jednocześnie chciałbym przeprosić prawdziwego autora tego opisu – Hartiego. Może chciałbyś dostać jako rekompensatę roczną prenumeratę TS?

A na siebie mogą tylko nalożyć karę w postaci nakazu czytania konkurencji trzy razy dziennie przed każdym posiłkiem.

Dean

## AMIGA

**AIRBALL**  
Księga czarów znajduje się w pokoju ze świecą. Usurń kamienie, żeby ją dostać, a następnie połóż ją w lewym rogu. Teraz postępuj zgodnie z instrukcjami mozesz ukroczyć grę.

**ALIEN BREED**  
W terminalu na drugim poziomie wpisz: I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS.

**ALIEN BREED II / SPIDER HORROR**  
Przejdź 1 level (Civilian Zone, wszystkie strefy), gdy będziesz w Science Building zabił się. Teraz zacznij grę od kodu 737373. Masz 55000\$.

**ALIEN WORLD / 'SIR'** Rafael – Moeller  
Na ekranie tytułowym wpisz: Bill and Ted bonus game.

**AMAZING SPIDERMAN**  
Wpisz w HI-SCORE: „GENERIC”. Teraz używając klawisza HELP zwiększasz swoją energię.

**ARKANOID II**  
Na ekranie tytułowym wcisnij CAPS LOCK i wpisz „MAGENTA”. Teraz w grze możesz przechodzić do następnego poziomu naciskając S. Możesz także wpisać w HI-SCORE „DEBBIE S”, jeśli chcesz uzyskać nieśmiertelność.

**ASSASIN**  
Wpisz się jako MIDAN w HI-SCORE i już możesz kontynuować przetrwaną grę.

**AWESOME**  
Kiedy pojawi się ekran ENERGY / CARGO przesuń kursor w lewy górny róg i naciśnij „+” na klawiaturze numerycznej. Dzięki temu uzyskujesz nieśmiertelność i osłony.

**BAAL**  
Podczas ładowania naciśnij i trzymaj prawy przycisk myszy, aż do czasu, kiedy ekran zniknie. Uzyskasz nieśmiertelność. Możesz także spróbować wpisać w HI-SCORE: „COVERBUNDLE”.

**BACK TO FUTURE III**  
Żeby uzyskać nieśmiertelność wpisz:  
POZIOM 1: ROTTEN CHEAT  
POZIOM 2: LOUSY CHEAT  
POZIOM 3: LOW DOWN CHEAT

**BARD'S TALE**  
W południe wejdź i wyjdź z Gildii. Wyłącz komputer bez zapisywania (każdy z graczy będzie miał złoto, które grupa miała poprzednio – operację tę można powtarzać). Wczytaj grupę graczy, przejdź do statystyki gracza pierwszego i daj mu całe złoto. Wyruż do z drużyny i wchytaj ponownie. Daj całe złoto innemu graczowi (także tę operację można powtarzać).

**BARD'S TALE II**  
Wejdź i wyjdź z Gildii w południe. Znajdź iluzjonistów i zabił ich pierwszą linię obrony. Teraz wypróbuj DISRUPT ILLUSION, aby podnieść swoje punkty doświadczenia.

**BASE JUMPERS / Hubert Miszał**  
Wpisz WIBBLE, a otrzymasz nieskończoną ilość życia.

**BATTLE VALLEY**  
Wpisz „ROGER MELLIE THE MAN OF THE TELE”.

**BEACH VOLLEY**  
Wpisz „DADDY BRACEY”. Możesz przekalkiwać poziomy naciskając F1.

**BEVERLY HILLS COP**  
Przy wyborze poziomu trudności wpisz „MELLIE”.

**BEYOND THE GATES**  
Wpisz: „THE END OF TIME DRAWS NEAR” i już możesz korzystać z edytora postaci.

**BIL'S TOMATO GAME / Hubert Miszał**  
Klawisz HELO przenosi o poziom wyżej.

**BLOOD MONEY**  
Zatrzymaj grę i naciśnij HELP, żeby stać się nieśmiertelnym.

**BODY BLOODS**  
W menu OPTIONS przesuń joystick raz w lewo i raz w prawo i przytrzymaj przez dziesięć sekund. Pojawi się menu z opcjami nieśmiertelności.

**BRUTALS PAWS OF FURY / BARNABA**  
Ciosy:  
PRINCE LEON THE LION:  
Ugryzienia: lewo – lewo – lewo – prawo  
Pływak: dół – dół i prawo – prawo – fire  
Wark: lewo – prawo – prawo i dół – dół  
Akord: prawo – prawo – prawo i dół – dół i lewo – lewo  
Dzika strona: lewo – lewo i dół – dół – dół – prawo – prawo  
Uwolniona wściekłość: dół – prawo – dół – prawo  
Leon experience: prawo – lewo – dół – lewo

**KENDO COYOTE:**  
Zatrząskawce: 1 - ld - d  
Za lba: d - dp - p - f  
Amatnia kula: p - l - ld - d  
Zakrecona kula: d - dl - l - l - f  
Pięć pierścieni: p - pd - d - dl - l - l - fire  
Sila Kl: d - l - p - p - fire  
Hapkioku Kata: 1 - f - f - l - f - d  
Dali Lama:  
Za lba: d - dp - p - fire  
Dym: 1 - ld - d - dp - p  
Mysł Boga: p - pd - d - dl - l  
Apokalipsa: d - dp - p - l

**BUPN'NBURN / HEPHISTO AND CREATOR**  
Zamiast START GAME wybierz EXIT. W momencie, gdy na ekranie widnieje flaga wpisz ZXR750R - więcej pieniędzy.

**ÇAPONE**  
Żeby stać się niezłomy na strzały strzel trzy razy we flagę. Jeśli chcesz dostać bonus, idź przed POST OFFICE.

**CAPITIVE**  
Powtórz 88 razy następujące operacje (zachowaj uzyskane wiadomości):  
1. Wyładuj, weź wiadomość od RATT (na burcie),  
2. Wystartuj i ponownie wyładuj. Weź wszystkie informacje, jedź do bazy i sprzedaj je za 18600 kredytek.

**ÇARL LEWIS CHALLENGE**  
Żeby biegać szybciej, wystarczy jednocześnie poruszać synchronicznie joystickiem i myszą.

**CASTLE MASTER**  
Naciśnij L.SHIFT + 2, następnie prawy przycisk myszy. Pojawi się okienko z bardzo użyteczną zawartością.

**CHAMBER OF S.P.**  
Z NOOSE idź do tuneli i poczekaj tam godzinę. idź do MASTER EYE, poczekaj, aż umrze. Przeszukaj jego ciało. Znajdziesz gwizdek. Użyj go tam, gdzie leży jajko.

**CHAMPIONS OF KRYNN**  
Naciśnij ALT + X (lub ALT + A), kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

**CHARIOTS OF WRATH**  
Kiedy program poprosi Cię o naciśnięcie FIRE przesuń joystick wprzód – będziesz nieśmiertelny.

**CHASE HQ**  
Wpisz „GROWLER” I trzymając lewy przycisk myszy i FIRE.  
T - zerowanie licznika czasu,  
N - przejsła do następnego poziomu.  
Spróbuj także naciskać spację zanim samochód ruszy. Pozwoli to na uzyskanie maksymalnej prędkości 900 km/h.

**CHIPS CHALLENGE**  
Naciśnij F, żeby dostać się do specjalnego menu.  
C - przeskoczenie poziomu.  
Ab'y uzyskać nieśmiertelność, wpisz: „SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS”.

**ÇHUBBY GRISTLE**  
Żeby zdobyć życia, wpisz: „BUUURRP” na ekranie tytułowym.

**CJ ELEPHANTS ANTICS**  
Na ekranie tytułowym wpisz: „ITCHY ARSEHOLES” – dostaniesz niekończącą się energię.

**CLOWN'O' MANIA**  
Naciśnij HELP podczas gry, żeby dostać więcej skórek i starzałów.

**CONTINENTAL CIRCUS**  
Kiedy zapali się plarwce czerwone światło, przesuń joystick naprzód i puść przy drugim czerwonym świetle. Uzyskasz znaczną prędkość na starcie.

**CRACKDOWN**  
Zatrzymaj grę i naciśnij SHIFT (naciśnij, zatrzymaj SMURFa?). 1 - 999 życie. 2 - 999 pocisków.

**CRAZY CARS II**  
Trasy i numery dróg:  
poziom 1: 15th right, 70th left,  
poziom 2: 191st right, 666th left, 160th left,  
poziom 3: 285th right, 60th left,  
poziom 4: 70th right, 54th left, 25th right, 10th left, 160th right.

**CURSE OF AZ BONDS**  
Naciśnij ALT + X (lub ALT + A), kiedy przeciwnik ma wykonać swój ruch. W ten sposób wygrasz walkę.

**CYBERNOID**  
Na ekranie tytułowym wpisz: „RAISTLIN”. spacja = nieśmiertelność,  
N - przeskakiwanie poziomów.

**DALEK ATTACK**  
Wpisz: „ROGER MOORE AND OLIVIER REED WERE NEVER GOOD SINGERS”.

**DALEY THOMPSON'S**  
Wpisz: „HINGSEN,J”, aby móc dokonywać zmian za pomocą klawiszy funkcyjnych.

**DARKMAN**  
Naciśnij „2”, „8” i FIRE.

**DEATH/MASK / BONIO**  
Jeśli młaz cienką broń, a przeciwnik jest tuż przy Tobie, zacznij się cołać i strzelać tak, by nie znalazł się w bezpośrednim sąsiedztwie przeciwnika. Potwory są na tyle głupie, że nie strzelają dopóki nie są tuż przy Tobie. Skutkuje tyko z tymi przeciwnikami, którzy poruszają się.

**DEFENDER OF THE CROWN**  
Podczas ładowania się gry naciśnij „K”. Rozpocznesz grę z 2048-let 4 rycerzami.

**DEFLEKTOR**  
Możesz przeskakiwać poziomy naciskając: „+” lub „-”.

**DEUTEROS**  
Na ekranie PLANET RESOURCE naciśnij SHIFT i C, żeby uzyskać maksymalny poziom wydobywa.

**DOJO DAN**  
Podczas gry wpisz: „WOOLANKIDKICKSBUTT”. Od tej pory działają klawisze:  
S - osłony,  
F8 - przejście do końca poziomu,  
F9 - przejście do końca sekcji.

**DOODLEBUG / 'SIR'** Rafael – Moeller  
W czasie gry wcisnij równocześnie litery: S, E, G, A i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wytyczyć czas, uzyskać nieśmiertelność, zmienić level.

**DOUBLE DRAGON**  
Na tytułowym ekranie wpisz: „R U CALLING ME PINT A DOFF!” i naciśnij RETURN. Możesz zabić przeciwnika używając klawisza delete.

**DRAGON WARS**  
Naciśnij AMIGA + E, żeby zobaczyć końcową skrypcję.

**DRAGON'S LAIR**  
Naciśnij ESC, R, /, L, N, 7 i FIRE, żeby zoabaczyć jak gra przechodzi się sama.

**DRAKHENI**  
Wpisz imię postaci jako: „31415927” (PI), żeby uzyskać dodatkową energię.

**DRILLER**  
Kiedy wystartujesz – zobaczysz przed sobą budynek. Strzel do niego 25 razy, aby zamienić go w odrzutowiec.

**DUNGEON MASTER**  
idź do wejścia do podziemi, stań przy drzwiach i wyprobuj czar OH EW RA. Nieopisane czary:  
ZO – otwiera drzwi,  
DES IS SARR – ciemność,  
YA BRO ROS – zostawianie za sobą śladów stóp,  
DES EW – osłabianie nielunarych listów,  
FUL BRO NETA – osłona przeciw ognistym kulom,  
VI BRO – napój – osłona.

**ELF**  
Wpisz: „CHOROPOO” podczas gry, żeby dostać 99 zwierzątek. Zmieniasz postacie naciskając „W” lub „H”.

**ELITE**  
Wpisz: „SARA” jako hasło, następnie wprowadź właściwe hasło z instrukcji. Podczas gry, naciśnięcie „\*” spowoduje pojawienie się specjalnego edytora pozwanego na użyczenia bonusów. Przykładowo: 1B FF – kredytów, 97 00 – status ELITE.

**ESPANA '92**  
Wyślij atletę na 3-godzinny trening, przesuń datę z powrotem na 18th i zmniejsz trening na 1 godzinę. Facet urosnie w siłę.

**ESWAT**  
Zatrzymaj grę, wpisz: „JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU” – żeby uzyskać dodatkowe życia.

**EYE OF HOURS**  
Kiedy zostaniesz poproszony o naciśnięcie FIRE – wpisz: „SPAM”, żeby rozpocząć grę z nieśmiertelnością.

**F1 GRAND PRIX**  
Zjedź do przegładu, naciśnij ESC i przyspiesz czas, żeby wygrać.

**F29 RETALIATOR**  
Wpisz się jako „CIARAN”, aby dostać masę uzbrojenia.

**F/A-18 INTERCEPTOR**  
Wybierz FREE DELIBT MODE, naciśnij: 5, 6, 7, 8, 9, żeby uzyskać dostęp do ukrytych misji.

**F-18 INTERCEPTOR / Michał Suszczewicz**  
Z głównego menu wybierz opcję drugą – teraz zamiast 1-4 wcisnij 0 (zero).  
(Nie podałeś adresu – Dean)

**FAIRY TALE ADVENTURE**  
Wczytaj plik Save-Game i zmień w nim wartość 18 na inną, niezerową. Uruchom grę i użyj klawiszy: kursory – szybsze poruszanie się,  
B – wołanie łabędzia,  
R – uratowanie księżniczki,  
= – współrzędne,  
F9 – przesunięcie zegra o godzinę naprzód,  
F10 – współrzędne pozycji.

**FALCON**  
Podczas gry naciśnij CTRL + ALT + Y, żeby dostać paliwo i uzbrojenie.

**FEARS / KALI**  
W pierwszym etapie, gdy dojdiesz do niebieskiego korytarza „opukaj” spacją lewą ścianę, a otworzy się ukryte przejście, w którym jest dodatkowe życie, mini gun i amunicja.

**FINAL FIGHT**  
Żeby stać się niewidzialnym – oglądaj czółówkę. Kiedy człowiek poprosi Mike'a Haggara o włączenie telewizora, naciśnij pięć razy HELP.

**FINAL FIGHT / HEPHISTO AND CREATOR**  
Zatrzymaj grę i wpisz SHERRIF FATMAN.

**FLOOD**  
Wprowadź nazwę poziomu jako: „SOAP”. Teraz możesz wybrać dowolny poziom. Kod do ostatniego poziomu: „MEEK”.

**FOOTMAN**  
Idź do górnego, lewego rogu tunelu (pierwszy labirynt), żeby ukryć się przed duchami i zebrać owoc.

**FULL CONTACT**  
Podczas gry wpisz: „QAZWXEDCRFVTGBHNUJM”, aby pokonać przeciwnika.

**GALAGA / Grzegorz Mucha**  
1. Jeżeli w którejś z planszy (obojeńcie w której) jesteś powyżej 2 minut to przylatują duży świecący statek. Jak go zwałwiasz, dostaniesz około 2500\$ gotówki.  
2. Jeżeli złapiesz bombę i statki wroga zmienia się w kolorowe kulczki, wajcha w dół i Twój statek ją przyciągnie.

**GAUNTLET**  
Naciśnij SHIFT, żeby móc przechodzić przez ściany.

**GAUNTLET II**  
Kiedy otwierasz skrywnię ze skarbcami – naciśnij HELP; następnie razem naciśnij INSERT (0 na klawiaturze numerycznej), żeby zdobyć 50000 punktów życia.

**GAZZA 2**  
Kiedy Twoja drużyna prowadzi, naciśnij ESC żeby wygrać.

**GENESIA / KALI**  
Jeżeli oddział składa się z co najmniej dwóch ludzi, to rozdziel go (opcja „DIVISER”), przesuń kursor na jednostkę, która się oddzieliła i połącz oddziały (opcja „ENROLLER”) – oddział przesuwał się nie tracąc punktów ruchu. Można powtarzać wiele razy.

**GENGHIS KHAN**  
Nie przesuwaj wszystkich swoich sił do jednostki dowodzącej, gdyż jeśli jednostki wygra z Tobą walkę – odbierze Ci pokonany jednostek.

**GHOSTBUSTERS II**  
Włóż drugi dysk, kiedy pojawi się workbench – włóż pierwszy dysk. W grze używaj klawisza RETURN do przeskakiwania poziomów.

**GHOSTS'N' GOBLINS**  
Wpisz: „DELBOY”, kiedy na ekranie widnieje lista płac (credits), żeby stać się niewidzialnym.

**GLOOM / KALI**  
W 4 etapie, gdy dojdiesz do kola śmierci, nie wchodzi w pierwszy korytarz, tylko pójdz dalej za ruchomą ścianą, a znajdziesz pomieszczenie z automatem z grą „UNDER KILL”. Podjedź do automatu i przejdź poziom, a dostaniesz dodatkowe życia.

**GOLDRUNNER**  
Wpisz w HI-SCORE: „EASYMODE”. Od tej pory działają klawisze:  
F9 – przeskoczenie poziomu,  
F10 – energia.

**GRAVITY FORCE**  
Wpisz jako hasło „WARP” (xx – numer poziomu od którego chcesz zacząć grę).

**GREAT GIANA SISTERS**  
Naciśnij: „A”, „R”, „M”, „J”, „N”, żeby przeskoczyć poziom.

**GREMLINS II**  
Wpisz: „SINATRA” w HI-SCORE, żeby uzyskać nieśmiertelność.

# Tipsy & kody

### HACKER 2

Wpisz „COVER” jako swoje imię, żeby zobaczyć za-  
kończenie. Możesz wypróbować także:

COVER H2SC  
TITLE H2SC  
DEMO H2SC

### HAMMERFIST

Wpisz w HI-SCORE: „TAEHC OT TNAW I”. Od tej po-  
ry F7 powoduje przeskokowanie poziomu.

### HAPPY BEAR / Bat-Man

Zbierz kolejno kwiat, jabłko, kwiat pomarańczowy i za-  
bij dwie pszczoły. Możesz skakać dwa razy wyżej.  
W trzeciej planszy, jak znadziesz kokos wróć na po-  
czątek planszy – punkty x 5.

### HARD DRIVIN' I & II

Kiedy jedziesz z największą prędkością, naciśnij „N”. Otr-  
zymasz nielimitowany czas i niewrażliwość na kolizje.

### HEIMDALL

Jeśli umrzesz, przejdź do SAVE OPTIONS. Podczas  
zapisu gry, kłody zostaniesz poproszony o włożenie  
dysku SaveGame – kliknij na „NO”. Możesz teraz wró-  
cić do gry i grać dalej.

### HEROES OF THE LANCE

Użyj czaru FIND TRAPS, żeby pozbyć się spadają-  
cych kamieni.

### HUNT FOR THE RED OCTOBER

Kiedy zostaniesz zaatakowany przez wroga statki –  
zapisz grę i wczytaj ją ponownie. Wrogowie znikną.

### HYBRIS

Zamiast na początku gry naciskać FIRE – naciśnij  
spację.

### INTERNATIONAL KARATE / Grzegorz Mucha

Wpisz podczas walki RTUSF (ale szybko), a gościom  
pospadają gacie.

### ISHAR II / BONIO

Cofając się krok po kroku przed przeciwnikiem tak,  
aby nie być w bezpośrednim zasięgu jego miecza zo-  
baczysz, że w pewnej chwili facat zatrzyma się. Mo-  
żesz go wtedy spokojnie wykończyć z luku lub czar-  
ami nie tracąc energii. Działa na każdego przeciwnika.

### JAMES POND II: ROBOCOD / Mr. Art White

Aby uruchomić Cheat screen napisz O.S. FRIENDLY,  
a następnie zatwierdź klawiszem „M”.

### KNIGHTS OF THE SKY / RUDY TOMEK

Jeżeli zabłokuje Cię się karabin trzymaj „FIRE” i wcisnij „J”.

### PIT FIGHTER / Anonim!

Podczas gry wpisz „LOBSTERS”. Możesz użyć klawisza:  
od 1 do 9 i 0 – zmiana poziomu,  
L - eliminacja,  
C - mistrzostwa.

### P.P. HAMMER / Łukasz Uciecha

Wcisnij 1, 2, 3, 4 – uzyskasz wszystkie przedmioty.

### PROJECT X / SPIDER HORROR

Na statku CRUX II na poziomie 2: po stracie życia  
szybko wleć pod skały, żeby uwolnić się od wrogów.  
Kiedy dotrzesz do obrotu, ustaw się w prawym gór-  
nym rogu, a nia osiągną Cię jego pociski.

### PUTTY / HEPHISTO AND CREATOR

W tabeli wyników wpisz HEADLIKEAHEAD i pacnij w EN-  
TER na numerycznej. Teraz F1..F10 zmienia poziomy.

### REACH FOR THE SKIES / „SIR” Rafał – Moeller

Ostrzelanie (zacznie dymić) samolotu litera szyku  
dwusłownikowych bombowców (laci on najniżej) spowa-  
dzą, że zawróci na całą wyprawę do bazy.

### RETURN TO GENESIS / SPIDER HORROR

Na ekranie tytułowym wpisz: „WASP.ASM” i naciśnij  
F5 – niewidzialność.

### SECRET OF THE MONKEY ISLAND / RUDY TOMEK

Daty warte zapamiętania:  
1613 - Jamajka  
1692 - Monstreat  
1665 - Nebraska  
1712 - St. Kiss  
1710 - Antika  
1725 - Barbados

### SETTLERS, THE / Gawel z Gęsińca

Podczas gry szukaj drogi przeciwnika, która przylega  
obok Twojej granicy. Następnie postaw przy niej cho-  
ragiewkę i po kliknięciu dwoma na myszy, ścięgnij je-

go drogi tworząc skrzyżowanie dróg przeciwnika na  
Twoim terenie. Dzięki temu możesz korzystać z jego  
materiałów, ludzi, wojsk itd. Możliwości mnóstwo.

### SETTLERS, THE / Paweł Trzmielewski

1. Stawiając zamek centralny spróbuj ustawić go tak,  
aby miał chociaż jedną naturalną granicę (np. góry,  
pustynia, wielkie jezioro). Przeciwnik jej nie naruszy,  
porządź zbudowanie strażnicy, wieży, czy wartowni.  
2. Atakując, poczekań na zmianę warty w strażnicach  
przeciwnika. Wybierz sobie cel ataku tak, by reszta  
strażnicy stała się enklawa, do której nie dotrą wywi-  
czeni ryccze. Będziesz mógł ją wykańczać jedna po  
drugiej, bo w każdej będzie tylko 2 ludzi. A w razie at-  
ku nie dotrą posiłki.

### SHADOW FIGHTER / Siwy

Naciśnij M w trybie gry CAREER, co spowoduje  
zwiększenie ilości gotówki o 1 mln.

### SUPER FROG / Bat-Man

W ostatniej planszy zamku, gdy masz skrzydła i jesteś  
w drugiej sali trampolin stań na najwyższej odbijaczce,  
podskocz i włączając Auto-Fire ciśnij prawo + góra.  
Próbuj, aż do skutku. Nie jest to łatwe, ale jak Ci się  
uda znadziesz się przy wyjściu oszczędzając sobie ta-  
żenia po komnatach.

### SUPER FROG / Siwy

Wcisnij spację i wpisz: „WE ARE ON A MISSION  
FROM GOD”, od teraz:  
I - energia, osłona  
K - rodzaje broni

### SUPER HANG ON / RUDY TOMEK

To tabeli najlepszych wyników wpisz 750J.

### SUPER STARDUST / „SIR” Rafał – Moeller

BQQAAAADDCY - tunel z jednym życiem.  
BBRQAAAFAEW - tunel z dwoma żywiami.

## ATARI ST

### ELF / Patrick Walczyk

W 1. świecie, a trzecim poziomie (tuż przed drzwiami  
SPIDERA) na najwyższej chmurce znajduję się bonus  
- screen!

### GOBLINS 2 / Patrick Walczyk

Aby zwinąć grubasowi kielbasę, należy za pomocą  
wyrzutni przed drzwiami dostać się na dach (uprzed-  
nio usypiamy grubasa kwiatkiem).

### PINBALL OBSESSION / Patrick Walczyk

Uniwersalne hasło to „EUROSWAP”

### TREASURE ISLAND DIZZY / Patrick Walczyk

Po wpisaniu podczas gry I CAN FLY (klawiatura ang.)  
lub I CAN FLZ (klaw. niemiecka), DIZZY będzie latał.  
Je jednak testerzy nie popisali się i latając nad drugim  
brzegiem gra może się zawiesić.

### VIDEO KID / Patrick Walczyk

Wpisanie podczas gry „KILL” da Ci max żyć.

## PC

### 7TH GUEST / BARNABA

Hasło, które należy ułożyć z puszek w kuchni, brzmi:  
SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT.  
Hasło, które należy ułożyć w bibliotece, w luncie jest  
następujące: THERE IS NO POSSIBLE WAY.

### COMMANCHE / Michał Kluz

Sposób na „cheat mode”: W menu wcisnij Backspace  
i wpisz „KYLE”.

### DARK FORCES / Bartosz Wilk

Jako kod wpisz LAARC, lub LAEXECUTOR.

### DARK FORCES / WOLF (AREK)

Nowe kody:  
1. LABUG - możesz schylać się niżej (klawisz C) –  
tryb „INSECT”.  
2. LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGA-  
BOUT (lepiej żeby w pokoju nie było rodziców).

### Wskazówki:

1. Granaty, miny i wyrzutnia pocisków nie działają  
w wodzie, więc nie trać ich na darmo.  
2. Roboty z farfodami u dołu giną dopiero wtedy, gdy  
pojawi się bateria. Jeżeli się nie pojawi, a odejdziesz  
na chwilę w inne miejsce, zacznij znowu myszkować  
(poziom trzeci).  
3. Duże czarne kulki, które strzelają zieloną plazmą, nic  
Ci nie zrobią, jeżeli podejdziesz do nich bardzo blisko.  
4. Miny pozwolą dotrzeć na wyższą półkę (pod warun-

kiem, że jesteś nieśmiertelny). Wystarczy stanąć pod nią  
i podłóżyc tyle min, ile się da (LAIMLAME, LAPOSTAL).  
5. W pierwszej misji idź prosto, pokonaj przeszkadzaj-  
ki (4) i otwórz drzwi. Wpisz LAPOGO i wejdź w dużą  
ścianę (jeżeli to nie poskutkuje spróbuj obok). Znaj-  
dziesz się w silnie chronionej części bazy.  
6. Jeżeli w jakiejś ścianie jest pionowa czarna kreska  
(szwy na ścianie), oznacza to, że coś się za nią kryje.  
Wystarczy granat lub mina.  
7. Kody do gry DARK FORCES zaczynają się na lite-  
ry „LA” (Lucas Arts, ID SOFTWARE DOOM).

### DESERT STRIKE / Bartosz Wilk

Wywołaj menu przed startem i wcisnij F1. Wpisz WA-  
TERFALL i naciśnij ENTER – po starcie będziesz nieś-  
miertelny.

### DUNE 2 / P.S. Henry

1. Jeżeli baza wroga jest przy końcu mapy, to zawsze  
zostaje tam trochę miejsca, aby wyjechać tam swoim  
pojazdem (między bazą a koniec mapy). Jednostki  
wroga stojące po drugiej stronie bazy chcą w Ciebie  
strzelać będą zawsze trafiały w swoje zabudowania.  
Sukces gwarantowany w 95%.  
2. Jeżeli jesteś dość sprytny to postaraj się podprowa-  
dzić czerwiał pod bazę wroga z pojazdami. Takie zaba-  
wy mają sens tylko wtedy, gdy ma się dużą przewagę.

### ELF / Bartosz Wilk

Spać i wpisz HIGHLANDER. Teraz:  
I - nieśmiertelność,  
E - latanie,  
S - następny poziom.

### LIGA POLSKA MANAGER '95 / JACEK PLACEK

1. Możesz się szybko wzbogacić handlując zawodni-  
kami z pierwszych lig.  
2. Po pierwszej połowie meczu możliwe jest ustawie-  
nie wszystkich parametrów (obrony, ataku i pomocy)  
na „JUL”.

### LIGA POLSKA MANAGER '95 / Łukasz Reluga

1. Przy rozbudowie stadionu stawiając krzesła lub ławki  
można budować je bez straty pieniędzy. I tak np.  
krzesło kosztuje 0,1 tys. zł. Postaw 9 krzeseł, a zapła-  
cisz 0 tys. zł. Stosując tę metodę kilka (set) razy bę-  
dziesz miał dużo miejsc za darmo.  
2. Kontraktę z zawodnikami przedłużamy klikając pra-  
wny przycisk myszy na zawodnika po włączeniu  
ikony z wykresami kondycyjnymi zawodników.  
(pозdrowienia dla Michała z Kielc – stałego czytelnika TS)

### LION KING / Bartosz Wilk

Na planszy tytułowej wpisz DWARF, w czasie gry:  
L - następny poziom,  
H - regeneracja energii.

### LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE / Michał Kluz

Gdy grasz z kumplem staraj się tankować na samym koń-  
cu pasa tankowania - przeciwnik nie zajdzie Ci drogi.

### LUCAS PROBLEM / Jakub Poterski

Klocki przesuwaj w następującej kolejności (P - prawo,  
L - lewo): PLPPPPLPPPLPPPLPPPLP.

### MORTAL KOMBAT II / Olek

1. Losowy wybór postaci:  
Na planszy, przy wyborze postaci trzymaj górę i wcis-  
nij F1 (dla drugiego gracza F2).  
2. Wyłączenie przetrwania (tylko dla dwóch graczy):  
Po wybraniu zawodników trzymać dół + HP (wysoka  
pięść) – jednocześnie obiej graczę, aż do pojawienia  
się napisu THROWING DISABLED.

### RELENTLESS / Michał Kluz

1. Na pierwszej wyspie ze sklepu koniecznie weź sy-  
rop – będzie Ci potrzebny przy wieży ciśniaru.  
2. Na drugiej wyspie zaufanie stojących na rogu trzech  
lisów zyskasz zeszkakując na nich z murku.  
3. Grzeb we wszystkich śmietnikach, szafkach, itp. Są  
tam ukryte pieniądze (sashes), magia (magic ball)  
i energia (hearts).  
4. Staraj się rozmawiać ze wszystkimi przechodniami  
- możesz zdobyć ważne informacje.

### RISE OF THE TRIAD / Olek

Kolejne kody:  
BOJEP - shrooms mode,  
SPEED - gra sama się przejdzie.

### RISE OF THE TRIAD / WOLF (AREK)

Wskazówki:  
1. Na dalszych poziomach nie podchodź za blisko do  
typa w zielonym płaszczu. Jeżeli masz bazookę albo  
coś w tym stylu, zabierz Ci ją z ręką.  
2. Gdy masz przed sobą długą drogę, a w niej wgle-  
bienia po bokach, to strzel z pistoletu. Zaalamowany  
strzałem wróg sam wyjdzie z ukrycia i wtedy będziesz

mógł go spokojnie załatwić.

3. Jeśli widzisz jakąś broń otoczoną kolumnami, to nie  
próbuj iść po nią, bo zostaniesz złapany w pułapkę,  
z której nia ma wyjścia. Jest jednak jeden sposób:  
strzel w ziemię z bazooki, a odrzut wyniesie Cię w gó-  
rę, oczywiście ze stratą energii.

### SKELETON KREW / Anonim!

Podczas wybierania postaci wpisz „I WOULD RAT-  
HER BE WATCHING FOREST” potem Spację i 9.

### TERMINAL VELOCITY / Kichu

Uruchom grę z parametrem:  
TV -turbo  
TV -hyper  
TV -guide  
TV -dinner  
TV -omtov  
TV -antenna  
TV -onlythefirstwainthislistareareallyreal  
Każdy z nich daje trochę inne rezultaty.

### TITUS THE FOX / Jakub Poterski

Na pierwszej planszy wejdź w pierwsze napotkane  
drzwi (strzałka w dół), teraz z łatwością przejdziesz  
ten poziom.

### TRANSPORT TYCOON / Franco Riwis

W prawidlowym funkcjonowaniu transportu konkuren-  
cji nia możesz się dobrać tylko do jego samolotów.  
A więc po kolei:  
Samochody: Jeśli nie możesz wyburzyć drogi po któ-  
rej jeżdżą pojazdy konkurenta, połóż tam tor kolejowy  
i go zburz.

Pociągi: Jeśli widzisz, że komputer zaczyna budować  
trasę kolejową (najczęściej zaczyna od mijanek) okrąż  
jego tory ze wszystkich stron własnymi, leczącymi rów-  
noległe do jego. Jeżeli jednak zorientował się za późno  
i komputer wybudował już koleje to za jego stac-  
ją postaw załadunkowy i kup lokomotywę. Gdy pociąg  
przeciwnika będzie stał na stacji wypuść ją (jeśli nie  
chce wyjechać użyj ikony sygnalizatora). Uwaga!  
Komputer zniszczonych pociągów nie odubowują,  
więc możesz go zruinować.  
Statki: Okrążaj ją dookoła ziemię (podwyż teren).

WINGS OF FURY / Robert Mazurkiewicz  
Samoloty z torpedami nadlatują co 10 minut. Aby uniknąć  
torpedy można w 9 minucie gry włączyć pauzę na  
około półtorę minuty. Jest to przydatne zwłaszcza  
w stopniu kapitana.

Płynącą torpedę można także rozwalić:  
- z karabinów maszynowych,  
- własnym samolotem.

## COMMODORE 64

### ACTION BIKER / NINJA 2

POKE 15489, 48 – nieśmiertelność.

### ARCTIC ANTICS / Patryk Konlarz

Gdy grasz z komputerem znajdź wąż z rakietą i powy-  
niej pług naokoło wiele przereb. Gdy komputer przyjdzie  
ze wszystkimi przedmiotami i będzie chciał dostać do  
rakiety, wtedy wpadnie do pułapki i zamiarne.

### ARKTYCZNE POLOWANIE / NINJA 2

Naciśnij lewy „SHIFT” – możesz skakać po wodzie.

### ARNIE / M. Witkowski

Do \$33D6 wstaw \$AD – nieśmiertelność.

### ASPHAI / DISCILLIR

Wpisz POKE 3574, 44 – nieśmiertelność.

### ASTERIX / DISCILLIR

Wpisz POKE 54462, 201 – nieśmiertelność.

### AUTOMANIA / NINJA 2

POKE 2249, 9 – nieśmiertelność.

### BACK TO THE FUTURE II / M.A.'B

Każde hasło działa na innym levelu:  
1. MARTY MCFLY (nieśmiertelność)  
2. MOM, IS THAT YOU (następny level)  
3. TOM LOVES THERESA (nieśmiertelność)  
4. OUTATIME (następny level)  
5. BACK TO THE FUTURE 3 (3 dodatkowe życie)

### BATMAN THE MOVIE / NINJA 2

Aby strącić Jockera z drabnicy, strzel w niego linką.

### BIONIC COMMANDO / M.A.'B

Wyskocz z levelu pierwszego w momencie, gdy zegar  
będzie wskazywał jedynie – otrzymasz 9 żyć.

**BLACK GALERY, THE / NINJA 2**  
Na stronie tytułowej wpisać „JOHN” – dodatkowe 8000 GP.

**BOUNDER / NINJA 2**  
Na ekranie tytułowym wcisnąć jednocześnie „Q” + „A” + „Z” + SPACJĄ – niespodzianka.

**BOUNTY BOB / DISCILLIR**  
Wpisz POKE 28463, 173 – nieśmiertelność.

**BRIDGE OF FRANKENSTEIN / NINJA 2**  
Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej.

**BRUCE LEE / NINJA 2**  
POKE 7623, 165 – nieśmiertelność.  
**BUSHIDO / M. Witkowiak**  
Poradnik małego magika  
Lizard skin + Witch weed = fear  
Fairie fungi + Lizard skin = heal  
Witch weed + Fairie lungi = reep!  
Moondust + Lizard skin = omen  
Venom + Fairie lungi = unseem  
Phoenix egg + Venom = destroy  
Uwaga na kolejność składników!

**CARS, THE / NINJA 2**  
Naciśnij „T”, „M”, „Q”, „R” i „F1”. Potem „RETURN” i „B” – nieskorczona ilość benzyny.

**CHINA MINNER / DIABELSKI TROL**  
Nieśmiertelności do kolejnych części:  
2 – POKE 34625, 234  
3 – POKE 34625, 234

**DEFENDER OF THE CROWN / NINJA 2**  
Gdy walczysz na kopie, ustaw swoją powyżej trzeczą, a poniżej szczył przeciwnika. Gdy będziesz blisko, naciśnij „FIRE”.

**EGGMAN 4+ / NINJA 2**  
Wpisz się jako „JVANA” – zaczniesz od ósmej rundy.

**ELITE SQUAD / M. Witkowiak**  
Ilość żyć jest w \$54.

**ELVIRA II / M.I.L.I.**  
Nie wchodził do pustego pokoju na pierwszym piętrze domu. Aby bezpiecznie przeżyć spotkanie z pewną panią w pokoju z dużym kłżkiem, przed wejściem do niego rzuc czar COURAGE.

**ENGLAND CIVIL WAR / NINJA 2**  
Żeby wygrać, nie musisz niszczyć armii wroga. Musisz tylko zburzyć wrogi łort.

**ETERNAL / Karol Pojawa (Black Dragon)**  
Na planszy z wyborem muzyki lub efektów dźwiękowych ciskaj joyem jak najszybciej w lewo i w prawo. Powoli będzie się pojawiać napis „CHEAT” w miejscu, gdzie wyświetlany jest czas. Kiedy napis będzie migać kolorami białym i czerwonym wcisnąć „fire” w joysticku. Unuchomi się nietykalności.

**FEUD / M. Witkowiak**  
Znaczenie niektórych czarów:  
Teleport – przenosi do chatki.  
Zombie – zamienia rolników w zombie.  
Swift – turbodopalaczowani odładowanie.  
Freeze – zatrzymuje wroga.  
Visible – niewidzialność.  
Heal – leczy rany.  
Fireball – broń.  
Lighting – też broń.

**FIRST STRIKE / M. Witkowiak**  
Do \$95AC wstaw \$AD – będziesz bogiem!

**FLIMBO'S QUEST / Karol Pojawa (Black Dragon)**  
W pierwszej planszy idź w prawo do końca ekranu, a na ile skarbca kucnij – więcej czasu.  
Idź w lewo do końca ekranu, wejź na drabinę i kucnij – lepsza broń.  
W drugiej planszy weź papierus i idź na koniec ekranu w prawo. Wejź na most i zeskoocz na wyspę, później kucnij – cały wyraz.

**FORT APOCALYPSE / DIABELSKI TROL**  
Nieśmiertelności do kolejnych części:  
1 – POKE 36364, 234  
2 – POKE 36365, 234  
3 – POKE 36366, 234  
4 – POKE 36367, 234

**GHOSTBUSTERS / M. Witkowiak**  
Ilość kasy jest od \$57 do \$59.

**GREAT ESCAPE / M.I.L.I.**  
Wszystkie przedmioty trzymaj w podkopie, nikd Ci ich nie zabierze. Nie wstawaj zbyt wczesnie bo Cię zaaresztują.

**HARD HAT MACK / DIABELSKI TROL**  
Nieśmiertelność: POKE 16877, 173.

**HEAD OVER HEELS / Patryk Koniarz**  
F5 – zmiata postaci.

**IRON LORD / M. Witkowiak**  
Nagrej stan gry w zamku, wyjdź z gry i w pliku „SG” w \$134 / \$135 bajkach jest zapisana ilość kasy. Uwaga: napisz młodszy, potem starszy.

**KILLER RING / M.'A'B**  
Wpisz YXES – nieśmiertelność na jednej planszy.

**LAST NINJA / M. Witkowiak**  
Do \$02AF wstaw \$01 – przejście do następnego poziomu.

**LEGEND OF KAGE / M.I.L.I.**  
POKE 13611, 96  
SYS 2344 – nieśmiertelność.

**LODE RUNNER / FAZI**  
POKE 2966, 173 – nieśmiertelność.

**MANIAC MANSION / M.'A'B**  
Szzyr do sefy: 1029.

**MIDNIGHT RESISTANCE / M. Witkowiak**  
Do \$27FD wstaw \$AD – nieśmiertelność.  
Do \$B5C8 wstaw \$FC – kredyt w sklepie.  
Do \$1447 wstaw \$00 – duzo rakiet.  
Do \$1421 wstaw \$00 – duzo nabol.

**MOUNTAIN BIKE RACER / M. Witkowiak**  
Ilość kasy jest w \$5F / \$60.

**NAJEMNIK / M. Witkowiak**  
Do \$4F86 wstaw \$AD – nieśmiertelność. Wpisz się jako Bilbo, Elrond, Galadriela, Mithrandir.

**NAVY MOVES / FAZI**  
Użyteczne komendy:  
EMERGE – wyrzuczenie (potrzebny kod oficera)  
STOP M – silniki stop (i.w.)  
END M – kończy zabawę z terminaliem  
OPEN – otwiera drzwi do pomieszczenia z bombą (działa tylko w jednym terminalu)

**PUNCHY / DIABELSKI TROL**  
Nieśmiertelność: POKE 15458, 50.

**ROBBO / M. Witkowiak**  
Do \$C4B4 wpiszw \$00 – nieśmiertelność. W \$A3 jest licznik nabol.

**SCUMM / M.'A'B**  
Naciśnij SPACE, B, V lub SPACE, Z, X, C – następny poziom.

**SLATERMAN / M. Witkowiak**  
Wpisz hasło GRIFFIN – będzie cheat.

**STIX / M. Witkowiak**  
Wpisz hasło QUEEN – będziesz nieśmiertelny.

**THEATRE EUROPE / Patryk Koniarz**  
Hasło do broni atomowej – Midnight Sun.

**TITANIC BLINKY / M. Witkowiak**  
Do \$0C81 wstaw \$AD – nieśmiertelność.

**TRAPDOOR / NINJA 2**  
Aby zabić ducha, daj mu na oliarę dźdzownicę lub stworka z piwnicy.

**ULTIMA / M. Witkowiak**  
Przy ustalaniu parametrów postaci.  
Rasy:  
Human – intelligence + 5  
Elf – agility + 5  
Dwarf – strenght + 5  
Bobbit – strenght – 5, wisdom + 10  
Zawody:  
Fighter – strenght + 10, agility + 10  
Cieric – wisdom + 10  
Wizard – intelligence + 10  
Thief – agility + 10  
Pteć nie ma znaczenia.

**WLADCA / Patryk Koniarz**  
Kiedy któryś z komputerowych przeciwników ogłosi, że chce kupić od Ciebie księstwo, sprzedaj mu je. W następnej turze możesz ja najechar – będzie tam zero żołnierzy.

### KONSOLE

**ADVENTURE ISLAND III / Nintendo / ARNOLD**  
W drugiej planszy śledząc na fioletowym stworku skocz do lewy i strzel do najbliższej burly. Tym sposobem otworzysz tajne przejście. W środku musisz wziąć kryształ i owoc. Wyostać się armatą można na dwa sposoby: strzałką w lewo – wyjście lub strzałką w prawo – tajne przejście.

**AIR DRIVE / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski**  
W options najpierw daj na „easy”, a później na „player” i dwa razy w prawo – 5 żyć.

**ALIEN VS PREDATOR / Atari Jaguar / MANIAC KONSOL z Krakowa**  
1. Grając obcyom można kokonowac ludzi. Podbiegamy do zornicza i stukujemy ręką, potem ogonem (gostek nieruchomiej) i znnowu ręką. Pojawi się napis „COCOON THE ENEMY”, taraz przebiegamy po trupku (wyświetla się napis „COCOON COMPLETE”) i pod pęba obcego pokazuje się stadium rozwoju zarodka.  
2. Grając Predatorem mamy dostęp do następujących broni:  
WIRST BLADE – ręką z ostrzami, trzeba trafic dwa razy COMBI STICK – jedno trafienie wystarcza do zabicia żołnierza, dobra do walki wręcz  
DISK – jedno celne trafienie zabija wrogów stojących daleko od Ciebie  
SHOULDER CANNON – piękna sprawa, używac tylko w duzych pomieszczeniach na elupiska wrogów; trafienie w bliską ścianę rani Predatora  
Nla zabijaj przeciwników będąc niewidzialnym – traciasz punkty oraz broń.  
3. Grając człowiekiem musisz użyć zdobyty MOTION TRACKER (jest na SUB-LEVELU 5).

**BATMAN RETURNS / Pegasus / Słwy**  
W planszy, gdzie nad oknami migą strzałka, znajduje się zyrandol. Uderz w niego kotwiczką, a otrzymasz: siłę, życie lub batmerangi.

**BATTLE CITY / Pegasus / Słwy**  
Jeżeli zobaczysz napis „stage...” wcisnij A.

**BIGNOSE THE CAVEMAN / Pegasus / KTOŚ**  
W 6 levelu zaraz na początku jest przepaść. Przeskocz ją, potem wskocz na platformę nad nią i doskocz do zwisających plonczy (krzaków) – Bignose przeleci planszę.

**BUBSY / Ateri Jaguar / MANIAC KONSOL z Krakowa**  
Kod do ostatniego levelu (15): 672345

**CHACK POP / Pegasus / Bayciops**  
Na planszy z napisem Chack POP poczekał trochę, a zobaczysz jak gra komputer. Poczekał jeszcze kilka sekund i wcisnij start. Pojawi się plansza tytułowa, a Hi SCORE się zapelni. Wybierz taraz grę na jeden lub dwóch graczy i znajdziesz się w 7 levelu z 99 życiami!

**CONTRA: ALIEN WARS / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Kod: 21LN – 4 level na easy (normalnie kończysz na trzecim).

**DARIUS TWINS / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Na scenria z wyborem ilości graczy Iryzmaj w drugim joy'u LEFT i RIGHT i naciśnij w drugim joy'u START + SELECT – masz 49 żyć.

**D.J. BOY / Nintendo / Rafał Dziennik**  
Tajne cioty uruchamiasz naciskając jednocześnie obra turba. Możesz wykonać tylko trzy takie cioty.

**F-22 INTERCEPTOR / Mega Drive / EL BARTO**  
Wpisz kod: GTGAVO. Po zaladowaniu ciekawy obrazek.

**FIFA SOCCER '95 / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski**  
Cheat: A, B, A, C, A, B – pozwala na rozstrzygnięcie meczu przez rzuty karna.  
Aby uruchomić wszystkie cheaty, należy w meczu nacisnąć „Start”, a później „A”.

**GLOOM / CD 32 / ELF**  
W pierwszym etapie wejdź do lewego pomieszczenia. W świeczynie się rogu jest tajne przejście.

**GOONIES / Nintendo / Rafał Dziennik**  
Zabijaj mysz. Zostawiaj one bomby, którymi rozwiesz pancerne drzwi. Bomby stawiasz naciskając jednocześnie dół oraz uderzenie.

**INDIANA JONES III / Nintendo / ARNOLD**  
Jeżeli nie chcesz rozwiązywać układanki z puchoem, naciśnij SELECT – Indy ucieknę!

**LODE RUNNER / Pegasus / KTOŚ**  
W czasie gry wcisnij SELECT, potem A lub B.

**MICKEY MOUSE I - CASTLE OF ILLUSION / Sega Mega Drive / Waldzior**  
1. Gdy zaczniesz trzeci świat, wpadnij do 1 dziury i idź w lewo – przejdziesz przez ścianę i dostaniesz się do ukrytej komnaty.  
2. W 5 świecie idź w prawo i wejdź do 2 dziury i w prawo. Odbij się od przeciwnika i wskocz do komnaty ze strzałkami i energią.  
3. Aby zabić grubasa na końcu 5 świata, wskazyj mu na głowę w chwili, gdy szczyrzy żęby i naciskaj się obroni.

**MORTAL KOMBAT 3 / SNES / PAN KRAMU & THEC**  
Mega COMBO Nightwolfa: dwa razy wysoka pięść, AXE UPPERCUT (dół, przód, wysoka pięść), dwa razy wysoka pięść, SHOULDER RAM (przód, przód, niski kop).

**NBA JAM T.E. / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Na ekranie tytułowym naciśnij „START” i Y, GÓRA, DÓŁ, B, LEWO, A, PRAWO, DÓŁ. Wybierz dowolny wariant gry. Teraz swoje inicjały wpiszw jako „JAM” – będziesz bossem.

**NBALIVE '95 / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Włacz „EXHIBITION”, taraz w „START NEW” wkłpi kod: REFLOG – mozesz sobie pograć w golfa (!!!?)?

**NBA LIVE '95 / Sega Mega Drive 2 / David Mega Lisowski**  
Podczas wybierania playerów (jeden lub drugi gracz) wduś „dół” na jopadyście – będziesz mógł się wpiśac.

**NIGHTMARE ON ELM STREET, A / Nintendo / Rafał Dziennik**  
Jeżeli jeszcze nie zasnąłeś i znajdujesz się obok falującej linii, która chroni schody – dotykaj jej. Sen szybko przejdzie.  
Nia muszisz czekać przed połtworem na sen. Idź normalnie, a jak będziesz przy potworze naciśnij SELECT. Permiejaj o zbieraniu wszystkich znaczków.

**PITFALL THE MAYAN ADVENTURE / Sega Mega Drive / Waldzior**

1. Na 1. poziomie, gdy zjediesz pol linie i „zaklepiesz” się przy statulecie, odbij się od pełpczyn na linę i wejdź na górę. Nia spadaj do dziury, tylko skocz w lewo na ukrytą za drzewem platformę. Potem huśtając się w tym kierunku dostaniesz się do życia.  
2. Przy końcu 2. etapu (XILABA FALLS) wejdź na most i weź paprykę. Będziesz mógł wysoko skakać i doskoczysz na platformę z życiem.  
3. Na początku 3. etapu (TAMAZUL MINER) popchnij wózek do końca torów, ale nie wskakuj na linę, tylko idź w prawo. Rozwal beczkę z prochem, a dostaniesz się do jaskini z energią i innymi rzeczami.  
4. W 3. etapie, gdy rozwalisz pelęcyczną w drzwiach, wejdź do nich i idź w lewo. Gdy dojdiesz do barykady, mozesz się pod nią przeczolgać (dół + B) – dostaniesz się do jaskini z energią i bronią.  
5. Na początku 5. etapu (LOST CITY OF COPAN) idź w prawo i dostaniesz się po językach na górna platformę, potem skocz w lewo trzymając ten kierunek. Ziecsz na platformę ze skorpionem i drzwiami. Wejdź do nich. Będziesz mógł zagrać w oryginalnego PITFALLA z 1982 r.

**PRINCE OF PERSIA / Nintendo / Rafał Dziennik**  
Uwaga! Tego jeszcze nie było. Idź do CONTINUE trzymając górę + START – 10 minut gry, a trzymając dół + START – 90 minut.

**RISTAR / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Cheaty wklepuj w „PASSWORD”:  
MUSEUM – walczysz tylko z BOSSAMI  
MAGUO – różne bzdety  
DOFEEL – TIME ATTACK



## Tipsy

**SKELETON KREW / CD 32 / ELF**  
W pierwszym etapie strzelaj w środek bramy – jest tam Bonus Room.

**SONIC THE HEDGEHOG 3 / Sega Mega Drive / Waldzior**  
1. W akcie 1. ANGEL ZONE po rozpoczęciu gry idź w prawo i gdy spadniesz w dół, cohnij się w lewo i przebij się przez ścianę (dół + fire) – bonus level.  
2. Jeśli masz ognistą osłonę, skocz i gdy jesteś w powietrzu jeszcze raz osłonę – bardzo dobry atak.  
3. Mając barikę (osłonę) nie musisz się martwić o powietrze pod wodą.  
4. Nzbieraj w etapie bonusowym 50 obręczy – kontynuacja.  
5. Gdy zginiiesz i nie masz więcej kontynuacji, przeń się z powrotem do opcji 1 platera – mozesz grać od alrely na której skorzystałeś.  
6. Najlepszą grą TAILS, ponieważ SATEC może dostać się w miejsce, gdzie nie może SONIC (skok + fire).

**SPIDER MAN / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Aby LIZARDA zamienił w człowieka mozesz mieć antidotum, które jest w budynku kolo podziemia.

**TINY TOON ADVENTURES - BUSTER HIDDEN TREASURE / Sega Mega Drive / Waldzior**  
1. Gdy zbierasz 50 marchewek i wcisniesz przycisk A przylatują jeden z Twoich przyjaciół i zabijają wszystkich wrogów na ekranie.  
2. Jeżeli przejdziesz jakąś lokację i zobaczysz, że stojący na niej ptak tupie nogami i macha skrzydłami – zagraj w nią jeszcze raz. Dostaniesz się do ukrytej lokacji.  
3. Rozpędź się i wcisnij B – super wslizg.

**TOUGHMAN CONTEST / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO**  
1. W „SETUPIE” trzymaj A + B + C i wcisnij dół – ukazuje się „SOUND TEST”.  
2. Kody –  
ERP – JOE WILDHAWK  
ESK – COELIO LOC  
EPK – BIFF BLUBLOOZ  
EFO – MUETE MARTINEZ  
EBA – BRUNO MASETATTI  
ESZ – CHANG FU  
EPV – SYDNEY DUNDEE

**TREASURE ISLAND / Pegasus / Słwy**  
A + B + góra + start + select – kontynuacja gry.

**ULTIMATE BODY BLOWS / CD 32 / ELF**  
Super cios (u każdego): przytrzymać dugo żółty lub czerwony przycisk jopaudy.

**WARIO LAND / Game Boy / MANIAC KONSOL z Krakowa**  
Postaraj się posiadać w ostatnim etapie wszystkie skarby i ponad 10000 monet. Po pokonaniu dzina i podliczeniu wszystkich monet powinienes mieć ich 99999. W prezencje za to WARIO dostaje najwyższą z nagród, nla ZAMEK, a własną PLANETĘ!

**WEREWOLF II: THE LAST WARRIOR / Nintendo / Amold**  
Jeżeli jestes wiołkiemie zebranie kilku kulek DANGER daje super uderzenia. Jeżeli w trzeciej planszy nie mozesz przejść laserów odwróć się i przytrzymaj rromocześnie A+B – walko do tyłu – przeciwlaserowo.

**X-MAN: CLONE WAR / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO**  
Podczas pauzy wklpi:  
1. LEWO + C, GÓRA, GÓRA, LEWO, DÓŁ, DÓŁ, PRAWO + C, odpaузaj i znnowu spauзuj. Teraz – PRAWO + C – następny level.  
2. LEWO + C – zmiata postaci  
3. GÓRA + B, GÓRA, PRAWO, DÓŁ, GÓRA, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ, GÓRA, B. Opaузaj i spauзuj. Teraz: GÓRA + B – nietykalność.

**YOUNG INDIANA JONES, THE / Pegasus / Słwy**  
Góra + start – nowe życie.





# & kody

6. 1PQHPWR3QX
7. 1FQ24JSGQL
8. 66JM3M3LHL
9. 14QHNVPGM5

Poziom: Tombs of Eglpt

1. 1GQ354M2QK
2. 32QMT3NJQF
3. 6VB32F2LH3
4. QPHDJSKGMV
5. 1NQ2RRPDQQ
6. 3HQPV4LKQJ
7. 2QQH2DN2B1
8. MMQPGPQPGP

2. HS35
3. F2D1
4. MNQ4
5. F2WS

**DESERT STRIKE**  
AMIGA

*BONIO*

2. BQAOAER
3. OLHOAHZ
4. BEPOKLX
5. FVPNNEH

**DESERT STRIKE**

Mega Drive  
**PAN KRAMU & EL BARTO**

2. AQJAMHI
3. TLOBOAT
4. BTQBKLA
5. BQQQAEZ (10 żyć)
6. WIWIFLC (końcówka)

**JURRASIC PARK**

Mega Drive  
**PAN KRAMU & EL BARTO**

2. I2160016
3. K2160018
4. M216001A
5. O216001C

**GRANT**

2. 2FCLJ016
3. 4683H017
4. 6VBNG010
5. 8VVVJ2D7
6. ANVVA29K
7. CVUNTR9A

**LOLLY POP**

AMIGA

*MEPHISTO AND CREATOR*

2. DNEWKO
3. JOJPEQ
4. MB6YB3
5. K1DCR5
6. J5Y28
7. JN1IE4

**METAL MARINES**  
PC

*SOPEL*

1. PNTM
2. HBBT
3. PCRC
4. NWTN
5. LSMD
6. CLST
7. JPTR
8. NBLR
9. PRSC
10. PHTN
11. TRNS
12. RNSN
13. ZDCP
14. FKDV
15. YSHM
16. CLPD
17. LNVV
18. JFMR
19. JCRY
20. KNLB

**NICKY 2**  
AMIGA

*Hubert Misztal*

2. DRACO
3. ATIKH
4. FIRAM
5. LURNA
6. PALET
7. MIURA
8. SLORY

**OUT TO LUNCH**  
AMIGA

*„SIR” Rafal – Moeller*

GREECE: TZATZIKI  
WEST INDIES: PLANTAIN  
MEXICO: FAYITAS  
CHINA: WONTON  
FRANCE: CHOUX

**PRINCE OF PERSIA**

Game Boy

*PAN KRAMU THE MISTRZ*

2. 06769075
3. 35660065
4. 20165015
5. 94062105
6. 89361135
7. 74201312
8. 47968695
9. 75869785
10. 11467754
11. 05768444
12. 39662474
13. 23163564
14. 91061514

**PRINCE OF PERSIA**

Nintendo

*Rafal Dzienniak*

2. 03251010 – 85 min.
3. 59749333 – 81 min.
4. 17451745 – 78 min.
5. 47759021 – 75 min.
6. 93213921 – 71 min.
7. 83176748 – 70 min.
8. 07459736 – 68 min.
9. 60007628 – 64 min.
10. 17636436 – 59 min.
11. 65390032 – 39 min.
12. 56390032 – 29 min.
13. 20007003 – 20 min.
14. 44345538 – 19 min.

**PUGGSY**  
AMIGA

*MEPHISTO AND CREATOR*

- 777 726 503
- 066 172 404
- 137 125 743
- 376 726 746
- 066 172 404
- 125 125 347
- 377 726 743
- 066 172 404
- 137 135 347

**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3**

Game Boy

*PAN KRAMU*

1. 310010
2. 111110
3. 111112
4. 133333
5. 133BB4

6. 533333
7. 511110

**VIROCOP**  
AMIGA

*Mr. Ark White*

1. VTKTSLM
2. JGPTNBF
3. CSVDFDL
4. CSCFLND
5. LNHGCSV
6. CPBFLND

**WARLOCK**  
SNES

**PAN KRAMU & EL BARTO**

1. GRKKL
2. SHPJL
3. CDJHL
4. BRSH
5. HBLST
6. THKTH
7. DCTFF
8. BSTJK
9. LHBHL
10. DFGHB

**WONDER DOG**  
AMIGA

*MEPHISTO AND CREATOR*

2. LEMONADE
3. PHARMACY
4. ULTIMATE
5. DANIELLE
6. LUCOZADE

**WOODY'S WORLD**

AMIGA

*MEPHISTO AND CREATOR*

2. AHJBEEAE
3. MODNAAOG
4. OKDNFAPK
5. MPDMGAMF
6. MKDNCAIK
7. OIHMOACO

**ZENEK**

**SAPER**  
AMIGA

*Hubert Misztal*

1. 2415823
2. 6367713
3. 0284552
4. 7951082
5. 2506387
6. 0225563
7. 2461791
8. 3137475
9. 4821793
10. 4553115
11. 1391652
12. 0001116
13. 0233535
14. 0338267
15. 1512186
16. 0233020
17. 4218521
18. 2234567
19. 1641914
20. 1481112
21. 7727941
22. 4681012
23. 8793825
24. 7125345
25. 7272729

**ALIEN BREED 2**  
AMIGA

*MEPHISTO AND CREATOR*

2. 353828
3. 108383
4. 370101
5. 982822
6. 847464
7. 737373
8. 928112
9. 267364
10. 193831
11. 090921
12. 309383
13. 101221
14. 103892
15. 998112
16. 125332
17. 091233

**BATTLE ISLE II**  
PC

*Shoko Asahara Jr.*

1. AMPORGE
2. JORGWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUSWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
9. DAFATWA
10. WABIKDO
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SEITIBU
14. GEDEROM
15. ULUARGE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFEFAL
19. BUSALUG
20. GEKEFZU

**BENEFACOR**  
AMIGA

*„SIR” Rafal – Moeller*

Poziom: Underworld

2. Q2J2N3MHQL
3. 2MQL4PSNQR
4. 3LQLD4N31L
5. 1L11CLCC2N

9. 51B2J13LQH

Poziom: The treetop rescue

1. MMQP4PSRQR
2. MNQP2Q4NC4
3. MJ3QHNHPGM
4. 2J12JJHLQQ
5. MBQ5TJNRQG
6. M6CNGJFQJM
7. MMQPKP5T4T
8. MMQPQPQPQP
9. MMQPSP4NQN
10. 2RQLM3N3JF

Poziom: Stones and bones

1. 2RQHK2TKNH
2. MPKRR5JQQT
3. MJKRT4H4QL
4. 6QLNGFG3B1
5. 36QJDJQJQJ
6. 3MQJKNWPQT
7. 3MQJMN5NQR
8. 1NQBC4QBC4
9. 6TFK2F2JD2
10. 1NQGPTRHQ5

**CHUBBIE CHESTER +4**  
C-64

*Ślązak*

2. HJKMCF
3. NAAGNG
4. JPNAGP
5. NJBBOK
6. JELFDJ
7. FEIGNK
8. GDJIPL
9. FOIKOI
10. GCJPAB
11. MGAAMG
12. OLBEP
13. GCKCAE
14. LMOOKF
15. GBKDAE
16. MLPIMD
17. PDBHAK
18. IAMFEF
19. ICMEEG

**CONTRA 2**  
(PROBOTECTOR 2)

Game Boy  
**PAN KRAMU & EL BARTO**

# TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów

ul. Krzywa 4  
05-077 Wesoła 4  
k/Warszawy  
tel./fax:  
(0-22) 773-19-82

## I Sprzętu Komputerowego

Termin realizacji:  
TYLKO 5 DNI !!!

❄️ Ceny świąteczne ! ❄️

### Przedstawiamy fragment naszej oferty:

#### Gry Komputerowe:

##### IBM PC

	Ceny w zł
Blade of Destiny	24,00
Colonization PL	84,00
Hand of Fate PL	65,00
Harpoon II	76,00
High Seas Trader	56,00
Kajko i Kokosz	46,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Magic Carpet	84,00
Ortomania	20,00
Soitys	34,00
Tesagent	47,00
Vinyl - Bogini z Marsa	30,00
World Cup Year '94	87,00

##### IBM PC-CD ROM

A4 Networks	125,00
Apache	175,00
Asterix	131,00
Bloodwings	96,00
Command & Conquer (2CD)	142,00
Crusader-No Remorse	185,00
Dark Forces	180,00
Daedalus Encounter (3CD)	131,00
Fate to Black	132,00
Hammer of the Gods	95,00
Hi-Octane	131,00
Jagged Alliance	174,00
Last Bounty Hunter	96,00
Lemmings 3D	175,00
Load Star	195,00
Lost Eden	132,00
Machiavelli	107,00
Magic Carpet II	131,00
Mortal Combat III	180,00
Need for Speed	130,00
NHL Hockey '95	175,00
Operation Body Count	40,00
PC Gamegun	165,00
PGA Tour Golf '96	175,00
Phantasmagoria (7CD)	160,00
Premier Manager III	96,00
Primal Rage	118,00
Prisoner of Ice	125,00
Space Quest 6	105,00
Strip Poker Pro	130,00
Tekwar ("William Shanters")	165,00
Terminal Velocity	135,00
Thunderscape	140,00
Under a Killing Moon	155,00
U.S.N.F. Gold	131,00
Warriors	99,00
Wing Commander III (4CD)	175,00
Woodruff and the Schnibble	96,00
Worms	96,00

##### AMIGA

Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Alien Breed Tower Assault	86,00
Amitekst Pro 2.0	37,00
Cyadele	39,00
Doman	30,00
Gloom (A1200)	56,00
Harold's Mission	50,00
Ishar II	37,00
Liga Polska Manager	19,00
Speedway Manager II	23,00
Super Memo 3.0	48,00
Super Skidmarks	40,00

CD-32	
Alien Breed Tower Assault	61,00
Alien Breed 3D	117,00
Fears	71,00
Flink	83,00
Gloom	71,00
Gloom II	71,00
Glorier Encyklopedia	86,00
Guardian	45,00
Gunship 2000	137,00
Litli Divil	133,00
Pirates Gold	113,00
Premiere & Buba'n Stix	30,00
Rise of the Robots	95,00
Shadow Fighter	123,00
Super Frog	37,00
Super Skidmarks	86,00
Syndicate & Alfred Chicken	167,00
Top Gear II	130,00
Ufo-Enemy Unknown	83,00

#### Programy Użytkowe:

##### IBM PC

	Ceny w zł
MS-Dos 6.22 Retail Upgrade	172,00
Windows 95 PL 3,5"	498,00
Windows PL Update CD-ROM	308,00
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Windows 3.11 AddOn PL 3,5"	140,00
Word for Windows 6.0 PL 3,5"	848,00
Word for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Word Translator for Windows 3.0	143,00
Excel for Windows 5.0 PL 3,5"	848,00
Excel for Windows 95 PL 3,5"	852,00
Works for Windows 3.0 PL	298,00
Office for Windows 4.2 PL	1288,00
Office Professional for Windows 4.3 PL	1544,00
Super Memo 7.5	170,00
Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angl.)	430,00

### UWAGA !!!

Rozpoczynamy sprzedaż

rewelacyjnej konsoli

## SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

W chwili obecnej lista gier obejmuje (dostępne w sprzedaży wysyłkowej):

Wipe Out
Battle Arena Toshinden
Ridgr Racer
Jumping Flash
Rapid Reload
Lemmings 3D
Destruction Derby
Discworld
Cyber Sted
Street Fighter-the Movie
Kileak the Blood
Do końca roku ukazą się m.in. :
Novastom
Air Combat
Mortal Combat
Warhawk
Extreme Sports
Tekken
Twisted Metal
Crazy Ivan
Assault Rings
AD & D Forgotten Realms
Theme Park
PGA Tour Golf '96
Wing Commander III
John Madden Football
Viewpoint
Road Rash
NHL Hockey '96
Fifa Soccer '96
Parodius Deluxe
Primal Rage
Goal Storm
Starade Alpha
Philsoma
Motor Toon GP
Alien Trilogy
Revolution X
Waterworld Action
Casper
VR baseball
NFL Quarterback Club '96
WWF: The Arcade Game
Cyberia
Descent
Virtual Snooker
Lost Vikings II
Aftermath
Rock'n Roll Racing II
i wiele innych ...

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku denego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie ceny konsoli oraz gier na Sony PlayStation prosimy o kontakt telefoniczny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera).

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, napędy CD-ROM 2x, 4x i 6x speed, karty muzyczne, karty graficzne, joysticki, myszy renomowanej firmy Logitech i monitory marki Sony.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie lub telefonicznie pod numerem (0-22) 773-19-82.

# Rozwiązanie konkursu DUNGEON MASTER II

Dwa numery temu został ogłoszony konkurs dla miłośników RPG, dziesiąt zgodnie z umową rozwiązanie. Pytania były proste, ale odpowiedzi na nie mogły sprawić niektórym pewien problem. Nie chodzi tu bynajmniej o to, że trudno było znaleźć właściwe informacje, ale raczej o ich wybór. Uściślając podam przykłady, równolegle wypisując właściwe odpowiedzi i punkty za nie przyznawane.

Pierwsze pytanie, o to jak nazywa się twórca krainy Midkemia, było najłatwiejsze. Prawie wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie odpowiedzi na nie prawidłowo: Raymond E. Feist (1 punkt).

Drugie pytanie okazało się trudniejsze. Czym są Silmarile i kto był ich twórcą? Tutaj odwołał się do trochę przewrotnie sformułowanych zasad, mianowicie do słów: „wśród tych, których nadeślą najwięcej prawidłowych odpowiedzi (...) zostaną rozdzielone nagrody (...)” Najwięcej nie znaczy miliona kartek pocztowych z odpowiedziami, czy zasmarowanie kartki formatu A0 od dołu do góry drobnym drukiem: „Raymond E. Feist”. Chodziło o jak najlepsze udzielenie odpowiedzi, nawet jeżeli jest ich kilka, co miało miejsce w pytaniach 2, 4 i 5.

Wróćmy jednak do pytania drugiego. Odpowiedziami prawidłowymi było: Silmarile to trzy klejnoty, które zawierają w sobie światło dwóch drzew Valinoru a ich twórcą był Feanor (za to przyznawałem 2 punkty). Silmarile to także cztery klejnoty z gry „Crystals of Arborea” a ich twórcą był Stwórca Świata (także 2 punkty za taką odpowiedź). Na koniec oczywiście należy przyznać rację odpowiadającym, że jest to nazwa francuskiej firmy Silmarils (za to 1 punkt) i jednemu sprytnemu czytelnikowi, że twórcą Silmarili był J.R.R. Tolkien (specjalny 1 punkt).

Trzecie pytanie, o to jak nazywała się kiedyś Kendoria, było i jednoznaczne i faktycznie proste – wystarczyło uważnie przewertować tamten numer TS – chodzi o nazwę Arborea (1 punkt).

Czwarte pytanie, o to ilu było książąt Amberu, miało w sobie pewien „haczyk”. Pierwsze co przychodzi jako odpowiedź to oczywiście liczba 9, opierająca się o tytuł pierwszego tomu cyklu Rogera Zelaznego „Dziewięciu Książąt Amberu” (1 punkt). Jednak tak naprawdę, wraz z zagłębianiem się w lekturę, okazuje się, że ich liczba nie jest taka stała i oczywista (za wyjaśnienie tych zawiłości i podanie imion książąt przyznawałem 2 punkty).

Ostatnie pytanie o spadek wiążący się z nazwiskiem Winthrop i imię pierwszego z nich, urodzonego w roku 1599 wydawać by się mogło nieskomplikowane, jednak dla niektórych się takim okazało. Odpowiedź brzmi: spadek to wspaniały dom w Nowej Anglii, wieloletnia rezydencja członków rodziny (1 punkt); imię pierwszego z Winthropów to Elias (dodatkowo 1 punkt). Niektórzy posunęli się o krok dalej podając imię Karcist i prawie dobrze, wszak Elias Winthrop jako czarnoksiężnik spalony na stosie powraca na Ziemię w kolejnym wcieleniu właśnie Karcista – abym jednak zaliczył imię tej drugiej istoty jako pierwszego z Winthropów, potrzebne było wyjaśnienie jej powiązania z Eliaszem (kto tak uczynił uzyskał jeszcze 1 punkt).

O kolejności przyznawania nagród decydowała liczba zgromadzonych punktów, data stempla pocztowego (do 25 XI '95) i los w przypadku tej samej liczby punktów.

Podsumowując za cały konkurs można było uzyskać 13 punktów plus punkt specjalny dla jednego z czytelników za spryt. Wśród wielu odpowiedzi tylko jeden z uczestników naprawdę zbliżył się do tej liczby. Był nim Robert Pluta i on dostaje oprócz gry dodatkową premię – plakat.

Zwycięzcom gratuluję wygranej, wszystkich zapraszam do udziału w kolejnych konkursach, a teraz już (bez dalszego zwlekania) podaję listę zdobywców nagród ufundowanych przez firmę CD-Projekt, będącą dystrybutorem gry „Dungeon Master II” na Polskę.

**EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK**

*Specjalne wyróżnienie* (gra „Dungeon Master II + plakat także z tej gry) otrzymuje **Robert Pluta z Wrocławia** – 11 punktów.

*Dwie oryginalne gry „Dungeon Master II”* otrzymują:

**Przemek Witkowski ze Szczecina** – 7 punktów; **Bronisław Kulański z Wonióska** – 7 punktów.

*5 koszulek z logiem gry „Dungeon Master II”* otrzymują:

**Marcin Wójcik ze Świętochłowic** – 7 punktów; **Grzegorz Kamiński z Poznania** – 7 punktów; **Anna Jąder ze Stęszewa** – 7 punktów; **Miśchal Strzelbicki z Poznania** – 7 punktów; **Marcin Nęcek z Krakowa** – 7 punktów.

*9 plakatów z gry „Dungeon Master II”* otrzymują:

**Zbigniew Zieliński z Kielc** – 6 punktów; **Łukasz Kobylarz z Tarnowa** – 6 punktów; **Aleksander Jarzębowski z Gdańska** – 6 punktów; **Marcin Raut z Warszawy** – 6 punktów; **Piotr Smyk z Legnicy** – 5 punktów; **Bartosz Chmlelnicki z Tych** – 5 punktów; **Jerzy Jabłoński z Grudziądza** – 5 punktów; **Bartek Wzorek z Gliwic** – 5 punktów; **Andrzej Zygmanski z Bytomia** – 5 punktów.

Konkurs sponsorowany przez **CD Projekt**

ul. Nowogrodzka 4 (IVp.)  
00-513 Warszawa  
tel/fax. 628-80-74

**ULTRA**  
media s.c.



**KOMPUTERY – MULTIMEDIA**

**486DX4/100**

- 4MB RAM, 256 Cache
- 3 VLB, 3 ISA Expansion Slots
- 3.5" Floppy Disk Drive
- 850MB Enhanced HDD
- Multi I/O VLB Enhanced IDE
- 0.28, 14" SVGA Monitor Kolor
- Obudowa Mini Tower
- SVGA VLB 1MB
- Green, D.P.M.S.

**2441,-**

**PENTIUM P-75**

- 8MB RAM, 256 Cache
- 4 PCI, 3 ISA Expansion Slots
- 3.5" Floppy Disk Drive
- 850MB Enhanced HDD
- Multi I/O PCI Enhanced IDE
- 0.28, 14" SVGA Monitor Kolor
- Obudowa MiniTower
- SVGA PCI 1MB
- Green, D.P.M.S.

**3212,-**

**DOPLĄTY:**

- 4MB RAM - 340 zł
- Monitor 15" - 332 zł
- 1.2 GB HDD - 276 zł
- SVGA S3 868 2MB - 287 zł
- 486 PCI - 100 zł
- DX4/120 (z DX4/100) - tel.
- P90, P100, P120 - tel.
- MS-DOS + Windows - tel.

**Do każdego komputera - 100MB oprogramowania GRATIS !!!**

**KARTY  
DŹWIĘKOWE**

- Gravis - 328 zł
- Gravis ACE - 289 zł
- Gravis MAX - 532 zł
- SB AWE 32 - 800 zł
- TB Monterey - 1241 zł
- SB 16 MCD - 275 zł
- Turtle Beach RIO - 466 zł
- SoundScape Elite - 500 zł

**GŁOŚNIKI**

- CP-55 (4W) - 24 zł
- Aerospace Alpha (5W) - 51 zł
- CP-38 (12W) - 60 zł
- Aerospace SV720 (15W) - 88 zł
- Dynamic SW 20 (25W) - 109 zł
- Dynamic AT95 (160W) - 170 zł
- Dynamic SW 240 (240W) - 235 zł

**CZYTNIKI  
CD-ROM**

- 4 x Speed (IDE-ATAPI)
- Mitsumi FX-400 - 476 zł
- Sony CDU 76E - 534 zł
- GoldStar R540B - 450 zł
- Acer C-645 - 466 zł
- Toshiba 5302B - 534 zł
- Panasonic CR581B - 502 zł

**\* RATY \* MODERNIZACJE \* SERWIS \***

PRODUKTY OBJĘTE SĄ 12 IUB 36 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĄ. Do wszystkich cen należy doliczyć 22% VAT.

Gony coś się ostatnio mnożą jak króliki – nie, żeby kiedyś ich nie było, ale w ciągu ostatnich kilku miesięcy pojawiło się ze trzy, cztery nowe tytuły, co kiedyś starczało na cały rok. Nie zawsze, niestety, ilość przechodzi w jakość, zgodnie z życzeniem jednego brodatego filozofa.

„Picture Perfect Golf” to bardzo ciekawy pomysł, ale skopany wprost koncertowo. Założenia są takie – zamiast generować obrazki, na których niby widać, gdzie się stoi i gdzie jest dziura, trzeba zrobić mnóstwo zdjęć i wyświetlać to, które odpowiada aktualnemu położeniu gracza (a właściwie jego piłki). Gdyby obrazki były rzeczywiście – zgodnie z tytułem – perfekcyjnej jakości i gdyby do tego pomysłu dołożył dobrego golfa jako takiego, mógłby powstać hit. Niestety, ani obrazki, ani golf jako taki nie zachwycają.

Od strony zdjęć wieje amatorszczyzną – zdjęcia są nieostre, kiepsko zeskanowane i marnie obrabione. W efekcie to, co widać na ekranie, kojarzy się raczej z albumem Cio-ci Hani („a tu przejeżdżaliśmy koło pola golfowego, zresztą może to była plantacja kukurydzy, zdjęcie trochę nie wyszło bo Józio się pomylił i włożył film do lornetki zamiast do aparatu”)

nij z profesjonalnym produktem. W dodatku zdjęcia były robione poza sezonem – w efekcie trawa jest sucha i żółta, na polu leżą grabie, a zamiast niebleściutkiej wody widać blocko na dnle kanałów, z których spuszczone wodę. O morce na zeskanowanej tabeli wyników nie będę się rozplisywał – w skrócie chodzi o to, że ktoś się potrafił sobie poradzić z zadaniem prostym dla średnio wyszkolonego operatora DTP.

A sam golf... Sam golf jest niezwykle uproszczony i skromny, żeby nie powiedzieć, ubogi. Mamy do dyspozycji tylko jeden typ rozgrywki, żadnych dodatkowych możliwości liczenia punktów, żadnych handl-

có prowadzi do wniosku, że 215=62+51. Wkurzyło mnie to, jako że lubię być traktowany poważnie.

Gra jest sprzedawana na dwóch płytkach CD, na każdej znajduje się inne pole golfowe, planowane są ponoć następne, ale osobiście wątpliwe w ich wydanie – gra jest na to zbyt słaba. Nie podniosłaby mi się ręka, żeby ją kupić, zwłaszcza, że bez problemu można w tej chwili kupić kilka innych, znacznie lepszych golfów.

**Borek**

# Picture Perfect Golf

capów – nic. Nie da się samemu wybrać kijów, z którymi idzie się grać, nie da się nagrać udanego strzału, piłka po upadku czasem się odbija, ale nigdy nie toczy... Cieniutko. W dodatku gdy miałem 62 jardy do dołka i strzałem (stanowczo za mocno) na odległość 215, piłka po strzale okazała się leżeć 51 jardów od dołka –



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN TOT
HERITAGE	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
BREN	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
HANDICAP	13	9	15	11	3	5	17	1	7											
Borek	5	4	4	5	8	2				33										33 5
Adverser	5	6	5	3	8	5	2			34										34 8
PKA	4	6	4	3	5	4	3	4	4	38										35 71
HANDICAP	7	3	11	17	1	13	15	5	9		6	19	14	4	18	2	12	18	8	

Borek 2 -1  
Hole: 5 Par: 3 Shots: 1  
Ball to Pin: 8 Feet

# PC Gamegun

Przemysł rozrywkowy to potęga, zawiera w sobie wiele działów: filmowy, muzyczny, ale i dział gier. Jeszcze do niedawna gry komputerowe były zaledwie podczepiane pod całą gałąź rozrywki związanej z gramí. Dzisiaj widać już wyraźnie, że gry komputerowe wykształciły swoje własne mocno znaczące miejsce w rozrywce, tworząc jej odrębny dział. Dowodami niech będą coraz większe pieniądze wkładane w produkcję gier, okazalsze i liczniejsze imprezy dotyczące tego tematu (także w Polsce), i całe zaplecze różnego rodzaju gadżetów specjalnie do gier produkowanych.

Produkt noszący nazwę PC GAMEGUN jest doskonałym na to przykładem. Łączy w sobie ideę joysticka z urządzeniem przenoszącą grę częściowo poza ekran, do naszego realnego świata. Mówiąc prościej tak jak joystick pozwalał nam, przy lataniu symulatorem śmigłowca, na „poczucie” manetki sterującej i ulubionego przycisku „FIRE” służącego do odpalania rakiet, tak GAMEGUN pozwoli nam grając w „Crime Patrol” wyobrazić sobie, że faktycznie

trzymamy prawdziwego gnata w rękę i za jego pomocą likwidujemy przestępców.

To cudo przypominające kształtem rewolwer Smith&Wesson .44 Magnum (tak panie Alexy) zostało wyprodukowane przez firmę „American Laser Games” i nie bez powodu. Właśnie ona jest wydawcą wszelkiego rodzaju gier, prostych, ale jakże wciągających, w których naszym jedynym zadaniem jest wycelowanie i wystrzelenie z broni palnej. Oto kilka ich tytułów: „Mad Dog I i II”, „Drug Wars”, „Crime Patrol”, „Who Shot Johnny Rock?”, „Space Pirates”. Idea tych gier wręcz domaga się, abyśmy zamiast dokładnej, ale powolnej myszy, używali komputerowego pistoletu – pogodzonego więc hobby z przyjemnością.

Cały zestaw PC GAMEGUN zawiera sam pistolet podłączany za pomocą specjalnego kabla pod port równoległy (parallel) i gameport, instrukcję w języku polskim i angielskim oraz CD. Na kompakcie mamy kompletne oprogramowanie potrzebne do obsługi komputerowego gnata na komputerze PC, pełną grę „Crime Patrol”, demo gry „The Last Bounty Hunter”, oraz pliki pozwalające na ustawienie wymienionych wyżej gier tak, by obsługiwały PC GAMEGUN-a.

Instalacja urządzenia po zapoznaniu się z dosyć prostą instrukcją nie należy do skomplikowanych. Kilka minut i po kłopotcie. Natomiast kalibrowanie pistoletu, czyli koordynowanie muszki pistoletu z odpowiednim punktem na ekranie, jest trochę trudniejsze – kilka prób i powinno być dobrze.

Gdy wszystko jest na swoim miejscu, rozpoczyna się zabawa. Pierwsze wrażenie jest fantastyczne. Celujemy w przeciwnika na ekranie, strzelamy, pada z krzykiem, kolejny załom, kolejna sekwencja filmowa i znowu

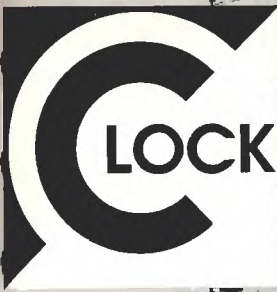
trup. Zaczynamy powoli się męczyć, ale wrażenie trzymania gnata zostaje, adrenalina uderza, kolejna akcja, zaczynamy przyłrzymując lufę drugą ręką, później przy ramieniu, z półobrotu z symulacją odrzutu i jeszcze kilka pomysłowych sposobów, ale wkrótce fascynacja przechodzi i trzeba włączyć drugą grę i zabawa zaczyna się od nowa.

Zastanawiając się nad tym, czy warto kupić ten produkt, należy wziąć pod uwagę cenę – 169 nowych złotych za: CD z jedną i pół gry oraz zabawkowy pistolet, cóż mało to nie jest. Jednak dla tych, którzy zagrywają się w gry American Laser Games, jest to urządzenie niezbędne do pełniejszego ich odbierania. Wadą może być to, że tylko gry tej firmy obsługują PC GAMEGUN-a, co wiąże się z szybkim wyeksploatowaniem się urządzenia, przez tradycyjne znużenie grami.

**EMILUS**

„PC GAMEGUN” dystrybuuje i udostępniła do testów firma: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03.





# Software Club

## DOM SPRZEDAŻY WYŚLĄKOWE

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

### WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera, który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkostwo w klubie jest bezpłatne.

Wszystkie zakupy w SC są sumowane.

Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską. Są trzy rodzaje kart.



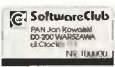
#### karta BIAŁA 5 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł.



#### karta SREBRNA 10 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.



#### karta ZŁOTA 15 % rabatu

Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :

- wysokie rabaty na płyty CD-ROM

- aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.

- materiały reklamowe (plakaty, prospekty itp.)

- telefoniczną pomoc techniczną

Każdego miesiąca wśród członków SC

odbywać się będzie LOSOWANIE NOWOŚCI

Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach. Wszyscy klubowicze otrzymają przesyłki bezpłatnie.

### ZAPOWIEDZI GRUDZIEŃ (PC):

- 11 TH HOUR
- ALIEN ODYSSEY
- ASCENDANCY
- COMMANCHE VS WERE-WOLF
- CYBERMAGE
- DEMOLITION DERBY
- F1 GRAND PRIX 2
- FIGHTER DUEL
- HEART OF DARKNESS
- INDY CAR RACING 2
- MORTAL COIL
- RESURRECTION (CYBERIA2)
- RING CYCLE
- ROAD WARRIOR
- SCREAMER
- TILT
- TOP GUN
- WING COMMANDER 4

### W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-180 tytułów CD ROM PC Shareware

-40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.:  
3D ATLAS :146 zł  
GROLIER ENC. 95 :69 zł  
ANIMALS ZOO :46 zł  
AUTO ALMAN. 95 :73 zł  
MS ENCARTA 95 :149 zł

-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

## CD-ROM IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570

### IBM PC wybrane tytuły:

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	160zł
10 PAK VOL.3	10CD	146zł
A4 NETWORK	B,P	128zł
AL UNSER JURARCADE RACING	B	79zł
ALONE IN THE DARK	B,P	44zł
ALONE IN THE DARK II	B,P	73zł
ALONE IN THE DARK III	B,P	97zł
APACHE	B	179zł
BATTLE ISLE 2	B	119zł
BATTLE ISLE 3	2CD,B	169zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71zł
BIOFORGE	B,P	110zł
BLOODWINGS	B,P	98zł
BUREAU 13	B,P	85zł
CAPITALISM	B	155zł
CIVIL WAR	B,P	101zł
COMANCHE	B,P	61zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110zł
COMMAND & CONQUER	B,P	146zł
CRUSADER NO REMDRSE	B	134zł
CYBERIA	B	99zł
CYBERWAR	4CD,B	169zł
DARK FORCES	B	183zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134zł
DISCWORLD	B,P	104zł
DOMSDAY	B	50zł
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE	B	128zł
DRAGON LORE	2CD	85zł
DRUG WARS	B,P	99zł
DUNGEON MASTER 2	B,P	139zł
ECSTASICA	B,P	79zł
FADE TO BLACK	B,P	134zł
FIFA 96	B,P	91zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	183zł
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110zł
FULL TROTTLER	B,P	183zł
FX FIGHTER	B	169zł
GAME GUN	B,P	189zł
GUILTY	B,P	85zł
HELL	B,P	104zł
HELL FIRE ZONE	B,P	98zł
HEXEN	B	179zł
HI-OCTANE	B,P	134zł
JAGGED ALLIANCE	B	179zł
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110zł
LITIL DIVIL	B,P	70zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104zł
LOST EDEN	B	134zł
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110zł
MAGIC CARPET 2	B,P	134zł
MEGAPACK 3	12 CD,B	150zł
MEGAPACK 4	11 CD,B	145zł
MEGARACE	B	46zł
MORTAL KOMBAT III	B	179zł
NEED FOR SPEED	B,P	168zł
NOCTROPOLICE	B,P	134zł
NOVASTORM	B,P	79zł
PANZER GENERAL	B,P	70zł
PERECT GENERAL II	B	82zł
PHANTASMAGORIA	B,P	119zł
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	164zł
PRIMAL RAGE	B,P	101zł
PRISONER ON ICE	B,P	119zł
PSYCHO PINBALL	B,P	128zł
QUARANTIME	B	169zł
REBEL ASSAULT 2	B,P	79zł
RETRIBUTION	B	79zł
REVENUE OFF 2	B,TEL	91zł
SAVAGE WARRIORS	B,P	79zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	85zł
SPACE QUEST VI	B,P	108zł
STAR TREK	B,P	158zł
STONEKEEP	B,P	169zł
STRIP POKER PRO	B,P	136zł
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B	97zł
TEKWAR	B	179zł
TERMINAL VELOCITY	B,P	136zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146zł
UNDER A KILLING MOON	4CD B	159zł
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136zł
VIRTUAL POOL	B	158zł
WING COMMANDER 3	B,P	134zł
WOODROFF	B,P	98zł

### AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREAD 3D	B,P	118zł
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74zł
ARCADE POOL	B,P	53zł
BANSHEE	P	54zł
BATTLE CHESS	B	54zł
BATTLE TOADS	B	25zł
BEAVERS	B	60zł
BIENEFACATOR	B	80zł
DEFENDER OF THE CROWN II	B	45zł
BUBA & STICKS	B	50zł
CANNON FODDER	B	90zł
CASTLES II	B	80zł
DIGERATIION	B	29zł
DARKSEED	B	59zł
DEATH MASK	B	133zł
DEFENDER OF THE CROWN II	B	70zł
DENNIS	B	58zł
DRAGONSTONE	P	59zł
FIELDS OF GLORY	B	74zł
FIRE FORCE	B	44zł
FURY OF THE FURRIES	P	25zł
GLOOM	B	73zł
GUARDIAN	B	46zł
GUNSHIP 2000	B	140zł
HUMANS 1&2	B	70zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69zł
KINGPIN	B,P	51zł
LAMBORGHINI	B	40zł
LEMMINGS	B	60zł
LIBERATION	B	52zł
LITIL DIVIL	B	136zł
LOTUS	B	92zł
MANCHESTER UNITED	B	53zł
MARVINS MARVELLOUS	B	60zł
MICROCOSM	B	70zł
MIGHTY ONES	B	80zł
NICK FALDO GOLF	B	83zł
OVERKILL & LUNARC	B	25zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120zł
PINBALL FANTASIES / SLEEPWALKER	B	53zł
PINBALL ILLUSION	B	115zł
PIRATES GOLD	B	160zł
ROAD DRIVE	B	25zł
PREMIERE	B	58zł
RISK OF THE ROBOTS	B	51zł
ROAD KILL	B	43zł
SENSEBLE SOCCER	B	124zł
SHADOW FIGHTER	B	85zł
SIMON THE SORCERER	P	52zł
SKELETON KREW	B	95zł
SUBWAR 2050	B,P	39zł
SUPER FROG	B	71zł
SUPER SKIDMARKS	B,P	79zł
SUPER STARDUST	B	170zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B,P	126zł
THE CLUE	B	104zł
THEME PARK	B	85zł
UFC	B	58zł
WHIZZ	B	60zł
WILD CUP SOCCER	B	50zł
WING COMMANDER	B,P	116zł
WORMS	B	69zł
ZOO! 2	B,P	69zł

### AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMIGA TOOLS	B	86zł
AMINET 7	B	50zł
AMINET 8	B	50zł
AMINET 9	B	50zł
AMINET SET	4CD	135zł
AMINET SET 2	4CD	135zł
BCI NET 1	B	53zł
BCI NET 2	B	49zł
CD EXCHANGE 1	B	71zł
CD NETWORK	B	74zł
CD NETWORK 2	B	80zł
CDPL PL	P	50zł
DZWIĘKI I MODULY	B	50zł
EUROSCAN 1	B	50zł
GAMERS DELIGHT 2	B	71zł
GOLD FISH	2CD	55zł
MEETING PEARLS 1	B	39zł
MEETING PEARLS 2	B	39zł
MEETING PEARLS 3	B	39zł
MULTIMEDIA TOOLKIT	B	70zł
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117zł
PANDORA	B	30zł
SCENA PL	P	50zł
SEXUAL FANTASIES	B	52zł
SUPER MEMO 3.0	B,P	80zł
THE BEST OF THE BEST AMIGA	B	70zł
THE GLOBAL AMIGA EXPERIENCE	B	90zł

### ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):  
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114

-listownie :

CLOCK BIURO HANDLOWE  
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12



Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK.

**PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !**

### SKLEP FIRMOWY

Rodno Daszyńskiego

ul.Prosta

ul.Polska

JUPITER CENTRUM

sklep CLOCK

CLOCK

CLOCK

DH.JUPITER CENTRUM  
godziny otwarcia :  
PON-PIATEK 10.00-18.00  
SOBOTA 10.00-15.00



620-42-48  
wew.114

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA  
PL - polska instrukcja  
B - wersja pudełkowa

# GRACZA Uniwersytet

## Strategie

Gry strategiczne to temat dość rozległy. Podzieliłem go dla swych potrzeb na dwie części: strategię ekonomiczną i wojenną (i z braku innych zajęć ten podział promuję). Oba gatunki można opisać roboczą definicją mówiącą, że strategia to gra pozbawiona elementów zręcznościowych, w której dowodzimy grupą ludzi i wskazujemy im drogę do osiągnięcia wyznaczonego celu (może być nim zdobycie wierzchołka 517 lub osiągnięcie przez firmę określonego stanu konta). Oczywiście ktoś może powiedzieć, że widział gry strategiczne z elementami zręcznościowymi. I fakt – rzadko, ale są. Tak jak są czasem krowy z dwoma ogonami. Zdarzy się, ale krowy własnością to nie jest.

Po tak szybkiej systematyzacji przedmiotu badań pora przejść do diachronicznej płaszczyzny zagadnienia. Mówiąc po ludzku – zacząć od czasów najdawniejszych. Aby nie było zbyt łatwo, będę przy okazji wymieniał podrodzaje, podgrupy rodziny, gałęzie i mutacje.

Zaczęło się więc od gier turowych. Tury niby wyginęły w Polsce w wieku XVI, ale odżyły na świecie wraz z wprowadzeniem strategii na komputery w erze 8-bitowców (polegało na tym, że najpierw jeden gracz strzela i rozbija oddział przeciwnika, a potem strzela gracz drugi w tym samym celu, choć niekoniecznie z tym samym skutkiem). Nałogiem stało się bowiem przeniesienie na komputery strategicznych gier planszowych. Z tych czasów pochodzą sławne „Arnhem”, „Desert Rats” czy „Overlord”, w które zagrywałem się na ZX Spectrum. Grupa tych gier mędnie przecenowała na peceta, gdy okazało się, że ten już nadaje się do grania. Hitami średnio późnych

lat 80. stały się „Ancient Art of War” (chyba pierwsza gra bez żetonów), „Empire” (wydawane w ma-



się wersji) i „Risk” najpopularniejszy w postaci gry „North & South” (do tego, że jest to obudowana mutacja „Risk”, doszedł sam Naczelnny). Ach cóż to była za gra na Amidze (wersja pecetowa się nie umywała)! Nieco później pojawiły się produkcje SSI („Western Front”) i SSG („Warlords”). Ostatnim krzykiem mody są: planszówki



w wysokiej rozdzielczości z masą rozbudowanych scenariuszy i możliwością włączania dymów bitewnych uniemożliwiających zebieranie precyzyjnych informacji o jednostkach własnych i przeciwnika („High Command” i seria „V for Victory”, w której ukazało się



już 7 części); planszówki bezżetonowe (żetony zastąpiono widzianymi z góry ikonami pojazdów i ludzi, ale siatka heksagonalna pozostała) z jeszcze większą liczbą scenariuszy, dotyczące zazwyczaj II wojny światowej, choć nie tylko (znakomity „Harpoon”, „Perfect Gene-

ral”, „Battle Isle”, „Panzer General”, „Steel Panthers”, „Front Lines”).

Stosunkowo niedawno, bo jakieś trzy lata temu, pojawiła się grupa programów z akcją rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Pierwszym produktem z tej serii była „Meg-lo-Mania”, w której wątek naukowo techniczny był nie mniej ważny od militarnego. Kolejną wielką grą była „Dune II”. Za nią pospieszyły „Fields of Glory”, „Warcraft”, „Command & Conqu-



er”, a niedługo (może już?) dołączy „This Means War”.

Strategie wojenne podejmują się podzielić na nieskończenie wiele grup, ale to chyba nie należy do tematu artykułu. Czas więc na gry ekonomiczne.

Tużtu trudno wyróżnić mi jakieś jednoznaczne nurty. Przyczyny mogą być dwie: albo ich nie ma, albo na tyle słabo się tym tematem zajmowałem w przeszłości, że nie zauważyłem jakie są (obie odpowiedzi mogą być prawdziwe). Z pewnością główny podział nie przebiega po linii kopie planszówek kontra produkty stworzone tylko dla komputera, a więc wykorzystujące jak najlepiej jego możliwości. Gry przeniesione z planszy jednak istnieją. Żywym przykładem jest najwcześniejszy komputerowy gra ekonomiczna „Monopoly”, wydana w niezliczonej ilości wersji.

Z nurtów, które wpłynęły na współczesne oblicze gry ekonomicznej można wymienić „Pirates”, które samo nie będąc strategią, lecz przygodówką, otworzyło wrodek z grammi opowiadającymi o marynarskiej doli („1869”, „Ports of Call”, „The Patrician”). Na dzień dzisiejszy ostatnią grą z tego cyklu i chyba najlepszą jest wydany w tym roku „High Seas Trader”.

Kolejną grą stanowiącą o wyglądzie współczesnej gry ekonomicznej było „Sim City”. Po nim pojawiła się cała seria programów firmy Maxis symulujących wszystko – od mrowiska („Sim Ant”) po wieżowiec („Sim Tower”). Najnowsze produkty z tej serii to „Sim Town” przeznaczony dla dzieci i „Sim Isle”, niosący przesłanie ekologiczne. Podobne produkty wydawała firma Ardink – początkowo w kooperacji z Maxisem powstał „A Train”, a ostatnio z Infogrames – „A IV Networks”. Jednak temat kolejowy po raz pierwszy został przedstawiony w „RailRoad Tycoonie”, wspaniałym symulatorze rynku przewozowego z początku wieku.



Ostatnią grupą, którą warto wymienić są menedżery piłkarskie, w większości ligi angielskiej. Do klasyków należą tu 8-bitowy „Kerry Dalgligh Soccer” oraz 16-bitowe „Championship Manager”, „Premier Manager” i nie mający swej kontynuacji „The Manager”. Warto dodać, że programy tego typu powstały już w Polsce nawiązując do realiów naszej ligi („Liga polska” i „Liga polska 95. Manager”).

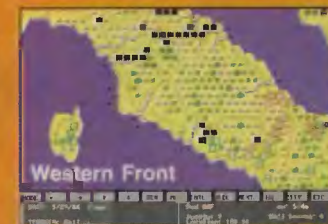
Prócz ekonomii i gier wojennych są jeszcze mieszafce. Po prawdzie większość gier wojennych należałoby przypisać do tej grupy, bowiem często posiłkują się one elementami ekonomii (a ekonomia obywa się bez walki). Zaliczę do nich jednak gry, w których wątek militarny i gospodarczy mają takie same znaczenie. Najznakomitszą grą tego typu, należąca już do kla-



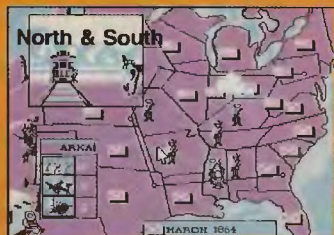
syki, jest „Civilization”. Po niej nastąpiły „Master of Orion”, „Master of Magic”, „Colonization”. Do tej samej grupy dołączyłbym „The Settlers”, różniących się tym, że gra się w czasie rzeczywistym. W tym miejscu warto wspomnieć o Sidzie Meierze, twórcy „Civilization”, „Colonization”, „RailRoad Tycoon” i znakomitej gry wojennej p.t. „Harpoon”, która doczekała się kilku części.

Po tym krótkim wykładzie wierzę, że już nikt nie będzie wstanie wziąć do ręki jakiegokolwiek gry strategicznej bez obrzydzenia. I o to chodziło.

Sir Haszak



lat 80. stały się „Ancient Art of War” (chyba pierwsza gra bez żetonów), „Empire” (wydawane w ma-



# 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>
<i>1 wpłata</i>	861,-	1455,-
<i>12 rat po</i>	222,-	375,-

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

### Białystok

ul. Bema 102  
tel. 42 88 92

### Białsko-Biała

ul. Wyzwolenia 7  
tel. 14 74 42

### Bydgoszcz

ul. Kartowicza 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 Chelmińska 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

# SNES



formę i wio do góry. Bumerang służy do unicestwiania takich mało sympatycznych ptaszek. Zderzenie z takim ptaszkiem jest dla nas groźne i trudy wspinaczki pójdą na marne, a my znajdziemy się znów na ziemi. Uważać też trzeba na Ralpa czającego się gdzieś z sikawką.

Gdy wszyscy są w komplecie, można rozpocząć wędrówkę. Powiedzmy, że najpierw znaleźliśmy się w studio „wodnym”, czyli tam, gdzie jest dużo wody. Wskakujemy na tratwę i wiosłując nogą płyniemy do następnej skały, tam

dencje do rozgniatania wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Jako że drzew akurat w pobliżu nie ma, trzeba sobie jakoś z tym poradzić. Co jakiś czas, po silniejszym uderzeniu piąstek w glebę, spadają na ziemię dwa duże orzechy – prawdopodobnie kokosowe. Zanim one znikną, podnosimy je, potem skok i rzut w kierunku takiego czegoś latającego ze śmigłem na dachu. Po kilku celnych rzutach mamy szansę na dalszą grę...

A dalej możemy odwiedzić na przykład studio „fantasy”. Scena-

# Animaniacs

## STRESZCZENIE STRESZCZENIA,

czyli o co chodzi

W pamiętnym (?) roku 1940, kilku szalonych twórców kreskówek z wytwórni Warner Brothers powołało do życia trzech zwiariowanych osobników, którymi są Yakko, Wakko i Dot. I to właśnie oni są bohaterami lekko pokręconej zręcznościówki – Animaniacs.

Kiedy firma braci Warner zebrała wszystkie materiały do nakręcenia monumentalnego filmu stulecia z góry skazanego na otrzymanie Oscara we wszystkich kategoriach, pewna wredna mysz zwaną Brainem wykombinowała sobie plan... Brain miał wielkie zapędy dyktatorskie i do zawładnięcia światem brakowało mu jedynie scenariusza najnowszego filmu spod znaku WB. Zwięźlił więc scenariusz, lecz jego przyglupi pomocnik Pinky podczas ucieczki pogubił gdzieś wszystkie jego części (strony).

## Mała dygresyjka, czyli klawiszologia

Kierowanie postaciami nie jest zbyt skomplikowane, jednak lepiej od razu wiedzieć, co jest do czego, jak trzeba będzie zrobić coś konkretnego. Klawiszem A nadajemy bohaterowi przyspieszenia lub uruchamiamy jego lewą nogę, kiedy znajduje się na tratwie i musimy czymś wiosłować. Klawisz B służy tylko i wyłącznie do skoków. Czasem się zdarza, że trzeba gdzieś wyżej wejść – naciskamy wówczas X i wtedy jeden wchodzi na drugiego tworząc piramidkę. Klawiszem Y podnosimy i rzucamy różne przedmioty, natomiast R służy do zmiany osobnika, którym aktualnie chcemy sterować.

## ROZWINĘCIE STRESZCZENIA

Z Yakko, Wakko i Dot spotykamy się w momencie, gdy przewodniczący korporacji Warner wysła



ich na poszukiwania bezcennego scenariusza. Poruszają się oni będą po całej wytwórni, ale najpierw trzeba pomóc im w dotarciu na ulicę. Nic trudnego – prowadzimy trójkę przez korytarz, napotkają przeszkodę (to chyba jest piec) pokonujemy robiąc piramidkę. Nagle na drodze staje nam dr Scratchansniff. Zaskoczony pojawieniem się tak osobliwych postaci wypada przez okno, a my za nim. Doskonale, jesteśmy już na dole. Teraz radzę wypróbować klawisz A. Postać, którą akurat sterujemy, dostaje nagłego przyspieszenia – w ten sposób można porzobić skrzynki (i inne przedmioty) oraz umknąć Ralphowi – strażnikowi, który zaraz się pojawi.

Jeżeli zwialiście przed okrutnym ramieniem władzy, znajdziecie się na mapie przedstawiającej całą wytwórnię. Spacerując po niej można wybrać studio, w którym będziemy prowadzić poszukiwania, a jeśli Ralph złapał kogoś, znajdziecie go w wieży pośrodku mapy.

Uwolnienie więźnia polega na dostaniu się na szczyt wieży. Ale najpierw trzeba wziąć bumerang, wskoczyć na balon, potem na plat-

przesiadamy się na beczkę i znówu płyniemy, zbierając po drodze monety lub, jak kto woli, medale (o tem potem). Wkrótce dopływamy do pirackiego okrętu, a tam trzeba troszkę poganiać za punktami, uciekając przy okazji przed zwiariowanymi piratami bujającymi się na linach. Uważać musimy na dziury w pokładzie i na przerośniętą osmiornicę, którą należy ustrzeżlić z armaty (tą ostatnią uruchamiamy skacząc na nią).

Gdy wszyscy dokładnie się już wyczołżyli, można z nimi wejść do studia „przygodowego”. Rozciąga się tam sielankowy krajobraz, czyli zielonkawy step, tu i ówdzie rosną palmy, a w oddali widać zarysy gór skalistych (choć niekoniecznie Gór Skalistych). Idziemy więc naprzód... i nagle jeden z bohaterów zostaje rozdeptany przez gigantyczne łapy mechanicznego dinozaura (trzeba uważać). Potem, to znaczy zaraz, spotkamy wściekłego goryla, jedyna broń przed nim to szybka ewakuacja z zagrożonego terenu. No dobra, zwialiśmy przed człekopodobnym, a tu czekają na nas nowe rozrywki – dwie dość duże pięści, które mają ten-

niusz właściwie jest taki sam, tylko okoliczności i postacie się zmieniają. Najpierw lecimy na miotle za królikiem (tym z „Alicji w krainie czarów”). Tutaj trzeba się wykazać trochę większą zręcznością. Potem lecimy na smoku, tym no, jak on się nazywał? Tak to ten z filmu „Niekończąca się opowieść”. Tych przeciwników załatwia się tak samo jak poprzednich.

Pozostało jeszcze jedno studio do odwiedzenia – studio SF, czyli miejsce, gdzie produkują filmy fantastyczne. I co tu trzeba zdziałać? To co zwykle – chodzimy i uciekamy zbierając jednocześnie punkty. I właściwie na tym polega cała filozofia tej gry.

## Jeszcze jedna dygresyjka na temat punktów

Podczas wędrówki postaramy się zebrać jak najwięcej srebrnych i złotych monet, które sobie zawsze gdzieś tam leżą. Co jakiś czas bawisz się w coś w rodzaju jednorękiego bandyty. W dolnej części ekranu znajdują się trzy okienka z wizerunkami wszystkich bohaterów, które obracają się i w zależności od ich ustawienia zyskujemy lub tracimy punkty. Tabelę z wygranymi (lub nie) znajdziemy w instrukcji.

## PODSUMOWANIE, CZYLI KONIEC STRESZCZENIA

Gra ANIMANIACS jest po prostu za... to znaczy super. Bawić się można NAPRAWDĘ po kilka (naście?) godzin dziennie. Gra wciąga każdego: małego, trochę większego i zupełnie dużego. Graficznie bez zarzutu, chociaż... no nic. Ale za to muzyczka mniemam mniemam. Dwadzieścia jeden (21) różnych melodii uprzyjemnia nam czas zabawy. Grywalność wysoka, lecz czasem dwójka bohaterów podążających za przewodnikiem skutecznie płacze mu się pod nogami. I to w zasadzie wszystko. Resztę zobaczycie sami. Polecam.



# Jaguar

## Raiden

Klasyczna? Nie – raczej standardowa, ale dopracowana. Nic nowego, lecz wciąż. Zresztą tak można powiedzieć o większości napowietrznych strzelanek. Sterujemy małym, zgrabnym kosmicznym myśliwcem i strzelamy (tak dla odmiany) do wszystkiego, co nie ucieka na drzewa. Drzewa? Jakie drzewa do cholery! Te parę pseudobaobabów wystających z ziemi? Tak, tak – przyrody nie naoglądamy się zbyt dużo. Przeważnie nasze oczy będą cieszyć bardzo ładnie namalowany betonowo-industrialny krajobraz. Grafika jest warta tego, aby zwrócić na nią choćby nikłą uwagę. Dźwięk natomiast, to znaczy muzyczka i „bumbumy” są... też niczego sobie, tym bardziej, że jedno i drugie można przyciszyć lub w ogóle wyłączyć. Acha, radzę muzykę przyciszyć od razu po włączeniu gry, bo inaczej może się ona zapętlić gdzieś w naszych zwojach mózgowych (o czym ja mówię!?) i długo tam siedzieć. Poza tym efekty, takie jak „pwsś-ciii-bum” oraz „pcciam-pcciam” brzmią bardzo sympatycznie.

Tym razem zacząłem od rzeczy najważniejszej (właśnie rozwalilo mi się krzesło), czyli od oprawy. Reszta ma mniejsze znaczenie, ponieważ wszyscy i tak wiedzą, co trzeba robić. Jednak mimo wszystko postaram się w dłuższym skrócie mniej lub więcej opowiedzieć fabulkę „Raidena”.

Lecimy myśliwcem i strzelamy. Najpierw z łuf wylatują takie cienie, podwójnie. Po zestrzeleniu dość dużego i trochę żółtawego statku wypada z niego kwadracik. Czerwony lub niebieski. Jest to wzmocnienie naszej broni. Gdy złapiemy czerwony, to tych cienkich, podwójnych wylatuje trochę więcej, a jak niebieski – strzelamy grubymi pojedynczymi, koloru tegoż kwadracika. Uff – wybrałem. Co? No tak, to jeszcze nie wszystko. Kwadracik z literą P daje nam taką siłę, że nic żywego wyjść nam spod maski nie ma prawa.

Przeciwnicy mnożą się, rozdwojają i robią Bóg sam nie wie co jeszcze. Robi ich się czasem bardzo dużo, tak że jedynie bomba może nam pomóc (bomba jest to takie sprytnie urządzenie niszczące wszystko w swoim zasięgu). Na początku każdego poziomu pojawiają się małe, latające stateczki i czolgi. Potem jest ich coraz więcej, nadlatują coraz większe i do tego strzelają. Finiszujemy przy spotkaniu z bossem. Boss jest duży, więc dwie, trzy bomby i dłuuga seria po korpusie często nie załatwiają sprawy. I tak w kółko – start, walka, boss, podliczenie punktów. A właśnie – punkty. Uzyskujemy je niszcząc oczywiście wszystko oraz zbierając medale kryjące się w różnych zakamarkach. Oprócz tego dostajemy także bonusy za nie zrzucone bomby. Dziwne.

Istnieje również opcja na dwóch graczy. W tym przypadku jeden i drugi lecą obok siebie i nawzajem sobie pomagają/przeszkadzają (doprawdy, nie wiem, które słowo wybrać). Śmierć jednego nie ma, rzecz jasna, żadnego wpływu na przebieg lotu drugiego.

Co dalej – cóż, pozostało jeszcze dokończenie podsumowania z początku.

1. Gra jest prosta.
2. Bardziej niż by Ci się wydawało.
3. Dźwięk i grafiuka – tokej.
4. Warto pograć, a nawet kupić (uwaga dla maniaków).
5. Wciąża.
6. Zresztą sami zobaczcie.

Pełen poświęcenia z rurą od krzesła (obrotowego) w kręgosłupie.

**TYTUS**



## wieści ze świata grania

Sezon grzewczy właśnie się zaczął, w domu jest ciepłutko i w ogóle człowiek (czyt. każdy szanujący się gracz) przez najbliższe miesiące będzie się starał o jak najmniejszy kontakt z niesprzyjającymi warunkami atmosferycznymi. Krótko mówiąc rozpoczyna się sezon jesienno-świąteczno-zimowy, w którym nic innego nie można robić, tylko grać (chyba że mamy kogoś bliższego niż nasza konsola). A w ogóle – co tam słychać w szerokim świecie?

Czasami bywa tak, że ktoś kogoś chce uszczęśliwić na siłę. Tak się zdarzyło w przypadku gry **PREHITORIC MAN** na SNES-a. Jest to mało oryginalny wytwór firmy Titus (kto śmiał?!), czyli jedna z kolejnych platformówek, na brak których konsola nie narzeka.

Dawno nie widziałem porządnego symulatora lotu na konsolę. A tu proszę, CDC wypuściło na rynek grę o nazwie **ACE KOMBAT** (może mi się coś wydaje, ale czy ja tego już gdzieś nie widziałem?) – porządna produkcja zawierająca mnóstwo opcji i doskonałą grafikę. Sprzęt – PLAYSTATION.

Taka sobie jest ta kreskówko-gra **OBELIX**, czyli przygody dzielnego(ych\*) Gala(ów\*) w wydaniu na SNES-a zrobione przez Infogrames. Jest to... oczywiście jeszcze jedna platformówka, ale podobno animacja jest zabójcza. Łeehrrr... (właśnie dorwała mnie animacja).

Eeej!! GAME BOY-e! Lećta zaraz do sklepu i kupujta **DONKEY KONG LAND**, póki jeszcze ciepły. Właśnie ujrzałem, iż Nintendo zaczęła sprzedawać jeden ze swoich hitów w wersji zminiaturyzowanej, który na dodatek osiąga wysokie noty w specjalistycznej prasie.

Koszykówka uliczna (czy jakoś tak) popularna stała się tak bardzo, że aż zaczęli kręcić filmy na ten temat. A skoro pojawi się jakiś film (w miarę dobry), to zaraz można iść i kupić grę zrobioną na podstawie tegoż arcydzieła. Widać, że ludzie z Atari to skończeni fani wsadów do kosza i pod wpływem filmu **WHITE MAN CAN'T JUMP** zrobili grę o tym samym tytule – oczywiście na JAGUARA. Kto lubi sport komputerowo-telewizyjny niech kupi i sobie pogra, innym nie polecam (do kupienia w firmie Mirage).

**TYTUS**

\*) niepotrzebne skreślić

# SNES



Następna plansza to kolejne opcje wspomagające grę. Tutaj wybieramy sobie sędziego i ustalamy czy ma on uznawać faule i spalnie. Mamy także możliwość obrania sobie taktyki gry (ofensywna, defensywna, pułapki offside'owe). Znajdziemy też dane wszystkich członków drużyny (kondycja, szybkość, celność, technika itp). Piłkarzy można wymieniać, tzn. ustalać ich miejsce na boisku lub zarządzić zmianę z ławki rezerwowych. Mniej ważnymi sprawami są: wybór boiska i pogody, kolory koszulek, gatek i skarpetek oraz dźwięk – zaznaczam tylko, że coś takiego jest.

częcie gry. Tlum szaleje, słyhać gwizdek i zaczynamy szybko zastanawiać się...

### jak kopać?

Klawiszologia jest troszkę skomplikowana, lecz parę rozegranych meczy pozwala ją opanować. Ale do rzeczy: Klawisz A - potężne kopnięcie i długi lot piłki przez połowę boiska oraz odbicie głową, gdy piłka jest w powietrzu Tym klawiszem moż-

W innej opcji, tzn. PENALTLY KICK wybieramy sobie serię (z automatu) rzutów karnych. Ustawiamy kolejność strzałów i - strzelamy... oczywiście celnie. O teoretyce strzałów nie będę się zbytnio rozwodził. Delikatnie napomknę tylko, że bramkę można podzielić na pięć sektorów i dwie połowy – górną (A) i dolną (B), co daje nam w sumie dziesięć miejsc, w które powinno się celować.

## International

Gra ta ostatnio święci triumfy (prawie) na angielskich listach hitów SNES-owych. Jakis czas temu pokazała się również na polskim rynku i mam nadzieję, że wzbudzi większe zainteresowanie wśród graczy konsolowych. I to by było wszystko tytułem wstępu, gdyż najwyższy czas dowiedzieć się...

### w co kopiemy?

W piłkę, rzecz jasna, i to nawet okragłą. Lecz nim do tego dojdziemy, radzę zapoznać się z różnymi opcjami gry, a jest ich trochę. Najpierw trzeba zajrzeć pod hasło OPTIONS. Ustawimy tam czas trwania połowy meczu (3, 5 lub 7 minut), skalę trudności i automatyczne lub ręczne wybieranie zawodników. Potem, jak znam życie, nikt nie będzie bawił się w żadne treningi, czy inne bzdury, tylko oczywiście zaraz rzuci się w wir walki. Wchodzimy więc w OPEN GAME i ustalamy, czy chcemy grać z komputerem czy z kumplem (można też obejrzeć mecz komputer vs komputer).

Na dłużej zatrzymujemy się przy wyborze drużyny, a jest ich wszystkich 36 (polskiej nie ma). Przy każdej wyświetlana jest krótka informacja o umiejętnościach zespołu, schemat rozstawienia zawodników oraz lista plac.



W końcu po wielkim mieszanii i kombinowaniu zapędzają nas na boisko i znowu stajemy przed wielkim dylematem: orzeł czy reszka? Sędzia rzuca monetą i ktoś wybiera strony lub rozpo-

na wykonywać również efektowne wślizgi, najczęściej faulując zawodnika przeciwnej drużyny. Klawisz B - podania oraz odbicia głową Klawisz Y - sprint Klawisz X - strzał do bramki.

Jest jeszcze kilka innych sposobów na kopanie, lecz nie będę się wgłębiał – sami opanujecie podkręcanie piłki i strzały z wysokoju.

Oczywiście są też mistrzostwa, ale myślę że wszyscy wiedzą na czym rzecz polega (podpowiem – każdy z każdym, gra oczywiście).

Ciekawym elementem jest opcja SCENARIO – sytuacje przeniesione są z prawdziwych meczy, a my musimy rozegrać je po swojemu.

### Kopnięcia końcowe

Łoj podobalo się, podobalo – gierka naprawdę superek (dystrybutorzy chyba coś tak jakby zaczęli rozpieszczać graczy). Ale mozę najpierw wymienię tę złą stronę – nie do końca dopracowana animacja, ale to naprawdę drobny szczegół. Reszta – pałuszki (na joypadzie) lizać – mlask! Jeżeli macie wzmacniacz i w miarę mocne kolumny, to podłączcie pod to SNES-a i dajcie galkę na full. Palpitacja serca u sąsiadki muirowana i nasza radość ogromna.

### Kopnięcia ogólne

Wracając do głównego „spisu treści” znajdziemy tam rzecz bardzo przydatną, mianowicie treningi. Mamy do wyboru kilka poziomów trudności – levele od 1 do 5. Trenować będziemy dryblingi, podania, strzały, obronę i rzuty różne. Podpowiem, że w tym pierwszym trzeba pozbiierać wszystkie chorągiewki i strzelić do bramki, a wszystko (to znaczy ogół) musimy zrobić w jak najkrótszym czasie.

## SUPER NINTENDO, GAME BOY SEGA MEGADRIVE, GAME GEAR, JAGUAR, SONY P.S., AMIGA, CD 32, PC, C - 64, ATARI

### Największy wybór gier w Warszawie

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro w Warszawie,  
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.

Prowadzimy także sprzedaż hurtową produktów NINTENDO (atrakcyjne ceny dla sklepów).

# Jaguar

Naprawdę chyba jako ostatni w tym kraju opisuję DOOMa w wersji pierwotnej, tyle że na Jaguara. Zresztą Jaguar był pierwszą konsolą, na której TO się pojawiło. Gra stała się już jak najbardziej klasyką i w tym miejscu opisywanie o co chodzi (co ja bredzę?!) jest mało sensowne.

Po uruchomieniu gry pokazuje się plansza z informacją, że produkt pochodzi ze stajni id software (jakby ktoś nie wiedział), potem po naciśnięciu czegoś przechodzimy do ekranu z opcjami. Mamy tutaj całą gamę przeróżnych wariantów, a więc:

GAME MODE, czyli gra w pojedynkę i zespołowo. Można pobawić się samemu lub ściągnąć kumpla z drugim Jag'em, połączyć sprzęty kablem i zasuwać w kooperatywie lub urządzić sobie mały deathmatch. Niestety, nie zaznałem tych dwóch ostatnich przyjemności. Pocięciem może być fakt, że niektóre telewizje kablowe (u mnie także) odgrażają się zrobieniem sieci dla graczy „telewizyjnych” (w USA takie sieci bardzo dobrze się rozwinęły), a wtedy to tylko siedzieć, grać i płacić.

AREA – cóż, w tym miejscu będę troszkę ubolewał, jako że to hasło łączy się z dwoma nieco nieprzyjemnymi sprawami. Są 23 poziomy (w wersji pecetowej był tylko jeden więcej, ale wszystkie były bardziej rozbudowane – chyba dobrze pamiętam). Nie chcę się nad tym rozwodzić, bo dla mnie jest wszystko jedno, jak wygląda plansza w DOOMie. Druga rzecz jest o wiele bardziej bolesna – totalny brak save'ów! Nie można (o zgrozo!) zapisać sobie stanu gry w każdej chwili. Dokonuje się to samo w momencie ukończenia levelu, i to zresztą też nie do końca tak, jak byśmy tego chcieli. Po, na przykład, wyłączeniu konsoli i ponownym włączeniu okazuje się, że, owszem, możemy zaczynać następną misję, ale mamy przy sobie znowu tylko karabinek i pistolet. Na szczęście istnieją jeszcze kody, które nie omieszkam niżej podać.

DIFFICULTY jest to jedyna rzecz, która jest taka sama. Od „I'm a wimp” po „Nightmare” gra się tak samo jak na PeCecle.

## JAKI DOOM - KAŻDY WIDZI

W zasadzie to nie oczekiwałem zbyt wiele od tej wersji. I... nie pomyliłem się. Jak już wspominałem, grywalność jest taka sama jak w oryginale. Trochę gorzej z grafiką.

Co prawda, od ekranu telewizora nie można zbyt wiele wymagać, ale postacie widziane z bliska i zamieniające się w stos kolorowych kwadraczków nie cieszą wzroku. Krew – jak to krew – bryzga po ścianach i tyle. Co jeszcze, wszystko chodzi dość szybko, lecz czasami pojawiają się nieprzyjemne skoki (mniej więcej 386SX?).

Najgorsza sprawa jest

## MIMO WSZYSTKO

Polecam zakup DOOMa na stoczerkaście procent każdemu jaguarowiczowi. Przede wszystkim będzie to pokazywać wnukom (które, co prawda, mogą bawić się w coś takiego na ulicy z kalachami w łapkach) i opowiadać, jaki to dziadziuś był grzeczny i zabijał tylko na ekranie (moja czarna wizja przyszłości). Po drugie – sentymenty. DOOMa będę zawsze ciepło wspominał, tak jak piwo pite podczas wakacji w Wetlinie w nieśmiertelnych Bieszczadach (może spotkamy się „tera latem” w sierpniu '96, na polu obok PTTK przy śmietniku). Eeech, rozmarzyłem się.

# DOOM

z muzyką, której po prostu NIE MA!!! W tym miejscu chciałbym złożyć najwyższe wyrazy zniesmaczenia i niezadowolenia z tak postawionej sprawy – [—]. Jakleś dźwięki muzykopodobne pojawiają się tylko między levelami – na krótko. Odgłosy walki i jęki rannych są, i chwala im za to. Wszystko, co możemy usłyszeć to strzały, „teeehr, teeehr” potworków i odgłos mięsa spływającego ze ścian (nie ma to jak komuś przywalić w kręgosłup rakletą).

I wreszcie trzecia kwestia – wstyd nie mieć DOOMa (choćlażby) na półce.

## TYTUS

Zapomniałbym, a Wy byście mnie ukatrupili, więc podaję to, co obiecałem:

**Nieśmiertelność** – wciśnij PAUSE, potem trzymaj \* i odpauzuj.

**Broń i amunicja** – ta sama operacja, tylko że ze znakiem #.



# NAJLEPSZA GRA

Uwaga – nowość!

W tym roku pojawi się dodatkowa kategoria – gry wybranej przez naszych czytelników. Umawiamy się że głosować wolno tylko na gry oryginalne, napisane i wydane w 1995 roku w Polsce. Każdy może zagłosować na trzy tytuły, przyznając im w sumie 10 punktów, podzielonych w dowolny sposób.

Na kopertach (albo kartkach pocztowych) piszcie „NGR” albo – otwartym tekstem – „Najlepsza Gra Roku”. Wyniki z wszystkich nadesłanych do 20 stycznia listów zostaną podsumowane i opublikowane razem z wynikami samego konkursu. Potem wylosujemy kto dostanie nagrodę-niespodziankę, ufundowaną przez firmę, której gra zwycięży w plebiscycie czytelników (ta firma jeszcze o tym oczywiście nie wie, bo i skąd miałaby wiedzieć że zwycięży, jeśli zgubiliśmy wyniki).

Zgodnie z tradycją (krótką, ale zawsze tradycją), w grudniowym numerze ogłaszamy nominacje do nagród dla Najlepszej Gry Roku. Przypomnę, że w 1995 zmieniliśmy kategorie w których będziemy przyznawać nagrody – zniknęły komputery ośmiobitowe, za to kategoria komputerów szesnastobitowych uległa rozszerzeniu na Amigę i PC.

W porównaniu z zeszłym rokiem zaszły dość istotne zmiany w jakości gier, przynajmniej tych pisanych w kraju. Średni poziom tegorocznej oferty był o niebo wyższy od zeszłorocznego, choć ciągle jeszcze daleki od naszych oczekiwań. Widać jednak, że ludzie się uczą i robią rzeczy coraz lepsze, coraz lepiej dopracowane i coraz ciekawsze, przyszły rok (albo 1997) powinien być już naprawdę dobry.

Teraz o grach spolszczanych. Zdaje się, że wyniki finansowe zeszłorocznych prób w tym względzie (Kyrandii na przykład) nie były najlepsze – biorąc pod uwagę, że przeciętnie sprzedaje się u nas w najlepszym wypadku dwa tysiące sztuk gry, skórka nie jest warta wyprawki. To niestety widać – liczba spolszczonych w pełni gier w tym roku była conajwyżej taka sama, jak 1994, a i to spolszczenia dokonywane były z mniejszym rozmachem. Trudno się temu dziwić (w końcu taki IPS na czymś musi zarobić), ale też trudno się cieszyć z takiego obrotu rzeczy, zwłaszcza graczom. W pewnym stopniu brak gier spolszczonych tak starannie jak niedościgną Kyrandia III jest zasługą piratów i tych, którzy u nich kupują, ale samo z siebie piractwo na pewno nie wyjaśnia całokształtu sprawy. Niedawno odbyła się na ten temat spora dyskusja z udziałem przedstawicieli prasy i sprzedawców – jednak nie udało się dojść do żadnych wniosków.

Po tym wstępie przechodzimy już do konkretów. Do nagród nominacje otrzymały:

## w kategorii gier polskich na PC

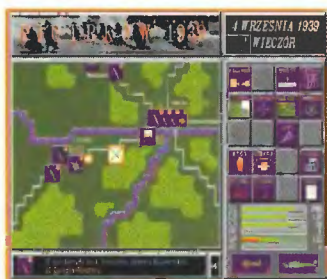
### Piotrków 1939

Najpoważniejsza jak do tej pory próba zrobienia dwóch rzeczy naraz – dobrej gry strategicznej i dobrej gry historycznej. Mimo różnych niedociągnięć i pewnej cienkości sprzętowej (16 kolorów) „Piotrków 1939” wciągnął Haszaka na kilkanaście godzin, co samo w sobie jest swoistym osiągnięciem. Warto podkreślić, że „Piotrków 1939” to następca „Ardenów”, a poprzednik... nie wiadomo jeszcze czego, ale prace trwają. (TS 5)



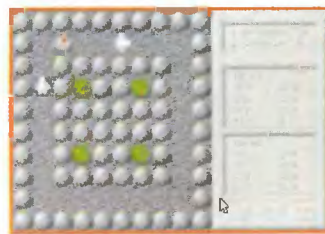
### TeenAgent

Najklasycyniejsza przygodówka, na tyle dobra, że z powodzeniem rozchodzi się na zachodzie w wersji shareware. Gdybyśmy mieli teraz rok 1992 (a może nawet 1993) mógłby to być hit na skalę światową. Dobra graficznie, wystarczająco długa by zająć kilka wieczorów, wystarczająco łatwa by nie frustrować idiotycznymi zagadkami – zalety można by wliczyć jeszcze czas jakiś. (TS 3)



### Kajko i Kokosz

Właściwie przygodówka, choć chwilami bliższa w pomyśle Goblinom niż Questom. Na dobrą sprawę jest to gra z roku 1994, ale wyszła na tyle późno, że nie miała już szans zmieścić się w zeszłorocznej edycji konkursu. Na szczęście właśnie pojawiła się zapowiadana długo wersja pecetowa. „Kajko i Kokosz” są fajni, choć trochę się zawiodłem – grafice brakuje komiksowej ostrości a nieodwracalność popełnionych błędów psuje zabawę przez niepotrzebne utrudnianie gry. (TS 2)



### Digital Warriors

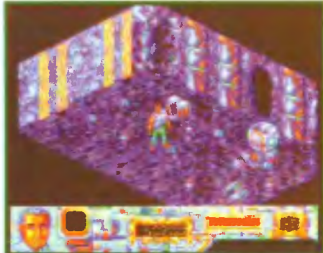
Coś w rodzaju „Core Wars”. Gra nie wyróżnia się niczym specjalnym, ale ma dwie bardzo istotne zalety. Pierwsza jest taka, że sposób realizacji gry jest stosunkowo nowy. Druga zaleta, to konsekwencja z jaką pomysł został zrealizowany – nawet, jeśli łatwo wskazać wątki które aż się proszą o rozwinięcie, to co jest jest sensowną całością. (TS 4)

# ROKU 1995

## w kategorii gier polskich na Amigę

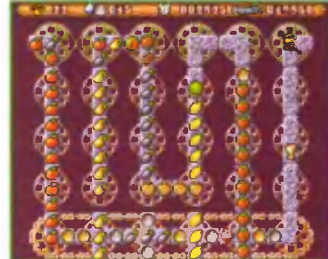
### Taekwondo Master

Nawalanka, zrobiona w oparciu o digitalizowane zdjęcia. Wszystko ma na miejscu – sześciu zawodników do wyboru, możliwość gry w turnieju lub z komputerem, niezła muzyka, dynamiczna akcja. Z czego można chcieć więcej od mordobicia? Głównym powodem do niezadowolonia mogą być tła na których przyszło nam walczyć, znacznie słabsze od sylwetek zawodników – ale nie niszczą one dobrego, ogólnego wrażenia. (TS 10)



### Mentor

Znowu przygodówka, znacznie klasycześniejsza (ze względu na sposób prezentowania grafiki) od poprzedniej. Wprawdzie grafika sprawia chwilami wrażenie robionej przez pięciolatka na haju, ale może taka miała być konwencja. Wątek to pomieszanie z poplątaniem, UFOki mieszają się z subkulturką młodzieżową i zagadkami z piekła rodem. (TS 9)



### Dan Wilder

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem tę grę przypomniały mi się czasy Knight Lore i innych gier wykonanych grafiką izometryczną. Podobnie jak jego poprzednicy Dan Wilder zawiera szereg elementów zręcznościowych, ale w gruncie rzeczy jest to przygodówka o dosyć zawilej fabule i wielu zaskakujących pomysłach. Mimo pewnych niedociągnięć – gra jedyna w swoim rodzaju. Ładnie wykonana i wciągająca, a przecież o to w tym wszystkim chodzi.



### Krętacz

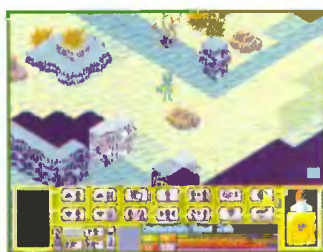
Coś pośredniego między grą logiczną a zręcznościową. Łącząc po obrotowych platformach trzeba zebrać jakieś przedmioty, a dodatkowo tak poustawić platformy, żeby zapaliły się żarówki – a wszystko na czas. Właściwie żadna rewelacja, ale pomysł w miarę nowy. Szkoda tylko, że gra tak mało dynamiczna. Mimo wszystko jest to dowód na to, że z błahego pomysłu można zrobić grę – dopracowaną i wykończoną w szczegółach.



## w kategorii gier spolszczonych

### Klik & Play

Nie jest to gra sensu stricto, ale ze wszystkich tegorocznych tytułów growych chyba najlepiej wydany program. Nie dość, że rzecz wydana jest po polsku i z polską dokumentacją, to jeszcze nakręcono do niej krótki filmik wprowadzający z Kazimierzem Kaczorem. To chyba największy w tym roku wysiłek wydawniczy, ale wynik jest wart włożonej pracy. (TS 7)



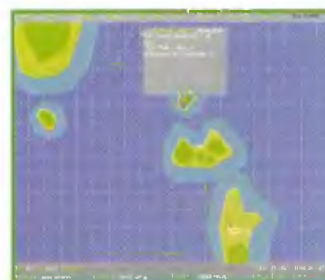
### Hokum KA-50

Od razu napiszę, że nie jest to najlepsze spolszczenie z jakim zdarzyło mi się spotkać, jako że część napisów na ekranie potrafi się pojawić po angielsku. Nie zmienia to faktu, że mimo konieczności czytania komunikatów (często dosyć istotnych dla toku gry) można pograć nie znając innego języka niż polski, a w końcu głównie o to chodzi. Całość jest trochę niechlujna, a szkoda... (TS 8)



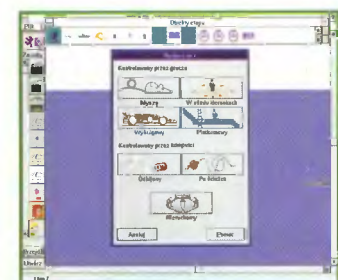
### UFO: Terror from the Deep

A co tu można napisać – w UFO pierwsze albo drugie grali prawie wszyscy, w te drugie można wrzeszczać zagrać bez konieczności grzebania co pół minuty w słowniku żeby sprawdzić, co „have” znaczy (cytat z uwagi, jaką przyniósł w dzienniczku mój Tatuś. Mój Dziadek też nie wiedział co „have” znaczy, więc Tatusiowi się upiekło). Jak na złość opisywaliśmy UFO w oparciu o wersję angielskojęzyczną. (TS 5)



### Retribution

Strzelanka, trochę kojarząca się chwilami z Commanchem, ale głównie ze względu na efekt wizualny, bo technologia generowania obrazu jest trochę inna. Są dwie wersje tej gry – na CD (angielska) i na dyskietkach – spolszczona. Oczywiście w konkursie mamy na myśli tę drugą, choć jak to zwykle bywa tym, co zostało u nas opisane była wersja angielska. (TS 3)





### SKAUT-KWATERMASTER

nowa polska gra przygodowa  
AMIGA - 23.60  
PC - 36.30



### LIGA POLSKA

manager piłkarski - 19.90



### BASTION

gra strategiczna inspirowana  
powieściami Tolkiena - 36.30



### TYRIAN

"niebiańska" strzelanka - 36.30



### KOSMOS

rozbudowana gra handlowo  
managerska - 36.30



### SKARB TEMPLARIUSZY

przygodówka z digitalizowanymi  
ekranami - 23.60



### MEGA BLAST

gra zręcznościowo logiczna  
(max 4 osoby) - AMIGA - 19.90  
PC - 23.60



### FOREST DUMB

superszybka zręcznościówka  
(konkurent Super Frog) - 23.60

# Fears



Profesor Bloodheart uważał, że nauka jest kluczem do potęgi, która pozwoli mu rządzić światem. Zaszł się więc w liczącej wiele kondygnacji podziemnej twierdzy, gdzie rozpoczął swe nieczne eksperymenty genetyczne. Konstruuje tam straszliwych mutantów, którzy pomogą mu zapanować nad światem. Aby mieć materiał do badań, profesor wysyłał swe ciemne slugi, by porywały niewinnych ludzi, na których mógłby prowadzić kolejne coraz bardziej odrażające eksperymenty. Ciebie spotkałby podobny los, gdyż także wpadłeś w łapy szalonego profesora, jednak lut szczęścia sprawił, że udało Ci się uciec ze swojej klatki. Teraz Twoim zadaniem jest wydostanie się na powierzchnię, lecz po drodze będziesz musiał stanąć naprzeciw szwadujących się w podziemiach potworów, a na końcu pokonać samego profesora Bloodhearta.

Gra „Fears” to jeden z najlepiej technicznie zrobionych klonów „Dooma”, jakie dostępne są dla Amigi (AGA). Engine, na którym oparta jest gra pozwala uzyskać podłogi o różnej wysokości (schody), ruchome drzwi, windy, teleporty, „efekt chodzenia” czy tak lubiane przez graczy sekretne przejścia i komnaty. Niestety, ma to wpływ na szybkość z jaką odświeżany jest ekran, sprawiając że grafika jest wyraźnie mniej płynna niż np. w „Gloomie”. Co ciekawe, na Amidze z dopalką Blizzard-III (Motorola 68030/50MHz), na której miałem okazję testować „Fears”, nie było wcale widać różnicy prędkości w stosunku do A1200 z 4MB fastu, mimo iż ta pierwsza konfiguracja jest około 5 razy szybsza! Ciekawe czy dzieje się tak ze wszystkimi kartami turbo? Na szczęście w grze można zmieniać wielkość ekranu i wyłączyć tekstury podłóg i ścian, dzięki czemu daje się grać nawet na golej A1200.

Jednak największą zaletą „Fears” jest to, iż można używać kilku rodzajów broni, od noża począwszy, a na



plazmowym karabinie i pile tarczowej skończywszy. Oczywiście wszystkie te zabawki trzeba najpierw znaleźć, tak samo jak odpowiednią do nich amunicję, która jak zwykle kończy się zbyt szybko. Oprócz tego od czasu do czasu można znaleźć zwiększającą naszą energię apteczki, skarby, a gdzieś tam nawet dodatkowe życie.

Pewnym ewenementem w grze jest także to, iż bardzo dużo uwagi należy przywiązywać do tego, gdzie się chodzi. Czasami zboczenie z wąskiej ścieżki może być bardziej śmiertelne niż spotkanie z potworami. Wprawdzie od upadku z wysokości nic się nie dzieje, ale za to łatwo wpaść w zbiorniki gotującej się lawy, z których nie ma wyjścia, co powoduje szybki i nieunikniony zgon. Trochę mi to przeszkadzało, bo zamiast skoncentrować się na strzelaniu do mutantów musiałem patrzeć pod nogi.

Pewnym ułatwieniem jest natomiast mapa. Dzięki niej można się łatwo zorientować, w której części labiryntu znajduje się bohater, a poza tym analizując ją można czasem ustalić, gdzie znajdują się sekretne komnaty. Swoją drogą warto je odwiedzać, bo prawie zawsze znajdują się w niej apteczki, amunicja lub dodatkowe życie.

Do standardów w tego typu grach należy już możliwość gry w 2 osoby, gdy połączymy dwie Amigi za pomocą null-modemowego kabla.

Dużym plusem jest natomiast dodanie możliwości zapisu stanu gry co poziom, jak i wbudowanie do gry edytora, za pomocą którego można konstruować własne plansze. Dzięki temu ostatniemu rozwiązaniu zawsze możemy mieć świeże plansze do gry.

Podsumowując „Fears” jest naprawdę bardzo dobrym klonem „Dooma” dla komputerów Amiga 1200 (niektórzy uważają, że najlepszym), z którym jak na razie może konkurować jedynie „Gloom”. Poziom ich jest tak wyrównany, że decyzję ostateczną pozostawiam graczom.

**BADJOY**



Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.





Po upadku Związku Radzieckiego, na jego byłym terytorium nastąpił gwałtowny rozkwit działalności przestępczej. Różnego rodzaju mafie i syndykaty zbrodni pojawiały się jak grzyby po deszczu. Szybko okazało się, że były republiki radzieckie stały się dla nich za małe. Ekspansja nastąpiła na całą Europę, a szczególnie na kraje byłego obozu socjalistycznego. To zjawisko nie ominęło także Polski... Mafiozi z zą Buga połączyli się z naszymi rodzimymi gangami przestępczymi, tworząc naprawdę potężne organizacje...

Przeciwdziałanie stało się koniecznością – stworzono więc specjalną organizację pod nazwą GROM, która miała przeciwdziałać zorganizowanej przestępczości. Podczas jej ostatniej akcji, która miała na celu złapanie trzech bossów zamieszanych w handel bronią, kradzionymi samochodami i narkotykami, zginął jeden z najlepszych ludzi – Twój szef i osobisty przyjaciel, Adam Rdzanek. Teraz Ty stałeś się jedyną osobą, która ma szansę rozpracować organizację i nie dopuścić do sprzedaży najnowszej kieszonkowej głowicy nuklearnej. Skąd niebezpieczeństwa nie trzeba nikomu wyjaśniać. Poza tym załatwienie tej sprawy to dla Ciebie także sprawa osobista...

Informacji o kolejnych akcjach udzieli Ci PIORUN. Wszystkie potrzebne szczegóły będzie Ci dostarczał pomiędzy ekscjami. Reszta zależy od Ciebie.

„Prawo krwi” nie jest typową nawałanką. Zazwyczaj w tego typu grach pokonuje się tylko kolejnych zawodników. Tutaj fabuła gry jest nieco bardziej rozbudowana. Podstawą są etapy, na których mamy do pokonania kilku przeciwników. Większość z nich jest nieuzbrojona i walczy gołymi pięściami, co wcale nie oznacza, że jest w ten sposób mniej niebezpieczna od oprychów posiadających broń. Pokonanie niektórych członków mafii powoduje ukazanie się bonusów. Mogą to być chwilowa odporność na ciosy, zwiększenie energii, czas, czy dodatkowe życie (niestety, jest to niezwykle rzadkie znalezisko). Oczywiście na końcu poziomu znajduje się boss. Nie zawsze różni się on wyglądem od pozostałych, ale za to zawsze ma o wiele większe umiejętności i, jak na bossa przystało, jest o wiele trudniejszy do pokonania. Po przejściu etapu nawałankowego odbywa się albo szybki pościg samochodowy, albo też polowanie na przestępców w korytarzach klubów magazynów czy innych pomieszczeń. Ta ostatnia część

jest zrealizowana w konwencji „Wolfensteina”. Jest to prosty engine, w którym nie ma nic oprócz ustawianych co 90 stopni ścian i przeciwników, ale za to dosyć szybki jak na możliwości Amigi (w wersji na PC autorzy prawdopodobnie zrezygnują z tych poziomów).

Co drugi poziom dostajemy hasło i dzięki temu nie trzeba zawsze rozpoczynać od początku, tylko od razu przejść do miejsca w którym ostatnio się zacięliśmy.

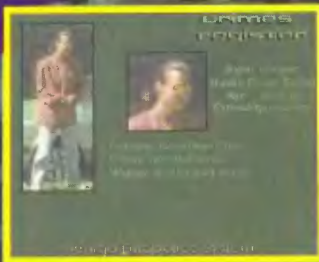
Trzeba przyznać, że gra jest naprawdę dopracowana, przynajmniej jeżeli chodzi o grafikę. Jakość dygitalizowanych postaci wygląda rewelacyjnie i można ją porównać z najnowszym „Mortal Kombatem”. Dobrze prezentują się też grafiki w tle wprowadzające swojskie polskie klimaty, czy też dygitalizowane samochody w części z pościgiem. Bardzo dobrze wypada też dygitalizowane Intro na początku gry. Szkoda tylko, że nie można go wyłączyć. Muzyka jest także na niezłym poziomie. Jedyne do czego można się przyczepić, to dygitalizowany głos. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być rewelacyjna, jednak po dłuższym pograniu okazuje się, że nie jest aż tak grywalna jak mogłoby się na początku.

„Prawo krwi” przynajmniej w wersji na Amigę z kościami



AGA, którą miałem przyjemność testować, to naprawdę dobry produkt. Prawdopodobnie w momencie, w którym czytacie ten tekst, są już dostępne w sklepach wersje na A500 i PC. Mnie się ta gra bardzo podobała, choć po dłuższej zabawie okazało się, że pierwsze wrażenie wysokiej grywalności rozwiało się bezpowrotnie. Wy oszczędźcie ją sami, ale pamiętajcie że MAFIA NIE ŚPI!

**BADJOY**



# Prawo Krwi

Poszukujesz jakiegoś programu?

**TimSoft**  
COMPUTER SOFTWARE

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:

Scanned by Vangis 2004  
for CeOnline



**LAZARUS**

CENA 29,90

Wszystkie typy AMIGA 1 MB

**LAZARUS** - gra przygodowa - zręcznościowa.

- ✓ 5 rozbudowanych, doskonałych scenarii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne wieloklatkowe animacje.

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!



**KUPIEC**

CENA 29,90

OPŁATA - opłata 2 dukaty.

Skrzydło Cennik Do miasta

ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł !!!

**KUPIEC** - gra decyzyjno-handlowa, osadzona w zamierzchłej przeszłości.

- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, szorm, cisza marska itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisywania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

A oto lista programów na Amigę produkowanych przez TimSoft:

Ami Puzzle (2 dyski)	12,50	Geografia	12,50 zł	Mieczce Valdaira II	12,50 zł	Zemek Sapor	12,50 zł
Andromeda	12,50	Historia	12,50 zł	Orthois	12,50 zł	Mnemotron	16,90 zł
Ace Ball	12,50	Koło Szczęścia	12,50 zł	Saper Dater (ang-pol)	12,50 zł	Teo	15,00 zł
Czech Bech	12,50	Magic Coins	12,50 zł	Saper Dater (niem-pol)	12,50 zł	Kupiec	29,90 zł
Dautsch Tester	12,50	Malowanka	12,50 zł	Saper Dater (pol-nog)	12,50 zł	Lazarus	29,90 zł
EnglishTester	12,50	Master Mind	12,50 zł	Saper Dater (pol-niem)	12,50 zł		

#### ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

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. Da kosztu przesyłki doliczymy koszty pocztowe.

**KUPONY RABATOWE** - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia.

**WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:** 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł

**WARTOŚĆ KUPONU:** 1,00 zł 3,00 zł 6,00 zł 10,00 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** - Przedzwoni, przyslij do nas zaadresowaną kopertę zwracając ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a myślemy 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 - TIMSDFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541**

Nigdy już nie znajdziesz  
czasu, który raz straciłeś...  
- próbując gdzie indziej.

Komputer dla każdego - sprzedaż na raty bez żyrantów, trzy typy rat.  
Już następnego dnia możesz wyjść od nas z zakupionym komputerem.

## Komputer na całe życie

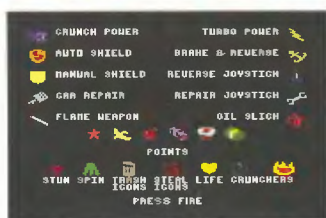
Oferowane przez nas komputery posiadają dwa lata gwarancji !!!, dodatkowo rok bezpłatnego serwisu pogwarancyjnego.

Rozbudowujemy komputery zakupione u nas - wymieniamy podzespoły, dzięki temu zawsze będziesz na bieżąco z nowościami.

## Zadzwoń, sprawdź nasze ceny.



# Chicken



**tarcza z literą S** - automatyczna tarcza włącza się wtedy kiedy potrzebna;  
**tarcza** - podobne do automatycznej tarczy z tym, że trzeba ją ręcznie uruchamiać;  
**łtók** - usuwa uszkodzenia samo-

chodu;  
**piorun** - turbo power;  
**kotwica** - jest to hamulec i bieg wsteczny pozwalający wyjść cało z opresji;  
**joystick** - odwraca znaczenie wychyleń joysticka;  
**klucz** - naprawia sterowanie;  
**śmietnik** - wyrzuca wszystkie zabrane udogodnienia;  
**worek** - kradnie przeciwnikowi to, co udało mu się zebrać;  
**serce** - dodatkowe życie;  
**kula** - zwiększa ilość zniszczeń, jaką zadajemy przeciwnikowi pod-



czas zderzenia;  
**plomień** - to samo co kula.

Oprócz tego możemy znaleźć też kilka rodzajów słodczy i owoców zwiększających nam liczbę punktów.

Przed rozpoczęciem gry można ustalić czy grać będziemy z kolegą, czy z komputerem, limit zderzeń i prędkość z jaką będą pojawiać się przedmioty. Przyznam, że najlepiej gra się, gdy prędkość pojawiających się przedmiotów jest duża i gdy gramy z kolegą. W przeciwnym razie gra nie jest zbyt porywająca. Cóż „Chicken” nie ma zbyt wielkich szans by stać się przebojem.

**BADJOY**

# World Rugby Manager



Rugby to sport widowiskowy, niezwykle twardy i brutalny. W niektórych krajach przyciąga ogromne rzesze kibiców, z których niewielu zdaje sobie sprawę jak wiele osób musi pracować na sukces drużyny. Ty możesz się o tym sam przekonać grając w „World Rugby Managera” i wcielając się w zarządcę jednej z drużyn.

Twój zadaniem jest przeprowadzenie drużyny przez rozgrywki ligowe. Oczywiście nie musisz wspominać, że najlepiej gdyby udało Ci się uzyskać pierwsze miejsce. To może dziwne, ale w tym programie nie ma możliwości transferu zawodników. Dlatego poprawić stan swojej drużyny możesz tylko treningami. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ liczba zawodników, którzy mogą na raz trenować, jest ograniczona. Może to i dobrze, bo podczas treningu może zdarzyć się kontuzja wykluczająca zawodnika z gry na kilka dni.

Podczas rozgrywania meczu mamy możliwość włączyć lub wyłączyć podgląd, pokazujący nam najważniejsze akcje na boisku. Ułatwieniem to grę, ale gdy naprawdę mamy ochotę pograć warto jest wyłączyć tę opcję tak, by nie tracić czasu na oglądanie meczu.

Przez cały czas gry mamy wgląd do tabeli ligowej, a także

przeгляд planu tegorocznych rozgrywek, co pozwala nam ustalać taktykę na kilka spotkań naprzód. Zaletą gry jest to, że wszystkie teksty są w języku polskim. Myślę że dla miłośników menedżerów „World Rugby Manager” będzie pozycją całkiem interesującą.

**BADJOY**



**65**

# Pinball



Po serii wszelkich manii, iluzji i fantazji, jakimi uraczyła nas na przestrzeni ostatnich kilku lat firma 21st Century, przyszedł czas na coś zupełnie (?) nowego. Klasyczne pinballe już się przejadły, trzeba było poszukać nowych pomysłów. Z takich rozważań urodziła się koncepcja gry na wielu, połączonych ze sobą dodatkowymi grami zręcznościowo-logicznymi stołami, czyli „Pinball World”.

Zaczynamy od niemal zwykłego, choć bardzo uproszczonego stołu, zawierającego raptem dwa flippery i kilka bumperów – trafienia w nie pozwolą wybrać stół, od

którego zaczniemy. Każdy ze stołów jest związany z jakimś obszarem geograficznym – może to być biegun północny, Daleki Wschód, Nowy York, Londyn czy Afryka. Na każdym stole, po zapaleniu jakiegos napisu otworzymy sobie przejścia na inne stoły, wbijając w nie kulę trafimy na te inne stoły po krótkiej podróży. Żeby gra była nieco łatwiejsza, na poszczególnych stołach wolno nam popełniać sporo błędów – kula spadająca na dół stołu nie spada z niego bezpowrotnie, ale trafia do odbijacza połączzonego z licznikiem – dopiero kiedy stan licznika spadnie do

zera, do gry wchodzi nowa kula. Dodatkowym ułatwieniem (niezbyt typowym dla pinballi) jest możliwość nagrywania stanu gry. Na większości (a może i na wszystkich) stołów możemy trafić na podstoły – dla przykładu w Londynie będzie to Big Ben, a na Dalekim Wschodzie znajdziemy się w Dojo.

Całość jest prosta, ciekawa, trochę nowa – ale równocześnie na tyle stara i na tyle pinballowa, że trudno ją uznać za jakieś wielkie osiągnięcie. Gra się przyjemnie, ale to już nie te czasy, kiedy można było spędzać kilkanaście go-

dzin dziennie przy „Pinball Fantasyes” (a prace redakcyjne leżały i kwiczały).

Muzyka – jak zwykle – jest na niezłym poziomie, grafika trzyma mniej więcej ten sam poziom, co ostatnie produkcje 21st Century – czyli jest niezła, ale trochę gorsza od starych stołów. Gra się fajnie, sympatycznie i przyjemnie, dla osób o niezbyt ortodoksyjnym podejściu do tematu „pinball” gra będzie ciekawą propozycją.

**Borek**

Level:  
12: Homer

Time:  
1:58

Borek  
0

Total Score:  
274400

# CLOCK WERX



66

mencie, nie tylko podczas zmiany ośki. Gdyby chodziło tylko o takie przeskokki, gra byłaby banalna i zupełnie nie warta uwagi. Sęk w tym, że po ekranie łażą również inne wskazówki, między niektórymi oškami znajdują się miny, gdzieś tam roz-

stawione są ścianki z drzwiczkami otwierającymi się gdy nad odpowiednim czujnikiem przesunie się wskazówka (niekoniecznie nasza), a i to jeszcze nie wszystkie niespodzianki, jako że wejście na niektóre ośki daje bonusy w postaci dodatkowych punktów, a po ekranie łażą krople oliwy i usiłują nas wyślizgać z zajętego właśnie miejsca... Sprawa nie jest wcale banalna, a w dodatku na przejście każdej planszy mamy określony czas, którego upływanie bynajmniej nie stanowi elementu ułatwiającego trafienie na tę ostatnią oškę.

7

Grą się stosunkowo łatwo (co nie znaczy, że gra jest prosta), muzyka jest świetna (przynajmniej na GUS-ie, widzianym jako MIDI spod Windows), a całość ma tę zaletę, że w każdej chwili można przestać. Nie jest to gra na miarę „Tetrisa”, co do tego nie mam żadnych złudzeń, ale jest to jedna z tych gier, które z powodzeniem mogą zastąpić jedną z najpopularniejszych gier pod Windows, którą jest – nie zgadniecie – pasjans!

**Robaquez**

Ta gra jest reklamowana jako następny wielki hit twórcy „Tetrisa” – Aleksego Pajitnowa (za transliterację odpowiedzialności nie biorę!). Do „Tetrisa” trochę temu nowemu pomysłowi brakuje, ale gra ma swoje zalety. Zanim o nich – najpierw o samej grze.

Naszym zadaniem jest doprowadzenie wskazówki, takiej jak w zegarku, z jednej ośki na drugą. Wskazówka kręci się cały czas, jeśli akurat dotyka końcem drugiej ośki, może na nią przeskoczyć zmieniając przy okazji (bądź nie) kierunek obrotów. Kierunek obrotów można zresztą zmienić w dowolnym mo-



**THE SKINS  
GAME AT BIGHORN**

INTERPLAY '95  
CD PROJEKT

👍 ? 🎵 🖋️

18 18 18 18

PC 386, CD-ROM, WINDOWS 3.1

CENA 129 zł



# The Skins Game at Bighorn

Wind: 01 mph

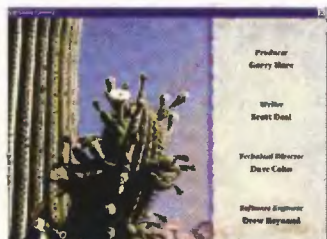
2

243

Niedaleko Palm Springs znajduje się jedno z najciekawszych pól golfowych świata, zaprojektowane przez Artura Hilla. Położone w głębi pustyni, a mimo to porośnięte zieloną trawą najwyższej jakości, oferuje golfiarzom nie tylko możliwość sprawdzenia swoich umiejętności w trudnym terenie, ale także nieco odmiennie zasady gry – tutaj za wbicie każdego dolka płaci się twardą walutą, przy czym różne dolki są różnie punktowane.

„The Skins...” pozwala nam się tam przenieść i potrząsnąć wirtualny kij w rękę. Gra ta jest jak na komputerowego golfa nietypowa, jako że zrealizowano ją wykorzystując skanowane zdjęcia pola (w większości innych gier obraz generowany jest komputerowo). Dzięki temu wszystko „co widzimy” wygląda bardzo realistycznie – na szczęście wmontowana w fotografię postać golfiarza (także fotografowana) dobrze tutaj pasuje.

Podczas gry okazuje się jednak, że nie był to najlepszy pomysł. Liczba zawartych w grze fotografii jest skończona, zaś pilcuszka może znaleźć się w zasadzie w nieskończonej liczbie punktów na polu golfowym (pamiętacie z geometrii – płaszczyzna, nawet porządnie ograniczona jest zbiorem nieskończonej liczby punktów). Prowadzi to do śmiesznych sytuacji, w których wydaje się nam, że nasz strzał powinien doprowadzić do wyładowania piłki „o tam, obok tego kaktusa”, a tymczasem okazuje się, iż następny



ruch wykonywać będziemy z zupełnie innego miejsca.

Dostępne są wszystkie typowe akcesoria tego rodzaju gier – możliwość zmiany kija, więcej watek, który odchyła naszą piłkę, w ostatniej fazie wbijania gruntu może być nachylony itp. Niestety do naszej dyspozycji stoi tylko jedno pole golfowe (wspomniany powyżej Bighorn), które może i jest ciekawe technicznie, ale wygląda mało efektownie – żadnych drzew i krzewów, tylko jakieś kaktusy i szarobure góry w tle.

Jak na grę kompaktową przystało help zrealizowano w postaci filmu i to pełnoekranowego. Inne multimedialne śpiewy i przygwydy obejmują porady od zawodowych golfiarzy, a raczej od jednego golfiarza (także film wideo) i możliwość „przeleceń” się nad torem, aczkolwiek to nie robi specjalnie wielkiego wrażenia.

„Uderzenie” piłki oparte jest na refleksie – pierwsze naciśnięcie klawisza myszy powoduje, iż wskaźnik siły uderzenia zaczyna rosnąć. Teraz musimy kliknąć dwa razy – wyznaczając siłę uderzenia, a następnie starając się zatrzymać



opadający pasek „energii” jak najbliżej zera. Wszystkie te manipulacje mają wpływ na siłę uderzenia, wprowadzając element, ehm, losowości. Porządną kontrolę nad piłką mamy jednak tak naprawdę dopiero w końcowej fazie wbijania, gdy cały czas wyświetlana jest tylko jedna fotografia „podkładowa”.

Grać możemy nawet w cztery osoby, każda z nich może być zaś panem, jak i panią. Punktacja prowadzona jest albo według zasad Skins Game, albo też klasycznie – co kto lubi.

Resztę miejsca na kompaktce zajmuje skomputeryzowany przewodnik po polach golfowych Stanów Zjednoczonych – Golf America. Znajdziemy tam nie tylko katalog pól (ze zdjęciami, mapami itp.),

ale także informacje o rezerwacji hoteli, o najlepszych samochodach, trasy kolejowe i samochodowe i wiele wiele innych.

Pomimo że „Skins...” zawiera ciekawe i dobrze rozwiązane elementy, to jednak ogólnie nie jest to gra udana. Zastosowany sposób wyświetlania jest znacznie mniej efektywny niż zapewne spodziewali się jego twórcy, zaś dostępność tylko jednego pola powoduje, że szybko można się tą grą znudzić. Informator Golf America jest zaś i owszem niezły, tyle tylko że w Polsce przyda się raczej niewielu osobom. Ogółem – jeśli koniecznie chcesz pograć w golfa, to zajrzyj raczej obok, do opisu PGA Tour Golfa.

Gawron



**F**irma Electronic Arts to potentat wydawniczy gier komputerowych wielokrotnie zyskujących pierwsze miejsca w rankingach zarówno pism komputerowych, jak i w zestawieniach sprzedawalności poszczególnych tytułów. „The Need for Speed” to kolejny produkt tej firmy – zrobiony na najwyższym poziomie – tym razem nasze wybredne gusta graczy zostaną zaspokojone rozrywką prostą, ale odpowiadającą jednej z potrzeb nowoczesnego świata – potrzebie prędkości.

Gra jest z pewnością jedną z lepszych reprezentantek wyścigów samochodowych na komputerze, zarówno pod względem rozrywkowym jak i technicznym. Wykonane kamerą wideo i przetworzone na cyfrowy obraz plenery zachwycają swoją dokładnością i rzeczywistością. To już nie jest niebieska płaszczyzna odwzorowująca niebo i zielona płaszczyzna poniżej próbująca naśladować trawę, z wijącym się pośrodku czarnym wielokątem imitującym drogę po której pędzi nasz kwadratowy bolid. Od tamtych czasów minęło paręnaście lat i autorzy wyraźnie pokazali w grze, że czas pracuje na korzyść jakości. Dzisiaj asfaltowa powierzchnia ma swoją przyczepność, odpowiedni kształt, kolor, ruszając „z piaskiem” zostawia na niej ślady buksujących opon; mgła nad morzem wolno sunie po zboczu góry, pod którą podjeżdżamy; a skuta lodem trasa nakazuje naszym kołom wykonywać dziwne „tańce”, kończące się wpadnięciem do rowu wypełnionego śniegiem i kawałkami przydrożnego płotu, który zniszczyli poprzedni zbyt brawurowi kierowcy. W „The Need for Speed” otaczająca komputerowa rzeczywistość ma oddziaływać na naszą wyobraźnię do tego stopnia, abyśmy poczuli, że faktycznie jedziemy wspaniałym wozem po prawdziwej szosie – producenci mogą sobie pogratulować, gdyż zostało to osiągnięte.

Czy jednak są to tylko wyścigi samochodowe zaliczane do zręcznościówek, czy producenci nie sięgnęli dalej i nie zrobili symulatora jazdy samochodem? Odpowiedź nie jest taka oczywista. Jeżeli kryterium naszej oceny będą odczucia z jazdy, a raczej z jej udawania na komputerze, to faktycznie obraz dostarcza nam wrażeń dosyć wiernie oddających szybkość pędzącego samochodu. Czy jednak realność symu-

# The Need for Speed

lacji nie pozostaje tylko na poziomie wizualnym? Właśnie tutaj pojawiają się pytania. Jednak najpierw przyjrzyjmy się temu co oferuje gra.

Samochody za których kierownicami będziemy mogli zasiąść, to jedne z najekskluzywniejszych maszyn świata: Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 i Dodge Viper RT/10. Ekskluzywność zarówno pod względem ceny – kilkadziesiąt, kilkaset tysięcy dolarów – jak i strony technicznej: po kilkaset koni mechanicznych mocy, prędkości maksymalne powyżej 200 km/h i wiele innych rekordowych osiągnięć. Wszystkie informacje na temat tych motoryzacyjnych cudów wraz z filmami wideo z nimi w roli głównej dostępne są w grze w formie małej encyklopedii multimedialnej.

Po zajęciu fotela w którymś z cudownych samochodów, wybrać będziemy musieli jedną z sześciu tras (istnieje jeszcze dodatkowy „ukryty” etap), których charakter jest wystarczająco zróżnicowany, aby zaspokoić standardowe gusta kierowców rajdowych. Mamy tu trzy trasy „otwarte” podzielone na trzy etapy, każdy kończący się punktem kontrolnym: trasę górską pełną śmiertelnych serpentyń, malowniczą ze względu na widoki drogę prowadzącą wzdłuż wybrzeża oraz zatłoczoną autostradę miejską. Druga trójka to „zamknięte” tory wyścigowe, gdzie kolejne etapy odliczane są po ukończeniu pełnego okrążenia.

Oprócz marki prowadzonego samochodu i typu trasy decyduje-

my o rodzaju naszej przygody z prędkością. Dostępna jest: najbardziej klasyczna pogoń z czasem, zwykła jazda w pojedynkę, turniej właściwy z groźnymi komputerowymi przeciwnikami oraz walka z konkretnym rywalem – w grze istnieje możliwość połączenia się za pomocą modemu z „żywym” przeciwnikiem.

Teraz już pozostaje tylko przyzwanie się kilku opcjom dodatkowym, jak rodzaj skrzyni biegów, konfiguracja graficznej i muzycznej, itp. zapieczętowanie bezpieczeństwa i rozpoczęcie szalonego wyścigu.

Na tym poziomie możemy wrócić do postawionego pytania czy jest to doskonały wyścig samochodowy – zręcznościówka, czy symulator samochodowy pełną gębą?

Tak jak mówilem graficzny poziom tła, sylwetek i wnętrza samochodów jest bez zarzutów. Dwa rodzaje widoków na naszą pędzącą maszynę pozwalają wybrać pomiędzy standardową jazdą wyścigową na komputerze, gdy widok mamy zza samochodu, jak i klasyczną jazdą w symulatorze, czyli zza kierowcy.

Samochody zróżnicowane są na poziomie różnych przyspieszeń, dróg hamowania, prędkości maksymalnych i ich czasów osiągnięcia, to wszystko wpływa na ogólne prowadzenie maszyny na trasie. Jednak to nie wystarczy do pełnej symulacji. Nasze zadanie polegać będzie jedynie na wyczuciu kiedy zwiększyć a kiedy zmniejszyć prędkość i oczywiście jak mocno skręcić. Jak dla mnie na dobry symulator zabrakło w grze możliwości: zmiany opon,

ustawienia zawieszenia czy obciążenia wozu, wprowadzenia różnych silników w poszczególne wozach, czy chociażby możliwość obracania głową, nie mówiąc już o większej realności słuchek (po „czekówce” przy prędkości 200 MPH kierowca jak i wóz nie powinni przeżyć, a jednak wrócić na trasę, aby kontynuować wyścig), czy zanieszyszczenia i zaparowywania szyby podczas jazdy w mgłę, deszczu, śniegu, no i gdzie zmiany warunków atmosferycznych?

To wszystko jednak są moje czcze zachcianki, wynikające z przyzwyczajonego wzrostu apetytu w miarę jedzenia. Tak czy inaczej gra jest wspaniała, polecam ją każdemu, szczególnie miłośnikom ostrej jazdy, uważając jednak trzeba na to, aby nie podchodzić do niej jako do symulatora, ale do wspaniałego wyścigu samochodowego – zręcznościówki.

Na zakończenie dodam, że kupując grę należy zwrócić uwagę na to na jakim sprzęcie ma ona „chodzić”. Zależy od tego z jaką grą będziecie mieli do czynienia. Jeżeli to będzie coś klasy Pentium 90 lub więcej, z pewnością wzbudzi w Was zachwyt płynną, w wysokiej rozdzielczości grafiką, jak i cudowną 16-bitową muzyką. W przypadku sprzętu o niższych możliwościach, będzie to gra nie mniej emocjonująca ale z grafiką w gorszej rozdzielczości (320x200), no i takimi sobie dźwiękami. Ale co tam, era Pentium nadeszła, dobre gry robią teraz na takie komputery, a „The Need for Speed” jest tego doskonałym przykładem.

EMILUS

