

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

50 = 10

5

Rączki, rączki,  
rączki Hans!!!



**ECTS**

**CONQUEROR  
A D 1086**

**Slam Tilt**

Lokalowi  
w którym odbywają się  
ob(d)chody Ściśle Tajnej  
pięćdziesięcionumernicy  
patronują Marks, Engels i Lenin,\*  
(Kacper, Melchior, Baltazar)\*  
co jak widać nie wzbudza entuzjazmu  
zaprzyjeźnionych(?)  
sił porządkowych  
\*niepotrzebne skreślić

**Kingdom'O'Magic**

by LEYO

# THE VERY TOP SECRET CAPANY

OM

Brat Marcin

**SPECIAL TOP SECRET AGENT**

NACZELNIK  
NAZWA: 001  
IDENTYFIKACJA: 001

DZEMIK  
NAZWA: 002  
IDENTYFIKACJA: 002

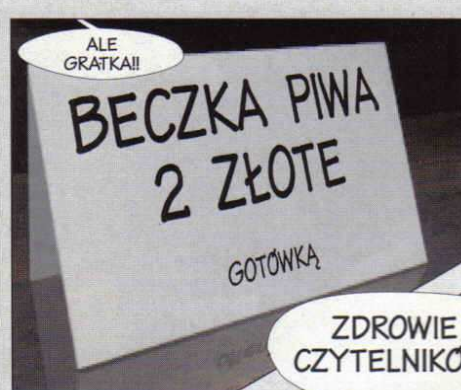
KOPALNY  
NAZWA: 003  
IDENTYFIKACJA: 003

NA PODSTAWIE...  
**KINGDOM O' MAGIC**

Pięćdzieste wydanie TOP SECRET-u jest doskonałą okazją do odrobiny odpoczynku i rozrywki.



PO PEWNYM CZASIE CZAR PRZESTAŁ DZIAŁAĆ I NASI BOHATEROWIE POWRÓCILI DO PIERWOTNYCH ROZMIARÓW (I ZAMIARÓW)...



GAME OVER



„Siam Tilt” - BadJoy zasiał na chwilę przy tym pinballu i łapy mu przyrosły do altów. Najwyraźniej firma 21st Century Entertainment powraca do dawnej formy. **REKOMENDUJEMY!**



„Kingdom O'Magic” - Dłkie lubi przygodówki, co nie przeszkadza temu, że większość mu się nie podoba (wyjątkowo wybredny osobnik). Tym razem wyrażał się entuzjastycznie o grze. Nic dziwnego, że za niespotykany humor i odmienność (obyczajową, choć nie tylko) od innych przygodówek otrzymała ona **REKOMENDACJĘ!**



# menu

## Za miesiąc wyda się:

„This Means War” - Aragorn postara się wyjaśnić, co znaczy wojna w wykonaniu firmy Microprose; połowę roboty wykonała za niego firma IPS spolszczając program

„Ripper”, czyli Gawron zabawi się w rozpruwacza

„Descent 2” - o wrażeniach z przemierzania korytarzy w sekwelu Descenta napisze Lux

„Big Red Racing”, czyli Simon zabierze Was na wyścigi;

„Silent Hunter”, czyli Borek będzie torpedował poczynania wrogich okrętów;

Sony PlayStation - ktoś (ale kto?) zrecenzuje półtoraroczne dziecko Sony, które już w czerwcu pojawi się w sklepach Sony Poland;

a ponadto wiele głupich pomysłów, wędrowny podogran Zepsolu, który może ukaże się jako „Wyrostek robaczkowy” (a może coś innego), słowem masa krytyczna atrakcji wszelakiej maści.

|                             |       |          |          |
|-----------------------------|-------|----------|----------|
| Alfabet śmierci             | ..... | AMIGA    | ..23     |
| Angel Devoid                | ..... | PC       | ..58     |
| Bastion                     | ..... | PC       | ..32     |
| Battles in Time             | ..... | PC       | ..33     |
| Blood                       | ..... | PC       | ..57     |
| Bridge Challenge            | ..... | PC       | ..36     |
| Chronomaster                | ..... | PC       | ..25     |
| Command & Conquer 2         | ..... | PC       | ..32     |
| Conqueror AD 1086           | ..... | PC       | ..34     |
| Crystal Kingdom of Dizzy    | ..... |          | ..46     |
| Cyberball                   | ..... | C64      | ..63     |
| Czytelnicy nadesłali        | ..... |          | ..46     |
| Dark Eye                    | ..... | PC       | ..53     |
| ECTS                        | ..... |          | ..5      |
| Hill Seas Lido              | ..... | AMIGA    | ..29     |
| Infosystem                  | ..... |          | ..4      |
| Kąciak Duke Nukem           | ..... | PC       | ..37     |
| Kingdom O'Magic             | ..... | PC       | ..12     |
| Kiszka De Luxe              | ..... |          | ..10     |
| Konkurs CD Projekt          | ..... |          | ..52     |
| Konkurs Eureka              | ..... |          | ..65     |
| Konkurs Ultramedia          | ..... | ZAWADZKI | 56       |
| Konsolowy świat             | ..... |          | ..40     |
| Lista przebojów             | ..... |          | ..42     |
| Listy                       | ..... |          | ..48     |
| Megablast                   | ..... | AMIGA    | ..58     |
| Megapak 5                   | ..... | PC       | ..54     |
| Mistrz Polski               | ..... | AMIGA    | ..31     |
| NBA 96                      | ..... | PC       | ..67     |
| Nightbread                  | ..... | C64      | ..63     |
| Once Upon a Forest          | ..... |          | ..25     |
| Pinball 3DVCR               | ..... | PC       | ..60     |
| Pinball '95                 | ..... | PC       | ..61     |
| Pol-Gol                     | ..... | PC       | ..30     |
| Przeżyjmy to jeszcze raz    | ..... | PC       | ..54     |
| Rock Star                   | ..... | AMIGA    | ..28     |
| SB Ave 32 PnP               | ..... |          | ..62     |
| SB Pro 16 PnP               | ..... |          | ..62     |
| Slam Tilt                   | ..... | AMIGA    | ..60     |
| Spycraft                    | ..... | PC       | ..14, 24 |
| S.T.U.N.Runner              | ..... | C64      | ..63     |
| SWAT                        | ..... | PC       | ..16     |
| The Cyberplasm Formula      | ..... |          | ..47     |
| Tipsy i kody                | ..... |          | ..19     |
| Torin's Passage             | ..... | PC       | ..39     |
| Ubek                        | ..... | AMIGA    | ..59     |
| Uniwersytet gracza          | ..... |          | ..50     |
| Wayne Gretzky               | ..... | PC       | ..64     |
| Z kim my tego nie robiliśmy | ..... |          | ..8      |
| 3 Pack                      | ..... | PC       | ..54     |



„Spycraft” - Emilus jako człek bywały przedstawia w skrócie na czym polega praca agentów CIA, przy okazji przekazując wrażenia z gry traktującej o cieniach gierkach wywiadów. Opis obdarzony niezaprzeczalnym walorem edukacyjnym, zwłaszcza jak nie zabijać kandydatów na prezydentów.



„NBA '96” - Simon przeszedł krótką lekcję koszykówki opartej na arcyprostej zasadzie trzech klawiszy. Po kilkudziesięciu meczach wygranych tą metodą dojrzał do napisania czegoś o samej grze.

**LEGENDA:**  
czerwone - opisy gier,  
czarne - inne.  
Po lewej spis alfabetyczny,  
a po prawej nie.

- 4 Infosystem
- 5 ECTS
- 8 Z kim my tego nie robiliśmy
- 10 Kiszka De Luxe
- 12 Kingdom O'Magic
- 14 Spycraft
- 16 SWAT
- 19 Tipsy i kody

- 23 Alfabet śmierci
- 23 Spycraft
- 24 Chronomaster
- 25 Once Upon a Forest

- 28 Rock Star
- 29 Hill Seas Lido
- 30 Pol-Gol
- 31 Mistrz Polski
- 32 Command & Conquer 2
- 32 Bastion
- 33 Battles in Time
- 34 Conqueror AD 1086

- 36 Bridge Challenge
- 37 Kąciak Duke Nukem
- 39 Torin's Passage
- 40 Konsolowy świat
- 42 Lista przebojów
- 46 Czytelnicy nadesłali
- 46 Crystal Kingdom of Dizzy
- 47 The cyberplast Formula
- 48 Listy

- 50 Uniwersytet gracza
- 52 Konkurs CD Projekt
- 53 Dark Eye
- 54 Przeżyjmy to jeszcze raz
- 3 Pack
- Megapak 5

- 56 Konkurs Ultramedia
- 57 Blood
- 58 Angel Devoid
- 58 Megablast
- 59 Ubek
- 60 Slam Tilt
- 60 Pinball 3DVCR

- 61 Pinball '95
- 62 SB Pro 16 PnP
- 62 SB Ave 32 PnP
- 63 Nightbread
- 63 S.T.U.N.Runner
- 63 Cyberball
- 64 Wayne Gretzky
- 65 Konkurs Eureka
- 67 NBA 96

solutiony

Jest TAKTYCZNI!

Niech się święci 1 Maj  
na poważnie lub dla jaj.



## Skutki jubileuszu

Dożyliśmy! Lata ciężkiej pracy nadwyrężającej kondycję fizyczno-finansową, kręgosłup moralny i shifty w komputerach doprowadziły do trwałego zwyrodnienia naszych charakterów, wymagającego porady psychologa, psychiatry, a może nawet Shoko Asahary. Biorąc jednak pod uwagę epokowe dokonania na niwie popularyzowania komputerowej rozrywki oraz tworzeniu zrzębów lżejszej odmiany prasy komputerowej możemy z dumą powiedzieć – warto było!

Nie dlatego, że w tym czasie przeszliśmy setki gier, wydrukowaliśmy tysiące tipsów, udzieliśmy dziesiątków tysięcy rad, ale z powodu niesienia kagańca oświaty. Wytrwale, nieustępliwie, bezkompromisowo, często z narażeniem komputerów na zawirusowanie przekazywaliśmy informacje o tym, w co w najbliższym czasie będzie można zagrać. Trud nasz nie poszedł na marne spotykając się z żywiołowym odzewem naszych Czytelników. Dziękujemy!

Ponieważ dożyliśmy szczęśliwej chwili skromnego jubileuszu, możemy spokojnie wyjechać do senatorium, przejść na emeryturę lub zacząć pisać autobiografię. Znając naszą wrodzoną umiejętność wyboru najprawdopodobniej wybierzemy wszystkie trzy możliwości.

Z okazji jubileuszu, a może z zupełnie innej okazji, wprowadziliśmy do opisów tytuły niezależne od tytułów gier. Postanowiliśmy się trochę pobawić słowem. Oczywiście oczekujemy Waszej oceny tego pomysłu w listach do redakcji.

Zycząc powodzenia wszystkim maturzystom i ósmoklasistom zdającym egzamin wstępne podpisał się

**Triumwirat  
w stałej obsadzie  
Emilus  
&  
Sir Haszak**

Przy okazji chcieliśmy zdemontować priapitisowe pogłoski, jakoby TOP SECRET miał zostać tygodnikiem sprzedawanym wraz z płytkami CD, dyskami twarzymi itp., Sir Haszak nie został naczelnym, choć rzeczywiście pismo branżowe CTW napisało taką bzdurę, a ocena gry „Buried in Time” nie prezentuje się jak na ostatniej stronie pisma: 13,0,0,0, ale 9, 5, 8, 10, a „Civilization 2” nie będzie w pełni spolszczona.

### TOP SECRET w liczbach:

wydrukowaliśmy

7618 screenów  
4885 tipsów  
2126 stron  
1437 opisów w tym 240 na konsole  
866 rubryk w 46 notowaniach listy przebojów  
653 nowości  
584 odpowiedzi na listy  
534 kody  
417 gwiazdek, 172 belki, 16 wężyków i 1 buławę marszałkowską w „Jest TAKTYCZNIE!”  
312 map do 124 gier

ponadto

31 osób pojawiło się w stopce pisma jako skład redakcyjny  
20 razy ukazał się komiks, w tym 12 autorstwa Leya  
17 rubryk stałych pojawiło się na łamach pisma  
16 screenów zostało wydrukowanych w piśmie bez uprzedniego rozbarwienia  
4 razy zmieniała się metka  
3 razy za artykuł pieniądze wzięła nie ta osoba co powinna  
2 razy udało nam się puścić inny opis pod tym samym tytułem  
2 gry opisaliśmy na pół roku przed ich polską premierą  
1 opowiadanie interaktywne ukazało się na naszych łamach  
1 raz udało się zamienić strony miejscami  
1 raz wydaliśmy 2 numery oznaczone tą samą cyfrą

# INFOSYSTEM '96

# LABIRYNT

**W dniach 14-17 kwietnia w Poznaniu odbyły się jedno z większych targów komputerowych w Polsce noszące nazwę INFOSYSTEM '96.**

Pojawili się na nich wszyscy ważni z firm, których profil powiązany jest z mediami. Można było odwiedzić stoiska „hardware'owców” sprzedających komputery, peryferia, także sprzęt służący telekomunikacji, jak i „software'owców” wydających oprogramowanie wszelakiego rodzaju. Oprócz firm mocno związanych z komputerami swoje stoiska rozstawiły też niektóre dzienniki ogólnopolskie, które jakby nie było mają znaczące miejsce w multimedialnym świecie. Było bogato, kolorowo i wesoło, po prostu na europejskim poziomie.

I na tym mógłbym skończyć sprawozdanie z targów w piśmie o grach komputerowych, gdyby nie jeden fakt: tym razem pojawiło się na targach COŚ jeszcze. Tym czymś był LABIRYNT, impreza będąca z jednej strony stoiskiem wystawienniczym oprogramowania rozrywkowego, a z drugiej olbrzymim salonem gier komputerowych.

LABIRYNT został zorganizowany przez firmy: Międzynarodowe Targi Poznańskie, IPS Computer Group oraz VOBIS. Pojawili się wszyscy rodzimi dystrybutorzy gier. Na swoich stoiskach sprzedawali szereg tytułów, które można było nabyć po okazyjnej, targowej cenie. Oprócz tego największą atrakcją był tytułowy labirynt, gdzie na kilkudziesięciu komputerach można było zagrać w jedną z kilkunastu najnowszych gier. W ten sposób grający mógł poprzez bezpośredni kontakt z produktem wyrobić sobie własne zdanie na jego temat i podjąć decyzję o kupnie.

Na 500 metrach kwadratowych rozstawiono kilkadziesiąt ścianek działowych tworzących korytarze i zaułki, gdzie na zwiedzających czekały wesołe migoczące gry. Dodatkowo atrakcją dla męskiej części uczestników labiryntu były bardzo sympatyczne i miłe hostessy, które chętnie udzielały wszelakich wyjaśnień dotyczących prezentowanych produktów.

Dla urozmaicenia całego widowiska została rozstawiona scena, na której gwiazdy polskiego dance pokazywały swą klasę.

Na tej samej scenie każdego dnia przeprowadzano konkurs zorganizowany przez firmy IBM i VOBIS. Polegał on na tym, aby na produkcie „QUEST FOR FAME” używając wirtualnej gitary zdobyć jak najwięcej punktów. Śmiałowie grali pod zespół „Aerosmith”. Udaną gitarą była paletka badmingtona, na której grało się kostką podłączoną kablem do komputera. Zwycięzca dnia otrzymywał prawdziwą gitarę elektryczną firmy Fender. Konkurs cieszył się sporą popularnością, jednakże po całym dniu targów niektórzy wystawcy wyraźnie wyrażali swoją antypatię do powtarzanych w kółko „kawalków” zespołu latających kowali.

Redakcja „Secret Service”, będąca patronem prasowym Labiryntu, na swoim stoisku wystawiła konsole do gier Sega Saturn



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

**REDAKTOR NACZELNY:**  
Marcin Borkowski  
**REDAGUJE ZEPŚÓŁ  
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:**  
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak,  
Pan Emil Leszczyński (sekr. stanu),  
Piotr Leszczyński, Darek Michalski  
(kurekta), Rafał Piasek (sekr. arz  
redakcji), Tomasz Przyjemski, Kamil  
Ruszkowski, 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

**Wymiary reklam:**  
90mm x 35mm – 1/16 strony (poziom)  
90mm x 125mm – 1/4 strony (pion)  
184mm x 125mm – 1/2 strony (poziom)  
90mm x 255mm – 1/2 strony (pion)  
205mm x 290mm – 1 strona  
**DTP:** Studio DTP Wydawnictwa  
(02) 644-77-37

**DRUK:** Zakłady Graficzne sp. z o.o.,  
ul. Okrzei 5, 64-920 Pila  
Redakcja nie odpowiada  
za treść ogłoszeń.

**Nakład:** 130.000 egz.  
**Dyżur redakcyjny:** czwartek 12-16  
**BBS:** 24h,+48 (2) 6788783  
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4  
**INTERNET:** <http://www.atm.com.pl/~ts>  
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje  
"RUCH" S.A. Oddział Krajowej  
Dystrybucji Prasy,  
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,  
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa  
370044-16551  
© Wydawnictwo Bajtek 1996



# ECTS Spring '96



i PlayStation oraz notorycznie wyświetlała japońskie filmy rysunkowe, tzw. Mangi. Oprócz tego wszędzie (nawet w toalecie!) można było natknąć się na targowy numer specjalny „SS”, w którym wiele o grach, niewiele, niesety, o samych targach. Tutaj nie mogę nie wspomnieć o pewnej trudności w poruszaniu się po Labiryncie (nie tylko dla ludzi z prasy) spowodowanej brakiem jakichkolwiek informatorów z prawdziwego zdarzenia odpowiadających na pytania: co? gdzie? kiedy? Może jednak na tym polegała koncepcja całej imprezy, aby każdy, kto wejdzie, musiał sam odkrywać wszelkie czekające na niego miejsca, imprezy i konkursy – tak jak Tezeusz, jednak on miał nić Ariadny, a uczestnicy Labiryntu nie.

Pierwszego dnia (w niedzielę) ludzie walili drzwiami i oknami. W pozostałe dni było trochę luźniej, ale i tak cały czas w labiryncie gęsto. Tym razem stoisko patrona prasowego nie zostało zdemolowane, co jest pewnego rodzaju złamanie konwencji ostatnich targów (czyt. żart).

Oprócz zwykłych widzów na imprezę dotarli przedstawiciele prasy branżowej, niektórzy preziosi firm dystrybuujących oprogramowanie, policja oraz telewizja – i tutaj ciekawostka, impreza była filmowana przez kamery nowego programu o grach komputerowych „ESCAPE”, który prawdopodobnie ruszy od czerwca.

Nie sposób nie wspomnieć o ciekawych wydarzeniach. W Labiryncie ciągle dochodziło do kradzieży (podobno jeden ze zwiedzających

chciał wynieść monitor pod kurtką). Dwaj naburmuszeni policjanci rozochoceni wiosennym słońcem legitymowali na lewo i prawo dwóch dziennikarzy. W pierwszym dniu szarżujący tłum żądny gier zbit szybko. Niektóre hostessy paradowały z tatuażami „Mortal Kombat” umieszczonymi w miejscach niezwykle atrakcyjnych. Firma CDPprojekt znana z organizowania imprez i tym razem nie odmówiła sobie zaproszenia przybyłych dziennikarzy piszących o tym, co w grach piszczy, na mały aperitif – szkoda, że Was tam nie było. I oczywiście najważniejsze, czyli premiery gier, jakie miały tam miejsce.

Zaprezentowali:  
**CDProjekt** – „Settlers II” i „Conquest of the New World”;  
**Digital** – „Silent Hunter” i „Kingdom O'Magic”;  
**IPS CG** – „Civilization 2” i „NBA Live '96”;  
**Licomp** – „Ripper”;  
**MarkSoft** – „CyberJudas”;  
**Mirage** – „Shellshock”;  
**Techland** – „Zork Nemesis”;

Impreza cieszyła się dużą popularnością. Świadczy o tym spora frekwencja spowodowana różnorodnością ofert, ciekawym pomysłem na całość i przyzwoitą realizacją. Mimo braku informacji prywatnie przyznam się, że jestem zadowolony z tego, co Labirynt miał do zaoferowania odwiedzającym i to zarówno jako pismak jak i gracz. Oby więcej takich imprez. Po raz kolejny okazuje się, że i u nas w Polsce można robić coś na europejskim poziomie.

**Korespondent Bestialski**

Zacznijmy może od tego, że to były ostatnie targi wiosenne. Od przyszłego roku przewidywana jest już tylko jedna edycja, na jesieni. Przyczyn jest kilka, podstawowa to ta, że wbrew hurraoptymistycznym zapewnieniom organizatorów o nieustających sukcesach targów, większość firm ma w głębokim poważaniu to, co dzieje się wiosną i w lecie – pieniądze bowiem robi się przede wszystkim w okresie świątecznym, wtedy najlepiej oddać się rozpaseanej promocji i snuciu szerokich jak Plac Defilad planów na przyszłość. Teraz przejdźmy do konkretów.

Czas: 14-16 kwietnia. Miejsce: Grand Hall, Olympia, Londyn. Występują: kilka dużych firm, trochę małych, Wasi redaktorzy, chór mieszany komputerów, konsol i głośników. Do zgodności z kanonem greckiej tragedii brakuje tylko jednośc akcji, jako że co półtora metra można się natknąć na coś zupełnie innego. Łomot jest taki, że trudno zrozumieć co mówi Haszak, a co dopiero pokazujący zapowiedź jakiejś gry, stojący przodem do ekranu a bokiem (albo tyłem) do nas nastoletni Anglik żujący trzy gumy na raz. Następnym razem poprosimy o dodatek za pracę w warunkach szkodliwych, ale to uwaga na marginesie, żebyście sobie nie myśleli, że my tam na wczasy jeździmy. Kiedy mija pierwszy szok, zaczynamy się rozglądać po okolicy.

Pierwsze, co daje się zauważyć (tak naprawdę to wiedzieliśmy o tym już w Warszawie), to brak Electronic Arts i Virgin. Obie firmy uznały, że pokazywanie się na tych targach to strata czasu i pieniędzy. Będą na pewno w Los Angeles na E3. Drugą obserwacją dotyczy naszego podwórka – Polaków (redaktorzy, dystrybutorzy) jest mniej niż zwykle. Częściowo wiąże się to z odbywającym się równolegle Info-systemem, częściowo – ze zmniejszeniem rangi targów; na jesieni powinno być znacznie tłoczniej. Trzecia obserwacja – na całych targach stoją tylko dwie Amigi. Czwarta obserwacja – Haszaka – na żadnym stoisku nie ma samochodu. To objaw dekadencji i upadku. Piąta obserwacja – oprócz wielkich nieobecnych są i wielcy obecni. To wymaga pewnego komentarza.

Pierwszym spośród wielkich obecnych jest „Quake”. Po raz pierwszy Id (a właściwie GT Interactive Software) zdecydował się na pokazanie czegoś w Europie. Charakterystyczny półksiężyc widoczny jest z każdego miejsca targów, ale w środku nie ma nic specjalnego – kilka komputerów, na których można pograć w znane już wszystkim demo, nawet potworów nie dołożyli. Zdaje się, że obecność „Quake'a” na targach jest reakcją na „Duke

Nukem 3D”, który okazał się stanowczo za dobry i może zniszczyć „Quake” jeszcze przed premierą.

Drugim wielkim obecnym (choć nie tak znanym) jest firma Argonaut Technologies. Argonautci są autorami bardzo dobrej biblioteki do tworzenia grafiki 3D (BRender). Biblioteka (jedna z kilku obecnych na rynku) pozwala na stosunkowo proste tworzenie gier w stylu „WC4” czy „Dooma” (nie cieszcie się – licencja kosztuje 25000 USD, nie pomyliłem liczby zer!). Skąd ich obecność? Sprawa wyjaśnia się, gdy na stoisku innego wielkiego obecnego przeglądam informacje o technologii Direct3D, czyli zbliżonej bibliotece wbudowanej w Windows 95 (tak, tak, WBUDOWANEJ). Microsoft kupił od Direct3D rozwiązania techniczne od kogoś innego, Argonaut szuka teraz nerwowo klientów, którym uda się wcisnąć bibliotekę zanim Windows '95 zmiotą wszystko z powierzchni ziemi.

Trzeci wielki obecny ma sporo wspólnego z poprzednim. Tym trzecim jest firma S3, znana z kart graficznych. Po co oni tutaj i co mają do pokazania? Otóż na rynku właśnie pojawiła się najnowsza wersja ich kości graficznej, ze sprzętowym teksturowaniem, obróbką wieloboków, z-buforem i kilkoma innymi rzeczami. Nie wnikając w szczegóły chodzi o to, że można zwiększyć operacji związanych z generowaniem obrazu (tych samych operacji, które wykonałaby biblioteka BRender) zlecić sprzętowi, odciążając tym samym procesor. Jako przykład pokazano na stoisku S3 chodzące w rozdzielczości 640x480 w 65 tysiącach kolorów „Terminal Velocity” i „FX Fighter”, był też „Actua Soccer” (wszystkie te gry opierają się o niemal tę samą technologię generowania obrazu). Co istotne, ceny kart graficznych z nową kością nie powinny się znacząco różnić od swoich poprzedniczek (około 5 do 10 dolarów).





Po raz pierwszy targi dysponowały własną telewizją (wspomagana przez Microprose i CTW). Codziennie przeprowadzano kilka wywiadów, mniej lub bardziej ciekawych, z mniej lub bardziej ważnymi osobami. Peter Molyneux (Bullfrog) opowiadał jak wygląda praca w ich firmie po połączeniu się z Electronic Arts („w Bullfrogu mieliśmy zebrania raz na dwa, trzy tygodnie, w korporacji ma się zebrania co trzy, cztery minuty”), Chris Deering (Sony) opowiadał, ile sztuk Playstation udało się sprzedać w Europie („około 700 tysięcy, ta liczba znajduje potwierdzenie w prawie czterech milionach sztuk sprzedanych płytek z grami, ludzie muszą używać ich jako czegoś innego niż podstawki pod kieliski”), w końcu Malcolm Miller (SEGA) tłumaczył się gęsto dlaczego SEGA ma kłopoty (będę szczery – nie ma cytatu, bo ściemniał cały czas, zamiast powiedzieć coś z sensem). Z mniejszych rozmówców wystąpił między innymi Daley Thompson (taki gość od dziesięcioboju, może ktoś go pamięta – podobno miał Spectrum i sam grał!)

Jak co roku ogłoszono zdobywców nagród ECTS – tym razem była to zupełna sieczka tytułów i platform. „Worms”, „Full Throttle”, „Mortal Kombat 3”, „Command & Conquer”, „Heroes of Might & Magic”, Playstation, Sony, Sega, Psygnosis, Virgin – wszyscy uszczęśliwili po kawałku dla siebie, nikomu nie udało się zdeklasować reszty świata. Mogłoby to znaczyć że w ciągu 1995 roku pojawiło się tyle wspaniałych rzeczy, ale chyba niestety chodzi o coś wprost przeciwnego – 1995

był rokiem bez żadnego nowego, świetnego pomysłu czy produktu. Wszyscy szli utartymi ścieżkami, eksploatując to, co wymyślił już dawno, dawno temu.

W ramach targów przedstawiono bardzo ciekawy raport, na temat rynku programów multimedialnych na CD – wynika z niego, że nadchodzą ciężkie czasy dla tych wszystkich, którzy wyobrażają sobie, że uda się tego dużo napisać i sprzedać. Nic z tych rzeczy – rynek się wysyca, nie ma gdzie sprzedawać programów, niektóre rozchodzą się w nakładzie 150 sztuk, a na rynku pojawiają się ciągle nowe, nowe, nowe... Może być krucho.

To chyba z grubsza na tyle. Wprawdzie można by jeszcze napisać więcej o tym, cośmy widzieli i cośmy robili, ale nie ma to większego wpływu na obraz sytuacji, o czym zapewniamy

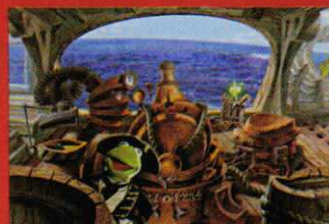
## Haszak i Borek



Pora na szczegóły zacerpnięte z planów firm. Po tytule gry podawana jest platforma; termin wydania.

### Activision

Nie było tu zatrzęsienia produktów, ale te które się znalazły, były z różnych powodów ciekawe. „Blast Chamber” (PC-CD; listopad) to zręcznościówka – zostaliśmy zamknięci w sześcianie, któ-



ry w pewnych okolicznościach obraca się powodując odpadanie pozostałych graczy od ścian i efektowne ich spadanie na podłogę. Z kolei „Hyperblade” (PC-CD; lipiec) nie imponuje może grafiką, ale za to przypomina specyficzną odmianę hokeja na trawie (przy kompletnym braku reguł prowadzącym do brutalności), rozgrywaną na nieco zakrzywionym, trójwymiarowym boisku. Activision zamierza wypuścić także skrzyżowanie Muppetów i „Wyspy Skarbów”, czyli „Muppet Treasure Island” (PC-CD; maj) – w rolach głównych wystąpią oczywiście Kermit Żaba i Swinka Piggy.

### Core Design

Programiści z Core Design nie zrobili od ubiegłego ECTS-u prawie nic nowego. Prawie, bowiem pojawił się „Ninja” – nawalanka, w której trzeba przejść 15 poziomów, by zwalczyć zło, które itp, itd. Pozostół roku zostały natomiast do-



pięszczone produkty, które miały się ukazać o okolicach zeszłych Świąt Bożego Narodzenia i na początku tego roku: „Shellshock” – świetnie zapowiadająca się strzelanka czołgowa; „Blam! Machinehead” (maj) – strzelanka, ale tym razem w świecie zupełnie nierzeczywistym, z masą atakujących nas olbrzymich insektów i elementami strategii; „Swagman's Dreamworld” (3 kwartał) – w tej pogodnej trójwymiarowej przygodówce bohaterowie Zac i Hannah będą poruszać się w dwóch równoległych światach, aby ocalić duszki przynoszące dobre sny; ostatnim produktem jest „Tomb Raider” przypominający nieco „Dooma”, ale postać w tej grze widzimy od tyłu (ni to „Quake”, ni to „Alone in The Dark”). Jeszcze pół roku temu byłoby to absolut-

na rewelacja. Teraz, po ukazaniu się „Duke Nukem 3D” wrażenie nieco osłabło, ale wciąż gra zapowiada się ciekawie. Podobno brak nowości i zwolnienie tempa prac nad nowymi produktami związane jest z ostrym tempem narzuconym przy przygotowaniach konsolowych wersji wszystkich tytułów.

### Digital Integration

Firma pokazała dwie ciekawe rzeczy: sequel do udanego symulatora śmigłowca „Apache” nazywający się „Hind” (PC-CD), w którym możemy się wykazać latając po stronie Rosjan m.in. w Afganistanie oraz wypełnioną butelką Smirnoffa. Wszyscy krążyli wokół stoiska zastanawiając się czy zawartość pokrywa się z etykietą na butelce, czy też jest to jedynie atrapa.

### Empire Software

Firma pokazała w zasadzie 3 produkty: trójwymiarowy „Pro-Pinball” (PC-



CD; już w sprzedaży) zachwalanego jako najbardziej podobny do pinballi automatowych; serię gier strategicznych ze świetną szatą graficzną „Battleground” poświęconą wielkim bitwom – na targach ukazała się część poświęcona Gettysburgowi, a w przygotowaniu są gry poświęcone bitwom pod Waterloo (czerwiec) i Shiloh (jesień). Największym projektem ma być jednak „Flying Corps”. Ten symulator oparty na engine „Dawn Patrol” oddać ma atmosferę zmagania lotniczych podczaś I wojny światowej (dokładnie w latach 1917-1918) na małym wycinku frontu zachodniego. Atrakcją mają być fotorealistyczne (modny termin) odwzorowanie pola bitwy, wierność zachowania samolotów w powietrzu uzyskana dzięki konsultacjom programistów z ekspertami od starożytnej awiacji oraz spory wybór maszyn (około 20).

Na stoisku nawet się nie zająknięto na temat gry „CyberJudas” (PC-CD; maj), będącej symulacją światowej polityki, w której możemy się wcielić w prezydenta Stanów Zjednoczonych ze wszystkimi konsekwencjami (prowadzenie polityki globalnej, tropienie zdrajców itp.).

### Event

To nowa firma włoska reprezentująca trzy zespoły deweloperskie. Na razie nie zaprezentowała nic gotowego (nawet tydzień demka, chodzące samotrzeć), gdyż produkty mają być gotowe dopiero pod koniec roku. Wśród zapowiadanych pozycji znalazły się m.in.: nawalanka „Public Enemy” (PC-CD), w której będziemy mogli wybrać jedną

# Spring '96



z 15-20 postaci, rozgrywająca się w XXI wieku przygodówka „An Amazing Adventure” (PC-CD), nawałanka z jajem i kreskówkowymi postaciami „Fight N' Jokes”, strzelanka z cyklu „cały czas w prawo” pod tytułem „Angel of Death” i wreszcie gra w dwa ognie „Runball” (PC-CD).

## Microprose

Microprose tradycyjnie przygotowało sporo produktów strategicznych. Obecnie były niedawno wydana „Civilization II” i ostatnio opisywany w „Co nowego?” „Master of Orion II”. Z nowych produktów dla ludzi myślących przybyły „Citizens: Backwater Affair” – występujesz w roli dobrego ducha miasteczka Backwater, interesujesz się losem mieszkańców, manipulujesz ich charakterami, nastrojami, by zachować „kosmiczną równowagę” między Dobrem a Złem; „Super Heroes” – pod koniec XXI wieku jako dowódca superbohaterów masz zniszczyć panoszące się zło, czyli odkryć siedziby 3 organizacji kryminalnych i zniszczyć ich lokatorów; gra została zrobiona w stylu UFO.



Wyciągi na stoisku Microprose, prócz opóźnionej już mocno „Formuły 1 Grand Prix”, reprezentowane były także przez „Track Attack” – niezobowiązującą ścigankę z ładną grafiką, rozbudowywaniem samochodów i kilkudziesięcioma torami.

Prócz „F1GP” długo oczekiwanym projektem był „Magic: The Gathering” (tylko na Win 95) – przeniesiona na komputer karciana gra RPG skazana na sukces przez ponad 500 milionów sprzedanych kart. W wersji komputerowej ma pojawić się 12 dodatkowych, specjalnie zaprojektowanych kart, wcześniej nie widzianych przez graczy „MtG”. Prócz klasycznego przeniesienia gry karcianej Sid Meier, zawiadujący tym projektem, dodał także część przygodową rozgrywaną za pomocą kart.

Listę ważnych microprosovych tytułów uzupełniał sequel „1943: European Air War”, będący następcą „1942: Pacific Air War”. Latać będzie można nie tyl-

ko w 1943 roku, ale także wcześniej i później. Do wyboru będzie około 20 maszyn z arsenałów brytyjskich, amerykańskich i niemieckich.

## Mindscape

Na stoisku Mindscape'a roilo się od nowych i niezłe wyglądających gier. Pierwszą w kolejności wydania będzie „War-



hammer – Dark Crusaders” (PC-CD; maj), który w odróżnieniu od swego strategicznego poprzednika będzie dooimopodobny. Mroczny klimat towarzyszyć ma graczom także w role-playu „Azrael's Tear” (PC-CD; maj), w którym będąc złodziejem trzeba wykraść Świętego Graala.

Zwolennicy szybkiej akcji i dodatkowej dawki adrenaliny we krwi powinni zwrócić uwagę na „MegaRace” (PC-CD; czerwiec) – wyciągi ze wspaniałą grafiką stworzone przez programistów Cryo oraz rozgrywaną się w kosmosie grę „Renegade: Return to the Jacob's Star” (PC-CD; czerwiec).

Strategom również nie zabraknie rozrywki. Już wkrótce ma pojawić się handlowka „Star Trader” (PC-CD DOS, Win 95; pojawi się odpowiednio w lipcu i czerwcu) oraz cała kolekcja gier wojennych z SSI: „Wargame Construction Set III – Age of Rifles” (PC-CD; lipiec), przedstawiająca ponad tuzin bitew z lat 1848-1905, w których o zwycięstwie zdecydował ogień karabinowy, „Steel Panthers 2” (PC-CD; wrzesień) i ostatnia część serii „Great Naval Battles” (PC-CD; sierpień).

Szachiści nie powinni pogardzić nową wersją „Chessmastera” (tym razem 5000), który ukaże się w czerwcu w wersji PC-CD+Win 95.

Zabrakło jednak z dawna zapowiadanego symulatora łodzi podwodnej „Silent Hunter” (PC-CD; teoretycznie koniec kwietnia), którego termin wydania jest regularnie przekładany (na komputerze, gdzie miało znajdować się jego demo ktoś latał na „SU-27”).

## Psygnosis

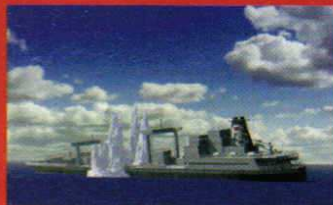
Psygnosis, wystawiające się dotąd zazwyczaj z Sony, ostatnio miało oddzielne stoisko (czyżby kłótnia w rodzinie?). A na nim produkty na PC-CD oraz na Sony PlayStation (o PSX i pozostałych konsolach za miesiąc). Z petetowych programów obejrzyć można było „Chronicles of the Sword” (kwiecień) – przygodówkę przenoszącą nas w czasy króla Artura, w której wcielamy się w postać Gwaina, rycerza okrągłego stołu; „Deadline” (kwiecień) – grę strategiczną pozwalającą na dowodzenie jednostką antyterrorystyczną w 18 historycznych misjach (m.in. na farmie w Waco); „Zombieville” (jesień) – przygodówka z zabawnym scenariuszem; zostajesz w niej reporterem „Washington Daily News” weszycym aferę w bazie wojskowej znajdującej się w małym miasteczku w Stanach; „Sentient” (jesień) – RPG z elementami gry



strategicznej, symulatora i przygodówki oraz z akcją toczącą się na stacji kosmicznej znajdującej się wewnątrz słońca; „Assault Fligs” (lato) – strzelanka, w której krążąc po labiryntach poszukujesz przeciwnika, aby go wykończyć.

## Sierra On-Line

W pierwszej chwili po zapoznaniu się z zapowiedziami Sierry odniosłem wrażenie, że firma zmieniła profil – dotąd stała przygodówkami, a teraz wzięła się ostro za strategię (widać wpływ wykupienia firmy Impressions robiące wyłączenie tego typu gry). Potwierdzało to sporo tytułów z tego gatunku: „Ro-



bert E. Lee: Civil War General” (czerwiec) pozwala rozegrać nam 7 bitew wojny secesyjnej, a całość okraszona jest licznymi filmami; opisywany wcześniej przez nas „Rise & Rule” (koniec kwietnia) przenoszący nas w starożytność; „Cyber Storm” (maj) raczący nas futurystycznymi wojnami robotów; wreszcie „Space Bucks” (najwyraźniej sequel do „Air Bucks”; już w sklepach... po drugiej stronie Atlantyku) stawiający nas na stanowisku menedżera międzyplanetarnych linii przewozowych, do którego należeć będzie dbałość o szybkość i niezawodność połączeń, wyznaczanie nowych tras, czuwanie nad konstruowaniem nowych modeli promów i walka z konkurencją.

Nie zabraknie jednak propozycji dla miłośników innych gatunków. Dotychczasowa specjalność zakładu, przygodówki, nie są zbyt liczne, ale z pewnością godne uwagi. Nadciąga bowiem „Leisure Suit Larry 7” (fakt, że wolno, bo dopiero dotrze na nasze komputery w grudniu), „Rama” (bynajmniej nie na działkach; też grudzień) – akcja tej przygodówki science fiction (podobno pierwszej z serii) rozgrywająca się w XXIII wieku na statku Obcych o monstrualnych rozmiarach oparta została na serii powieści Arthura C. Clarke'a i Gentry Lee pod tym samym tytułem; „Phantasmagoria II” (wrzesień or something) oraz najbliższa wydania (już w lecie) „Lighthouse”, w której łączy się science fiction, tajemnica, intryga i stary dobry sposób opowiadania historii toczącej się jednocześnie w dwóch równoległych światach. W dalszym ciągu trwają też prace nad „Urban Runnerem”.

Fani symulatorów także znajdą coś dla siebie. Sierra przygotowuje bowiem „Red Barona 2” (listopad) – symulator lotu, w którym siadamy za sterami samolotów z I wojny światowej oraz mające się ukazać w maju „Silent Thunder.

A-10 Tank Killer II” – symulator samolotu szturmowego oraz „Fast Attack”, w którym pływamy po morzach i oceanach nuklearną łodzią podwodną klasy Los Angeles 688-I walcząc z jednostkami północnokoreańskimi, rosyjskimi i irackopodobnymi. Ta ostatnia gra zasługuje jeszcze na uwagę z jednego powodu – chodzi pod DOS (cecha ostatnio rzadko spotykana w produktach Sierry)!

Zwolennicy strzelanin muszą zadowolili się jednym tytułem, „EarthSieve 2” (maj), w którym nastają na siebie roboty różnych maści, a jednym z nich kierujemy my.

Wszystkie gry Sierry (prócz „Fast Attack”) przeznaczone są dla PC-CD z Windows 3.1 lub Windows 95.

## US Gold

Wiele rzeczy było, ale należy zacząć od „Duke Nukem 3D” (PC-CD; maj), obecnego niemal symbolicznie, ale wyuczalnego. Zaraz potem należy powiedzieć o przygodówce „Orion Burger” (PC-CD; wrzesień), która zapowiada się świetnie łącząc czarny humor z grafiką ze studiów Hanna-Barbera i głosami znanych aktorów. Z pozostałych tytułów dystrybuowanych przez US Gold w Europie warto wymienić dwie gry sportowe przygotowywane na Olimpiadę w Atlancie: „Olympic Soccer” i „Olympic Games”. Pierwsza z nich ma zachwycać wiernością symulacji, wielością możliwych zagrań, radiowym komentarzem poczynającym na boisku i grafiką.

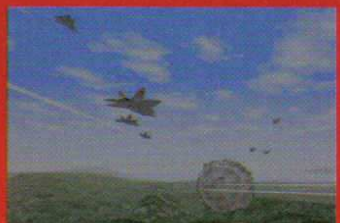
Z rzeczy, o których jeszcze nie pisaaliśmy, US Gold pokazał jeszcze „Witchaven II” (PC-CD; maj), który, jak się łatwo domyślić, jest sequelem „Witchavena”; z nowości mają być rozbudowane czary, kolejny przeciwnicy i edytor poziomów; „Jetfighter III” (PC, PC-CD; maj) – jako pilot myśliwca będziesz mógł się wykazać w misjach sił Naro-



dów Zjednoczonych nad Argentyną, Chile, Kubą, Antarktyką, mając do wyboru jeden z 30 najnowocześniejszych samolotów, a za oknami wspaniałe widoki (autorzy podkreślają dbałość o szczegóły).

Z programów już u nas sprzedawanych lub opisywanych prezentowano „Heroes of Might and Magic”, „Chronomastera” i „Chaos Overlords”.

Amatorzy klasyki rozrywkowej mogli po 10 funtów (ok. 40 zł) kupić takie tytuły jak „Flashback”, „Monkey Island I i II”, „Street Fighter II”, „Duke Nukem II” czy „Eye of Beholder III”. Dokładając jeszcze 3 funty można było stać się posiadaczem „Under the Killing Moon”, „Terminal Velocity”, „Sam&Max Hit the Road” czy „Rise of the Triad”.



**J**ako redakcyjnemu mamutowi, siedzącemu tu najdłużej i wiedzącemu najlepiej, przypadło mi w udziale podsumowanie 50 wydanych do tej pory numerów „Top Secretu”. Kiedy zacząłem się nad tym zastanawiać wyszło jednak na to, że sumowanie nie jest moją najmocniejszą stroną, znacznie lepiej idzie mi odejmowanie albo dzielenie (włosa na czworo), że o wyzłosciwianiu się nad ludźmi nie wspomnę. Postanowiłem więc nie pisać o tym, jakie wspaniałe były dotychczasowe numery, nie pisać o szlakach, jakie przecieraliśmy, o kierunkach które wytyczyliśmy – choć nieskromnie przyznam, że w polskiej prasie gro-

połem odszedł, nie zostawiając nic poza tytułem. O tamtym zespole wiele nie wiem – bo zajmowałem się w tym czasie czymś zupełnie innym, a opisałem raptem dwie gry – „688” i „Monkey Island”.

Czasy mi/nam współczesne zaczynają się w kwietniu 1992, kiedy to ku własnemu zdumieniu stałem się redaktorem naczelnym. Wszystkiemu winny jest **Łukasz Czekajewski**, bo to on któregoś dnia powiedział: „Borek to by się nadawał.” Może w głosie Łukasza nie było za dużo entuzjazmu, ale zawsze był to jakiś punkt zaczepienia. Z braku dalszych kandydatur wpełchnięto mnie na ten stołek i tak się to wszystko dla mnie zaczęło.



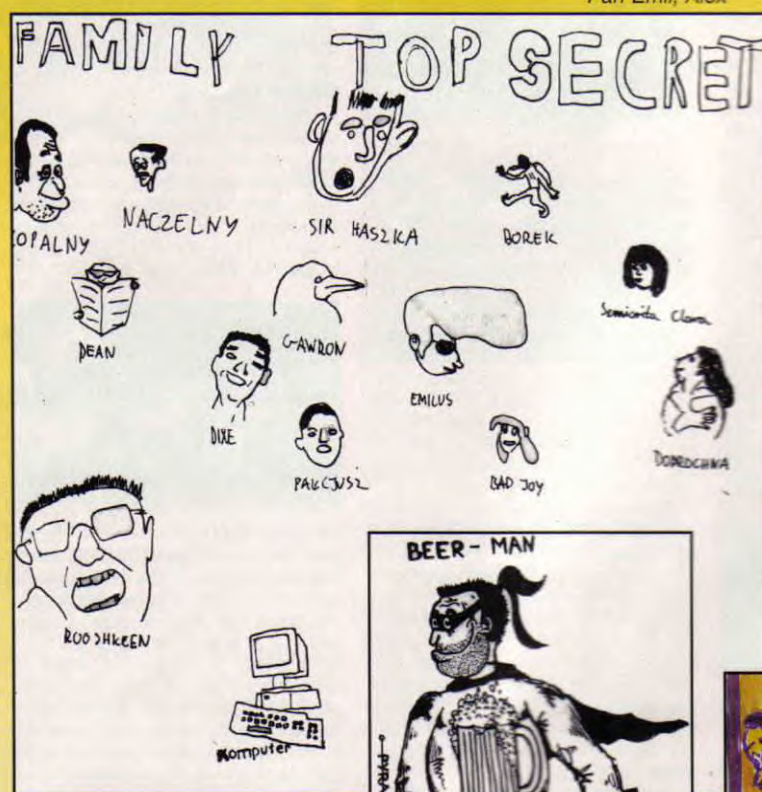
Od abstynenta siedzą: Sir Haszak, Dobrochna, Borek, Kaczor, Wlewior, Pan Emil, Alex

## Z kim myśmy tego nie robili...

wo-komputerowej widać przewijające się idee zapożyczone od nas. Napiszę raczej o tym.

Trochę chyba przesadziłem, bo jak zacząłem się zastanawiać nad tym tytułem wyszło mi na to, że chyba jednak łatwiej by było wypisać ludzi, którzy na różnych etapach brali udział w robieniu „Top Secretu”, niż całą resztę. Z drugiej strony, można by wymienić tysiące naszych czytelników, którzy napisali do nas, co o nas myślą, czego nie, albo coś jeszcze innego. Tyle, że wtedy wyszłyby z tego książka telefoniczna – dużo bohaterów, słabo zarysowana akcja.

Historia „Top Secretu” składa się – jak niektórzy pewnie pamiętają – z dwóch części. Na samym początku swego istnienia „Top Secret” był redagowany przez



Na samym początku było nas całe stadko, to znaczy ja i jeszcze ten, no... No może zresztą byłem sam. Wprawdzie kilka osób starało się jak mogło pomagać albo nie przeszkadzać, a niejaki generał Bem pierwszy i ostatni raz w życiu nie dość, że w coś zagrał, to jeszcze o tym napisał, ale przyznam szczerze, że było cienko. Gdybym wiedział, za co się biorę, pewnie bronil bym się przed redaktorowaniem rękami i nogami, ale było już za późno.

Jako pierwsi do pomocy pojawili się trzej znani, lubiani i mityczni przedstawiciele bliżej nieokreślonego establishmentu w osobach **brata, profesora i Kopalnego**. Tak się jakoś złożyło, że sporo pracy koncepcyjnej nad kolejnymi numerami odbywało się podczas koszenia trawy (kosiarką Ania, działa do dziś, choć strasznie rzezi), podczas której to czynności odbyłem z wyżej wymienionymi niejedną dyskusję, wkurzając się, gdy z rękami w kieszeniach patrzyli na pokos za pokosem (jak napisał Jerome K. Jerome: „Work



fascinates me. I can sit and watch it for hours”). Cały z nimi problem polegał właśnie na tym, że dawali świetne rady, ale nigdy nie kiwnęli palcem, żeby pomóc. Taka więcej eteryczna była ich pomoc, ale do wielu rzeczy się przydała.

Osobą która zaczęła pracę nad numerami od razu, razem ze mną, była **Małgorzata Doraczyńska**, nasza

Ruskeen (cy coś?)



W roli Haszakmana Dariusz Excel Katastrofa Michalski



**Marcina Przasnyskiego** i jego zespół. Marcin był autorem pomysłu polskiego pisma dla graczy, którego załączkiem była rubryka „Co jest grane” w najdawniejszych Bajkach. Po wydaniu dziewiątego numeru doszło do rozłamu w wydawnictwie i Marcin razem z zes-



pisuje do dzisiaj. Reset do dzisiaj zjawia się w redakcji, Misher i PLis stanowią już zamierzoną historię.

Skończyła się historia o PLisie mowa, trzeba wspomnieć o **Gianta**, z którym stanowili przez jakiś czas nierozłączną parę, jak Pat i Pataszon. Pasowali do siebie jak pięść do nosa – jeden szczupły i wielki jak żyrafa, drugi łatwiejszy do przeskokowania niż do obejścia. Kojarzy mi się z nimi jedna scena. Kiedyś PLis instalował jakiś wielodyskiowy program, a że nie dysponowaliśmy nadmiarowym komputerem, Giant czekał aż PLis skończy, żeby coś skopiować, wydrukować albo zrobić coś jeszcze innego. PLis się zagadał, na ekranie pojawił się angielski napis, żeby włożyć następną dyskietkę, po kilkudziesięciu sekundach Giant nie wytrzymał i krzyknął mu do ucha: „PLEASE insert next disk!”. Poskutkowało.

Giant jest twórcą (no, może współautorem, ja też w tym palce maczałem, choć to on wykonał większość brudnej roboty) naszego systemu zrzucania screenów. System trochę się przeciera i powoli puszczają mu szwy, na które co i rusz muszę naszywać nowe łaty, ale pod DOS-em jest ciągle nie do zastąpienia. Od jakiegoś czasu Giant chodzi w służbowej, błękitnej marynarce, pracując dla firmy z trzyliterową nazwą.

W lecie 1992 roku pojawiły się w okolicy redakcji następane istotne osoby. Po pierwsze, pojawili się **Alex & Gawron**. Było ich dwóch, ale mówił głównie Alex. Pierwsze wrażenie było – co tu ukrywać – piorunujące. Nie umiałem ocenić, czy ten facet taki jest na poważnie, czy dla jaj – koniec końców okazało się, że fifty-fifty. Od tego momentu zaczęła się kariera duetu, który rozpadł się po jakimś czasie na dwie połówki. Alex przez długi czas zajmował się naszą pocztą, segregował ją, robił Tipy i odpowiadał na listy. To Alex wypromował **Krzysia Kubeczko**, którego jednak zjadła jego własna sława.

Po drugie – zjawili **Sir Haszak**, choć wtedy jeszcze się tak wcale nie nazywał, nie był magistrem i w ogóle wpadł tylko na chwilę, żeby popracować u nas na stażu. U nas – znaczy się w Bajtku, bo był zbyt nieśmiały, żeby się przyznać, że jest miłośnikiem gier i wcale go Bajtek nie pociąga. Ja jak na złość byłem na urlopie więc się mineliśmy w najważniejszym momencie. Zanim Haszak wylądował po naszej stronie korytarza, minęło jeszcze sporo czasu – pierwsze „Jest Taktycznie” datuje się na numer 3 z roku 1993, choć nie był to jego pierwszy tekst u nas.

Znacznie ważniejsze (wówczas) było pojawienie się **Emilusa**. Emil ściągnął ze sobą połowę Jelonek i przez jakiś czas mieliśmy w redakcji pełną menażerię – **Kaczora**, **Wiewióra**, że o Gawronie nie wspomnę (**Nornick**, choć też zwierzę, był z innej parafii). Wszystko posypane z wierzchu **Piaskiem** (jak to natura płata figle – znowu mamy Piasek na głowach). Do tego jeszcze **Cornelli** – młodszy brat Emila, podpisujący się inaczej w okresach napiętych stosunków rodzinnych. Razem z Kaczorem i Wiewiorem zawiątał do redakcji kilka razy niejaki **Nyqus** (nie znacie? obejrzyjcie leksykon wirusów w programie MkS\_Vir. Nyqus nawet miał brać udział w tworzeniu którejś z wersji naszego demka redakcyjnego, jednak właśnie dostał z czegoś luźnej i Mamusia zabroniła mu włączać komputer. Wiewiór też przez jakiś czas walczył, zwłaszcza, że zbliżała się matura. Z Jelonek byli też **Ferion i Robin**, ale im do matury brakowało jeszcze ho, ho, więc nie byli bezpośrednio zagrożeniem rodzinnym. Inna sprawa, że stanowili zagrożenie



dla otoczenia i siebie samych, o czym przekonałem się osobiście o mało nie rozjeżdżając ich (i pewnego dziewczęcia) na Placu Bankowym. Ot tak, chichocząc wylecieli na pasy na czerwonym świetle. Gwoli ścisłości, chichotała głównie dziewczyna.

Gościnnie pojawił się na naszych łamach **Uran** z Krakowa, wcześniej znany commodorowcom jako grzebacz POKErzysta. Od czasu do czasu symulatory opisywał dla nas Sidewinder (w cywilu zajmujący się ruchem lotniczym, że o redagowaniu wówczas pewnego miesięcznika nie wspomnę). „Konsolowy Świat” robił Maciej Dwojga Nazwisk

wzmiankowany powyżej. Ponieważ Dobrochna oprawia nas do dzisiaj (oprawca!!!), nie będę się jej na temat rozpisywać.

Wspomnę natomiast o **Markach**, jako że na ich pracy (a właściwie na ich myśleniu przy pracy) przez jakiś czas opierało się istnienie Top Secretu. Marki (bo są dwaj) to inaczej Studio 3M, które przez długi czas składało nas (ale rym). Marki potrafiły złożyć cały numer w ciągu trzech dni i zwrócić nam (szlachetnie) uwagę, że coś gdzieś sknociliśmy. Takiej wydadności nigdy i nigdzie więcej nie widziałem i chyba prędko nie zobaczę.

Następny (chronologicznie) powinien być chyba **Rooshkeen**. Rooshkeen jest chwilowo niedysponowany, ale mam nadzieję, że za kilka miesięcy wróci i pokaże nam wszystkim jak się powinno pisać. Jakoś tak po nim, albo obok, pojawił się **Dixie i Dean** – choć nie równocześnie i nie mają ze sobą nic wspólnego (jeden przechodzi przygodówki w naddźwiękowym tempie, drugi zajmuje się pocztą), ale obaj są na „D” i jakoś tak mi się razem przypomnieli.

Całkiem ostatnio wysypało nowymi twarzami. Mamy więc **Aragorna i Simona**, **Artmara i Voyagera**, **Szatana i Luxa**, a nawet niejaki **Matheusa**. Większość z nich kręci się dookoła redakcji trochę za krótko, żeby można było już powiedzieć o nich coś więcej. Starają się jak mogą, więc na pewno za kilka (naście) miesięcy niektórzy z nich staną się Waszymi (i moimi) ulubieńcami, inni wprost przeciwnie. Tak to zwykle bywa, o czym zapewnia Was

**Naczelny**



Gawron (cokolwiek by to nie znaczyło)



T o Naczelny tyłem i przodem (zdjęty przodem wykorzystywany był jak Wiecie wielokrotnie i to w różnych celach m in. w spisie treści nr 3/96)



**Top Secret Fighter II**  
PIWNI i MIECZEM

BOJENIKO SIR HASZAK ROUND 3  
54% COMBO FIGHT!  
DODATKOWO KOPALNY DANGER!

GRA ROKU 1996!!!  
KAZDYM SIĘ NA ANIMACJACH NA 100% WYKORZYSTAJ!

HAZAK POWALA KOPALNEGO SWOIM SUPER COMBO: PRAWO - PRAWO - LEWO - LEWO - DÓŁ - DÓŁ - PRAWO - DÓŁ - LEWO - GÓRA - FIRE „KID PUNCH”

OFICJALNY WYDANCA  
MYRCHO S.A.  
CENA: 30KŁT PROMOCJA!

Z PRZYCZYNN TECHNICZNYCH POMIAMIEM NASTĘPUJĄCYCH ZAMÓWIENIACH: NACZELNY, GAWRON, DZEMEK, BOREK, EMILUS i DOBROCHNA.

MYRCHO®  
Serwisy ANIM  
KOPALNY PRZY PROBLEM ZADANIA CIÓTU POWIĘSZA PASA.



Naczelny tyłem i przodem (zdjęty przodem wykorzystywany był jak Wiecie wielokrotnie i to w różnych celach m in. w spisie treści nr 3/96)

**BrOmba/Obuchowicz**, kilka razy zaznaczył swoją obecność User Jama, z rzadka wspomagał nas **Lukasz Czekajewski**. Do „Konsolowego Świata” oprócz BrOmba pisywał (uje) **Tytus**, bynajmniej nie de Zoo.

Jakoś tak latem 1993 roku zawiątała do naszej redakcji **Dobrochna**. Bynajmniej nie przywiął jej tam wiatr. Dobrochna nie należy do osób, które porwie byle zefirek. Dobrochnę przysłała... a zresztą, nieważne, i tak tylko ja (i Dobrochna) ją znamy. W każdym bądź razie Dobrochna przejęła jesienią naszą oprawę graficzną, w tym samym mniej więcej czasie zresztą (a może i wcześniej) przejął ode mnie obowiązki sekretarza redakcji niejaki Emil de Jelonki,



wzmiankowany powyżej. Ponieważ Dobrochna oprawia nas do dzisiaj (oprawca!!!), nie będę się jej na temat rozpisywać.

Wspomnę natomiast o **Markach**, jako że na ich pracy (a właściwie na ich myśleniu przy pracy) przez jakiś czas opierało się istnienie Top Secretu. Marki (bo są dwaj) to inaczej Studio 3M, które przez długi czas składało nas (ale rym). Marki potrafiły złożyć cały numer w ciągu trzech dni i zwrócić nam (szlachetnie) uwagę, że coś gdzieś sknociliśmy. Takiej wydadności nigdy i nigdzie więcej nie widziałem i chyba prędko nie zobaczę.

Następny (chronologicznie) powinien być chyba **Rooshkeen**. Rooshkeen jest chwilowo niedysponowany, ale mam nadzieję, że za kilka miesięcy wróci i pokaże nam wszystkim jak się powinno pisać. Jakoś tak po nim, albo obok, pojawił się **Dixie i Dean** – choć nie równocześnie i nie mają ze sobą nic wspólnego (jeden przechodzi przygodówki w naddźwiękowym tempie, drugi zajmuje się pocztą), ale obaj są na „D” i jakoś tak mi się razem przypomnieli.

Całkiem ostatnio wysypało nowymi twarzami. Mamy więc **Aragorna i Simona**, **Artmara i Voyagera**, **Szatana i Luxa**, a nawet niejaki **Matheusa**. Większość z nich kręci się dookoła redakcji trochę za krótko, żeby można było już powiedzieć o nich coś więcej. Starają się jak mogą, więc na pewno za kilka (naście) miesięcy niektórzy z nich staną się Waszymi (i moimi) ulubieńcami, inni wprost przeciwnie. Tak to zwykle bywa, o czym zapewnia Was

**Naczelny**



Nasza ulubiona czwórka bez sternika: od lewej Borek, Piasek, Emilus, Hir Saszak

# Kishka Deluxe

(dawniej ślepa)

## SPECJALNY ORGAN ODCHODOWY

Myślenie...  
jed...  
...  
...  
...  
...  
...



Cześć!  
W zniżką z powyższym  
się w TOP SECRECIE tajnego  
organu wewnętrznego, czyli  
KISZKA ja chciałbym zamieścić  
ogłoszenie. Yego tresici  
przedstawię się następnym  
spędam ropywane majtki na  
gwarancji z wytryskiem i  
innymi bayerami po  
atrakcyjnej cenie. Opcjonalnie  
dolonczam cd-ziom. Oferuję  
ruwierz noczek z widokiem na  
może. Robięm także  
pżeszczepy ze skarpety i  
zbieram pety. Muy adres: ulica  
błotna nómér załapywany 4  
rńmiatnik na prawo. To jest  
właśnie moje ogłoszenie. Hyba  
rĲ est zbyt długie. pżemasam  
za blendy interpunkcyjne. I  
ówaga ten papier zostali  
legalne kópiony w toalecie pod  
warsawom.  
Wszystkie prawa  
zastżerzone.

**Dariusz „Excel”**  
Kwiatniowe początki zawsze wzbudzały wielkie podniecenie wśród członków redakcji. U jednego, wiadomo, te związane z hobbistycznymi zapędami do pań jasných, u innych do pań pełnych. Emocje, perturbacje i namolnie stukanie głową w kalendarz w tym okresie jest czymś naturalnym w komnatach TS i przeskądza w zasadzie tylko kolegom (przepraszam za poufałość panowie dziennikarze) z sąsiedniej redakcji „Bajtki”. Wśród zbroceń, wypaczeń, perwersji maksymalnych jest jedna osoba inna - znowu nieścisłość, to nie osoba, to istny HEROS! Ale zaczniemy od początku.

Niewiele osób wie o tym, że młody szczupły chłopiec o imieniu Darek kiedyś, zanim Przeznaczenie postawiło na nim swoją pieczęć z napisem: BEREK, żył sobie błogo i dostatnio. Nie w głowie mu były komputerowe zmagania z wirtualnymi generalami, smokami i człoganami. Ten młody artysta zapragnął być: Wielkim Elektronikiem! Niestety życie przygotowało dla niego inny cel.

Pierwszym jego eksperymentem, było stworzenie z butelki zwronej, dwóch wykalacek, parasola, gumki recepturki, gwoździa i części Trabanta urządzenia potrafiącego wysłać w przeszłość parkę świnek morskich-astronautów, które zmieniłyby bieg historii i pozytywnie wpłynęły na losy świata. Nie istotne jest to, że świnki przeżyły jedną w swoim rodzaju rozrywkę, ważne jest to, że w tym dniu rozpoczął się mozolny proces metamorfozy małego Darka w herosa Excela. W sumie nie wiadomo, czy jest to zemsta pary niedoszłych astronautów, czy też zdarzenie losowe.

Dzisiaj Darek, już Dariusz, boryka się każdorazowo ze swoim drugim wcieleniem Excelem, w którego zmienia się

niekontrolowanie przy różnych okazjach. Odkrył jedną zasadę: w budkach telefonicznych nie dochodzi do przemiany - to bardzo dziwne. To tyle gwoli wprowadzenia. Teraz pragnę opowiedzieć najważniejsze, czyli zdarzenie z dnia Klęski...

z samego rana (godz. 12.00) w poniedziałek przysłizmy do pracy (redakcja TS). Nikomu się nie chciało, bo wszelkie zapasy energii zostały spalone w trakcie sobotnio-niedzielných owacji na stojąco z okazji zakończenia podliczania przez obywatela D. ankiety. Wszyscy byli podekscytowani, wiadomo, w końcu coś pierwszy raz zostało zakończone. Z tej radości w piątek Naczelny wykalzył się swoją kolosalnym miłosierdziem i kazal przestać nerwowo stukać w klawisze (on i tak wie, że udajemy) i przygotować się w domu do wspomnianých owacji. Dysk z wpisaną ankietą został zabezpieczony przez pana D. a wykorzystanie danych oddżone na poniedziałek. Sobota i niedziela upłynęły w prawdziwie uroczystej atmosferze pod szyldem dwóch blondynek (chrumkającej i bulgoczącej).

Wrócąmy do poniedziałku. Właśnie wtedy, gdy już wszyscy byli na tyle przytomni, żeby zorientować się gdzie są, padło pytanie: D. czy masz dysk z ankietą, którą wpisywałaś z trakiem mozołem, a która teraz dostarczy nam tak niesłychanie ważnych danych. D. odpowiedział - Tak, oczywiście dysk leży... - wszystkim się zdawało, że mówi jeszcze, ale tylko się zdawało. Na jego twarzy pojawiły się czerwone plamy, oczy zasły mgłą, brzuch rozdał się jak bania. Z początku myśleliśmy, że są to zwykłe zewnętrzne objawy tego jak się czuje po uroczystościach, ale wnet zrzuciliśmy to wyjaśnienie, wraz z nadejściem drugiego osobnika pana E. Jak tylko ten jęomość wszedł do pokoju, pan D. wskazał na niego palcem i wykrzyknął - To jemu dałem dysk z ankietą! Oczywiście nie mogło skończyć

się na pilce meczowej i pan E. z backhandu przeniósł piłkę dalej mówiąc - Tak, otrzymałem dysk, ale on miał być dla kolegi R.P., a skoro tak to jego proszę ciągnąć za odpowiedzialność. - Oczywiście oczy wszystkich niczym świdy przemieknęły na wskroś zarówno duszę, jak i umysł kolegi R.P. dowiadując się tym samym o jego numerze konta bankowego, numerze pólbita, czterech kochankach i dwóch nieślubných córkach wybierających się bynajmniej do klasztoru. Kolega R.P. aby zachować część swojego jestestwa dla siebie, natychmiast zareagował bełkocząc - Tak dysk do mnie dostał, mam go właśnie w komputerze. O proszę zostało już tylko dwa procent. - Wszyscy wykrzyknęliśmy - Dwa procent do czego? - Kolega R.P. odpowiedział spokojnie - jak to do czego? Do zakończenia formatowania dysku... o już się skończyło.

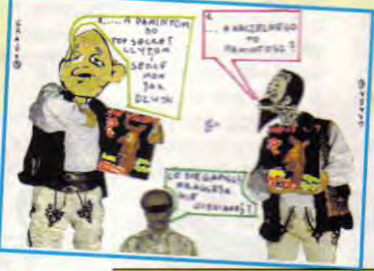
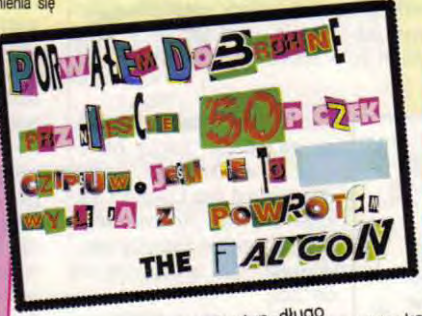
Niiiiiiiiiieeeeeeeeeeee!!! - niestety ten krzyk był już tylko krzykiem na puszczy. Miesiące pracy pana D. poszły na marne i jeszcze dzisiaj, gdy sobie siadamy przy redakcyjnym Pentium, aby w rodzinnej atmosferze posmażyć kiełbaski, pan D. zanosi się płaczem i powtarza, że nie wie jak do tego doszło. Dlatego przekazał dysk z ankietą koleżce R.P.

On nie wie, ale my wiemy. Jego drugie wcielenie zwyciężyło nad nim i teraz tylko czeka, aż będzie próbował przejąć władzę nad całym światem...

Jednostka Wywiadowcza do Spraw Zwiążyk Raport „Drugie wcielenie pana D.”



**ATU CO JEST GRANE?**  
Ja wam powiem! Dyktatura! i to bezwzględna Naczelny zadał i to ciosy nożem lecz udao mu się wymigać i teraz Alladyn w sądzie Naczelny zlituj się i nie gryź przeciwnika Twardo bo inaczej z tobą nie dogada się nikt! I nie myśl sobie CO BY TU JESZCZE ZEPSUG? Bo będzie kasacja i odjazd z indeksu! A wtedy powstanie pytanie „Kiedy zamach” Z poważaniem prezydent organizacji „Dziurawe Wiadro” Franko the Crazy Patatach



...zostałem zaślędzony, tzn. długo rozmyślałem nad „śledzoną” i (nie) wielkim konkursem rozmyślałem nad „Ojciec brata księżniczki” to po prostu żony naczelnego. „Ojciec brata księżniczki” zwany siostra brata (tfu), ojciec siostry brata księżniczki zwany potocznie królem (tfu), księciem (a może królem?), w każdym razie, ojcem brata księżniczki jest ojciec księżniczki, założywszy rodzeństwem (ufi)... że brat i księżniczka są rodzeństwem (ufi)!

To jest najlepsza odpowiedź ale na pewno wysłemy dwie nasadki, choć nie powinniśmy uznać rządnej odpowiedzi (dla ułatwienia: Piasek twierdzi, że konkurs jest nieważny bo księżniczka napisała z małej litery mimo iż częściowo jest to nazwa własna)

Odpowiedź na (nie) wielki konkurs żony Naczelnego (Powstan, spoczni). żona jego miała na myśli KRÓLA. Jak widzicie mam małe kłopoty z pisaniem a wiecej dajcie mi tą nasadkę i po kłopotcie! Wasz stały czytelnik i pnumerator

Wytrukując mnie, bo mam barco fasznom fiadomość tła szyszkich. Mianofic kakórs pot tytółem „Dyskrawicy szyszkich krajów” zajdem pierwsze miejsce barco szczęśliwy. Apeluje to wszyszkich: Czajdziestegopointego gród obecnice siem kakórs o miszca polski w tyskrafcie. Serdecznie fas sapraszaz poztrafiam fas naszym starym hasłem „tyskrafcy szyszkich krajów” - lonc

PE-ES Jag mie nie wytrukujecie to siem obrarze i wam pokarze (!) (siem rym PE-ES Precz z ófolutkami. Noł mor spejsm PE-ES Mój adres: czy stopy na szhut ot kraok Giut baj! Chuc

**Panie Kopalny...**  
Ja wiem że jest Pan uciekinierem z zakładu karnego w Wól Midnej. Wiem też że tak naprawdę nie jest Pan prawdziwym Kopalnym, bowiem szpiegowski satelita przeszedł drogę waszej uciezki. Po podkopaniu więziennego muru udal się Pan do nocnego klubu „Malibu”, w celu uzyskania adresu doktora Hansa Von Murden który za flaszkę wina marki Waleczne upodobil was przeprowadzając skaplikowane zabiegi operacyjne do prawdziwego Kopalnego. Obecnie więzi Pan Kopalnego w przeciw atomowym schronie, karmie go jedynie wodą i przeterminowanym sokiem mango...



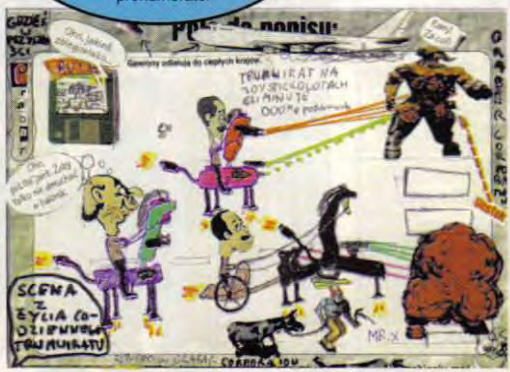
Myslił Pan że nasza organizacja chce uwolnić Kopalnego. Wcale nie i nie nas nie interesuje! podpisano obywatel Klus

10

**TO ALEX W CZASACH KIEDY (JAK SAM UTRZYMYWAŁ) ŻADNA CZĘŚĆ JEGO CIAŁA NIE MIEŚCIŁA SIĘ NA A4**



To ostatnia produkcja Alexa tajemna historia TS specjalnie dla kishki



ROSHKEEN DOSTAŁ BILET W TA  
ALE SPOWROTEM NIE BYŁO



GDZIE INDZIEJ



MAFIA!  
ZARAZ ZGINĘ



PRZED OBEJZENIEM  
PRZECZYTAĆ



POLICJA

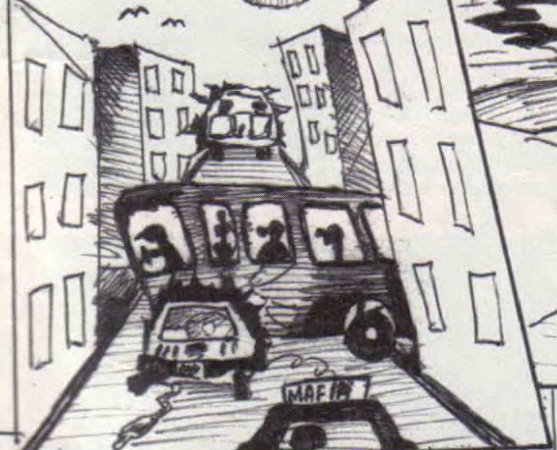
MANDACIK  
TU SIE NIE  
PARKUJE



GPN



BOCZNA  
ULICZKA



METRO



BRAK  
BILECIKU?  
KARA 35ZŁ



WILB PIG ©  
96-

AAAAAAA

KIEDY INDZIEJ

KOLEGO  
JAKI MASZ  
SZALIK?



KRAK

SPLAST

NARESZCIE BEZPIECZNI!



BOREK  
OTWIERAJ

TOP SECRET

TAM JEST  
58%



KONIEC



Trzy kolejki dla chochlików - stolik numer cztery  
 Siedem dużych dla karzełków z tyłu pakamery  
 Dziewięć zbirom,  
 tuż przy wejściu Ciemny Lord też lyknie  
 A czym można panu służyć zanim barman fiknie?  
 Szklanek zwykłej Coli proszę i drugą bez cukru  
 Jeszcze jedną tej wiśniowej i tak aż do skutku

Fragment „Ballady o Alfim Pączku”  
 J.R.D.R.R Tollykins

O

to Królestwo Magii, zapowiedziane w poprzednim numerze. Wspomniała, przeżabawna dwukompaktowa przygoda. Kiedy parę lat temu rodziło się ono w umyśle swoich twórców, ich zamysłem było stworzenie gry tak śmiesznej jak „The Day of the Tentacle” czy „Sam & Max Hit the Road”, a jednocześnie z kompletnie nielinową akcją. Chyba się im udało.

Swoją przygodę rozpoczynamy od spotkania z Narratorem, który będzie opowiadał nam o królestwie, przedstawiał spotykane postacie, opisywał odnajdowane przedmioty i komentował bierzące wydarzenia – na początek namawia on nas do wyboru postaci, za której losy będziemy odpowiadać. Wcielić możemy się w Thidneya, dwumetrowego jaszczura o wesołym usposobieniu, lub w ponętą Shah-Ron, która choć słabsza fizycznie (a w „Kingdom O'Magic” odporność na przemoc to kluczowa sprawa) oczarowuje nie tylko zdolnościami magicznymi, ale i wdziękiem osobistym. Po dokonaniu trudnego wyboru, przed nami kolejna decyzja; wybrać należy jedną spośród trzech misji różniących się celem i poziomem trudności.

...Za chwilę ze star-trekowskim majestatem kompletne, nowoczesne urządzenie sanitarne przemierza bezmiar kosmosu, parę wzniosłych sekund później wydawszy dobitne chlup-chlu-chlup przyspiesza i niknie nam z oczu za zakrętem nadprzestrzeni...

To, co przyciąga do zaczarowanego Królestwa Magii, to humor magicznie sączący się z każdego rogu i zakamarka tego sparodiowanego świata fantazji, gdzie Elrond to Don Elrond – ojciec chrzestny, a trolle to komuniści. „Kingdom O'Magic” to rewelacyjne partie dialogu, prześmieszna narracja i nieustanne gagi wynikające z umiejętnego ośmieszania kulturowych produktów fantazy i wszystkiego, co się tylko da. Mamy więc ziejącego ogniem smoka, który po spaleniu ofiary, przywołuje na swą paszczę znany tekst z „Nieśmiertelnego”: „It's better to burn up than to fade away”. W innym miejscu spotkawszy spacerujące drzewo Thidney żali się, iż nigdy nie chciał zostać poszukiwaczem przygód, a naprawdę pragnął być drwalem – od tego momentu wszystko wskazuje na to, iż usłyszymy „Lumberjack” MontyPythona, niestety, przed wydaniem pierwszej nuty Thidney żegna się z tym światem.

Rewelacyjną robotę przeprowadzono w studiu nagrań – wyrazis-

tej gry szóstki aktorów nie sposób przecenić, (moim faworytem jest szczególnie John Sessions – Thidney). Dzięki ich głosom mieszkańcy królestwa stają się realni, wiarygodni i przekonująco zabawni.

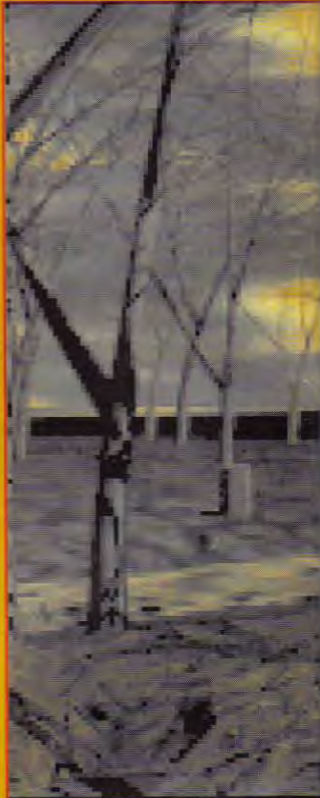
Podobno obszerne fragmenty skryptu powstawały w pubach na serwetkach i podstawkach pod kufle ze spożywanym w poważnych ilościach piwem. Dowodem na to może być, że względu na szczególne właściwości wspomnianego napoju, żywo obecny w grze (jak widać już od pierwszych kadrów) motyw kibla. Tam gdzie obecnie na zachodnim końcu Przełęcz Kalibre stol sobie samotnie BARDZO publiczna toaleta, miała oryginalnie zasiadać na niej szeroko znana i łatwo rozpoznawalna postać. Wspomniała, zdaniem swych autorów, pomysł upadł jednak po sygnałach, że może pociągnąć za sobą kroki prawne. W rezultacie zadowolili się musiano paroma zwykłymi sanitarnymi zagadkami, a pogarda autorów dla instytucji cenzury wyrażana jest w grze na każdym kroku. Na przykład, przed głównym wejściem do siedziby Czarnego Władcy dyna sobie ktoś na szubienicy obficie brocząc krwią – podpis: „Replika-człowieka-na-sznurku, z dodatkiem ketchupu, obowiązkowe wyposażenie ponurych zamków; szczególnie efektywna w odstraszaniu akwizytorów; nie dotyczy Niemiec, gdzie cenzura nie pozwala na oglądanie takich, a nawet choćby odrobinę niepokojących widoków, uwierzcie nam ludzie na słowo, „Doom 2” był świetny!”

Ja jednak jestem wciąż zdumiony, gdyż nieustanne rubaszne, niewybredne, iście marynarskie dowcipy seksualne, duża doza obciętych głów, kikutów („dam ci rękę mojej córki, tylko nie wiem gdzie ją położyłem”) i rozczłonkowanych ciał oraz zdarzające się, niezwykle zabawne, ale jednak, wulgaryzmy niekiedy wręcz szokują. Bardzo jestem ciekawy, co by się zaczęło dziać, gdyby gra została całkowicie spolszczona. Grafikę w „Kingdom O'Magic” zrealizowano na komputerach Silicon Graphics. Postacie łącznie nieustannie po sympatycznie wyglądających planach zmieniają swój rozmiar w zależności od miejsca na ekranie. Choć jest to, niestety, niska rozdzielczość i kształty postaci czasami są lekko poszarpane, całość wykonano jednak bardzo starannie. Akcję gry przerywają często ładne renderowane animacje, czasami zaś zabawne czarno-białe filmy z okresu,

jak się wydaje, mniej więcej lat czterdziestych.

Ekran w „Kingdom O'Magic” zrealizowano w sposób wygodny dla użytkownika. Na dole wyświetlane są komentarze i podpisy, a prosty i przyjemny w użyciu interfejs nie zajmuje miejsca, sprytnie ograniczając się do kursora w kształcie dłoni, który zaczyna iskrzyć się, gdy trafiamy na tzw. hot spot, czyli przedmiot do obejrzenia lub postać do pogadania. Kliknięcie w to iskrzące się miejsce owocuje pojawieniem się koła, które daje nam wybór obejrzenia, wzięcia lub posłużenia się przedmiotem, a przy postaci opcję konwersacji, zaczarowania i przyłożenia.

Choć wydane w prześlicznym pudełku „Kingdom O'Magic” zaopatrzono w bardzo śmieszny i informacyjny manual, ten przemilcza jednak sprawę sekwowania – rzeczywistość wygląda jakby tę użyteczną opcję wprowadzono od niechcenia w ostatniej chwili. Niniejszym donoszę, iż wciśnięcie escape lub F1 uruchamia menu, w którym z łaski znalazło się miejsce na sześć sekwów na quest, za co, moim zdaniem, ktoś kiedyś będzie smażył się w piekle. Kolejną niespodzianką jest fakt, że czasami po wciśnięciu Esc/F1 gra uważa za stosowne udać się do DOS-u, a zrobić to potrafi również i w innych okolicznościach. Te gorzkie słowa musiały paść. Wracając do pochlebstw, kolejną nie udokumentowaną, a jak-



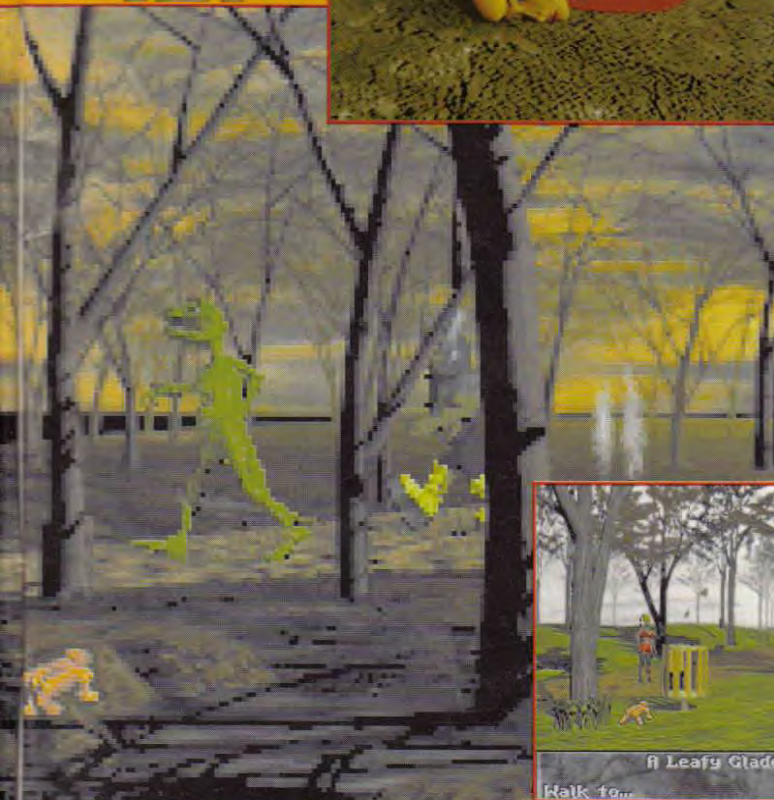
Walk to...



# Kingdom'O Magic



że przydatną funkcją, jest bitmapowy zrzut ekranu kryjący się pod F9! W Królestwie Magii płynie czas i wszystkie plany posiadają swoje nocne i dzienne oblicza.



## Eastern Edge Of Backwood



Noc i dzień rządzą się właściwymi dla siebie prawami. Po zmroku wizyt oczywiście składać nie wypada, czynne są tylko całodobowe gospody, ale za to pojawia się dyskoteka nieczynna za dnia, a trolle, które były na tyle nieostrożne, iż pozwoliły zaskoczyć się promieniom słonecznym poza swoją mroczną jaskinią, zdarza się, w nienaturalnych pozach, czekają skamieniałe na klejną noc.

Szczególnie dobrze wyszli artystom rysującym „Kingdom O'Magic” jego mieszkańcy – są to ładnie animowane trójwymiarowe postacie, z bardzo dobrą synchronizacją ust w czasie wypowiedzi. Mieszkańcy królestwa żyją własnymi interesami i zgodnie z nimi przemierzają tam i z powrotem jego piękne ziemie (wiąże się to z faktem, iż program często czyta z CD, bowiem ktoś co jakiś czas wchodzi do oglądanej przez nas lokacji). Rezultatem tego jest, że często chcąc porozmawiać z daną osobą musimy jej zwyczajnie szukać.

„Kingdom O'Magic” to rzeczywiście gra o ludziach. Każda postać (również ta, którą kierujemy) jak w rasowym role-play'u dysponuje swoimi statystykami, wśród nich najważniejsze są: zdrowie (gdy spadnie do zera, czeka nas już tylko lot trumną w kosmosie wypełnionym czaszkami z nosami clownów); niektóre postacie zamiast liczby mają tu napisane na przykład „IDDQD”, moc czarów oraz złoto. Tym ostatnim płacimy na przykład za regenerujące łóżko w gospodzie. Oprócz konwersacji i manipulowania przedmiotami wypada nam wdawać się w konflikty z niektórymi postaciami – wtedy na górze ekranu pojawiają się, jak w zwykłym „Street Fighterze” paski energii, a dwóch (dwoje) wojowników stapia się w jeden oblok kurzu, z którego wydobywają się WHACK, BASH, ! i ?#.

Idąc tropem Sama i Maxa zaprojektowano dla „Kingdom O'Magic” szereg klasycznych subgier zręcznościowych. Niestety, nie wszystkie zmieściły się na kompacie, mamy jednak tutaj z pewnością Maze O'Frustration, sympatyczny rodzaj Pacmana, w który zagrać można w tawernie w MinarTragedy.

Zagadki i kwesty... istnieje grupa puzzli identyczna dla wszystkich trzech wypraw, lokacje są wszystkie takie same, bo i królestwo to samo, a mimo to nie obejrzyś się, a będziesz grał we wszystkie trzy misje naraz i nie będziesz się nudzić wykonując po trzy razy tę samą czynność – to jest właśnie magia tej gry, to że zmieniają się opcje dialogowe, że można kierować rozmową i że wciąż jest ciekawie i śmiesznie. Zagadki nie należą do najprostszych. Na solution jest jeszcze za wcześnie, ale aby ułatwić Wam zabawę, dam jedną, ale za to porządna radę: gdy znajdziecie już przenośny telefon, a nie bardzo wiecie, co w danej lokacji należy zrobić, zadzwonieć po prostu pod prawdziwy numer działu technicznego SCI w Wielkiej Brytanii: 01703 631826. Powodzenia!

**Dixie**

**13**

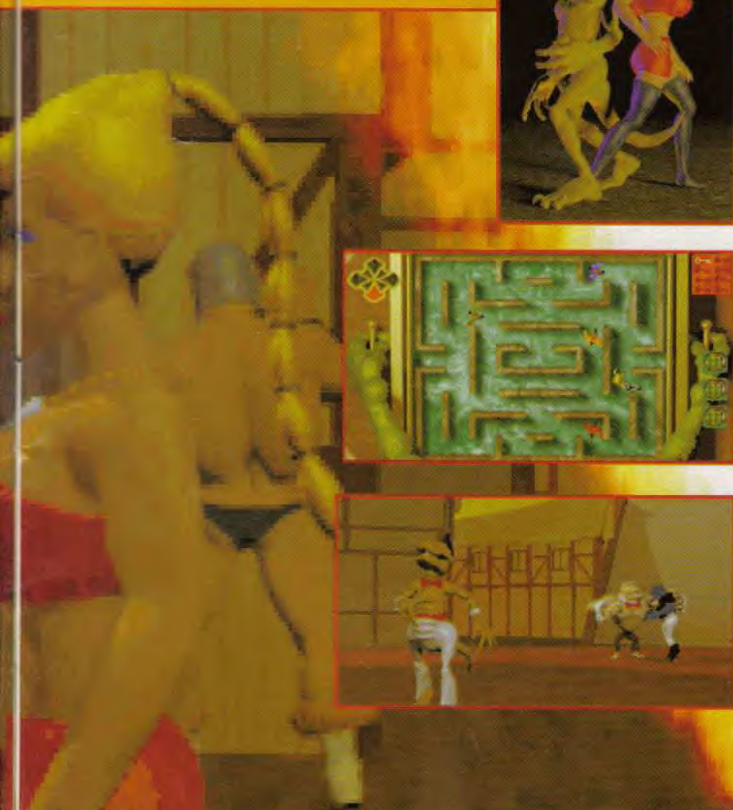
### Gra uzyskała rekomendację!!!

„Kingdom O'Magic” tryska humorem tak świetnym jak najlepsze fragmenty klasyków „Day of the Tentacle”, „Simon the Sorcerer” i „Discworld”. Szokuje, bawi, zadziwia. Jest przezyciem, ekspluując najlepsze treści gatunki fantastyki i nie tylko sprowadza je do rynsztykowych zabaw słowem i ciałem.

**Dixie**

Za to samo co powyżej i dodatkowo za piękne duże oczy pani Shah-Ron. Dziewczętom polecamy długi ogon Thidney'a. Przepraszamy katechetkę z klasą za wartości.

**Emilus**



# Łysy jedzie do Moskwy

Po zakończeniu Zimnej Wojny świat odetchnął z ulgą. Niestety, po wydechu następuje wdech i w myśl tej zasady życie zapewniło ludzkości kolejne wstrzymanie oddechu. Tym razem przyczyny tego miały być trochę inne...

Gra „Spycraft: The Great Game” pozwoli wziąć udział w scenariuszu, którego miejmy nadzieję nie przyjdzie przerażać nam w rzeczywistości. Dotyczyć będzie wielkiego zagrożenia i to już nie tyle państwowego, co światowego. Wcielimy się w postać nowo mianowanego oficera operacyjnego organizacji CIA, której działalność bynajmniej nie sprowadza się do przewijania niemowlaków i przeprowadzania przez jezdnię frywolnej grupy baseballistów.

Samo stanowisko, które będziemy pełnić, owszem, jest niezwykle atrakcyjne – spore profity, kobiety lecą na takich, itd. – jednak ma też swoje wady: od czasu do czasu trzeba pracować i to na najwyższych obrotach (24 godziny na dobę).

Nie będzie chyba dla nikogo zdziwieniem, że po kilku minutach rozkoszowania się przyjemnym żywotem agenta CIA, nagle wpadniemy w sam środek zawieruchy politycznej, którą, niestety, my, agent Thorne, będziemy musieli opanować.

## SZPIEGOWISKO

Tak zaczyna się przygoda w grze „Spycraft” będącej pierwszym w swoim rodzaju thrillerem-szpiegowskim wydanym na komputerze. Rozpoczynamy, jak już wspomniałem, jako nowo mianowany oficer operacyjny, który będzie dowodził powstającą grupą agencji wywia-

dowczej CIA.

Na świecie zakończyła się Zimna Wojna, a kropką nad „I” ogólnego odprężenia ma być podpisanie traktatu rozbrojeniowego przez prezydenta Federacji Rosji oraz USA. W tym celu prezydent USA udał się do Moskwy. Oczywiście nad tym, aby nic mu się nie stało dzień i noc czuwa firma naszego nowego wcielenia, Thorne'a. Do tego wszystkiego Rosja jest w przededniu wyborów nowego prezydenta – to wydarzeń jak i sam scenariusz zbudowane zostały w klasycznym stylu Toma Clancy'ego.

Jakim niesłychanym przypadkiem i zrządzeniem losu są wydarzenia, które nastąpią. Nie chcę zdradzać całego przebiegu akcji gry – nie należę do tych, co lubią psuć zabawę innym – jednakże trzeba wspomnieć o tym, że przed wyjazdem prezydenta do Moskwy CIA otrzymało zapowiedź zabicia jednego z kandydatów na prezydenta, a drugim celem ma być sam prezydent USA. Cały problem polega na tym, że wiadomość ta została zignorowana przez agencję. Oczywiście do momentu, w którym Dubansky, kandydat na prezydenta Rosji, podczas swojego wystąpienia na Placu Czerwonym zostaje pozbawiony sporej części głowy, w wyniku niefortunnego zderzenia ze stadem pędzących pocisków.

I tutaj zaczyna się „zawierucha”. Wiadomo, prezydent ma być następny. A my? Cóż, my dostajemy zadanie znalezienia mordercy Dubansky'ego i zorientowanie się, kto za tym wszystkim stoi. Nasza sprawa nosi nazwę Eagle Shield.

Los agenta CIA nie jest łatwy, same ciężkie sprawy...

## JAK SIĘ SZPIEGA SZYJE?

Właściwe zadanie zaczyna się po tym, jak przejdziemy ćwiczenia w ośrodku treningowym szpiegów THE FARM. Ćwiczenia przybliżą nam obsługę niektórych szpiegowskich gadżetów, które, nie oszukujemy się, są najwyższymi zdobyczami techniki.

Po ćwiczeniach dostajemy rozkazy i do dzieła. Jeżeli ktoś z wypiekami na twarzy oczekuje,



że zaraz nastąpi seria pościgów, strzelanin, szmotanin, uruchamiania różnych gadżetów i tuzin miłostek z uroczymi agentkami obcego wywiadu jak w Bondach, to się grubo myli. To, co oferuje nam gra, jest bardziej realne i wyraźnie preferuje poważny amerykański, a nie frywolny brytyjski model agenta wywiadu.

Przekonamy się, że współcześnie wojny wygrywa się na płaszczyźnie informacyjnej, a nie fizycznej. Ten, kto zdobędzie informacje, wygrywa; ten, kto chce rozwiązywać problemy tylko siłowo, niech zapomni o wszystkim i pójdzie lepiej do kina. Oczywiście w finałowych scenach nie obejdzie się bez użycia broni, ale zanim do tego dojdzie trzeba będzie walczyć



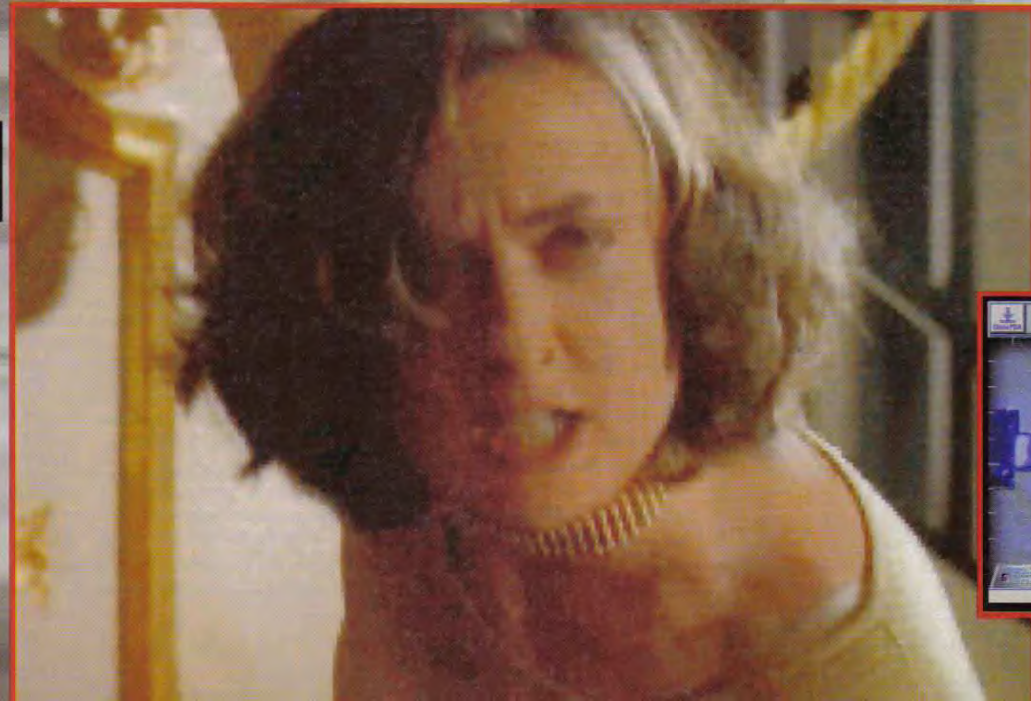
z wrogiem używając komputerów i sieci telekomunikacyjnej.

Do naszej dyspozycji oddana zostaje tzw. PDA, czyli prywatna końcówka pozwalająca na połączenie się w każdej chwili z siecią INTELINK, która podobna jest do INTERNETU. Poprzez sieć będziemy mogli otrzymywać i wysyłać pocztę elektroniczną, kontaktować się z innymi agencjami (np.: FBI, NSA, DEA, itd.), odbierać pakiety informacyjne oraz wejść w rzeczywistą sieć WWW!

Ta ostatnia funkcja pozwala na połączenie się ze stroną WWW, gdzie oprócz możliwości ściągnięcia tzw. upgrade'ów samego programu, będziemy mogli pogadać z innymi graczami, połączyć się z ludźmi na codzień parającymi się wywiadem i wiele innych atrakcji, ale to tylko dla tych którzy mają dostęp do INTERNET-u.

Gra się w następujący sposób. Na podstawie dostępnych informacji wyznaczone zostają aktualne cele do wykonania. My musimy je osiągnąć, co w końcu ci pozwoli nam na wyciągnięcie wniosków i przesłanie raportu do przełożonych. On w jakiś tam sposób zareaguje na czym wydadzą nowe polecenia i znowu coś będziemy musieli wykonać.

W rzeczywistości polega to na przechodzeniu, tak jak po stronach WWW, poprzez kolejne ekran, aż do interesującego nas miejsca, gdzie będziemy mogli rozpocząć nasze zadanie. Jeżeli na przykład chcielibyśmy zdobyć informacje na temat podejrzanego, będziemy musieli uruchomić agencyjny komputer



# Spycraft: The Great Game

(ten w grze) przejść do INTE-LINK-a, następnie połączyć się z siecią CIA i tutaj po uzyskaniu zezwolenia, obejrzyć plik zawierający dane na temat interesującego nas osobnika. Teraz już tylko ważna lektura i będziemy mieli gotowy raport. Czasami będziemy brnąć dalej, jeżeli okaże się, że w przeszukiwanych aktach znajdziemy namiar na następną interesującą postać ściśle powiązaną z aktualnie inwigilowaną.

Większość czasu – szczególnie na początku – będziemy musieli przesiedzieć w biurze wpatrzni w komputer. Później będziemy zmieniać miejsca naszych poszukiwań: Moskwa, Tunis, Krym, Londyn, Langeley, itd. Pomiędzy miastami, jak i miejscami w nich znajdującymi się poruszamy się tak samo wybierając poszczególne strony-lokalizacje.

Odpowiednio wykorzystując najnowsze zdobycze techniki komputerowej rozwikłamy szereg lamigłówek, które krok po kroku będą odkrywać przed nami oblicze nowego wroga. Informacje zaszyfrowane trzeba złamać. Zdjęcia twarzy zidentyfikować, używając komputerowego programu do analizy obrazu. Na podstawie nagranej rozmowy telefonicznej ustalimy kto mówił i skąd dzwonił. W grze czekają na nas istic szatańskie zagadki, które tylko najwytrwalsi ukończą pozytywnie. Dla niecierpliwych podajemy rozwiązanie gry na stronach z solutionami.

Na końcu dojdzie do kilku sy-

tuacji, w których będziemy musieli wykazać się zręcznością – tak, strzelanina. Właściwie przesuwać mysz i w odpowiednio szybko wciskając jej przycisk będziemy strzelać ze służbowego pistoletu.

W trakcie wykonywania poszczególnych zadań będziemy rozmawiać z członkami naszej grupy, jak i z przełożonymi. Jako doradca wystąpi sam William J. Colby, były szef CIA.

W trakcie gry w „Spycrafta” oprócz informacji mniej lub bardziej fikcyjnych, otrzymamy masę faktów dotyczących broni, dostępnego sprzętu, historii poszczególnych agencji i ludzi tam pracujących – taki element edukacyjny.

## KUP PAN SZPIEGA!

Zastanawiałem się nad kupnem gry już po jej ukończeniu, tak więc moja opinia zbudowana została po obejrzeniu wszystkiego, co „Spycraft” ma do zaoferowania.

### Najpierw zalety.

Z pewnością gra jest ciekawa ze względu na poważne potraktowanie tematu szpiegostwa, bez sprowadzania go do bzdurnych pościgów samochodami i strzelania na lewo i prawo. Gracz będzie miał możliwość zobaczyć jak w przybliżeniu pracują panowie z CIA.

Po drugie „Spycraft” jest czymś w rodzaju komputerowej powieści szpiegowskiej, a powiem szczerze, że na komputerze nie spotkałem się jeszcze z tego typu produktem – wchodzi nowe.

Wbrew pozorom rozwiązanie niektórych zagadek wymagać będzie od nas nie lada wysiłku

intelektualnego – czasami godziny prób. W ten sposób gracz dłużej rozkoszuje się zakupionym programem.

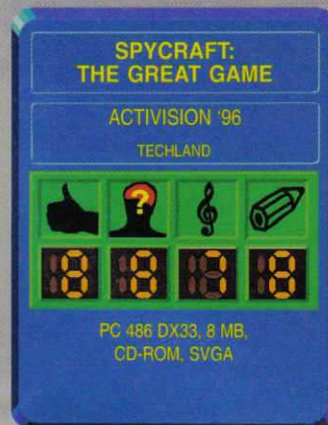
Zrobiona została tak, abyśmy w pewnym momencie ulegli wrażeniu, że komputer przed którym siedzimy jest tym z biura CIA i że faktycznie od nas zależą losy świata. W trakcie gry możemy włączyć zapisaną na virtualnej dyskietce grę Shanghai II, która pozwoli nam się rozerwać podczas mozolnych zmagani z agencyjnymi zadaniami – taka gra w grze.

Pełno sekwencji filmowych i zdjęć, które przybliżają poszczególne miejsca. Digitalizowana mowa, jak i budująca nastrój narastającego napięcia muzyka uzupełniają wysoką jakość wykonania. Gra spełnia w zupełności zapotrzebowania jakościowe dzisiejszego potencjalnego gracza.

### A teraz wady.

Mimo tego, że możemy niektórych rzeczy nie wykonywać, scenariusz gry jest liniowy aż do bólu. W zasadzie nie mamy możliwości innego dojścia do prawdy, jak wypełniając kolejno postawione zadania.

Trochę zepsuto zabawę umożliwiając wybór spośród kilku odpowiedzi tę jedną prawidłową, zamiast pozostawić graczowi wpisanie właściwej odpowiedzi. W ten sposób nie trzeba do końca rozumieć zgro-



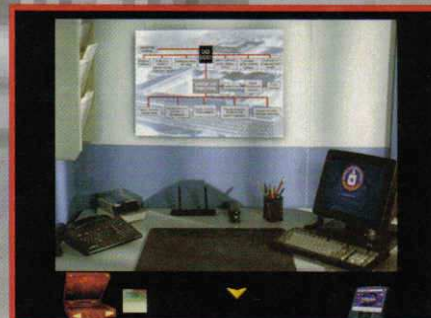
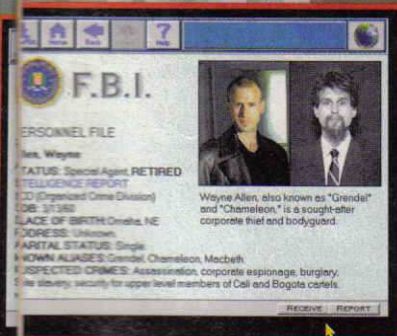
madzonych danych, wystarczy je przejrzeć, aby już wśród możliwych odpowiedzi pojawiła się ta zawarta w przeczytanym materiale. Zabrakło szerszego pola popelnienia błędu.

Niestety, w trakcie gry tylko raz udało się autorom doprowadzić mnie do tego, że poczułem dreszcz emocji (scena z odliczającym komputerem). Jak na szpiegowski dreszczowiec, raz to trochę za mało.

Zabrakło upływającego czasu. Gdyby wykonywanie poszczególnych zadań obarczyć kryterium mieszczącego się w określonym czasie, wtedy gra z pewnością nabrałaby rumieńców.

„Spycraft” jest kierowany przede wszystkim do miłośników powieści Toma Clancy i szpiegowskich intryg. Innym polecam ze względu na oryginalność, jest to nowy rodzaj gry. Coś pomiędzy filmem interakcyjnym, a tekstówką, ale nie będące ani jednym, ani drugim – ciekawe.

**Hans EMILUS**  
z Krainy Deszczowców



15



# SWAT: Police Quest

**P**oczątki SWAT-u (Specjalne Uzbrojenie i Taktyka), czyli policyjnych oddziałów specjalnych datują się na połowę lat 60-tych. Jednym z pionierów, pomysłodawców stworzenia ich był szef policji Miasta Aniołów, Daryl F. Gates, współtwórca gry. Oddziały te powstały, jak wiele im podobnych, z potrzeby. Po prostu w tych latach aktywność terrorystyczna i ilość ruchów była na tyle niepokojąca, że postanowiono przedsięwziąć radykalne kroki. Nie było to takie łatwe i weterani SWAT-u wspominają z nostalgią czasy, kiedy na ich posterunkach byli znani jako zwykli policjanci – w tajemnicy zaś trenowali już jako szturmowcy. Nawet w bufecie, na tablicy ogłoszeń napis „Przyńście swój lunch” oznaczał dla nich trening z bronią tego dnia...

Co z tych romantycznych chwil pozostało w piątej części „Police Questu”? Niewiele. Ale może to i dobrze. Dotyczy ona bowiem obecnych działań niezależnej już

części policji amerykańskiej, a dokładnie Plutonu D - czyli oddziału SWAT-u z Los Angeles. Od razu ustalmy różnicę pomiędzy poprzednimi częściami „PQ” – ta jest zupełnie inna, jeśli chodzi o charakter. Nie jest to już klasyczna przygodówka z filmikami. Autorzy postanowili pokazać odrobinę kulis związanych z potwornie odpowiedzialną pracą tych oddziałów. Zatem gra rozpoczyna się nieomal od początku, czyli od przyjęcia Cię w szeregi SWAT. Jesteś już oficerem po odpowiednich testach, czeka Cię teraz regularna praca w brygadzie antyterrorystycznej.

Po inauguracyjnym wykładzie możesz zapoznać się z wnętrzem Waszej jednostki i z obiektami terenowymi. W głównej bazie, możesz zasięgnąć rady o taktyce, uzbrojeniu, psychologii, historii, a również obejrzeć nagrane wypowiedzi emerytowanych oficerów SWAT-u. Poza tym masz dostęp do różnego rodzaju strzelnic. Zatem trening obejmuje głównie umiejętności strzeleckie – strzelanie do pojedynczych tarcz, do wielu tarcz, do ruchomych makiet, strzelectwo wyborowe. Wszyst-

kie z nich są dość uproszczone, tak aby odbiorca gry nie ugrzązł w specjalistycznej terminologii i wiedząc gdzie jest spust mógł wcelować w tarczę. Bo i na tym opiera się cała filozofia –

wycelować i oddać w określonym czasie nakazaną przez przełożonego liczbę strzałów w odpowiednie miejsca (korpus, głowa makiety). Różnice są widoczne na strzelnicach dla snajperów, ale poza korygowaniem celownika w związku z wpływem wiatru nie ma i tu żadnych cudów. Owszem, koneserzy, myśliwi, czy zawodowi snajperzy mogą być zawiedzeni tą częścią gry, ale nie dla nich tworzono „SWAT: PQ”. W zasadzie Twoje wyniki na strzelnicach mają zaspokoić jedynie zwierzęce instynkty, bo nie decydują o tym, co będziesz robił podczas akcji. Chociaż żeby być snajperem, musisz przejść szczęśliwie cały proces nauki. Co więc decyduje o Twojej randze w formacji? Tylko i wyłącznie liczba misji, medali i reputacja podczas wykonywania zadań służbowych.

Akcje przedstawione w grze uzmysławiają nam złożoność pracy tych brygad. Przeciętny człowiek myśli, że ludzie tacy jak oficerowie SWAT-u to bezwzględni mordercy z odznakami policji. Dla młodych fascynatów militariami tacy policjanci to idole. I tę kwestię autorem gry udało się naświetlić. Mianowicie przed każdą misją musisz zebrać mnóstwo kluczowych informacji – przeprowadzić „rozpoznanie terenu”. Mam na myśli zarówno rozmowy z sąsiadami, świadkami, rodziną podejrzanego, pracownikami firmy (np. w razie opanowania jakiejś firmy przez terrorystów), architektemi budynków, do jakich macie się wdrzeć, jak i obserwację pobliskiego terenu. Należy wybrać drogę wejścia do budynku, rodzaj wkroczenia (dynamiczne, czy ciche), rozstawić asekurujących grupę szturmową snajperów. Tyle musisz w grze. Rzeczywistość jest przytłaczająca – musisz m.in. sprawdzić

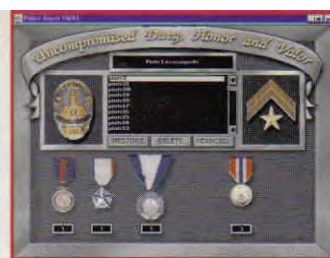
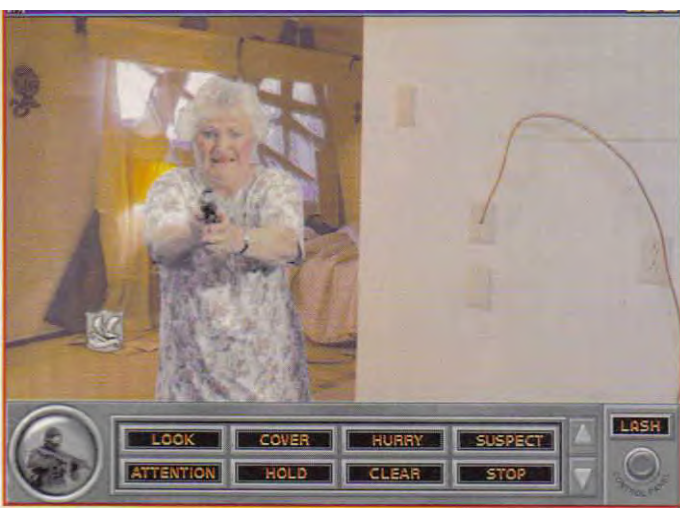
czy częstotliwość fal radiowych będzie przez całą akcję wolna (co w takich metropoliach jak LA nie jest wcale proste), musisz ewakuować przechodniów, obserwatorów, dziennikarzy, złożyć odpowiednio położoną bazę medyczną i kontaktową, rozrysować plan, podzielić grupy, skontaktować się telefonicznie (jeśli to możliwe) z podejrzanym(i) i masz na to zwykle góra pół godziny od wezwania. Po tym czasie wkraczasz do akcji zawsze narażając własne i (co może gorzej) innych życie. Do takiej pracy nie przyjmują ludzi z syndromem „Rambo”. Dla ludzi biorących udział w akcjach dyscyplina i precyzja to nie uciążliwa konieczność – to warunek przeżycia. Nie mam w zamysłach napisania książki „Survival dla opornych”, ale chciałbym tylko zaznaczyć to, czego reklama na okładce „SWAT” nie mówi, a gra dobitnie podkreśla. I za to je

## Gliny

(a raczej twórcom) chwala. Co do samych akcji, to wyglądają one wyjątkowo dramatycznie – „filmowa” muzyka, nerwy, zirytowany głos przełożonego w słuchawce i przerażająca cisza. Zaczyna się zwykle od otwarcia drzwi jakiegoś budynku, magazynu, mieszkania. A raczej od wyważenia. Można je również przestrzelić strzelbą. Oczywiście kto to robi, zależy od Twojego statusu. Jeśli póki co jesteś tylko „skautem” – masz w ręku pistolet maszynowy MP5, u boku pistolet, maskę przeciwgazową, amunicję, lusterko i granat. „Tylny strażnik” ma strzelbę typu „pump-action” i pozostały sprzęt jednakowy, poza lusterkiem. Dowódca grupy koordynuje działania „na żywo” poprzez mikrofon przymocowany do helmu. Wszyscy mają również taki mikrofon i słuchawki, aby mogli się cicho i bez usłyszenia przez postronnych komunikować. Następnym krokiem jest zwykle zbadanie wnętrza otwartego pomieszczenia za pomocą specjalnego lusterka. Jest ono umieszczone na długim pręcie i może się obracać o 180 stopni tak, aby operator mógł zobaczyć całe wnętrze. Kiedy zorientuje się, że teren jest bezpieczny, daje znak pozostałym i w zależności od typu wejścia – brygada wchodzi po







zakończyć bez ofiar, tutaj w ułamku sekundy musisz podjąć decyzję o „zdjęciu” porywacza. Inaczej... a może Tobie uda się znaleźć kompromis? Prawdziwą twierdzą jest biuro Eastmana opanowane przez terrorystów. Przy tej misji wychodzą wszelkie Twoje niedociągnięcia, tym bardziej, że zwykle jesteś już dowódcą grupy. Masz więc znacznie większą odpowiedzialność na własnych barkach. Moim zdaniem to najbardziej emocjonujące zadanie. Żeby nie psuć zabawy powiem tylko jedno – którąkolwiek drogę wybierzesz, ważne żebyś nie zdecydował się na dynamiczne wejście. Skończy się to tragicznie. Podobnie jak złe rozstawienie snajperów.

Pomyślnie zakończenie misji polega zwykle na precyzyjnym i błyskawicznym wykonywaniu określonych regulaminów SWAT-u i prawem miasta Los Angeles czynności mających doprowadzić do unieruchomienia terrorystów, bądź uratowania zakładników, czy nawet znalezienia bomby.

Gra spełnia większą część warunków edukacyjnych. Daje podstawową wiedzę o celach i zadaniach tego typu oddziałów. Pokazu-

ciu i zaskakuje niczego nie spodziewającego się podejrzanego, bądź wrzuca puszkę z gazem lub granat oślepiający i unieruchamia groźnego, acz przerażonego teraz przestępcę (bo tego typu wejście stosowane jest wyłącznie w przypadku groźnych, uzbrojonych kryminalistów). Niby proste, ale ja w czasie gry spotkałem wiele przeszkód (oczywiście tragicznych w skutkach). Chociażby zdenerwowana babcia w pierwszej misji. Wskoczyła nagle zza węgła i zaczęła strzelać do mnie, bo uroiła sobie, że jestem członkiem gan-

gu... Kiedy wchodzisz jako „tylny strażnik” do jej domu może Cię również zastrzelić w sposób tak wyrafinowany, że zaczynasz wątpić w pozorną prostotę pracy SWAT-u. Mianowicie po nieostrożnym wejściu do łazienki, gdzie skryła się rozhisteryzowana kobieta rzeczywistość uderza Cię tępym narzędziem, niczym bandyta – ręka podejrzanego uzbrojona, na moje oko w pistolet Luger, wysuwa się zza drzwi a palec pociąga za spust... Misja z szaleńcem w magazynie też zaczyna się komplikować. O ile poprzednie można było

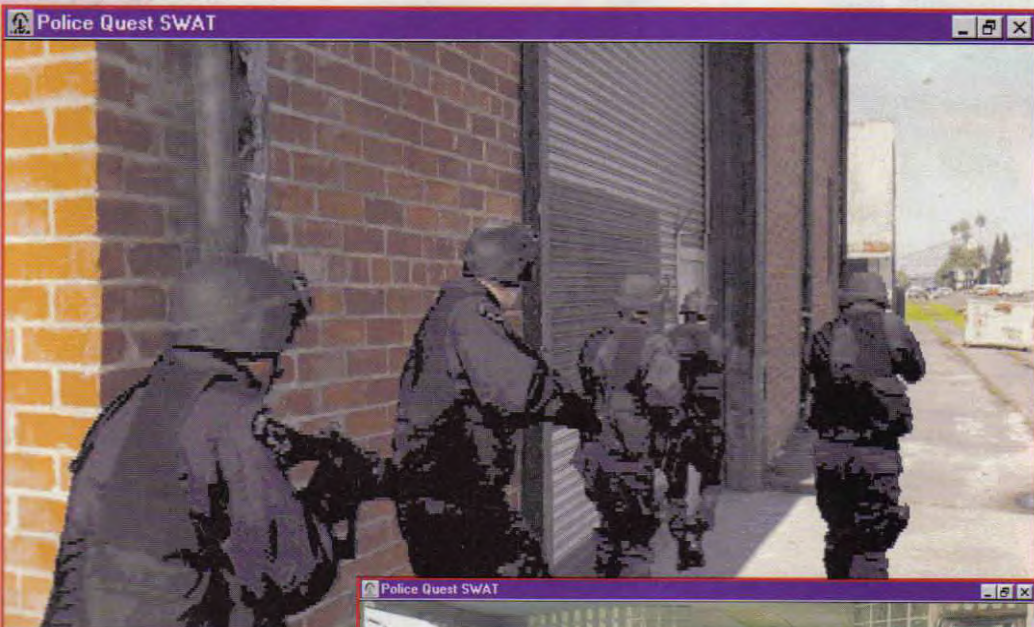
# i glinianki

je rutynowe działania, częstą śmierć (jakbym zliczył, to pod moim kierunkiem zginęła chyba średniej wielkości podstawówka), ogromne ryzyko i wielką ofiarność, nie brawurę. Programowi udaje się przełamać stereotyp oddziałów antyterrorystycznych – podkreśla, że służą one ratowaniu, chronieniu ludzkiego życia. Bez względu na pobudki kierujące ludźmi zamieszkanymi w sytuacji konfliktowej. Jest to typowy program dla laików i nie można go traktować jak wierne i dosłowne przeniesienie życia szturmowca na komputer. Wtedy dopiero by to się znudziło rozpieszczonym wideo-maniakom. Warta, roleta papierkowa, bandażowanie ran po zamieszkach skór, przysady, biegi między oponami, pompki, rozkładanie na części pistoletu i tak w kółko każdego dnia – to dopiero rutyna... Także tych, których ma zniechęcić ta gra i tak zniechęci. Prawdziwych pasjonatów oczaruje i da duże pole do popisu dla wyobraźni. Oczywiście nie mam tu na myśli wyobraźni wykorzystywanej tak jak dziesięć lat temu grając na Spectrum. Mam na myśli uświadomienie sobie wielu rzeczy poprzez grę i korzystanie z informacji zawartych w bazie SWAT-u. Trzeba mieć tylko nadzieję, że im więcej będzie takich uświadamiających gier, tym mniej będzie rozczarowanych ludzi (tak jak naszych młodocianych kandydatów do szkoły w Dęblinie).

„SWAT: PQ” przedstawia się jak bardzo dobrze zsztytowany materiał. Grafika w wysokiej rozdzielczości, animacje, muzyka (polecam mimo niemiłych okoliczności piękny marsz pogrzebowy z akcentami szkockimi) są na zadowalającym poziomie i zachowane we właściwych proporcjach. Ważne żebyś my ten materiał dobrze nosili...

kruk

17



IPS COMPUTER GROUP  
ZAPOWIADA KOLEJNY PRZEBOJ!

# SILENT THUNDER™

SILENT  
THUNDER

**LATAJ  
NISKO,  
STRZELAJ  
CELNIE!**

JUZ ZA CHWILE W NASZEJ OFERCIE  
WRAZ Z WIELOMA INNYMI PRZEBOJAMI TEGO SEZONU!  
O szczegóлах dowiedzie się pod numerem telefonu  
w Warszawie: 642 27 66 lub 642 27 68  
lub w naszej Filii w Zabrzu, tel. (0-32) 171 56 11



SIERRA

Copyright © 1996 Sierra On-Line



# Tipsy &

**PITFALL FOR WIN '95 / Michał Sobczyk**, „Czerwony Październik”  
W czasie gry wpisz:  
IDDQD - niespodzianka,  
LETDOTHETIMEWARP – możesz zagrać w starą wersję gry (i ATARI 2600).

**POWERMONGER / Marcin Jankowski – FEUD**  
Jeżeli wojosko rozlało Ci się z powodu braku żywności, zbież jej trochę i udaj się do wieży, od której zaczynałeś grę. Teraz użyj komendy „RECRUIT” – masz swoje wojsko z powrotem. Warunek: wieża nie może zostać zdobytą (nawet na chwilę) przez któregoś z przeciwników.

**PREMIER MANAGER / Marcin Baginski**  
Gdy chcesz zarobić trochę pieniędzy, w rubryce, gdzie się sprzedaje graczy, kliknij na obojętnie jakiego zawodnika – odrzucić propozycję jego sprzedania. Znowu wejdź do tej rubryki i kliknij na tego zawodnika, pokaże się napis NOT FOR SALE YET – klikaj na niego strzałką. Pokaże się propozycja zakupu – jest to zawodnik z innej drużyny.

**REBEL ASSAULT / T&T CO.**  
Jeżeli chcesz zobaczyć koniec gry wpisz jako hasło: GREEDO (latwe), MIMBAN (normalne), ORGANA (trudne).

**RISE OF THE TRIAD / Bartłomiej „Bagi” Pietrzak**  
SLACKER – trzy klucze,  
WOOF – zamienia w psa,  
KESOFDEATH – dark staff (magiczna laska),  
HOMERUN – excalibat (baseball),  
CUJO – to samo co WOOF.

**RISE OF THE TRIAD / Mr. Tom**  
Mapa rejestruje to wszystko, co robisz Ty i co robią inni. Gdy kogoś zabijesz i będzie on spadać, to szybko włącz mapę klawiszem FIRE, a zobaczysz wszystko w przybliżeniu.

**SCORCH / Marcin Baginski**  
W plikach SCORCH.BAK i SCORCH.CFG znajdź ciąg znaków:  
INIT\_CASH= i wpisz tam 10000000.

**SPIDERMAN / Wojciech Baumann**  
Na początku gry, po skorzystaniu z pierwszego helikoptera, należy nie wchodzić do dziury w podłodze, ale iść w prawo. Trzeba wskoczyć na następny śmigłowiec. Gdy będzie on najwyższy, należy podskoczyć w prawy górny róg, rzucąc pajęczynę po przekątnej (prawo, góra). Powinieneś teraz spaść do komnaty zatytułowanej „MISTE-RIO'S END”. Gdy to się nie udało, trzeba próbować jeszcze parę razy.

W ujęciu drugim (TAKE 2), gdy wejdziesz do pokoju z gwiazdkami idź w kierunku lewo, góra, po przejściu przez wyznaczone miejsce odsłania się przejście do góry. Po wejściu tam, można zobaczyć tytuł „SPACE SHIP”. W ten sposób można sobie o wiele skrócić drogę do końca gry.

**STRIP POKER / Marcin Baginski**  
Utwórz plik STRIP.BAT, wpisz w nim co następuje i uruchom:  
ren melissa5.\* melissa1.\*  
ren melissa4.\* melissa2.\*

**SUPAPLEX / Mr. Tom**  
Najpierw w grze wpisz swoje imię, a następnie w ukrytym pliku PLAYER.LST zmień zawartości offsetów od 12 do 125 na 01. Będziesz miał wszystkie plansze odkryte.

**TAJEMNICA STATUETKI / Lukasz Krojenka**  
Recytacja zaklęcia na końcu gry w kolejności: 4, 3, 2, 4.

**TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THE / WOLF/AREK**

1. Postrzelaj chwilę w Księżyc – Twój pupil będzie coś stękał, a Księżyc po chwili spadnie.  
2. Twoje auto może spokojnie wjechać na wszystko pod kątem nie większym niż 140 stopni, a jeżeli się nie da, spróbuj wjechać bokiem – 100% że się uda.

3. Twój pupil został standardowo zaopatrzone w dwa celowniki, jeden to zwykły optyczny, a drugi to laserowy. (F-9) tego drugiego używaj tylko dla maksymalnie małych celów, gdyż dla pozostałych jest praktycznie bezużyteczny, bo prawie niewidoczny (mała czerwona kropka).

**TFX / Siewiera**  
Wpisz Plop z wciśniętym prawym Shiftem – nieśmiertelność.

**UFO: ENEMY UNKNOWN / Marcin Jankowski – FEUD**  
Jeżeli ufo wlaź w jakieś miejsce, gdzie ciężko się

dostać, rzuć w jego kierunku jakiś mały przedmiot (magazynek, flare), tak żeby upadł dość blisko. Ufo pomyśli, że to granat i wylezie z chaszcy. Teraz spokojnie możesz go zastrzelić. Jeżeli nie masz zbędnych drobiazgów rzuć jakąś zbędną broń, ew. Med-kit czy coś takiego. Ufo jest ciekawski i pojedzie zobaczyć, co to takiego. Eksterminuj go i spokojnie zabierz, co Twoje.

Jeśli UFO wyśladowało blisko krawędzi planszy, to możesz spokojnie tamtędy przejść – ufole nigdy tamtędy nie lażą. Jeżeli wykosiłeś wszystkie ufole w terenie i zostały tylko te wewnątrz pojazdu ustaw dwóch ludzi z bronią automatyczną (musi mieć możliwość Auto Shot) z boku, na wysokości wyjścia (mogą kłęczeć – celniejsze strzały), a trzecim z uzbrojonym granatem w dłoń wejdź do środka. Może się zdarzyć, że ten w środku zginie, ale nawet jeśli tak, to ufole zaczną wylazić na zewnątrz, prosto pod Twoje łufy. Unikaj stawiania w oknach; ufole często przez nie strzelają i robią to celnie. Jeśli walka ma się odbyć w ciemnościach, zapal 2-3 flary – światło powoduje, że ludzie stają się odporniejsi na panikę i psychiczne oddziaływanie ufole. Jeśli któryś z Twoich ludzi spanikował lub wpadł w szal na pokładzie transportowca, daj mu w łeb (Hit) np. Stunt Rodem. Na kilka tur wypadnie z aktywnej gry, ale po przebudzeniu będzie „jak nowy”.

**WARRIORS / THUNDERDOME**  
W menu wpisz CHEAT i teraz wstukaj:  
EASYSPECIALMOVES – łatwo wykonujesz ciosy specjalne,  
FINALFIVE – pięć rund,  
NOPAIN – walczysz bez broni (wróg też).

**WITCHAVEN / Michał Donczew**  
1. Jeśli gdzieś wpadłeś i nie możesz wyjść, strzel lukiem w ścianę i wejdź po strzałach na górę.  
2. Wciśnij strzałkę w lewo i napisz: „WANGO, MOMMY, SCOTER”.

## ATARI XL/XE

**BATTLE SHIPS / T.M**  
Przytrzymanie FIRE podczas animacji powoduje, że pokazywane są tylko celne strzały.

**BOULDER DASH 2 / Tomasz Mikulski**  
Po zebraniu odpowiedniej liczby diamentów nie udawaj się od razu do wyjścia, tylko poprzestawaj sobie kamyczki, itd. Szkoda, że działa tylko na niskich poziomach.

**FRED / T.M**  
Po napisaniu LIMEK:  
1 – energia i czapeczki,  
2 – kalosze.

**HERO / Lukasz Krojenka**  
Jeżeli skończą Ci się bomby naciśnij Shift + P.

**LASER HAWK / T.M**  
B + START – nieśmiertelność.

**MISSILE COMMANDO / Tomak Mikulski**  
Naciśnięcie razem klawiszy daje:  
CONTROL I C - odrazu piąty poziom,  
CONTROL I S - dowolny poziom gry,  
CONTROL I Z - niespodzianka.

**SYN BOGA WIATRU / T.M**  
Pośliznąć palec i dotknij 2 portu joysticka – nieśmiertelność.

**TUSKER / T.M**  
Naciśnięcie START na ekranie tytułowym przelacza na następne etapy gry.

## COMMODORE

**AGRICOLA / Di Jay**  
Gdy w wysiugu startuje Rosinante, stawiaj na niego 10000. Wygrasz majątek na 99%. Równie dobrzym koniem jest Agricola (60%).

**AMC / Marcin Dorsz**  
POKE 11639, x  
– ilość żyć (0 < x < 256) – wpisz na miejsce „x”.

**ARKTYCZNE POLOWANIE / GRACZ CALODOBOWY**  
Kody:  
KUWEJT, POLAND, WHISKAS – rozpoczęcie gry od 50 levelu;  
KONGO, ALGERIA – nieśmiertelność;  
AUSTRALIA – pingwin może chodzić po wodzie.

**ARNIE / DEVIL**  
Po wgraniu gry wejdź do monitora (np. program Action Replay) i napisz M33D6. Następnie wstaw tam AD i uruchom grę.

**ATTACK INTO RUSSIA / Marcin Dorsz**  
POKE 11291, 176 – wyłączenie kolizji.

**BACK TO REALITY / Marcin Dorsz**  
POKE 20109, 173  
SYS 16384  
– wyłączenie kolizji bohatera.

**BATTLE TROUGHT THE TIME / Marcin Dorsz**  
POKE 22045, 255 – energia.

**BLACK KNIGHT / LYSY**  
Hasło – PICKET

**CASTLE MASTER / Remigiusz Orzechowski**  
Aby wejść do zamku, należy strzelić w prostokąt obok bramy.

**CREATURES +7 / GRACZ CALODOBOWY**  
1. Jeżeli chcesz ziać ogniem, to przytrzymaj FIRE w joysticku na około 3 sekundy.  
2. Na poziomie 1.3 musisz podpalić armatę, używając ognia.

**CRYSTAL KINGDOM DIZZY / GRACZ CALODOBOWY**  
Aby uruchomić windę, postaw koło niej odważnik.

**DAN DARE / LYSY**  
POKE 23663, 76  
POKE 23604, 88  
POKE 23605, 92  
SYS 16384  
– nieskończona energia i czas.

**GALAXIONS / Marcin Dorsz**  
POKE 17288, 173 – energia i nieśmiertelność.

**GANGSTER / DEVIL**  
POKE 5989, 58 – nieśmiertelność.

**GIANA SISTERS / Remigiusz Orzechowski**  
Aby dostać dodatkowe punkty, zaczekaj aż licznik wybieje 99, wtedy naciśnij A + W + Z + X. Liczba punktów wzrosła do 999. Wciśnięcie klawisza RESTORE, powoduje powrót do menu, natomiast klawisza RUN STOP, zatrzymanie gry.

**GREAT ESCAPE / LYSY**  
Gdy chcesz zwiększyć MORALE podnieś mundur, użyj go i wyrzuć. Powtarzaj tak, aż morale dojdzie do 100.

**GREAT GIANA SISTERS, THE / Di Jay**  
Tajne przejście znajduje się również w levelu ósmym, w zamkniętej przestrzeni z diamentami, tuż przed pajakiem.

**JASON / T&T CO.**  
Spauzuj grę i wpisz:  
HEATBA58CFXOQLIVEZ – nieśmiertelność.

**KAMIKAZE / Remigiusz Orzechowski**  
Gdy na ekranie pojawi się napis „GET THE DYNAMITE!”, zestrzel samolot z bombą, a następnie złap ją. Doleć z nią aż do zamku. Gdy znajdziesz się nad bramą, spuść bombę przez naciśnięcie FIRE. Uwolnisz wtedy ludzi, których musisz przewieźć na lotnisko. Poprzez naciśnięcie klawisza RUN STOP zatrzymujesz grę.

**KLATWA / DEVIL**  
Wygrasz z hazardzistą, kiedy pokażesz mu czaszkę, biedak wystraszy się i odda Ci fałszywego denara.

**KRACKOUT / Artur Smacki**  
POKE 44388, 234  
POKE 44389, 234  
POKE 44390, 234  
POKE 32934, 0 – 100 – poziom startu  
SYS 32837

**NORTH AND SOUTH / GRACZ CALODOBOWY**  
Podczas bitwy z wrogiem, możesz wycofać swoje wojska naciskając klawisz E.

**TOLTEKA / LYSY**  
CTRL + C - przenosi o jeden level.

**TURBO ESPRIT / Marcin Dorsz**  
Na współrzędnych N20 – E18 ukryta jest droga. Musisz w nią dobrze wjechać bo ukryta jest w mierz naprzeciwko drogi. Uważaj na tej drodze, aby nie rozbił wozu.

## KONSOLE

### CD-32

**OSCAR / Paweł Szmít Ustronie**  
KIDS TV – Scene 2:  
Pójdź dołem w prawo, wskocz w drugą przepaść (spadające schody). Wybij się z trampoliny i weź się po prawej stronie. Zejdź na dół i rozbić ścianę na lewej stronie od trampoliny. Dojdź do końca i poskocz. Znajdziesz „WARPING” - ukończysz planszę bez zbierania Oskarów.

## GAME BOY

**DUCK TALES 2 / Adam Maciejasz**  
W Egipcie, gdy dojdiesz do drzwi, w których musisz wystukać kod na podłodze, wpisz go tak, jak podoba ci się chłopiec w czapce. Na przykład powie Ci: 4 3, co oznacza, że „4” masz nacisnąć 3 razy.

**MASTER KARATEKA / GUY N. SMITH J.r**  
Gdy ktoś rzuci w Ciebie gwiazdką, możesz ją złapać kopnięciem lub ciosem z ręki. Gdy chcesz użyć jakiejś broni, spauzuj i naciśnij SELECT i jeżeli jest to np. gwiazdka to wyświetli się ona w okienku na dole. Odpauzuj i naciśnij SELECT – Twój zawodnik rzuci gwiazdką.

**MORTAL KOMBAT 2 / Cyrax**  
Aby walczyć z dodatkowym zawodnikiem, wcisnij w czasie gry na raz do dołu, A, B, START, gdy w prawym dolnym rogu pojawi się jakaś głowa. Aby walczyć ze znakiem zapytania, zrób przed nim 50 balny.

**PENGUIN EGG / GUY N. SMITH J.r**  
W pierwszej planszy idź cały czas w lewo, a gdy dojdiesz do końca poszukaj tam dziury i zejdź z niej. Gdy już to zrobisz, poszukaj dziury przy samej ścianie – jest tam ukryte życie.

**R-TYPE / Adam Maciejasz**  
1. Na planszy tytułowej naciśnij SELECT – ukryte menu.  
2. Gdy masz skrzydłowego (taki latający przed Tobą) i atakujesz etapowego bossa, to wystrzel skrzydłowego w miejsce, w które masz strzelać i się zniszcz – skrzydłowy załatwi resztę.

**STAR TREK – THE NEXT GENERATION / PAU KRAMU & EL BARTO**  
Niektóre kody: LORE, SELA, SAREK.

**TERMINATOR 2 / Cyrax**  
Gdy nie możesz przejść układów szałonych w 1 etapie, naciśnij i trzymaj SELECT – spowalnia czas i można się dłużej zastanawiać.

## NINTENDO

**BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS / Marcin Janeczek**  
W pierwszym levelu Twoim zadaniem jest pomalować wszystkie fioletowe obiekty. Jest ich 24. Objawienia przedmiotów (wybieramy je SELECTem a uruchamiamy STARTem):  
Klucz hydrauliczny (wrench) – potrzebny to otwarcia hydrantu  
Klucz do drzwi (key) – otwieramy nim drzwi z napisem „MOE'S” oraz szkoły  
Sprej (spray) – malujemy nim kosze na śmieci, białki, kwiaty oraz szyby i hydrant  
Monety (coins) – potrzebne do kupna rzeczy oraz do automatu telefonicznego;  
Okulary (X-ray specs) – gdy je zakładamy, widamy mutany (trzeba na nie skoczyć);



# Tipsy & kody

## ADDAMS FAMILY 2

- NES  
EL BARTO & PAN KRAMU  
1. HJ69J  
2. -H-69-  
3. J-6MC

## ALADDIN

- SEGA GAME GEAR  
CRAZY TOMATO  
1. AJGJ  
2. LAEA  
3. ASNF  
4. DMIA  
5. INSI  
6. NEUA  
7. AALG  
8. BLTO  
9. UIAN

## BATMAN

- MEGA DRIVE  
PAN KRAMU & EL BARTO  
1. 8766  
2. 8756  
3. 1047  
4. 1880  
5. 7608  
6. 0021  
7. 7511  
8. 1004

## CHIPS CHALLENGE PC

THUNDERDOME

1. BDHP  
2. JX MJ  
3. ECBQ  
4. XMCJ  
5. TQKB  
6. NNLD  
7. FXQO  
8. NHAG  
9. LCRE  
10. VVWS  
11. CNPE  
12. WVHI  
13. OCKS  
14. BTDY  
15. CDZQ  
16. SEEE  
17. AJMG  
18. HMJL  
19. MRHR  
20. KGFP  
21. VGRW  
22. WZIN  
23. HUVE  
24. VNIZ  
25. PQGU  
26. YUYJ  
27. IGGZ  
28. UJDO  
29. QGOL  
30. BQZP  
31. RYMS  
32. PEFS  
33. BQSN  
34. NQFI  
35. VDTM  
36. NXIS  
37. VQNL  
38. BIFA  
39. ICXX  
40. XWFH  
41. GKWO  
42. ZMFU  
43. UJDP  
44. TXHL  
45. OVPZ  
46. HDQJ  
47. LXPP  
48. JVSF  
49. PPXI

50. QBOH  
51. IGGJ  
52. PPHT  
53. CGNX  
54. ZMGC  
55. SJES  
56. FCJE  
57. UBXU  
58. YBLT  
59. BLDM  
60. ZYVI  
61. RMOW  
62. TIGW  
63. GOHX  
64. IJPQ  
65. UPUN  
66. ZIKZ  
67. GGJA  
68. RTDI  
69. NLLY  
70. GCCG  
71. LAJH  
72. EKFT  
73. QCCR  
74. MKNH  
75. MJDV  
76. NHRH  
77. FHIC  
78. GRMO  
79. JINV  
80. EVUG  
81. SCWF  
82. LLIO  
83. OVPJ  
84. UVEO  
85. LBEX  
86. FLHH  
87. YJYS  
88. WZYU  
89. VCZO  
90. OLLM  
91. JPOG  
92. DTMI  
93. REKS  
94. EWSC  
95. BIFQ  
96. BIFQ  
97. IOCS  
98. TKWD  
99. XUVU  
100. QJXR  
101. RPIR  
102. VDDU  
103. PTAC  
104. KWNL  
105. YNEG  
106. NXYB  
107. ECVE  
108. LIOC  
109. KZQR  
110. XBAD  
111. KRQJ  
112. NJZA  
113. PTAS  
114. JWNL  
115. EGRW  
116. NXMF  
117. EPZT  
118. OSCW  
119. PHTX  
120. FLXP  
121. BPYS  
122. SJUM  
123. YKZE  
124. TASX  
125. MYRT  
126. QRLD  
127. JMWZ  
128. FTLA  
129. HEAN  
130. XH12  
131. FIRD  
132. ZYFA  
133. TIGG  
134. XPPH

135. LYWO  
136. LNZI  
137. HPPX  
138. LUJT  
139. VLHH  
140. SJNK  
141. MCJE  
142. UCVY  
143. OKOR  
144. GVXQ  
145. TONY  
146. JHEN  
147. COZA  
148. RGSK  
149. SPECJALNY: DIGW

## FLASHBACK MEGA DRIVE

CRAZY TOMATO

## EASY:

1. PIXEL  
2. BETSY  
3. PANCHO  
4. STUDIO  
5. TOHO  
6. AKAN  
7. INCBIN

## KILLING CLOUD ATARI ST

Patrick Walczyk

2. A66TG7EZ  
3. 2WWTQ7E3  
4. QXX6G6EB  
5. 3336RWE3  
6. XXX6G6EB  
7. 4333GWER  
8. W3QIGWC  
9. G3QTEDEX  
10. CAZFG7EZ

## LEANDER ATARI ST

Patrick Walczyk

2. ZXSP  
3. LVST

## MICKEY MOUSE GAME BOY

GUY N. SMITH J.r

2. SZWS  
3. ZS2S  
4. ZZPS  
5. SW3S  
6. SXES  
7. ZW4S  
8. ZX9S  
9. WSRS  
10. WZFS  
11. XSJS  
12. XZKS  
13. WWMS

## PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA COMMODORE

Di Jay

- B. 8824  
C. 5888  
D. 3128  
E. 1181  
F. 2121  
G. 4822  
H. 6626  
I. 7685

## PHERICAL ATARI ST

Patrick Walczyk

- Dla 1 gracza:  
9. RADAGAST  
19. YARMARK  
39. ORCSLAYER  
59. SKYFIRE

- Dla 2 graczy:  
9. GHANIMA  
19. GLIEP  
39. MOURNBLADE  
59. JADAWIN

## PIPE PANIC ATARI ST

Patrick Walczyk

10. JIP  
30. KOP  
40. KMS  
50. ZVZ

## P.P. HAMMER AMIGA

CYPISEK

1. ITBGIERG  
2. ARRFRCBF  
3. IJHEEBTE  
4. AIAEGASE  
5. IGUDAVGD  
6. AFGDCUUD  
7. IEDDTTIC  
8. ACTAVRHB  
9. IBJAJCB  
10. AACBRIJA  
11. JWVFGGEW  
12. BUIVHFDW  
13. JTFWBEVV  
14. BRVWDCV  
15. JTSWUBAU  
16. BIEVWAWT  
17. JHBVJWRT  
18. BFRJSUBS  
19. JEHFTTR  
20. BDAIHSSR  
21. JBUSBJGJ  
22. BAGSDIUJ  
23. GWDRCHII  
24. CUUETFGH  
25. VTGEVEUH  
26. CSDFIDIG  
27. GJTGRBHF  
28. CIJGEACF  
29. VHCHCWJE  
30. CFWHAUEE  
31. GEIACDD  
32. CDFGTSUC  
33. VBVGJVJFC  
34. CASFIAB  
35. HWEESHW  
36. DUBEFGRA  
37. WTRSHBEW  
38. DSHSBDTW  
39. HRARDCSV  
40. DIUUAGU  
41. WHGIWWUU  
42. DGDJJVIT  
43. HETVSTHS  
44. DDJVFSCS  
45. WCCWHRJR  
46. DAWWBIER  
47. EWITAHDJ  
48. TVFUCGVI  
49. TTVVTEFI  
50. ESIBVDDH  
51. ERFAICVG  
52. TIVARAFG  
53. THSDEWAF  
54. EGEDVWF  
55. EFBCAURE  
56. TDRFCSBD  
57. TCHETRTD  
58. EBAFVJSC  
59. FWUGJHGB  
60. UVGGSGUB  
61. UUDHFFIA

## KILLING CLOUD ATARI ST

Patrick Walczyk

2. A66TG7EZ  
3. 2WWTQ7E3  
4. QXX6G6EB  
5. 3336RWE3  
6. XXX6G6EB  
7. 4333GWER  
8. W3QIGWC  
9. G3QTEDEX  
10. CAZFG7EZ

## SETTLERS, THE PC

Michal Kluz

- Kontynuacja z nr 11/95:  
16. RIVAL  
17. SAVAGE  
18. XAVER  
19. BLADE  
20. BEACON  
21. PASTURE  
22. OMNUS  
23. TRIBUTE  
24. FOUNTAIN  
25. CMUDE

26. TRAILER  
27. CANYON  
28. REPRESS  
29. YOKI  
30. PASSIVE

## TARKUS AND THE ORBS OF DOOM ATARI XL/XE

- B. HULL  
C. SCREEN  
D. ATARI  
E. SHOES  
F. SOCKS  
G. CREDIT  
H. BLOCK  
I. WATER  
J. EARTH  
K. CRIME  
L. DUSTER  
M. TOWEL  
N. BRAIN  
O. NICE  
P. PURPLE  
Q. RECORD  
R. DOLAN  
S. GREEN  
T. STRIPE  
U. CRATE  
V. BITTER  
W. DIGIT  
X. SALAD

## TINY SKWEEKS ATARI ST

Patrick Walczyk

10. TANGVILI  
20. OCTOGLAB  
30. COCKSTUM  
40. DECLDROL  
50. NONHMISC  
60. COBEGALE  
70. PORTCARO  
80. NICKMAST  
90. BADIVELL  
100. MUAD DIB

## TINY TOON 2 GAME BOY

EL BARTO & PAN KRAMU

1. gogo - pilka - marchew  
2. marchew - kinio - nic - pilka  
3. kinio - pilka - gogo - nic  
4. gogo - nic - kinio - gogo

## TITUS THE FOX PC

Michal Harasimowicz

1. CE32  
2. 87A5  
3. B4A9  
4. CEAF  
5. 1A01  
6. 627A  
7. 8756  
8. 4DF4

## UNTOUCHABLES, THE ATARI ST

Patrick Walczyk

- Wpisać podczas pauzy:  
1. BRIDGE ROLLS  
2. MAN N ALLEY  
3. KID ZAPPING  
4. A NIT IN TIME

## WIZKID PC

MICHAŁ

1. LLLRRR  
2. RLLLR  
3. LRLL  
4. LLRLR  
5. RRRRLR  
6. RRRLLR  
7. RLLRLR  
8. LRLRLR  
9. LLLRRL

# ALFABET ŚMIERCI

Zaczynasz na dworcu w Dębach.  
A teraz wsiądź do pociągu byle jakiego. Pogadaj ze starsuszkami. Jeżeli chcesz, możesz wziąć w centrum paczkę papierosów i dać je sprzedawczyni w sklepie. Idź do Marleny, przedstaw się jako kolega Tomka Antkowiaka. Gdy zaprosi Cię do środka, pogadaj z nią – dostaniesz parasol, który następnie zanieś księdzu. Obejrzyj księgę i pojedź z księdzem do szpitala. Ścieżka na rękawiczki (musisz go najpierw otworzyć) w samochodzie weź sznurek. W szpitalu porozmawiaj z doktorem, a następnie zabij pielęgniarkę za pomocą parasola. Teraz uciekaj. Porozmawiaj z Marleną i wróć z powrotem do szpitala odwiedzić dziwnego faceta. Przy komisarzacie użyj sznura w oknie – wejdiesz do aresztu. Po rozmowie z doktorem obejrzyj półkę i zabierz aktę. Idź pod adres Janiny Stachury i sterroryzuj nożem napotkanego tam gościa. Idź pod wskazany adres (R. P. Urylewscy), zamień parę słów z babcią. Zobaczysz chorego dzieciaka. Idź na cmentarz i zabierz wiązki obok bramy klucz. Przejedź się pociągami. Na stacji pogadaj z dziewczyną (uwaga! by jej nie urazić), a zabierz Cię do domu. Użyj akt. Wróć klucz do studni na podwórku, wróć do domu Gerwazego i wypij miksturę... Jesteś teraz

## PO CIEMNEJ STRONIE

Weź wiadro. Zabierz młotek ze studni. Idź do sarenki i podnieś pistolet. Przed kościółkiem zabierz pędzel oraz kubeczek i napełnij go wodą święconą. Teraz oblej pana leżącego na ławce. Idź do drogi, zabierz klucz i pogadaj z czterema postaciami. Na podwórku starego domu znajdziesz stolik, a za pomocą młotka i gwoździą będziesz mógł go naprawić. Przed domem użyj stolika, by zerwać jabłko, które dasz jednej z czterech postaci na drodze. Wróć do pana na ławce i zamień podręcznik na książkę, z którą on śpi (!?! – coś, różne mamy zboczenia :) Obok starego domu zerwij zioło. Udaj się na targ, facetowi po prawej stronie zdejmij z ręki zegarek. Daj go handlarzowi z rowerkiem. Otrzymałym młynkiem zmieł zioło na proszek-truciznę. Idź do rzeźnika i pogadaj. Wróć do rzeźnika. Powiedz mu, że znasz kogoś, kogo można by sprzątnąć i że umówiłeś się z nim w gospodzie (tylko nie przyznawaj się, że Tomasz Antkowiak to Ty). W gospodzie wysp proszek do piwa masarza. Ponownie pogadaj z gościem z rowerkiem – wskaże Ci adres masarza. Idź tam i użyj małego kluczyka na oknie w podmurówce. Weź nabój i załaduj pistolet. Obejrzyj obrazki i wyjdź. Zabij sarenkę. Na moście zajrzyj do dziury, następnie użyj młynka na duchu rzeki. Idź do wroźki Quefrette (od skrzyżowania z psem w lewo), pogadaj i daj jej mlynek. Od stracha na wróble zabierz sznur. Na policji zastopusz chwyt ze sznurem. Z doktorem rozmawiaj o strachu na wróble, a następnie z półki zabierz aparat. W szpitalu nasącz gazę eterem i usój nią pielęgniarkę. Zrób jej zdjęcie i pokaz je Duchowi Rzeki. Za strachem nabierz wody do wiadra i chlujnij ją do piwniczki. Zrób zdjęcie pola i zanieś je Duchowi Rzeki. Daj szklaną kulę wroźce Quefrette. Przed piwniczką wypij napój, a potem weź z niej skafander. Daj go wroźce do uszczelnienia. Wskocz do rzeki. Na moście użyj mocy (fire w dżoju) i weź klocek. W lesie pogadaj z dziewczynką, użyj mocy i weź dwa klocki. Obok psa (wiesz, że możesz z nim rozmawiać?) użyj mocy. Wróć do

dziewczynki i na pytanie o klocki wybierz trzecią odpowiedź. Złóż klocki do kupy i tak powstała układanka powieś na gwoździu (jest wbity w drzewo). Wejdź do piwniczki, użyj lodówki i weź księgę. U wroźki dostaniesz czar przemiany. Idź do dziewczynki i zamień się z nią. Idź na parafię. Wróć i zamień się w siebie. Kluczem otwórz drzwi do kościółka. Weź kropidło i zanurz je w święconej wodzie. Przesuń xsiązkę w drzwiach. Jako dziewczynka zabierz z domu masarza wędkę i puszkę z farbą. Wędką wylów klucz ze studni. W domu Gerwazego nasącz pędzel farbą i zamaluj lusterko. Teraz możesz je wziąć. Zamień się w siebie. Idź na cmentarz, użyj na grabarzu lusterka, kropidła i jeszcze raz lusterka. Użyj na Marlenie buteleczki.

I w ten sposób przeszedłeś cały alfabet od A do Z, a może raczej od A do Ż.

## SPYCRAFT: The Great Game

1. Uruchom Intelink (wejdź do Comlink) i obejrzyj widowiadomości.
2. Udaj się do THE FARM na trening.
3. Idź do biura Milkosy'ego. Tutaj pogadaj kilka rzeczy, aż przyjdzie „siwy” i trochę pogada.
4. Otwórz drzwi i przejdź do laboratorium analizy obrazu (Image Analysis). Obejrzyj animację.
5. Włącz komputer i rozpocznij pierwsze zadanie. Musisz używając zbliżenia (do oporu) i o.c.e. odczytać numer rejestracyjny na brązowym wozie. Teraz otwórz raport i prześlij odczytany numer – uzyskasz pochwałę.
6. Drugim zadaniem będzie polczenie 16 czołgów stoi z włączonymi silnikami na planie. Odpowiedź: 6 czołgów prześlij w raporcie do dowódcy.
7. Teraz coś dla prawdziwych mężczyzn – ćwiczenia na poligonie (the zone). Połączasz cały czas do przodu, po drodze, gdy sygnalizuje wskaźnik, zabijaj wrogów – masz licencję na zabijanie. W drugim zadaniu będziesz musiał dojść – też cały czas przed siebie – do białego punktu, tutaj zabrać bombę (lewy dolny róg ekranu) i wyczołfać się. Teraz już tylko sekwencja filmowa i już wiadomo, że rozpętało się piekło.
8. Połącz się z Intelinkiem, po czym przejdź do biura Sterlinga (dci sterling).
9. Znowu przejrzyj wiadomości w Intelinku. Przejdź do swojego pokoju, pojedź do biurka i włącz komputer. Uruchom KAT. Obejrzyj uważnie Plac Czerwony. Następnie ustaw w kamerze zbliżenie na x64. Następnie przekreślając kamerę w prawo natkniesz się na szarą postać (fysy) w oknie. Uruchom MIX and MATCH i rozpocznij dobieranie odpowiednich włosów (to chyba wystarczy). Gdy podobna będzie zbliżona do tego ze zdjęcia, rozpocznij przeszukiwanie (search) – gościu zostanie zidentyfikowany jako Harmonica. Otwórz raport i prześlij nazwisko Harmonica. Odczytaj odpowiedź.
10. Teraz będziesz musiał znaleźć typ pocisków i broń, z której został zastrzelony Dubansky. Uruchom komputer ze swojego biurka i wejdź do programu (the pit point). Wiesz, że nie znalazłono kul, ani nie słyszano wystrzału broni. Sprawdź opis pocisku (a needle pack projectile) i otwórz raport. Broń z której strzelano to pluse electric gun. Prześlij dane o rodzaju pocisku i broni i przejrzy świeżo odebrane wiadomości.
11. Udaj się do Sterlinga (dci Sterling) i odczekaj sekwencję filmową. Znowu wróć do własnego pokoju i włącz komputer. Tym razem obsługując się programem (the security model program) od-

kryjesz, kto maczał palce w kradzieży broni. Wejdź do kartoteki dr. Cohlena i obejrzyj zdjęcie z 24 dnia. Użyj MIX and MATCH i dobierając odpowiednie części twarzy zidentyfikuj gościa jako Allana Wayne'a. Prześlij raport, czekaj na odpowiedź.

11. Teraz będziesz musiał odnaleźć osobę, która pomagała Wayne'owi. Także z kartoteki dra Cohlena „wydziergaj” rozmowy telefoniczne z dni 2 i 22. Z pierwszej po wydzieleniu i porównaniu zdołasz nazwisko pani Ying Chung-gwang, z drugiej sam adres, pod którym można ją dorwać: Residence 2314 e. Rockland st. Washington dc. Wyślij raport i odbierz odpowiedź.
12. Ruszaj do Halifaxu, wysłuchaj swoich przełożonych. Przejrzyj wiadomości. Wróć do siebie i zabierz wszystko, co leży na biurku chowając w teczkę. Kartkę z numerami użyj na komputerze. Następnie użyj programu (cypertool). Do dekodowania użyj: the decode key of beale, (book a-b), beowulf. Po rozkodowaniu będziesz wiedział, że Ying jest w Moskwie. Nie omieszkać wspomnieć o tym w raporcie. Zaraz przyjdą wiadomości.
13. W Twoim komputerze znajdziesz program (the photo doctor). Dzięki niemu będziesz mógł spreparować zdjęcie Grendela w więzieniu. Wybierz środkową turecką gazetę i środkową paczkę papierosów z wielbłądem. Lewa dolna głowa Grendela powinna także się przydać. Teraz już od Ciebie zależy, aby wszystkie trzy kawałki znalazły się na zdjęciu i stworzyły nowy obraz – pamiętaj o skali, perspektywie i cieniu. Gdy będziesz uważał, że wszystko jest OK wydrukuj i oczekuj pochwały – w przypadku nagany będzie trzeba wszystko powtórzyć.
14. Teraz jedziesz do Moskwy. Jak przybędziesz na miejsce w biurze porozmawiaj z panią Foster i poprosisz ją, aby przygotowała Ying do przesłuchania w pokoju (the interrogation room). Udaj się tam. Zadawaj pytania w następującej kolejności (licząc od góry): 2-2-2-1-2-1-2-1-1-1. Spójrz na wiadomości i przejrzyj raport FBI o organizacji PROCAT. Znowu porozmawiaj z Foster, a opowie Ci o Gromicenskim i Birdsongu i znowu nadejdą informacje. Przejdź do biura Pearsona i zadzwoni do Yuriego pod numer 233-4819.
15. Udaj się do biura Yuriego i porozmawiaj z nim. Następnie udaj się do Birdsonga na rozmowę. Nadejdą informacje.
- Wróć do pokoju Pearsona i obejrzyj wartość złotej koperty leżącej na biurku. Przesłuchaj wiadomości z telefonu. Pojedź na umówione z Yurim spotkanie w Wilnie. Wróć do biura.
- W pokoju Pearsona na biurku znajdziesz znowu złoty zapisany papier. Otwórz szafkę z aktami (na lewo od biurka) i wyciągnij akta THE NUKE FILE. Przejrzyj je i zabierz dyskietkę. Wróć do biurka i tutaj użyj dyskietki z programem EMBC na komputerze. Program ten umożliwi Ci zamówienie i ściąganie na dysk dwóch książek. Teraz użyj na komputerze dyskietki z akt. W nośnościach znajdziesz nowe grupy. Przejrzyj je. Odszukaj list re: gog and magog z 28 lutego i odczytaj jego nagłówki. Do odcyfrowania posłuż się programem cypertool wybierając: the beale, (other), the rabin hound book. Przejrzyj wiadomości.
16. Przejrzyj w danych CIA plik dotyczący PROCAT. Znajdziesz nazwisko Johna Blake'a i jego telefon: 011-44-171-555-0909. Wykręć ten numer i porozmawiaj z nim, zaprosi Cię do Londynu.
17. Poleć do Londynu, pogadaj z Blake'iem i odbierz nadchodzące wiado-

mości. Wróć do Moskwy.  
Dowiedziałeś się, że Birdsong zwał. Na podstawie jego ostatniej rozmowy telefonicznej będziesz musiał namierzyć gościa. Użyj programu the sound analysis i wyszukaj z rozmowy cztery dźwięki, które zidentyfikuje komputer. Na tej podstawie zlokalizujesz miejsce pobytu Birdsonga pomagając sobie mapą Rosji. Aktualnie przebywa w Nowosybirsku w rezydencji Suworowa. Wyślij raport i czytaj nadchodzące wiadomości.- 18. W biurze łącząc się z CIA przejrzyj plik dotyczący niejakiemu ONIXA. Przejedź się do biura Yuriego i zabierz stamtąd, co się da. Plik dotyczący ONIXA pozwoli Ci ustalić w połączeniu z numerami seryjnymi banknotów, że Onix jest w Heidelbergu w hotelu Schlumphen w Niemczech. Wyślij raport i ruszaj do Niemiec.
- 19. Porozmawiaj z Onixem i powiedz mu, że jeżeli nie będzie współpracował, to opowiesz rządowi o Chambie. Porozmawiaj z nim do końca, a na odchodnym dodaj, że chcesz się rozjechać. Obróć się na lewo i otwórz szafę. Weź kajdanki i skuj nimi Onixa. Udaj się na miejsce spotkania (pamiętaj, aby nagrać stan gry – element zręcznościowy). Przejdź jak najszybciej do środką mapy. Tutaj zastrzel Grendela. Teraz powrót usiany wrogami. Przejrzyj wiadomości.
- 20. Wróć do Moskwy. Udaj się na miejsce zbrodni (Staked Out), skąd zabierzesz kamerę. Użyj jej wraz z systemem analizy obrazu i zidentyfikuj twarz Jala-bada Rajiva. Następnie spójrz w akta CIA, plik: 201. Pod plikiem dotyczącym Pearsona znajdziesz adres 19 Leningradsky Prospekt w Moskwie. Prześlij raport i odbierz elektroniczną korespondencję.
- 21. Udaj się do (the kneecaps) i rozpocznij misję. Prowadzisz grupę uderzeniową, która będzie musiała odbić więźniów w budynku Birdsonga. Zanim zabijesz czterech i ruszaj na drugie piętro. Musisz wpaść błyskawicznie przez kolejne dwa pokoje, rozpoczynając od środkowych górnych drzwi – akcja udana, Birdsong odbity. Sekwencja filmowa i tony nowych informacji.
- 22. Wróć do biura Pearsona i tutaj ponownie uruchom program EMBC, aby ściągnąć kolejną książkę. Rozkoduj nagłówki nowych wiadomości używając cypertool: beale, (other), croack! Spójrz na wiadomości.
- 23. Przejedź się do Tunisia. Zabij wszystkich napastników, po czym skieruj się do centrum mapy, aby tam spotkać Blake'a. Rzuć broń, a jak wyciągnie nóż, natychmiast ją podnieś i strzel – padnie martwy. Przeczytaj wiadomości.
- Zabierz komputer i wsiądź do helikoptera. W powietrzu włącz komputer i ściągnij jak najwięcej danych (30-40%), aż do momentu usłyszenia 8. Wtedy natychmiast wyrzuć walizkę z helikoptera. Przeczytaj wiadomości. Zapoznaj się i rozkoduj plik: blue roots (beale, (other), croack!). Roześlij wiadomość do wszystkich zdobytych numerów telefonu. Sekwencja filmowa.
- 24. Na Placu Czerwonym uaktywnij przyrządy: the frequency detection, gps locator. Przejdź w lewy górny róg ekranu do czerwonej migającej kropki i tutaj wyłącz PDA. Nastąpi sekwencja filmowa, w trakcie której musisz wystrzelić. Owacje i informacje.
- 25. Ruszaj do Krymu. Gdy wejdzie Warthurst, rzuć broń. Pytaj się go o: 2-2-1, po czym chwyc za gnata i strzelaj! Na wszelki wypadek zabij też Yuriego – w ten sposób pozytywnie zakończysz misję.
- Agencje Thorne do zobaczenia w „Spycraft 2”.







# WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



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

Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

## WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

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

| Tytuł gry:                 | Producent:      | Wymagania:          | Cena:     |
|----------------------------|-----------------|---------------------|-----------|
| Batman Returns             | Gametek         | 386                 | 48,80 zł  |
| BC Racers                  | Core Design     | 386                 | 53,68 zł  |
| Big Red Adventure          | Core Design     | 386                 | 70,76 zł  |
| Blade of Destiny           | US Gold         | AT                  | 48,80 zł  |
| Bureau 13                  | Gametek         | 386                 | 48,80 zł  |
| Buzz Aldrin's Race into S. | Electronic Arts | AT                  | 48,80 zł  |
| Cannon Fodder 2            | Virgin          | 386, 8 MB           | 48,80 zł  |
| Colonization/PL            | MicroProse      | AT                  | 85,40 zł  |
| Christmas Lemmings 94/95   | Psygnosis       | AT                  | 48,80 zł  |
| Cuckoo Zoo/ PL             | Electronic Arts | 386                 | 48,80 zł  |
| Dracula                    | Psygnosis       | AT                  | 18,30 zł  |
| Guilty                     | Psygnosis       | 386                 | 48,80 zł  |
| Harpoon II                 | Electronic Arts | 386                 | 48,80 zł  |
| Humans 2                   | Gametek         | AT                  | 36,60 zł  |
| Innocent                   | Psygnosis       | AT                  | 46,36 zł  |
| KA-50 Hokum                | Virgin          | 386                 | 48,80 zł  |
| Kingmaker                  | US Gold         | AT                  | 48,80 zł  |
| King's Table               | Gametek         | 386                 | 36,60 zł  |
| Klik & Play                | Europress       | 386                 | 85,40 zł  |
| Lands of Lore              | Virgin          | 386, 2 MB, 21 HDD   | 48,80 zł  |
| Leisure Suit Larry VI      | Sierra          | 386, 15 HDD         | 48,80 zł  |
| Lilil Divil                | Gremlin         | 386                 | 69,54 zł  |
| Nomad                      | Gametek         | 386                 | 48,80 zł  |
| Patriot                    | Electronic Arts | 386, SVGA           | 40,26 zł  |
| Retribution                | Gremlin         | 386                 | 97,60 zł  |
| Return of the Phantom      | Microprose      | AT, 2 MB, EGA/VGA   | 48,80 zł  |
| Shadowcaster               | Origin          | 386, 16HDD          | 48,80 zł  |
| Scottish Open              | Core Design     | 386                 | 58,56 zł  |
| Soccer Kid                 | Krisalis        | 386                 | 47,58 zł  |
| Subwar 2050/PL             | MicroProse      | 386, 1 MB           | 79,30 zł  |
| Star Crusader              | Gametek         | 386, 2 MB           | 48,80 zł  |
| System Shock/PL            | Origin          | 486, 30 HDD         | 103,70 zł |
| Task Force                 | Microprose      | 386, 2 MB, MCGA/VGA | 48,80 zł  |
| Teenagent                  | Mirage          | AT, 2 MB RAM        | 49,41 zł  |
| Tesseract                  | Gametek         | 386                 | 36,60 zł  |
| TFX                        | Ocean           | 386                 | 115,90 zł |
| The Games                  | Ocean           | AT, 4 MB RAM        | 24,40 zł  |
| UFO: Enemy Unknown         | Microprose      | 386, 2 MB           | 48,80 zł  |
| Universe                   | Core Design     | 386                 | 58,56 zł  |
| Utopia                     | Gremlin         | 386, 2 MB           | 30,50 zł  |
| Zool                       | Gremlin         | 386                 | 36,60 zł  |
| Zool 2                     | Gremlin         | 386, 2 MB           | 46,36 zł  |
| X-COM: Terror z głębin/PL  | MicroProse      | 486                 | 85,40 zł  |

### Kolekcja Klasyki Komputerowej

| Tytuł gry:                 | Producent:      | Wymagania: | Cena:    |
|----------------------------|-----------------|------------|----------|
| Budokan                    | Electronic Arts | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Cadaver/Payoff             | MicroProse      | EGA/VGA    | 24,40 zł |
| Car & Driver               | Electronic Arts | VGA, 4MB   | 30,54 zł |
| Dungeon Master             | Psygnosis       | VGA        | 24,40 zł |
| F-19                       | MicroProse      | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Future Wars                | Delphine Soft   | EGA/VGA    | 24,40 zł |
| Hoyle Book of Games vol. 1 | Sierra          | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Hoyle Book of Games vol. 2 | Sierra          | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Hoyle Book of Games vol. 3 | Sierra          | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| King's Quest 1             | Sierra          | EGA/VGA    | 30,50 zł |
| Legends of Valour          | US Gold         | VGA        | 24,40 zł |
| Links - Golf               | Access          | VGA        | 18,30 zł |
| Manhunter 2                | Sierra          | EGA/VGA    | 24,40 zł |
| Midwinter II               | MicroProse      | EGA/VGA    | 24,49 zł |
| Operation Stealth          | Delphine Soft   | VGA        | 24,40 zł |
| Police Quest I             | Sierra          | VGA        | 30,50 zł |
| Quest for Glory I          | Sierra          | VGA        | 30,50 zł |
| Rampart                    | Electronic Arts | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Risky Woods                | Electronic Arts | EGA/VGA    | 18,30 zł |
| Space Quest I              | Sierra          | VGA        | 30,50 zł |

### Programy Edukacyjne IBM PC 3.5"

| Softczka 1 | IPS CG, NIKITA | VGA | 29,89 zł |
|------------|----------------|-----|----------|
| Softczka 2 | IPS CG, NIKITA | VGA | 29,89 zł |
| Softczka 3 | IPS CG, NIKITA | VGA | 29,89 zł |
| Softczka 4 | IPS CG, NIKITA | VGA | 29,89 zł |

### KIXX IBM PC 3.5"

| Tytuł gry:           | Producent:     | Cena:   |
|----------------------|----------------|---------|
| 3D Pool              | Firebit        | 9,76 zł |
| Action Fighter       | MicroProse     | 9,76 zł |
| Bionic Commando      | MicroProse     | 9,76 zł |
| Blastroids           | Tengen         | 9,76 zł |
| Carrier Command      | Rainbird Soft  | 9,76 zł |
| E-motion             | US Gold        | 9,76 zł |
| Indiana Jones Action | Lucas Arts     | 9,76 zł |
| MicroProse Action    | MicroProse     | 9,76 zł |
| Operation Harrier    | US Gold        | 9,76 zł |
| Rick Dangerous 1     | CoreDesing     | 9,76 zł |
| Rick Dangerous 2     | CoreDesing     | 9,76 zł |
| Robocod              | Millennium     | 9,76 zł |
| Stunt Car Racer      | MicroProse     | 9,76 zł |
| Xenon II             | BitmapBrothers | 9,76 zł |

### Amiga (wymagania 1 MB)

|                            |            |          |
|----------------------------|------------|----------|
| Apitya                     | Team 17    | 32,94 zł |
| Assassin                   | Team 17    | 32,94 zł |
| Arcade Pool                | Team 17    | 38,43 zł |
| Alien Breed                | Team 17    | 41,48 zł |
| ATR                        | Team 17    | 84,18 zł |
| Alien Breed Tower Assault  | Team 17    | 68,32 zł |
| Body Blows+Supertrog+Over. | Team 17    | 68,32 zł |
| Body Blows                 | Team 17    | 28,67 zł |
| Cardiacc                   | Team 17    | 23,18 zł |
| Deep Core                  | ICE        | 25,62 zł |
| Drakula                    | Psygnosis  | 18,30 zł |
| Fields of Glory            | MicroProse | 48,80 zł |
| Furry of the Furies        | Mindscape  | 60,39 zł |
| Hired Guns                 | Psygnosis  | 46,36 zł |
| Humans 2                   | Gametek    | 30,50 zł |
| Innocent                   | Psygnosis  | 32,94 zł |
| K - 240                    | Gremlin    | 61,00 zł |
| King's Table               | Gametek    | 63,00 zł |
| Kingmaker                  | US Gold    | 61,00 zł |
| Lost in Mine               | MarkSoft   | 30,50 zł |
| Mr Tomato                  | Avalon     | 20,74 zł |

|                  |                 |          |
|------------------|-----------------|----------|
| Overdrive        | Team 17         | 28,67 zł |
| Skid Marks       | Acid Software   | 45,14 zł |
| Syndicate        | Bullfrog        | 58,56 zł |
| Theme Park       | Electronic Arts | 79,30 zł |
| Titanic Blinky   | Avalon          | 17,69 zł |
| Total Carnage    | ICE             | 25,62 zł |
| Trolls           | Flair           | 26,84 zł |
| Tornado          | Digital Integ.  | 63,44 zł |
| Utopia           | Gremlin         | 30,50 zł |
| Za Żelazną Bramą | Ego             | 26,84 zł |
| Zool             | Gremlin         | 36,60 zł |
| Zool 2           | Gremlin         | 43,36 zł |

### Amiga 1200

|                       |                 |          |
|-----------------------|-----------------|----------|
| Fields of Glory       | MicroProse      | 48,80 zł |
| Guardian              | Acid            | 38,43 zł |
| New World of Lemmings | Psygnosis       | 48,80 zł |
| Oscar                 | Flair           | 32,94 zł |
| Roadkill              | Acid            | 38,43 zł |
| Super Skidmarks       | Acid            | 47,58 zł |
| Super Stardust        | Team 17         | 91,50 zł |
| Theme Park            | Electronic Arts | 79,30 zł |
| Tornado               | Digital Integ.  | 66,49 zł |
| UFO: Enemy Unknown    | MicroProse      | 67,10 zł |

### KLASYKA

|                     |                 |          |
|---------------------|-----------------|----------|
| Cadaver / Pajoff    | MicroProse      | 24,40 zł |
| Colonel's Bequest   | Sierra          | 24,40 zł |
| Cruise for a Corpse | Delphine Soft   | 24,40 zł |
| Desert Strike       | Electronic Arts | 24,40 zł |
| Dungeon Master      | Psygnosis       | 18,30 zł |
| F-19                | MicroProse      | 18,30 zł |
| Future Wars         | Delphine Soft   | 24,40 zł |
| King's Quest 1      | Sierra          | 30,50 zł |
| Knights of the Sky  | MicroProse      | 24,40 zł |
| Legends of Valour   | US Gold         | 24,40 zł |
| Links - Golf        | Access          | 18,30 zł |
| Manhunter 2         | Sierra          | 24,40 zł |
| Midwinter II        | MicroProse      | 24,40 zł |
| Operation Stealth   | Delphine Soft   | 24,40 zł |
| Risky Woods         | Electronic Arts | 18,30 zł |
| Space Quest I       | Sierra          | 30,50 zł |

Kupon znajduje się na stronie 45.

Objaśnienia do skrótów stosowanych w kolumnie wymagania:

AT - At 12 MHz, 1 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 386 - 386SX, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym; 486 - 486DX 40 MHz, 4 MB RAM, VGA, miejsce na dysku twardym, karta dźwiękowa z WaweTable, mysz.

Katalog z pełną ofertą wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem.

## OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.

Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.

Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".

Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.

Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.



**GENIDER  
WARS**



**KINGDOM  
O' MAGIC**



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.

Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.

Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

# Jest taktycznie

Stala rubryka  
pod redakcją  
Sir Haszaka

Do wiadomości  
wszystkich  
dobrych ludzi  
nieodróżniających  
plutonowego od pułkownika



marszałek Rydz-Śmigły  
takie gry się nie zdarzają  
96-100%



general Jaruzelski  
absolutna rewelacja  
91-95%



pułkownik Dowgird  
wspaniała  
86-90%



major Hermaszewski  
bardzo dobra  
81-85%



kapitan Kloss  
dobra  
71-80%



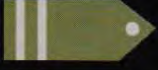
porucznik Colombo  
niezła  
61-70%



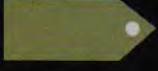
chorąży Zawsze Zdąży  
przeciętna  
51-60%



plutonowy Jeleń  
kiepska  
41-50%



kapral Wichura  
tragiczna  
21-30%



szeregowy Czereśniak  
aaaaaaaaa!  
1-20%

**H**ej chłopcy (oraz, być może, dziewczęta)! Powiedźcie, czy każdy z Was nie marzył o karierze muzyka rockowego? No jasne – te tabuny rozhisteryzowanych fanek (fanów) wdzierających się za kulisy, tłumy, opromieniający Was blask sławy... Niestety, większości z nas nie jest to pisane. Ale od czego komputery? Tak, wiem, słowo „menadżer” większości graczy kojarzy się raczej z piłką nożną bądź wyścigami. Ale menadżer zespołu rockowego? A dlaczego by nie? Dawno, dawno temu pojawił się „ROCK STAR ATE MY HAMSTER”. I od tego czasu nic. No cóż, temat faktycznie niezbyt typowy, za granicą być może mało dochodowy. Nasi rodacy natomiast wykazali się inwencją i oto jest – „ROCKSTAR”, w pełni polski symulator zespołu rockowego.



nych powodów zerwane. O ile brak zapłaty po wywołaniu koncertowych zamieszek można zrozumieć, to wyjątkowo denerwujące jest to w przypadku wielkich imprez rockowych – organizatorzy Woodstock III nie zostawiliby raczej zespołu na lodzie. Początkowo zarabiasz grosze. W miarę jednak unowocześniania swego „zakładu pracy” zaczynają się pojawiać coraz bardziej interesujące propozycje. Interesujące zarówno ambicjonalnie jak i finansowo. I tak to wygląda. Oczywiście w wielkim skrócie.



## ROCKSTAR

Pieniądze, sława, panienki – wszyscy znamy jasne strony bycia gwiazdą. Ale czy ktoś się zastanawiał, jaką drogę musi pokonać muzyk aby wspiąć się na szczyt? Chcesz się dowiedzieć? Zagraj.

Myślisz, że wystarczy wziąć sprzęt, dać ogłoszenie do prasy i czekać na deszcz ofert? Nic bardziej błędnego. Życie przyszłej gwiazdy zaczyna się o wiele bardziej prozaicznie.

Zasady gry nie są zbyt skomplikowane. Twoją podstawową czynnością życiową przez kilka pierwszych miesięcy będzie... czekanie. Przede wszystkim na oferty pracy. Oczywiście nie będzie to praca w branży. Na początku możesz raczej spodziewać się propozycji pomocy przy budowie drogi, ratowania miasta po przejściu tornada itp. Jak więc znaleźć się w muzycznym światku? No cóż. Z posiadaniem sprzętu możesz najwyżej przygrywać na imprezach w remizie. Zasada wybijania się jest więc prosta – zarabiaj, gdzie możesz, inwestuj w sprzęt i czekaj na lepsze oferty. Niestety, autorzy gry postanowili tu nieco namącić – irtując wiele kontraktów zostaje z róż-

Autorzy gry zadbali o spore jej urozmaicenie. Twoja aktywność zależy od wielu czynników. Każdy z członków Twojego czteroosobowego zespołu to indywidualność. Każdy jest mniej lub bardziej sprawny intelektualnie, odporny, ma płodny umysł, zróżnicowaną motywację do działania. Jak się okazuje, większość prac jest dla Twoich kumpli dość męcząca. I to zarówno fizycznie, jak też i psychicznie (przesiadanie w knajpie w towarzystwie podejrzanej klienteli może bardzo poważnie odbić się na zdrowiu i morale). Na szczęście każdy ze wskaźników sprawnościowych można w jakiś sposób (mniej lub bardziej konwencjonalny) poprawić. Zdrowie – wiadomo. Wystarczy poddać się leczeniu w renomowanej klinice. A morale? O to możesz zadbać co niedzielę o godzinie 8 rano – wystarczy wziąć udział we mszy w pobliskim kościele. I oczywiście powiększyć odpowiednio ciężar tacy.

Nie samymi chałturami jednak człowiek żyje. Było nie było jesteście prawdziwym zespołem. Może więc warto by było od czasu do czasu coś nagrać? Nic prostszego – wys-

tarczy wybrać tytuł piosenki i rozpocząć tworzenie. Potem ją nagrą (w odpowiednim do stanu konta studiu), dokręcić teledysk, odpowiednio wypromować i czekać. Szczerze mówiąc jest to według mnie niezbyt dopracowany (a przecież kluczowy element gry. Po pierwsze – trafienie debiutanckiego singla nieznaną grupą na pierwsze miejsca list prze-



bojów na całym świecie jest niemiernie realne, a najlepszym wypadku niezwykle rzadkie. Po drugie – wyprodukować można zaledwie 3000 krążków – jak w takiej sytuacji cokolwiek może dostać złotą płytę? I jest to chyba nieco za mało jak na ogólnosiwiatową dystrybucję. No, ale niech już będzie – nie jest to przecież superrealistyczny symulator dla potrzeb szkoły biznesu.

Kiedy uda Wam się stworzyć wystarczającą liczbę piosenek, czas pomyśleć o wydaniu albumu. Tutaj sprawa jest równie prosta o w przypadku singla. A później, kiedy zyski ze sprzedaży osiągną odpowiednio wysoki poziom, można pomyśleć o trasie koncertowej (choć w rzeczywistości jest przecież dokładnie odwrotnie – to trasa promuje nowy album).

Gra ta ma dwa słabe punkty – początek i koniec. Na początku wybicie się jest naprawdę trudne – same kiepsko płatne oferty, do tego jeszcze cotygodniowa opłata za wypożyczony sprzęt, zdrowie tracące w knajpach, wydatki na dokształcanie – bywa ciężko. Natomiast na końcu – rutyna. Kiedy już wyjdiesz na swoje jedynym problemem jest konieczność zachowania coraz dłuższych przerw pomiędzy kolejnymi sesjami nagraniowymi (w przeciwnym wypadku piosenki będą coraz gorszej jakości). Po tym możesz już tylko liczyć pieniądze i korzystać z życia. Ale czy w gruncie rzeczy nie o to chodzi?

LUZ

PS. Jest to (nareszcie!!!) polski menadżer z przyzwrotną oprawą. Szczególnie spodobały mi się akwarelopodobne rysunekczki. Tak trzymać!

Producent: Mirage  
Rok wydania: 1996  
Komputery, na których chadza: A500 lub lepsza

# 1 Rockstar

## 2 Battles in Time

☆☆☆

☆☆☆☆

O

statnio bardzo modne stały się podróże w czasie. Taką podróż w stylu strategicznym załatwiła nam firma QQP, znana chociażby z „Perfect Generala”.

Pomysł może niezbyt ostatnio oryginalny, ale jego możliwości zostały niezłe wykorzystane. Czym się bawić?

W tej czysto wojennej grze zadanie jest proste: jako wódz jednej z walczących armii należy zgromadzić jak najwięcej punktów za poszczególne misje rozgrywane się w prehistorii, średniowieczu, podczas II Wojny Światowej I w przyszłości. Celem kampanii jest awansowanie do etapu, gdzie spotkamy się z przybyłymi na Ziemię Obcymi (oczywiście należy z nich zrobić wtedy mokną plamę). W każdej epoce dysponujemy innymi rodzajami broni (sprawdzają się one do 2 rodzajów – ręcznej i miotanej), różniącymi się na tyle, iż za każdym razem walczy się nieco inaczej.

Wygranie danego scenariusza sprowadza się do zajęcia i utrzymania miast, za które otrzymujemy punkty określające nasz wynik. Od wielkości opanowanych miast zależą z kolei punkty, które możemy wydać w kolejnej turze na zakup jednostek wojskowych, łączonych w armie zaczepne. Prócz nich dają się formować także patrole zwładowcze (małe i szybkie), oddziały forteczne (powolne i zazwyczaj liczne) i jednostki służące zmyleniu przeciwnika (liczne, ale znikające przy pierwszym kontakcie z wrogiem). Te 3 typy jednostek kupujemy za niewielką liczbę punktów, ale to komputer decyduje, co się w nich znajdzie (kupujemy tanio kota w worku). Zazwyczaj jednak się oplaca, bowiem nabywanie jednostek na sztuki i tworzenie z nich armii zaczepnych jest dość kosztowne.

Prócz mapy strategicznej, na której dowodzimy armiami, na czas bitwy przenosimy się na szczegółową mapę taktyczną. Tam rozmieszcza się swą armię i podejmujemy bezpośrednią walkę z przeciwnikiem. Wyjątkiem jest przynależąca przewaga jednej ze stron. Wtedy słabsza armia wycofuje się bez bitwy.

Wszystkie nasze działania i w skali mikro, i w skali makro, są dzielone na tury. Nie zwalnia nas to od szybkiego wydawania rozkazów. Na każdą turę przypada bowiem limit czasowy. Zmieszczenie się w nim daje nam dodatkowe punkty.

Opanowywanie miast i zwalczanie wrogich armii przerywane jest działaniami dyplomatycznymi, ograniczającymi się do proponowania pokoju lub wypowiedzania wojny. Nie można jednak prowadzić polityki pokojowej – z kimś zawsze trzeba mieć wojnę!

Czas na rady, czyli rady przydatne w czasie

1. Dyplomacja – starać się pozostawać w stanie wojny tylko z jednym państwem.

2. Bitwa – rozmieszczenie oddziałów. Wojska broniące jako pierwsze przechodzą do fazy ostrzału, dlatego powinny znaleźć się jak najbliżej przeciwnika, zwłaszcza gdy obszar rozlokowania wojsk atakującego jest niewielki i znajduje się blisko krawędzi mapy (w innym wypadku ryzykujemy, że atakujący cofnie swe siły na początku i umknie przed pierwszą salwą).

podatną na ataki wroga, schować za przeszkodami terenowymi lub przydzielić jej eskortę dzielącą ją od linii wroga.

3. Taktyka bitewna. Należy niszczyć oddział do cna, a nie napocząć kilku oddziałów. Mamy wtedy pewność, że w następnej turze bitwy przeciwnik będzie dysponował mniejszą siłą ognia. Często bardziej oplaca się zaatakować jednostkę mocno uszkodzoną, mimo iż nie mamy pewności trafienia, niż jednostkę świeżą, którą trafimy na pewno (zwłaszcza przed naszą fazą ruchu – po naszym ruchu zlikwidowana jednostka zniknie).

Tak, ale...

Gra sprawuje się całkiem niezle, mimo iż nie

wydają się także opóźnienie o kilka tur produkcji w nowo zdobytym mieście i możliwość zajęcia miasta przez armię wystarczająco liczebną by podporządkować sobie miasto, o określonej wielkości. Dzięki temu nie zdarzają się dowcipy w stylu zajęcia metropolii przez jednostkę zwładowczą.

Do niekonsekwencji gry zaliczyłbym nalogowe już w produktach QQP przyznawanie ostatniej salwy jednostce, która w ostatnie tury walki została zniszczona przez przeciwnika czy uzależnienie szybkości poruszania się armii od wchodzącej w jej skład liczby jednostek, a nie ich mobilności.

Osobnym tematem jest oprawa muzyczna i graficzna. O ile pole bitwy prezentuje się dobrze, o tyle mapa strategiczna tylko niezle, a grafiki przenoszące nas w kolejne strefy czasowe już całkiem kiepsko. Muzykę też trzeba wyłączyć po niedługiej chwili, gdyż szybko staje się przykra dla systemu nerwowego.

„Battles in Time” nie będąc produktem wybitnym pozwala jednak spędzić mile czas przy komputerze. Nie stanowi rozrywki dla estetów, ale powinna zadowolić rasowych strategów.

Sir Haszak



Jako atakujący należy uszykować swe oddziały jak najdalej od broniącego, gdyż dysponujemy jako pierwsi fazą ruchu i ewentualne przygotowanie artyleryjskie trafi w próżnię. Z zasady jednostek nie należy ustawiać blisko siebie, a artylerię,

robi wrażenia produktu dopieszczonego. Ujęła mnie niezła inteligencja przeciwników sterowanych przez komputer, zwłaszcza podczas bitew. Przy wyrównanych siłach nawet na najniższym poziomie pokonanie komputera było pasjonującą rozrywką. Logicznymi utrudnieniami

Potwory atakują

29

Producent: QQP  
Rok wydania: 1996  
Dystrybutor: CD Projekt  
Komputery, na których chadza: 386 SX/25, 4 MB RAM, CD-ROM



# Jest taktycznie

**B**yl kiedyś program zatytułowany „Trener”, który chyba jako jedyny był menedżerem ligi polskiej na C64. Choć składał się on w całości z tekstu, z miejsca stał się przebojem. A my musieliśmy potem przez rok tłumaczyć, gdzie mieści się firma Adersoft (chyba jedyne miejsce, gdzie można było grę kupić), sprawca całego zamieszania.

drodze trzeba się jednak przyzwyczaić do mało urozmaiconej formy.

## Opcje przedmeczowe

Jeśli nie zniechęci nas szata graficzna, „Pol-GOLI” powinien się nam spodobać. Znaleźć w niej można większość opcji, o których marzy każdy miłośnik piłkarskich menedżerów.

Przed wszystkim możemy wybrać sobie nie tylko ligę polską,

narodowa specyfika. O rozbiórkach, mówiąc szczerze, jeszcze nie słyszałem. By brać udział w hazardzie musimy mieć jedynie gotówkę, natomiast zarobienie na transmisji telewizyjnej wymaga spełnienia paru sensorycznych warunków.

Zarobiony kapitał trwonimy na pensje dla zawodników, transfery (to dziwne, ale można sprzedawać tylko piłkarzy, którzy już grali), rozbudowę stadionu oraz ochronę, bez której co jakiś czas wybuchają na stadionie bójkі, a wtedy zazwyczaj należy zapłacić karę.

W chwilach wolnych można zatrudniać i zwalniać personel dodatkowy, który przedstawia się dość imponująco. Prócz standardowych trenerów w paru sortach możemy zatrudnić psychologa, kierownika klubu kibica, dyrektora stadionu, czy daradzcę finansowego. Kłopot polega na tym, iż etatów jest średnio dwa razy mniej niż ludzi, którzy

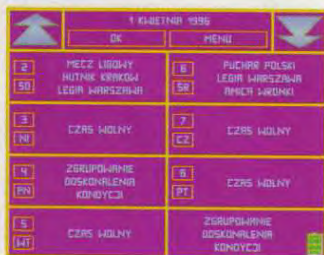
faulach rzutów karnych czy wolnych. Autów i rzutów różnych także się nie dopatrzylem.

Brak przerw w grze stał się powodem, dla którego wszelkie zmiany zawodników przeprowadzane są w trakcie gry. Teoretycznie możemy zmienić zawodnika znajdującego się właśnie przy piłce. Czy tak jest w grze, przyznaję, iż nie sprawdzałem.

## Gwizdek

„Pol-GOLI” wydaje się programem nierównym. Z pewnością ma zadatki na bardzo dobrego menedżera, ale by się nim stać powinien mieć oprawę graficzno-muzyczną. Z drugiej strony nie sposób nie dostrzec spójności i logiczności programu, wyrażających się choćby tym, że jeśli piłkarz bierze ślub (każdemu może się zdarzyć), natychmiast moralnie skacze na do góry, a kondycja spada. Część statystyczna również prezentuje się bardzo dobrze, choć zabrakło mi statystyk najlepszych strzelców. Ograniczenie liczby zawodników do 18 w klubie trochę doskwiera, ale możliwości ich ustawienia w boisku są niemal nieograniczone (nie jesteśmy limitowani gotowymi formacjami). Obok mocnej strony merytorycznej, która ma znaczn

# Otwartym tekstem Pol-GOLI!



ale także jedną z kilkunastu lig europejskich, a nawet ligi, w których biorą udział drużyny międzynarodowe. Łąujemy w pierwszej lidze i wszystko się zgadza prócz składów. Nazwiska piłkarzy są bowiem losowo przydzielane do drużyn na początku pierwszego sezonu.

Podstawą, jak w każdej tego typu grze, są pieniądze. Można je zar



Gdy już niemal zapomnieliśmy o sprawie, Adersoft przysłał kolejny swój produkt. Oczywiście jest to menedżer ligi, ale tym razem nie tylko polskiej.

## Zamiast grafiki

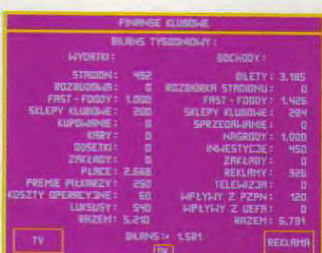
Staram się tego nie robić, ale zacznę od oprawy. Ta bowiem szkokuje skromnością. W dobie produktów z imponującą oprawą graficzną wykorzystującą wysoką rozdzielczość w co najmniej 256 kolorach menedżery piłkarskie wyglądają ubogo. „Pol-GOLI” portali się jednak wyróżnić ubóstwem nawet w tym towarzystwie. Za wszystkie atrakcje wizualne wystarczyć musi widziane z góry boisko (właściwie jedynie podczas meczów) i tekst w rozdzielczości 640x480: wyraźny, prosty, doskonale czytelny (z wyjątkiem menu rekordów), choć tworzący z tym dość paskudne zestawienie kolorów.

Muzyki też na wszelki wypadek nie załączono. Przyznam, że takie podejście wywołało w redakcji dość nieprzychylny komentarz. Gra od strony merytorycznej przedstawia się o niebo lepiej, po



bić sprzedając reklamy na stadionie, bilety (nie ustalamy ich ceny), prawa do transmisji telewizyjnych, pobierając opłaty od właścicieli budek z hamburgerami, grając w zakładach piłkarskich, otrzymując pewne sumy od władz lokalnych i zarabiając na rozbiórce stadionu! O ile pierwsze trzy sposoby są spotykane w niemal każdym programie,

są nam potrzebni. Trzeba zatem podejmować trudne decyzje czy zatrudnić trenera bramkarzy, by ich poziom przestał spadać, czy raczej psychologa, by morale drużyny nie cierpiało zbyt po porażce. Z kolei zbyt częste zmiany specjalistów pociągają za sobą konieczność płacenia sporych odpraw. Trudny wybór.



| WYNIKI TYGODNIOWYCH TRENINGÓW: |                      |  |  |
|--------------------------------|----------------------|--|--|
| 1. LIGI POLSKIEJ               | ZOB. BRANKI: 1-1 0:0 |  |  |
| 2. LIGI POLSKIEJ               | ZOB. BRANKI: 1-1 0:5 |  |  |
| 3. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 4. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 5. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 6. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 7. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 8. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 9. LIGI POLSKIEJ               |                      |  |  |
| 10. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 11. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 12. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 13. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 14. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 15. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 16. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 17. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 18. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 19. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 20. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 21. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 22. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 23. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 24. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 25. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 26. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 27. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 28. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 29. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |
| 30. LIGI POLSKIEJ              |                      |  |  |

## Na boisku

Ten kawałek programu najmniej przypadł mi do gustu. Przedem wszystkim nie można zrezygnować z meczu zadowolając się samym wynikiem. Podczas każdego spotkania musimy siedzieć przy komputerze z myślą w pogotowiu, bo trzeba będzie kliknąć w razie otrzymania przez naszego zawodnika kartki. Co więcej, nawet jeśli ją dostanie, nie przeszkadza mu to biec dalej z piłką i dokończyć akcji. Jawnie lekceważony sędzia odplaca się tym samym nie dyktując po

udział w dobrej grywalności, ma mi kiepsko rozwiązana opcję zapisu, a we wbudowanym edytorze zawodników i drużyn możemy zmienić jedynie nazwiska i nazwy. Edytor ów nie pozwala jednak obsługiwać wszystkich polskich liter (mimo tego się przydaje, bo nazwiska trenerów nawet w obcych ligach są polskie i trzeba do zachowania atmosfery zmieniać je na obce).

Gra może się podobać. Mnie osobiście wciągnęła na parę dni. Ale gdyby trochę nad nią nieco popracować, mogłaby się stać przebojem na miarę „Trenera” z C64.

Sir Hasza

Producent: Adersoft  
Rok wydania: 1996  
Cena: 44,50 zł  
Komputery, na których chadza: 386, 4 MB RAM



# 1 Pol-GOL!

## 2 Mistrz Polski

☆☆☆

☆☆

Rynek menedżerów ligi polskiej na Amigę nabiera ostatnio rozmachu. Po nieudanej grze wydanej przez L.K. Avalon i całkiem niezłej konwersji PC-towej gry „Liga Polska. Manager” ze stajni Marksoftu, pojawia się kolejny program, proponowany tym razem przez firmę Mirage. W newsie BADJOY podejrzewałem, iż jest to jeden z lepszych polskich programów tego typu (a że podał niewłaściwą nazwę programu, to już chochlików wina) i jak się okazuje miał nośsa. Spójrzmy więc z czym mamy do czynienia.

### ZACZYNYMY

Gra pozwala nam wcielić się w menedżera jednej z 90 polskich drużyn. Na początku wybieramy drużynę, którą będziemy prowadzić. Możemy to uczynić na dwa sposoby. W pierwszym z nich wybór drużyny będzie rzutował na ligę, w której przyjdzie nam toczyć boje, w drugim niezależnie od wyboru

### W ROLI TRENERA...

Każdy z zawodników jest opisany przez sześć współczynników, z czego pierwsze cztery to umiejętności typowo techniczne, pozostałe zaś to ogólne wyszkolenie i morale. Przed przystąpieniem do meczu musimy odpowiednio ustawić zawodników. W tym celu wybieramy jedno spośród jedenastu możliwych ustawień. Nowością jest możliwość wyznaczenia wykonawców stałych fragmentów gry oraz kapitana zespołu. Przed samym meczem warto zapoznać się z porównaniem możliwości obu drużyn. Nie zaszkodzi od czasu do czasu porozmawiać z poszczególnymi zawodnikami (o zdrowiu czy kontrakcie). Sam mecz wygląda interesująco. Obserwujemy tradycyjny już zegar śledząc informacje o żółtych i czerwonych kartkach. W gorącym momencie program przedstawia aktualną sytuację na boisku, aż do momentu strzelenia gola. Tak – do strzelenia gola, bowiem ty-

spredaży biletów, reklam na boisku i koszulkach. Wybór tych ostatnich jest zrobiony wyjątkowo oryginalnie. Firmy chętne do sponsorowania nie tylko są gotowe do płacenia za zwycięstwa i remisy, lecz również stawiają warunki. Wymagają uzyskania określonej liczby punktów w konkretnej liczbie spotkań. Wiąże się z tym dodatkowa suma za spełnienie warunku lub określona w kontrakcie kara pieniężna w przypadku nie wywiązania się z zadaniami. Źródłem dochodu może być

umieszczenie w polskich realiach (to już bardziej typowe dla rodzimych programów). Ocenę całości obniżają wspomniane wcześniej błędy. Prawdę mówiąc dokonując oceny mam nieco związane ręce faktem, iż jest to wersja beta, dlatego wyrok nie jest prawomocny, jednak wyraźnie sugeruje klasę produktu.

Kenjiro

Producent: Mirage  
Rok wydania: 1996  
Komputery, na których pędzi:  
Amiga 1 MB RAM

# „Mistrz Polski” Manager '96



lądujemy w czwartej lidze (o! mamy czwartą ligę!). Składy są w miarę aktualne, choć zdarzają się wpadki – np. w Widzewie Marek Koniarek jest bramkarzem rezerwowym?! Trzeba jednak uwzględnić fakt, iż testowaliśmy wersję beta programu i jak sądzę w pełnej wersji wszystkie błędy i niedoróbki zostaną usunięte. Dotyczyć może to wszystkich podanych w tym tekście zastrzeżeń związanych z prezentowaną grą. Tak czy inaczej w razie wątpliwości co do składu możemy przystąpić do edycji danej drużyny i zmienić ją tak, aby spełniała nasze oczekiwania. Ciekawostką towarzyszącą wyborowi zespołu jest możliwość uzyskania informacji o klubie takich jak: adres, telefon, barwy, największe sukcesy, wymiary boiska, pojemność stadionu itd. Dotyczy to jednak zespołów z I i II ligi. Ponadto możemy ustalić poziom trudności.

ko takie sytuacje są pokazywane przez program. Przy takim podejściu do sprawy zdecydowanie brakuje emocji związanych z pytaniem „strzelił czy nie?”. Może w pełnej wersji ulegnie to zmianie. Sama animacja jest bardzo dobra. Po meczu mamy okazję obejrzeć zabawny rysunek będący komentarzem wyniku. Do kompetencji trenera należy również przeprowadzanie treningu indywidualnego lub grupowego. Dysponujemy statystykami ostatniej kolejki, w których podano liczbę żółtych i czerwonych kartek, goli i widzów. Poza tym zamieszczono tu dane czysto historyczne (zdobywcy pucharu i mistrzostwa Polski oraz królowie strzelców). Oczywiście nie zabrakło tabel poszczególnych lig i listy najlepszych strzelców.

### ... I MENEDŻERA

Owieczny problem – skąd wziąć pieniądze? Najlepiej ze

również sprzedaż zawodników. Zarobione pieniądze trzeba jakoś wydać np. na zakup zawodników i liczne modernizacje stadionu. Szczegółowy raport o przychodach i rozchodach uzyskamy w opcji Bilans. Ponadto możemy ustalać cenę biletów, wypłaty dla trenera i lekarza (mają one znaczny wpływ na skuteczność poczyznań obu panów), premie za bramki i pensje dla zawodników. Możliwe są operacje bankowe nie ograniczające się tylko do kredytu, lecz również do wpłacania depozytu.

### WYROK (nieprawomocny)

„Mistrz Polski Manager '96” to niewątpliwie najlepszy polski menedżer. Na jego korzyść przemawia szereg niespotykanych w innych tego typu programach opcji, przyjemna i często niezwykle zabawna grafika (tło wzorowane na Lidze Mistrzów), a przede wszystkim



# Jest taktycznie

## Konsumpcja popularności

### Command & Conquer: Covert Operations

Minęło już z górą pół roku od wypuszczenia hitu Westwood Studios. Wszyscy ci, co chcieli, zdążyli już w tym czasie przejść grę w tę i z powrotem, bo pomimo trudnych scenariuszy oderwać się od niej nie sposób. Westwood Studios najwyraźniej zależy na użytkownikach swych produktów, bowiem wydała (nie całkiem sama – Virgin się dołążyło) update do gry.

Składa się on z 15 nowych scenariuszy (7 GDI i 8 NOD) do pokonywania samotrzeć, 10 przeznaczonych do gry sieciowej, 7 nowych ścieżek audio oraz z najnowszej wersji programu głównego. Całość przyda się jedynie posiadaczom pierwszej części „C&C”.

Autorzy podchodzą do sprawy uczciwie: wiele nowego (poza scenariuszami) gracz tu nie

znajdzie. Te same rodzaje broni, krajobrazy, kontynenty, na których toczy się walka dobra ze złem. Z pewnością jednak to, co znalazło się w update'ie zadowolili miłośników „C&C”. Misje są bowiem zróżnicowane, dość dynamiczne i trudne: od znanych z pierwszej części „misji drogi” (analogia z filmem drogi), przez konieczność wybudowania bazy od zera (a wcześniej wyparcie nieprzyjaciela z okolicy) po odbicie bazy częściowo znajdującej się pod kontrolą wroga – coś pięknego.

Sztuczna inteligencja programu nadal budzi uznanie. Często na początku nasza sytuacja jest krytyczna, komputer dość sprawnie manewrując jednostkami potrafi precyzyjnie wykorzystywać słabe punkty. Często nie dysponując odpowiednimi



siłami przerywa ataki. Kiedy wydaje się, że już najgorsze mamy za sobą pojawia się pęty oddział niszczący wszystko na swej drodze. Nie pozostaje nic innego niż zacząć od początku (oj, zaczynałem, zaczynałem).

Czasem jednak inteligencja maszyny zawodzi. W jednej z misji w momencie, gdy się już umocniłem komputer silił się umocnić jeden z budynków w momencie, gdy zdążyłem otoczyć bazę murem. Inżynierowie-biedaki za nic nie mogli się prześlizgnąć i oczywiście ginęli kolejno pod ogniem rakiet, a komputer tracił bezsensownie Tyberium.

Tym, którzy skończyli „C&C” z całym przekonaniem możemy polecić nowe misje. Z pewnością nie starczą do lipca, kiedy ma się ukazać kolejna część „C&C: Red Alert”, ale powiniemy dać sporo dynamiczno-strategicznej zabawy.

Sir Hasza

Producent: Virgin/Westwood Studios  
Sprzedawca: USER  
Rok wydania: 1996  
Komputer, na którym chadza: PC 486, CD-ROM

Dobro ze Złem walczy sobie od jakiegoś czasu, a czas ten należy liczyć od zejścia pierwszego małpoluta z drzewa (wcześniej też walczyło, ale problem nie istniał, bo nikt się nad tym nie zastanawiał). Nic dziwnego, iż ta odwieczna walka, tym razem w wersji fantasy, stała się tematem gry „Bastion”, będącej dziełem programistów z L.K. Avalon.

Tym razem poszło o Pierścień Mocy wykuty przez krasnoludy. Dwóch czarowników, Biały i Czarny, skupiło wokół siebie różne rasy, które w drodze przywileju stają przeciw sobie na polach bitew. Siły ich nierówne, ojczyzna w potrzebie, czas chwycić za oręż (jasno wyłożone szczegóły zawiera legenda w intrze).

„Bastion” kryje kilkanaście scenariuszy, w których dowodzić będziemy armią Dobra lub Zła. W jej skład wchodzi parę rodzajów jazdy, piechoty oraz coś na kształt artylerii. Wszystkie są z grubsza opisane w specjalnym leksykonie świata, gdzie rozgrywa się konflikt.



komputer wykonuje ich z piękną dyskryminacją! Przy takim tempie przed monitorem wysiedzieć mogą jedynie ludzie o anielskiej cierpliwości lub ci, którzy mają to wpisane w obowiązki służbowe (vide podpisany niżej). Na wszelki wypadek zapytałem się innych członków redakcji o odczucia (żeby nie wy-



Prócz typu jednostki na nasze poczyny wpływ ma osobowość dowódcy, sprzęt techniczny dźwigany przez oddział (kubły z wrzącą smołą poręczne przy odpięciu wroga spod murów, drabiny, itp) oraz pogoda (choćby wiatr znoszący strzały luczników).

Czeka na nas obrona i zdobywanie zamków oraz bitwy w polu. Zazwyczaj przeciwnik będzie przeważał liczebnie, choć często liczebności nie dorównuje inteligencja. W tym należy szukać szansy.

Oprawa programu spodobała mi się. Dowcip, który można odnaleźć zarówno w leksykonie jak i sympatycznych ikonkach, przyjemne intro, ciekawe mapy misji robiące wrażenie malowanych, sporo czynników wpływających na walkę.

Niestety, pozytywne wrażenia pierzchają po zagłębieniu się w grę. Akcja rozwija się nad wyraz słamazarnie do czego przyczynia się powolne działanie gry jako takiej (grałem co prawda tylko na 486 DX/100 z 20 MB RAM, ale...) oraz przydzielone graczowi jednego ruchu na turę, podczas gry



na wroga polskiego przemysłu komputerowego). Były podobne. Coż, „Bastion” to krok w dobrą stronę. Program wygląda bardzo przyzwoicie, posiada sporo opcji. Zapomniano chyba jednak o jednym z podstawowych parametrów gry – o grywalności. Miejmy nadzieję, że już w kolejnym produkcie z moim nazwiskiem on zostanie uwzględniony.

Sir Hasza

Producent: L.K. Avalon  
Rok wydania: 1996  
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB





# 1 Command & Conquer



# 2 Bastion



# 3 Hillsea Lido



Pamiętacie jeszcze „Theme Park”? W grze tej wysiłając wszystkie swoje zmysły próbowaliśmy zarobić jak najczęściej zarządzając wesołym miasteczkiem. Po tem był „Pizza Tycoon” i kilka innych zabawnych produkcji. I wreszcie mamy „Hillsea Lido” – pierwszą grę, w której dostajemy do łapek okrągły milion w miejscowej walucie, kawał piachu i wody (czyli plażę), no i promenadę. I co dalej? Trzeba wprowadzić w to wszystko nieco zamieszania. Po pierwsze rozwinąć interes zarówno

na plaży, jak i na promenadzie. Po drugie – co tydzień organizować jakiś show, żeby ludzie nie padli z nudów, no i jakoś nad tym całym bałaganem panować, by nie docepili się do nas jakowaś inspekcja. Gra podzielona jest na swoiste etapy. Jeden etap to nic innego jak tydzień, po którym nastąpi podsumowanie i przyznanie ewentualnych nagród.

## Promenada

Właściwie jest to najlepsze miejsce na wszystkie dochodowe inwestycje. W miarę możliwości finansowych wynajmujemy kolejne sklepiki, oferujące najprzeróżniejszy asortyment – począwszy od kartek pocztowych, poprzez lody, hamburgery, napoje, różny sprzęt plażowy, a skończywszy na bardzo ekskluzywnych kanapkach. Oczywiście każdy ze sklepików zajmuje na promenadzie ściśle określone miejsce i kiedy tylko zabraknie nam

przekraczać. Podczas samej gry nad krążącymi po promenadzie ludzikami będą pojawiać się dymki symbolizujące zadowolenie z zakupów, zdenerwowanie spowodowane albo brakiem towaru, albo wysokimi cenami, albo śmietnikiem, jaki zrobiliśmy ze sklepiku, bądź też ogólnym zanieczyszczeniem całej promenady. Warto więc uważnie przyglądać się opiniom gawiedzi, która w początkowych stadiach rozkręcania interesu jest nawet na tyle uprzejma, żeby nieśmiało zasugerować, jaki następny towar chciałby kupić. W praktyce najgorzej sprzedają się olejki i koszulki. Wróćmy jednak do samego towaru. Otóż zamówienia składamy u pewnego hurtownika, który przesyła nam towary z pewnym opóźnieniem, spowodowanym samym transportem. Niektórych towarów może chwilowo zabraknąć, a warto wiedzieć, że następne zamówienie będzie można złożyć dopiero po odbiorze poprzedniego. O ile za działki, wszelkie pokazy, wynajęcie domków i wszystkich innych sprzętów, które możemy postawić na promenadzie albo plaży trzeba płacić przy dodatnim saldzie, to w wypadku zakupu towa-

zrobić zdjęcie itp. Opłaty za usługi radzę ustalać metodą prób i błędów. Nie warto przekraczać pewnej granicy, bo nikt nie będzie chciał pływać. Trzeba też pilnować, by wypożyczany sprzęt nie był zbyt zniszczony – podobnie jak na promenadzie może przyczepić się do nas komisja i ludziki będą niezadowolone.

## It's The Show Time!

Co tydzień trzeba załatwić jakiś pokaz. Warto o tym pamiętać, bo inaczej stracimy doskonałą okazję do zarobku no i wrośnie niezadowolone ludzi. Pokaz możemy załatwić za cenę 50, 100, 250, 500 tysięcy lub 1 i 2 miliony. Najbardziej opłacalny jest ten za 500 tysięcy, zazwyczaj przynosi drugie 500 tys. zysku.

## Obsługa

Bez czterech ludzików obsługujących całe to przedsięwzięcie nie moglibyśmy dać sobie rady. Pierwszy z nich uprzątnie całą ulicę z porzucanych odpadków, drugi pobiera zarobione na plaży lub promenadzie pieniądze, trzeci odpowiada z reklamę, a czwarty za bezpieczeństwo. Jak to w życiu bywa – nie warto wypuszczać



# Hillsea Lido

## czyli o tym jak zrobić majątek wciskając ludziom piasek i wodę



terenu, trzeba będzie dokupić następne kilka metrów. Warto też pamiętać, że im dalej stoi on od początku promenady, tym później zostanie zbudowany. Każdy ze sklepików ma trzy nieprzyjemne cechy. Po pierwsze co tydzień musimy zapłacić za jego wynajem (im wyższa cena samego sklepu, tym większa tygodniowa opłata). Po drugie obsługa też jest dość wybredna i trzeba jej płacić jakas dniówkę (zależną od wartości sprzedawanego towaru), w przeciwnym razie sklepikarze odstraszą będą klientów własnym chamsstwem i drobnościanstwem. Po trzecie obrabstają po jakimś czasie brudem i trzeba je (oczywiście za symboliczną opłatą) czyścić; w przeciwnym razie klienci zrezygnują z zakupu, a miejscowa Izba Kontroli zacznie wlepić sklepom punkty karne, co także źle wpływa na samą sprzedaż. A teraz pozytywne informacje – towary, które sprzedajemy w sklepikach można opchnąć za podwójną cenę hurtową (wow!), której nie radziłbym

row, wynajmu ludzi i napraw sprzętu możemy się zadłużyć. Oczywiście w tym wypadku bank skrupulatnie odliczy sobie odsetki (podobnie jak za każdą inną usługę – np. telefon do hurtowni). Sprzedaż dóbr to nie wszystko, co możemy zaoferować na promenadzie. Aby ludzikiwie byli szczęśliwi, warto gdzieniegdzie postawić takie niedochodowe dodatki jak lampy, śmietniczki, stoliki i krzesła. Dzięki temu rosną szanse na zyskanie nagrody za usługi na promenadzie (każda z nagród wynosi 100000). Z moich doświadczeń wynika, że lepiej najpierw zainwestować własnie w promenadę – włożone tam pieniądze szybciej przynoszą zyski niż inwestycje na plaży.

## Plaża

Na plaży możemy ustawić wszelkiej maści sprzęt pływający, oczywiście w celu wypożyczenia go plażowiczom. Poczynając od małych pontonów, przez windsurfing, a kończąc na spadochronach ciągniętych przez motorówki. Możemy także rozstawić na plaży leżaki, wszelkiej maści budki, osiołki, z którymi można sobie

w kurs skarbnika bez ochrony, bo ktoś go okradnie. Sprząatanie uliczek i plaży też jest wskazane, bo inaczej klienci będą narzekać. A bez reklamy nikt nie przyjdzie na zakupy przez nas pokaz.

## Nagrody

Pod koniec tygodnia za poszczególne usługi przyznawane są nagrody w postaci okrągłych stu tysięcy. Najłatwiej zdobyć nagrodę za usługi na plaży i promenadzie; znacznie trudniej – nagrodę gości i za asortyment oferowanych usług.

„Hillsea Lido” mimo braku „trzęcigo” wymiaru, jak to na ogół bywa w grach strategiczno-handlowych, ma swój specyficzny urok. Składa się na niego bardzo kolorowa grafika i zabawnie wykonane animacje wszystkich postaci (wraz ze wzrostem zakresu naszych usług rośnie zamieszanie na ekranie) oraz cotygodniowe przedstawienia, w których ma się rozumieć możemy uczestniczyć. Mimo, że cała gierka napisana jest w AMOSie to wykonano ją naprawdę znakomicie. Właściwie „Hillsea Lido” nie do końca odpowiada rzeczywistości. Przede wszystkim braki towarowe w hurtowni można „ominać” zamawiając ponownie ten sam towar. Także zmiany cen towarów zawsze obejmują dosyć mały zakres. Ale rozrywka na kilkanaście wieczorów – znakomita!



# Jest taktycznie

Brytania w 20 lat po podboju Normanów wydawała się miejscem dość spokojnym, choć w istocie nim nie była. Sąsiedzkie potyczki lordów, bunty przeciw królowi, karne wyprawy na nieposłusznych, a także wypadki smoka skutecznie burzyły szampańską zabawę na licznie urządzanych turniejach. Ty, młody rycerz z jednym niepozornym zameczkiem zostałeś wessany przez wir wydarzeń.

„Conqueror” nie jest klasyczną grą strategiczną, tak jak nie jest przygodówką, RPG czy kłosem wolfensteina. Tak, tak, jeszcze nie zgłupiałem do reszty – te wszystkie gatunki mieszczą się w jednym opakowaniu, na jednej płycie.

## RPG, czyli kształtowanie osobowości

Zanim zaczniesz prawdziwą grę przenosisz się w młodzieńcze lata swego bohatera, by ukształtować mu osobowość. Podawany jesteś testom i próbom, w których masz szansę zachować się mężnie lub tchórzliwie, pobożnie lub grzesznie. To z kolei podnosi lub obniża jeden z Twych współczynników. Nie ma reguły na sukces: odważne wystąpienie w obronie kompana pozwoli Ci czasem uzyskać więcej punktów siły lub stracić je. Ze współczynnikami będziesz miał potem do czynienia przez całą grę (np. w trakcie walk na turniejach i w bitwach będziesz doskonalił sztukę władania kopią i mieczem).

## Strategia, czyli wolność wyboru

Po szczęśliwym przeminięciu lat wczesnomłodzieńczych jako 18-latek zaczynasz w 1086 roku żyć na własny rachunek. Życie to marne, bowiem dysponując nikłą siłą militarną musisz robić to, co każe pan i władca, czyli król. Jego rozkazy z początku sprowadzą się do likwidowania grasantów czy buntowników oraz informacji o odbywających

się turniejach. Między kolejnymi wyprawami wojennymi tworzysz swą potęgę ekonomiczną rozbudowując wokół murów swej warowni osadę oraz obsiewając pola, pielęgnowując sady, budując kopalnie. Wszystko to po to, by być wiernym poddanym i płacić królowi daninę (pechowo się składa, ale rok wcześniej wydano kadaster zwany „Domesday Book”, dzięki któremu król wiedział, ile czego jest w królestwie z dokładnością do jednego żdźbła trawy – to posłużyło do naliczania podatków). Posłuszeństwo i pracowitość pozwolą Ci żyć spokojnie od siewu do siewu, co po wypełnieniu pewnych dodatkowych warunków (o których za chwilę) prowadzi prostą drogą do otrzymania zaszczytnego tytułu królewskiego championa. Stajesz się osobą sławną, na tyle sławną, że kończysz grę.

Drugim pożądanym sposobem ukończenia gry jest pójście drogą występku i zdrady, na końcu której czeka tron królewski. Oczywiście uprzednio trzeba go będzie własnoręcznie opróżnić, bo wakatów na stanowisku króla nie ma. Ta droga przynosi wiele satysfakcji, ale obrawszy ją zbyt wcześnie możesz szybko zakończyć grę

w sposób niepożądany acz chwalebny, czyli paść w bitwie. Ruszą bowiem na Ciebie wszyscy posłuszni królowi panowie ziemscy, a mając co chwilę nieproszonych gości w swych własnych progach trudno cieszyć się turniejami organizowanymi w odległych zamkach czy bawić damy konwersacją.

## Przygodówka, czyli pytanie o drogę

W trakcie wypraw czy turniejów odwiedzamy miasta. Często znaleźć w nich można gospodę, zwaną z wyspiarską pubem, bank (or something), kościół i kowala. Wszystkie te miejsca (z wyjątkiem kowala) nadają się do dłuższej lub krótszej konwersacji. W kościele możemy porozmawiać o błogosławieństwie dla nas, w gospodzie wymienić uwagi na temat prowadzenia gospodarstwa i cnotliwego życia lub wręcz przeciwnie – życia niecnotliwego (choć akurat nie w znaczeniu tego słowa, które pierwsze przychodzi do głowy), wreszcie dialog umożliwia uzupełnienie naszych zasobów gotówkowych.

Rozmowy prowadzimy także podczas turniejów z damami zajmującymi łoża podczas pojedynków na kopie. Zręczna rozmowa i odniesione zwycięstwa w barwach wybranki prowadzą na ślubny kobierzec. Przy okazji można się dowiedzieć o smoku. Jego pokonanie jest warunkiem zostania championem, a nie wiadomo, gdzie go szukać. Choćby dlatego już warto zamienić parę słów z paniami. Jedną z nich ma coś do powiedzenia na ten temat.

wych czy napałów na zamki. O ile podczas bitwy zręczność palców liczy się nie mniej szybkiego myślenia, o tyle pojedynki na kopie wymaga nie mała tylko zręczności. Po środku znajdują się pojedynki piesi, który do złudzenia przypomina „Wolfensteina” przeniesionego w średniowiecze, przy tym znacznie lepszą grafiką.

Podobnie wygląda najazd na zamek. Tu jednak mamy ze sobą niewielką grupę rycerzy, którą wraz z Tobą przeniknęła do siedziby wroga. Idziesz zatem od komnaty do komnaty, zbierasz broń wiszącą na ścianach lub walającą się po stołach, pożywasz się lub pijesz, gdy chcesz, aby zadane Ci rany zniknęły – słowo czysty „Wolf”. Zresztą podobnie to wygląda, gdy bronisz własną twierdzę.

## Metody stawiania w zawody

1. Podatki. Jeśli nie chcesz mieć kłopotów, płac trybut o czasie. Niezapłacenie stawia Cię w gronie buntowników. Wiesz, co się z takimi robi?

2. Droga zła. Nim na nią

# Conqueror

## Zręcznościówka, czyli Wolfenstein i kopie

Stacyczne momenty, kiedy dorabiamy się pieniędzy pracą na roli przerywane są wymagającymi zręczności momentami bitew, pojedynków turniejowych

34



zejdziesz koniecznie zaopatrzyć się w solidną zbroję i miecz. Szybko przekonasz się jak dobry zrobiłeś interes. Jeśli nie stać Cię na broń, musisz tak rozgrywać pojedynki, by wódza przeciwników atakować równocześnie wraz z przynajmniej jednym swym żołnierzem. Jeśli walczysz samotnie, będziesz jedynie parował ciosy przeciwnika, a od czasu do czasu obrywał. Szkoda Twoich nerwów.

3. Turniejowe zarobki. Jeśli jesteś pewien swych umiejętności, musisz się uzbroić w cierpliwość. Odmawiaj wzięcia udziału w walce, jeśli zawodnicy proponują Ci mniej niż 100 sztuk złota. Nie ma się co rozmieniać na drobne!

4. Pożyczki. Pożyczaj zawsze maksymalne

stawki i zawsze nie oddawaj. Po upływie terminu spłaty wierzyciel naśle na Ciebie nożownika. Rozplatasz go i możesz pożyczyc od początku.

### Uwagi, czyli czy król jest nagi

Spędziwszy długie godziny w średniowiecznej Brytanii nie mogłem się zdecydować na jednoznaczny werdykt. Z jednej strony rzadko się widuje tak rozbudowaną grę, z drugiej strony przez swą rozległość staje się ona niespójna (z grubszą tak, jak niniejszy tekst) i przez to pozbawiona klimatu. Mimo umieszczenia elementów RPG i przygodówkowych, nikt nie pod ciężarem strategii i dodatków zręcznościowych. Nastroj psują też, zwłaszcza na początku, momenty



przebojów, kiedy to zarabiamy pracowicie na dalsze spokojne życie przeplatając to z nudów udziałem w turniejach, które zresztą zostały chyba wprowadzone właśnie w tym celu (no i, rzecz jasna, zarabiania drobnych sum na bieżące wydatki).

Wymieszanie gatunków gier spowodowało także brak wyjścia z sekwencji zręcznościowych. Jest to zarzut tylko i wyłącznie z punktu widzenia stratega. Innym graczom krążenie po zamkowych komnatach z mieczem czy kuszą w rękę może się podobać. Na początku mnie też wciągnęło. Z drugiej strony programiści stworzyli rozległy świat, niemal nieograniczone możliwości kreowania cech głównego bohatera, przenieśli do gry sporo realiów średniowiecznego świata (choćby

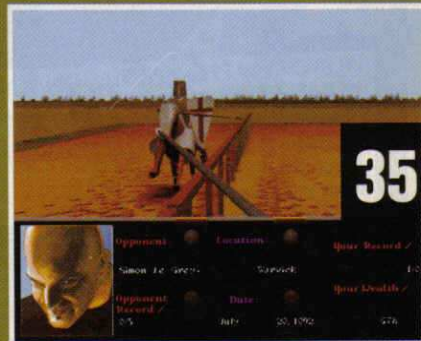
wspomniana pogarda szlachty dla lichwiarzy, kończąca się nie oddawaniem długów; pojedynki na kopie w barwach swej damy), starali się oddać możliwie najwięcej jego aspektów.

Moim zdaniem przedobrzyli, choć gra powinna znaleźć zwoleńników. Dobra szata graficzna i dźwiękowa, dość wysoki stopień trudności i dwa modele postępowania do wyboru przemawiają na jej korzyść. Argumenty za i przeciw przedstawiłem, a sam jeszcze się zastanawiam nad werdyktem.

**Sir Haszak**

Producent: Sierra On-Line  
Rok wydania: 1996  
Dystrybutor: IPS CG  
Cena: 134,20 zł  
Komputery, na których chadza:  
486, 8 MB RAM, CD-ROM

# A.D. 1086



Zamów grę, którą chcesz kupić w naszej firmie,  
a otrzymasz specjalną cenę z 10% upustem

# CHCESZ WIĘCEJ WRAŻEŃ ?!

DIŁA PIERWSZYCH 100 KLIENTÓW  
NAGRODY  
NIESPODZIANKI

NEMESIS

|                      |        |
|----------------------|--------|
| EXPECT NO MERCY      | 97,69  |
| DAGGER'S RAGE        | 64,92  |
| WING COMMANDER IV    | 131,68 |
| SHIVERS CD-ROM       | 93,50  |
| NBA LIVE 96          | 93,50  |
| VIRTUOSO CD          | 66,19  |
| PSYCHIC DETECTIVE    | 93,50  |
| ENCYCLOPEDIA         |        |
| OF GAMES             | 48,78  |
| INTERNET CONNECTION  | 13,93  |
| MEGAPAK 5            | 109,39 |
| ACTUA SOCCER CD-ROM  | 85,00  |
| SUPER 10 PACK CD-ROM | 104,51 |
| MORTAL KOMBAT 3      | 124,72 |
| TEENEGENT CD-ROM     | 45,25  |
| ACTION SOCCER CD-ROM | 52,69  |
| GRAND PRIX MANAGER   | 93,50  |
| DIG CD-ROM           | 110,50 |
| EUROFIGHTER          |        |
| 2000 TFX 2 CD-ROM    | 131,75 |
| CAESAR II            | 93,50  |
| JOHNNY               |        |
| BAZOOKATONE CD-ROM   | 83,30  |
| SHOCWAVE CD-ROM      | 93,50  |
| PITFALL              | 72,13  |
| MECHWARRIOR 2        | 84,59  |
| MEGATRIPAK 3* CD-ROM | 42,62  |
| AUTO ALMANAC '96     | 45,83  |
| ENCYKLOPEDIA         |        |
| KOSMOSU PL. CD-ROM   | 89,25  |
| HEROES OF            |        |
| MIGHT&MAGIC CD-ROM   | 102,00 |
| CYBERMAGE CD-ROM     | 93,50  |
| THE DAY              |        |
| OF DARK FORCES       | 44,00  |
| ATLAS ŚWIATA CD-ROM  | 89,00  |

SPYCRAFT

## PIERWSZY W PEŁNI PROFESJONALNY KOMPUTEROWY MANAGER ŻUŻŁOWY

Nareszcie możesz sprawdzić się jako manager własnej drużyny i poprowadzić ją do zwycięstwa Pełne składy drużyn na sezon '96  
Opcja gry do czterech graczy równocześnie  
Doskonałe efekty dźwiękowe, muzyka również bez karty muzycznej  
Dostępne wszystkie opcje występujące w prawdziwym sporcie  
Możesz zostać managerem każdej znanej drużyny żużlowej lub stworzyć własną i poprowadzić ją do zwycięstwa  
Program gwarantuje Ci doskonałą rozrywkę na wiele wieczorów  
Program zawiera profesjonalne sceny wideo z najbardziej emocjonujących fragmentów wyścigów żużlowych



POZNAJ TAJNIKI TEGO  
FASCYNUJĄCEGO SPORTU!

TECHLAND PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE  
TEL. (064) 347813, 348890 w.112  
(090) 344857

# Bridge Challenger

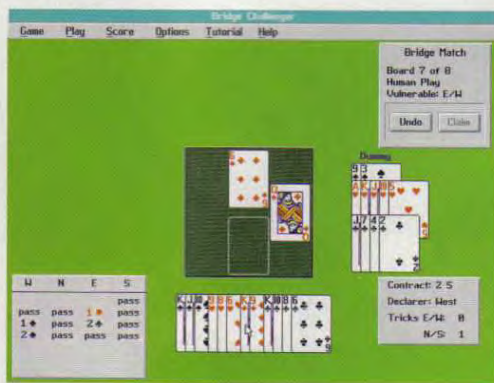
„Im bardziej Puchatek zaglądał do środka, tym bardziej Prosiaczka nie było”. Im więcej poznaję programów brydżowych, tym bardziej upewniam się, że za mego życia żaden dobry nie powstanie.

„Bridge Challenger” po części mieści się w tym stwierdzeniu. Tylko po części dlatego, że choć nie zadowolili brydżystów średniozaawansowanych lub lepszych, powinien jednak spodobać się początkującym.

W stosunku do poprzednich tego typu produkcji ma bowiem kilka poważnych zalet: został wydany legalnie w Polsce, więc możemy się dowiedzieć wszystkiego o systemach licytacyjnych, którymi gra (Acol i American Standard), cieszy

w sytuacjach rozpaczliwych. Jesli zaliczymy dziwnie, głupio lub tylko niezrozumiale dla komputera i staramy się potem z tego wykaraskać, nie mamy żadnego szans – trzeba przyjąć odżywkę wyrok komputera na jak najniższej wysokości, bo próby ratowania skóry kończą się w okolicach szklema.

Nie lepiej jest z obroną. Program potrafi nie zdjąć górnych lew w momencie, gdy jest to konieczne lub odrzucać się od zatrzymaniania w kluczowym kolorze (przebieg 3 BA miałem 9 trefli z AD, dzieliły się one u obrońców 3-3 z KJ10; po rozegraniu koloru 1 trefl była stoperem, ale została wyrzucona po moim zagranie



w kolor boczny swoje!  
Gra z „Bridge Challengerem” nie była jedyną dla mnie czasochłonną straconym. W porównaniu do poprzednich programów brydżowych uczy umiaru podczas licytacji (czasami jedyną można poszaleć na układach rękach) i rozgrywki (ta wyda

prostą i schludną szatę graficzną (dzięki temu stawia niewielkie wymagania sprzętowe), ma opcję save (może być włączona w każdej chwili rozgrywki) i posiada rozbudowany przewodnik wprowadzający w tajniki brydża wszystkich nie mających dotąd okazji zasiąść przy zielonym stoliku.

Układy rąk mieszczą się w granicach prawdopodobieństwa, nie jesteśmy więc zaskakiwani grając na 7 atutach rozkładami 6-0 w co drugim rozdaniu, komputer nie zagląda nam w karty i dość dobrze posługuje się znanymi sobie konwencjami (fakt, że nie ma ich wiele). Co więcej, niemal za każdym razem, gdy zdarzyło mi się wylicytować jakiś księżycowy kontrakt, na drugim stole (tak, tak, prócz roberka można rozegrać duplikata w dwóch notacjach) komputer grał spokojnie i zgarniał punkty.

Do słabych stron programu należy z pewnością brak wycucia

mi się nieco słabszą stroną programu). Spokojnie polecieć go mogą początkującym. Wiele w głównej nie popsuje, a poparty przykładami wymi rozdaniami opis zasad gry sporo nauczy.

Sir Hasza



# DUKE'EM ALL!!!

Do wszystkich, którzy nie mogą spać, mają przekrwione oczy, a palce ich zawieszono są nad klawiszem CTRL, w oczekiwaniu na pełną wersję DUKE NUKEM 3D. Od tego numeru, aż do ostatniego z Obcych, będziemy spotykać się na łamach TS. A na przysłowiowego? A na takiego, aby dawać cynk o tym, jak doprowadzić do totalnej zagłady fagasów z kosmosu.

Na czym ma polegać ta rubryka? Wy nadsyłacie różne cheaty, my je drukujemy. Wśród informatorów, którzy nadeślą wszelkiego rodzaju tipy, cheaty, kody itd. dotyczące „DUKE NUKEM 3D” zostanie co numer wylosowany ten jedyny, który otrzyma jedną z niżej wymienionych gier – pamiętajcie, aby w korespondencji podać swój kontakt (adres) i tytuł gry, którą chcielibyście otrzymać. Od następnego numeru będziemy podawać informacje z frontu, dzisiaj tylko lista gier do wygrania.

### Kameleon Super

GRY: „Inferno”; „International Tennis Open”; „Johnny Bazookatone”; „Chaos Control”; „Duke Nukem 3D” (wersja pełna).

Rubryka sponsorowana przez firmę **MIRAGE**

„Duke Nukem 3D” to nie tylko gra, która w dziedzinie „symulatorów człowieka” wnosi coś nowego (jak choćby kolorowe oświetlenie czy lustra), ale też przełom w działalności samej firmy Apogee pod względem jakości gier (na engine „Duke'a” mają powstać nowe gry tego samego typu – „Shadow Warrior” i „Ruins”). Ponadto gra umożliwia szeroki wybór sposobów gry w sieci, przez modem czy łącze szeregowe.

Oprócz pełnej trójwymiarowości, przejawiającej się nie tylko w patrzeniu w górę i w dół, ale też w lataniu, nurkowaniu i podskakiwaniu, gra oferuje całe mnóstwo dodatkowych atrakcji w postaci przeróżnych przedmiotów począwszy od standardowych apteczek i magazynków (a jakże!) poprzez kombinezon nurka czy buty kwasoodporne aż po butelki w barze, które można rozstrzelać jak na westernie. A wszystko to w oprawie dobrej muzyki i realistycznych dźwięków. Pod tym względem „Duke Nukem 3D” jest obecnie zdecydowanie najlepszą grą typu „DOOM” na rynku.

Oczywiście nie można zapomnieć o najważniejszym czynniku,



## DUKE NUKEM 3D

wplywającym na nasze westchnienia zachwytu, czyli grywalności. To co się dzieje podczas gry, krew, wrzaski, lecące łuski, dym, ogień i pożoga, to wszystko pozwala nam wpaść w obłądny nastrój prawdziwych psów wojny. Oczywiście dynamizm, realizm i płynność uzyskamy uruchamiając grę w wysokiej rozdzielczości na pożądanym komputerze (tzn. min. Pentium 75 MHz), ale oó takie są teraz wymagania.

Grając na wersji shareware'owej miałem do dyspozycji 6 spośród 9 rodzajów broni i mogłem grać tylko

na jednym z 3 epizodów. W wersji komercyjnej, która ma się ukazać na naszym rynku z końcem maja, dysponować będziemy pełnym uzbrojeniem, wszystkimi epizodami i zakończeniem gry w postaci big bossa, któremu sięgamy do kolan, strzelającego wszystkim, co można sobie wyobrazić. Fanom „DOOM-a” grę gorąco polecam.

**WERNER**

P.S. Recenzja powstała na podstawie wersji shareware i dlatego nie ma oceny. Jak tylko pojawi się wersja pełna ocenimy całość.



PC

L.K. AVALON

Tego jeszcze nie było!

RENDEROWANA przygodówka!  
Wiele przygód  
w PIĘCIU RÓŻNYCH EPOKACH!  
DWIE wersje scenariusza!  
6 dyskietek lub 1 CD!  
Wystarczy procesor 386!

Gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena 49,90. Nie zapomnij podać rodzaju nośnika (dyski lub CD).

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

**Strategia w najlepszym wydaniu na IBM PC**

Zamierz się to mroczny świat pradobit ...

**polanie**

Wkrótce rozszerzona wersja na CD!  
Dla posiadaczy wersji dyskietkowych będzie dostępny upgrade w korzystnej cenie.  
Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.  
Adres wersji dyskietkowej: 55-PLN (VAT) Koszycy-prasyki-wilczona.

**WYGRAJMY PLAY-BOXI WYGRAJ Z NAMI I TY!**

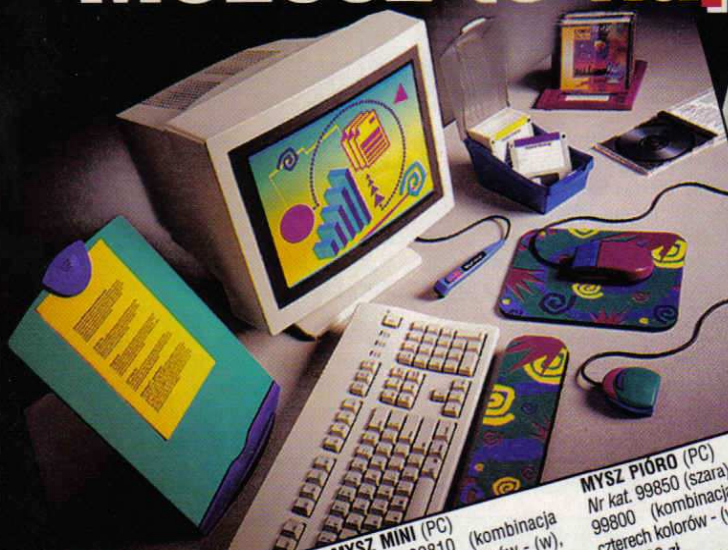
Wkrótce rozszerzona wersja na CD!  
Dla posiadaczy wersji dyskietkowych będzie dostępny upgrade w korzystnej cenie.  
Zamówienia można składać listownie, telefonicznie lub faksem.  
Adres wersji dyskietkowej: 55-PLN (VAT) Koszycy-prasyki-wilczona.

**USER**

Hurtownia Oprogramowania **USER**  
31-403 Kraków, ul. Rzemieśnicza 31  
tel. (012) 66 89 22, tel/fax (012) 66 88 54

# Możesz to kupić u nas!

**FELLOVES**  
COMPUTERWARE



**MYSZ DESKTOP (PC)**  
Nr kat. 99852 (sz),  
99815 (kombinacja trzech z  
czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))  
Cena: 49 zł

**MYSZ MINI (PC)**  
Nr kat. 99810 (kombinacja  
trzech z czterech kolorów - (w),  
(f), (n), (z))  
Cena: 88,70 zł

**MYSZ PIÓRO (PC)**  
Nr kat. 99850 (szara) - 104 zł  
99800 (kombinacja trzech z  
czterech kolorów - (w), (f), (n), (z))  
Cena: 80 zł



**Pudełko SOFTWARES 50 x 3,5"**  
Nr kat. 90612 (sz), 622 (gr), 632  
(ci.n), 642 (ci.z), 652 (w)  
Cena: 15 zł

**Pudełko SOFTWARES 100 x 3,5"**  
Nr kat. 90712 (sz), 722 (gr), 732  
(ci.n), 742 (ci.z), 752 (w)  
Cena: 19 zł



**MEDIABOX 40 x 3,5"**  
Nr kat. 90136 (f), 137 (ci.n),  
138(z), 139(w), Cena: 8 zł



**Pudełko JUNIOR schodkowe, 5 x 3,5"**  
Nr kat. 95240 (sz), 95246 (f), 95247  
(ci.n), 95248 (z), 95249 (w),  
Cena: 13,50 zł



**Etu na dyskietki 6 x 3,5"**  
Nr kat. 28106 (f),  
107 (ci.n),  
108 (z),  
109 (w)  
Cena: 20 zł



**Podkładka ergonomiczna ERGO**  
Nr kat. 48102 (sz-cza), 202 (sz-cze),  
203 (s-n), 204 (sz-z), 205 (cza-cza),  
207 (cza-cze), 208 (cza-n),  
Cena: 25,50 zł



**Pulpit**  
Nr kat. 21103 (sz), 106  
(cza), 206 (f), 207 (ci.n),  
208 (z), 209 (w),  
Cena: 25 zł

- ☞ Aby złożyć zamówienie, należy wyciąć i wypełnić kupon znajdujący się poniżej.
- ☞ Koszt wysyłki wynosi 3,50 zł
- ☞ Kupon należy wysłać na adres:

**Wydawnictwo "Bajtek"**  
ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa  
Nasze konto:  
**Wydawnictwo "Bajtek"**  
PBK S.A. IX Oddział w W-wie  
370031-534488-139-11



**ŚRODKI CZYSZCZĄCE**  
Płyn do ekranów - nr kat. 99701 - 15 zł,  
Płyn do obudów - nr kat. 99711 - 15 zł,  
Pianka antystatyczna - nr kat. 99714 - 9,80 zł  
Dyskietka czyszcząca 3,5" - nr kat. 99752 - 11,20 zł



**Filtr antyradiacyjny, szklany 14" - 15"**  
Nr kat. 92899, jasny  
Nr kat. 91899, ciemny  
Cena: 169 zł

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - ZAMÓWIENIE M/05/96

IMIĘ I NAZWISKO: .....

ADRES: .....

KOD: ..... MIASTO: .....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących artykułów:

| Nr kat. | Nazwa | Cena | Ilość | Wartość |
|---------|-------|------|-------|---------|
|         |       |      |       |         |
|         |       |      |       |         |
|         |       |      |       |         |

**ŁĄCZNA KWOTA**

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego .....  
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) .....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.  
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

## Opis skrótów kolorów:

- (sz) - szary
- (cza) - czarny
- (cze) - czerwony
- (z) - zielony
- (f) - fiolet
- (w) - wiśnia
- (n) - niebieski
- (gr) - grafitowy
- (c) - ciemny

**"ZWARIOWANE MELODIE"**  
Podkładki pod mysz (LTM.), nadgarstki (LTS.) i przed klawiaturę (LTW.)  
Nr katalogowy  
01 - Królik Bugs,  
02 - Wilk Tasmański,  
03 - Tweety i Sylvester,  
04 - Marvin Marsjanin,  
05 - Struś Pędziwiatr  
Cena:  
LTM.. 15 zł,  
LTS.. 17,50 zł,  
LTW.. 25 zł,



# Torin's Passage

TORIN'S PASSAGE

SIERRA ON LINE '95

IPS CG



PC 386, CD-ROM

**G**ry przygodowe Sierry przechodzą ostatnio metamorfozę, mającą na celu „unowocześnienie” ich i hmmm, uatrakcyjnienie. Tak jakby dotychczasowe nie były atrakcyjne – ale cóż, prawa rynku są nieublagane i jeśli się co rok nie wyda czegoś nowatorskiego, to się z owego rynku wypada. Prawdziwa rewolucja dopiero się szykuje (słyszysz się o planach wprowadzenia do przygodówek elementów zręcznościowych, a także postaci rodem z RPG – współczynniki i te rzeczy), a na razie pograć sobie w gry poddane tylko lekkiemu face-liftingowi.

„Torin's Passage” to taka właśnie gra. Niby zwykła przygodówka – ale to jednak nie to. Z kolei zbyt mało w niej elementów nowatorskich, by mogła być nazwana rewelacją.

Zanim jednak zacznę rozwodzić się nad samym „enginem” gry napiszę słów kilka o fabule – ta bowiem jest podstawą każdej przygodówki.

Mamy zatem świat bajkowy i fantastyczny – planetę podobną do cebuli w tym, że zbudowana jest z wielu „poziomów”, a każdy z nich jest odrębnym światem. Oczywiście najwspanialszym z tych światów jest ten znajdujący się na powierzchni – Lands Above. Jego mieszkańcy traktują wszystko co leży poniżej ich świata za rodzaj piekła, do którego zsyła się skazańców. W trakcie gry okaże się reszta, że te światy nie są takie złe – ale ich mieszkańcy wiele się od siebie nie różnią – w efekcie

czego skazańcy z każdego z tych światów zsyłani są w „dół” – zaś ci z ostatniego, najbardziej wewnętrznego ze światów, wrzucają swych banitów do środka planety, czyli wielkiej pustki Null Void.

Dość jednak tej dygresji – czas zająć się Torinem, czyli bohaterem tej gry. Torin jest, hmm, księciem, jednak nic o tym nie wie – jego rodzice zostali bowiem zamordowani przez złego czarnoksiężnika, gdy był jeszcze oseskiem. Oczywiście zły czarnoksiężnik chciał zostać władcą – nie udało mu się to do końca, jednakże nie zrezygnował ze swoich ohydnych zamiarów. Na drodze do tronu stoi mu jednak Torin, który nie dość, że

nie dał się zabić razem ze swoimi rodzicami (no, pomogła mu niania Lycentia), to jeszcze znalazł sobie przybranych rodziców – a na dodatek myśli, że są oni jego prawdziwymi rodzicami (to nic, że nic z tego nie da się zrozumieć). Jakby nie było zły czarnoksiężnik doprowadza do uwięzienia przybranych rodziców Torina, ten zaś, razem z wiernym psem (czy ktoś z Was widział różowe psy?) wyrusza na ich poszukiwanie. Tu zaczyna się gra...

Gdyby była to zwykła przygodówka, to w tym miejscu powinno znaleźć się solution. W przypadku „Torin's Passage” nie miałoby to wielkiego sensu, jako że w grze dostępny jest znany już z „Phantasmagorii” podpowiadacz. Został on bardzo rozbudowany – pierwsza podpowiedź jest zawsze dość enigmatyczna, lecz następne

przybliżają nas „krok po kroku” do rozwiązania zagadki, by w końcu podać odpowiedź lopatologiczną. Aby nie psuć gry kusząc możliwością łatwego sięgnięcia po podpowiedź, podpowiadacz wyposażony jest w regulowany ogranicznik czasowy – dzięki czemu sięgając po radę możemy, powiedzmy w odstępach pięciominutowych, dzięki czemu mamy szansę też samemu trochę pomyśleć.

A jest nad czym. Zagadki są tu piekielne – ale cóż, autorem scenariusza jest Al Lowe. Poza zwykłymi problemami z rodzaju „znajdź zastosowanie przedmiotu” mamy tu kawałki zręcznościowe – nawet takie, które wymagają wysilenia innych zmysłów niż wzroku i słuchu.

Całą grę umiła nam specyficzny humor – niektóre kawałki są naprawdę wyśmienite. Najbardziej spodobało mi się wykorzystanie kobzy (czy też dud, jak to zwał, tak to zwał) do poruszania się w nieważkości. W grze dużo poza tym odwołań do znanych filmów, czy też seriali telewizyjnych – mamy tutaj nawet parodię serialu komediowego. Powodem do śmiechu prawie zawsze jest też piesek Boogie (którym możemy także sterować).

Niestety, całość sprawia wrażenie nieco przeladowanej – z jednej strony mamy zupełnie odlotowy humor, z drugiej zaś historyjkę wyciskającą łzy z oczu. W efekcie całej grze brakuje atmosfery i pomimo że nieźle wykonana graficznie i muzycznie, jakoś nie potrafi wciągnąć.

Obsługa gry jest maksymalnie uproszczona – to samo co było w „Phantasmagorii”, po prostu klikamy kursorem na przedmiotach, a podjęta akcja zależy od sytuacji, w jakiej się znajdujemy. Dodatkowo grę ułatwia możliwość rozpozyczenia od jednego z pięciu „rozdziałów”. Posiadaczy wolniejszych komputerów ucieszy także możliwość przyspieszenia animacji, a także opcja ręcznego przewijania dużych plansz, które normalnie (to znaczy na 486) animowane są przeraźliwie wolno.

„Torin's Passage” to gra dla DOS, ale dzięki kilku wynalazkom Sierry bez żadnego problemu można uruchomić ją po Windows 95 – mamy tu nawet autoplay, zaś cała gra toczy się w okienku.

Trudno tę grę ocenić – nie wywarła na mnie zbyt wielkiego wrażenia, lecz być może jest to zgubny wpływ zbyt obfitego w gry trybu życia (dotyczy to wszystkich dziennikarzy prasy komputerowo-growej, bardzo trudno tu o obiektywną ocenę). Trzeba przyznać, że grafika jest przepiękna, a i muzyka też pięści ucho – tyle tylko, że to chyba nie jedyne składniki, jakie powinny się znaleźć w miksturze nazywanej „świetna gra komputerowa”.

**Gawron**



# Konsole świat

Mamy poświęconą im rubrykę już od wielu numerów, testowaliśmy ich kilka typów na naszych łamach, ale jak się do siebie mają, jakie mają możliwości, co siedzi w środku – tego do tej pory nikt nie wiedział. Zmęczony ciągłymi pytaniami o to, co jest lepsze, postanowiłem zebrać wszelkie dane na jakie uda mi się trafić i porównać ze sobą kilka najpoważniejszych maszyn (stacjonarnych, o przenośnych może powiemy sobie innym razem) obecnych na rynku. Nieco niebezpiecznie naszym. Nie zależy mi bynajmniej na porównywaniu szczegółów i pełnych danych taktyczno-technicznych, których i tak nie byłem w stanie znaleźć, jednak dotarłem do wystarczającej ilości ciekawych informacji, by mieć się czym z Wami podzielić. Ponieważ na razie na naszym rynku większości z tych konsol nie ma, nie będę na razie wydawał żadnych werdyktów, choć mam swoich pretendentów do tronu.

Według danych, opublikowanych w styczniu tego roku przez prasę amerykańską, w zeszłym roku (1995) w całych Stanach Zjednoczonych sprzedano: 2700 tys. sztuk SNES-a, 2100 tys. Sega Genesis, 550 tys. sztuk PlayStation, 300 tys. sztuk Saturnów, 250 tys. sztuk 3DO i 150 tys. sztuk Jaguarów. Jasno z tego wynika, że w zeszłym roku najlepiej sprzedawały się systemy 16-bitowe, ale był to zapewne ostatni rok ich panowania. Pół miliona sztuk PlayStation stanowi bardzo poważny zadatek na zmianę proporcji w 1997 roku. Zresztą – pożyjemy, zobaczymy. Przynajmniej wiadomo, którym konsolom warto się przyjrzeć.

Zacznijmy od produktu Nintendo – SNES-a. SNES był jedną z pierwszych, jeśli nie pierwszą konsolą szesnastobitową. W praktyce ta jego szesnastobitowość jest nieco wątpliwa, jako że sercem SNES-a jest procesor

65c816, czyli zrobiona przez firmę Western Design (słyszeliście o niej wcześniej? bo ja nie) szesnastobitowa wersja 6502 (to ten sam procesor, który znajduje się w małych Atari i w C64). Lista rozkazów jest mniej więcej taka sama, szyna danych (czyli liczba wczytywanych za jednym zamachem bitów) pozostała ośmiobitowa, jednak rejestry są już szesnastobitowe i dodano inne tryby adresowania. Do tego dołożono 128 KB RAM-u i 64 KB Video RAM-u. SNES może wyświetlać na raz 256 kolorów z palety 32768 i pracuje w rozdzielczości 512x448 (to jest chyba maksymalna, SNES może pracować w siedmiu różnych trybach graficznych). Wszystko to razem stawia SNES-a na poziomie mniej więcej Amigi 500 – kolorów więcej, pamięci mniej, ale trzeba jeszcze uwzględnić pamięć w kartridżu.

Pewną ciekawostką jest fakt istnienia różnych dziwnych dodatkowych urządzeń do SNES-a. Najbardziej popularne z nich (zgadnijcie dlaczego) to tzw. Backup Unit – wkłada się go w slot kartridża, w jego z kolei slot (bo jest przelotowy, jak interfejs do Spectrum) wkłada się kartridż, a potem można sobie zawartość kartridża zapisać na dyskietce. Nie muszę chyba dodawać, że potem można sobie grać korzystając z dyskietki bez konieczności posiadania oryginału. Pomijając zastosowania pirackie, takie rozwiązanie doprowadziło do powstania niewielkiej demosceny na SNES-ie, jako że można pisać na niego programy korzystając z peceta.

Następnym szesnastobitowcem, któremu się przyjrzymy jest Sega Genesis. Sega Genesis to właściwie to samo co Sega MegaDrive, chociaż gier się na nich nawzajem nie daje uruchomić. Różnice polegają na bardzo znaczących zmianach w sprzęcie i kształcie obudowy i złącza do

kartridża, ale niemożność uruchamiania niektórych gier na obu wersjach konsoli wiąże się nie z ich kompatybilnością, a z umieszczanymi w grze informacjami o kraju, w którym została ona sprzedana. System został zaprojektowany w ten sposób, żeby premiery gier w różnych krajach były od siebie niezależne (głównie chodziło o oddzielenie rynków amerykańskiego i japońskiego). Żeby było śmiesznie, w niektórych starszych wersjach konsol w środku znajdowały się cztery jumperki, z których dwa służyły do wybierania wersji językowej; ich przestawienie często starczało do uruchomienia gry.

Genesis jest oparty o procesor 68000 wyposażony w 64 KB pamięci operacyjnej i pracujący

wypuszczony na rynek jako swoisty balon próbny.

Tyle o systemach szesnastobitowych. Od przynajmniej półtora roku na rynku obecne są już konsole następnej generacji, oparte o procesory i technologie 32-bitowe, z wetkniętymi gdzieś tam 64 bitami.

Zacznijmy od najpopularniejszej i najlepiej sprzedającej się konsoli, czyli od PlayStation. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem jej dane, miałem nieodparte skojarzenia ze stacją roboczą Indygo (Silicon Graphics). Jak się okazuje – nie bez powodu. PlayStation jest oparte o dokładnie ten sam procesor, R3000A (RISC, 32 bity), taktowany zegarem 33,8688 MHz. Do tego pamięć – 2 MB RAM, 1 MB



z częstotliwością zegara taktującego 8 MHz. Znowu mamy więc do czynienia z wydajnością porównywalną z Amigą 500, choć pamięci jest tu znacznie mniej, w dodatku Genesis może wyświetlić tylko 64 kolory. Żeby jednak konstrukcja nie wydawała się wszystkim za prosta, w środku znajduje się jeszcze jeden procesor, tym razem Z80, wyposażony we własne 8 KB pamięci. Z80 jest odpowiedzialny za obsługę dźwięku, tworzonego głównie przez syntezę FM (tłumaczaczkę na polski: mniej więcej tak, jak w Adlibie). Genesis, w odróżnieniu od SNES-a, dorobił się dwóch bardzo istotnych przystawek – SegaCD (czytelnik płyt kompaktowych) i Sega Genesis 32X. 32X zawiera dwa 32-bitowe procesory RISC, co plasuje całość znacznie bliżej systemów 32-bitowych niż 16-bitowych. Biorąc pod uwagę zmiany w specyfikacji technicznej, 32X jest najprawdopodobniej jakimś etapem pośrednim projektu Sega Saturn,

Video RAM, 512 KB Sound RAM i 512 KB ROM-u z systemem operacyjnym. Wprawdzie R3000 nie jest już najnowszym rozwiązaniem, pojawił się bowiem na rynku w 1988 roku, jednak nie przeszkadza to wcale jego ciągle dużej mocy obliczeniowej (30 MIPS). Przy okazji jedna uwaga – porównywanie wydajności różnych procesorów w MIPS-ach jest lekko niebezpieczne, jako że nie do końca wiadomo o jakie instrukcje chodzi (MIPS to Million Instructions Per Second). W praktyce więc bardzo trudno jest określić, który procesor jest szybszy, a który wolniejszy, zwłaszcza gdy ich wydajności są do siebie zbliżone.

PlayStation, poza głównym procesorem, ma ich jeszcze kilka, zajmujących się innymi zadaniami – obsługą dźwięku (24 kanały pracujące na 44,1 kHz), tworzeniem grafiki (sprzętowe transformacje wieloboków w przestrzeni trójwymiarowej, sprzętowe rysowanie wieloboków – 360 tysięcy na se-

## SUPER NINTENDO, GAME BOY

SATURN MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION JAGUAR

\* Największy wybór gier

\* Nowości

\* Akcesoria

\* Sprzedaż na raty

\* Sprzedaż wysyłkowa

COMAT Przejście podziemne Al. Jerozolimskie/Jan Pawła II  
00-024 Warszawa pawilon 12 tel/fax (0-22) 630-29-73

COMAT D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa,  
ul. Krucza 50 tel. 27 72 11, 27 90 21 wew. 356

1000 gier do komputerów: PC, AMIGA, COMMODORE 64, ATARI

Sprzedaj wysyłkową (nie dotyczy gier do komputerów): Cenniki wysyłamy po przesłaniu koperty zwrotnej ze znacznikiem na adres: 00-024 Warszawa przejście podziemne Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12.



kundę – i nakładanie tekstur, plus cieniowanie Gourarda), obsługą sprite'ów (liczba sprite'ów wyświetlanych w ciągu sekundy zależy od ich rozmiarów i liczby kolorów, przykładowo, gdy mają rozmiary 16x16 pikseli i 64K kolorów, można ich wyświetlić 40 tys./sek). Oczywiście konsola jest w stanie wyświetlić 16,7 miliona kolorów, co stanowi standard w przypadku najnowszych rozwiązań, więc nie bardzo jest się nad czym rozwozić. Maksymalna rozdzielczość wynosi 640\*480. Mogłoby się wydawać że to niedużo, trzeba jednak pamiętać, iż konsole podłączane są do zwykłych telewizorów, a nie do monitorów. W efekcie stosowanie większych rozdzielczości mija się z celem, jako że



Przedostatnia konsola, której się przyjrzymy to 3DO, zupełnie u nas nieobecna na rynku. Moc obliczeniową zapewniają jej dwa procesory ARM/60 (Advanced RISC Machines) pracujące ze stosunkowo niską częstotliwością zegara – 12,5 MHz. Wydajność każdego z nich jest porównywalna z procesorem 68030 pracującym z zegarem 25 MHz, to jest mniej więcej tyle, co Amiga 3000 albo Atari TT (tyle, że w 3DO są dwa takie procesory). Jak zwykle dolożono do tego kilka kości zajmujących się

jest niczym dziwnym – obie kości mają bowiem identyczny rdzeń, odpowiedzialny za samo wykonywanie instrukcji, różnią się jedynie peryferyjnymi elementami. Trzeci procesor, sprawujący pieczę nad całością, to najwyklesza Motorola 68000, taktowana zegarem 13,295 MHz. W odróżnieniu od pozostałych konsol, Jaguar w wersji podstawowej może korzystać wyłącznie z kartridży. Żeby dostępne stały się gry na płytach, trzeba dokupić odpowiednią przystawkę-czytnik. Wprawdzie dane przechowywane na kartridżach są poddawane kompresji i dzięki temu wchodzi ich tam nieco więcej, niżby to wy-

bo już kilka razy miałem do czynienia z zaciętrzewionymi Atarowcami, tłumaczącymi że Jaguar i tak jest lepszy – kochani, nie jest. Jest bardzo ciekawą konstrukcją, pod pewnymi względami lepszą od innych, pod innymi względami gorszą, wystarczająco dobrą, żeby nie trzeba się go było wstydić. Tylko jakoś się sprzedawać nie chce.

Właściwie mógłbym tu skończyć, ale już słyszę pytania: a CD32? A Virtual Boy? A M2? A Ultra 64?

Cóż, pierwsze dwie konsole stanowią margines tego, co dzieje się na rynku. CD32 to nic innego jak Amiga 1200 z dolożonym na stałe CD-ROM-em, za to bez klawiatury (procesor 68020EC, 2 MB RAM,

# Konsole, konsole...

i tak nie będzie wpływało na poprawienie jakości obrazu limitowanej rozdzielczością telewizora. To samo dotyczy pozostałych konsol, które – poza jednym wyjątkiem – nie są w stanie wygenerować obrazu o większej rozdzielczości (bo i po co?).

Następna na naszej liście jest Sega Saturn. Tu procesorów jest trochę więcej. Zaczniemy od dwóch głównych – SH2 – zaprojektowanych dla Segi specjalnie przez firmę Hitachi. Oba działają z zegarem 27 MHz i dysponują mocą obliczeniową 25 MIPS-ów. Do tego trzeba doliczyć dwa procesory obsługujące grafikę – VDP1 i VDP2. Pierwszy służy do tworzenia ze sprite'ów lub wieloboków obiektów na pierwszym planie, drugi jest odpowiedzialny za tworzenie tła. Oba są przez Segę szeroko stosowane w jej automatach. Ostatnie dwa procesory to 32-głosowy DSP i współdziałający z nim 68EC000. Od biedy do całego tego zestawu można by dolożyć jeszcze jedną kość – SH1 – odpowiedzialną za kontrolowanie CD ROM-u i ewentualną dekompresję wczytywanych z płytki danych (podobne kości można znaleźć we wszystkich konsolach, czasem są to po prostu układy do dekompresji filmów MPEG, czasem inne, wykonujące podobne zadania, różnica polega na tym, że dane nie są zgodne ze standardem MPEG; tak jest w PlayStation). Pamięci ma Saturn 2 MB, jak zresztą wszystkie konsole 32-bitowe (o, taka koincydencja).

generowaniem dźwięku i grafiki – te drugie, w odróżnieniu od pozostałych konsol, są ukierunkowane na przetwarzanie pikseli, a nie wieloboków czy sprite'ów.

W odróżnieniu od wszystkich pozostałych konsol, robionych wyłącznie przez jedną firmę, 3DO ma dwie w pełni ze sobą zgodne wersje, robione przez Goldstara i Panasonic, ma również – uwaga, uwaga – wersję... pecetową! To nie dowcip. 3DO można sobie kupić jako kartę do peceta, nazywa się to wtedy 3DO Blaster (jak z nazwy wynika, kartę produkują Creative Labs). Karta korzysta z tego samego CD i tego samego monitora co jednostka centralna.

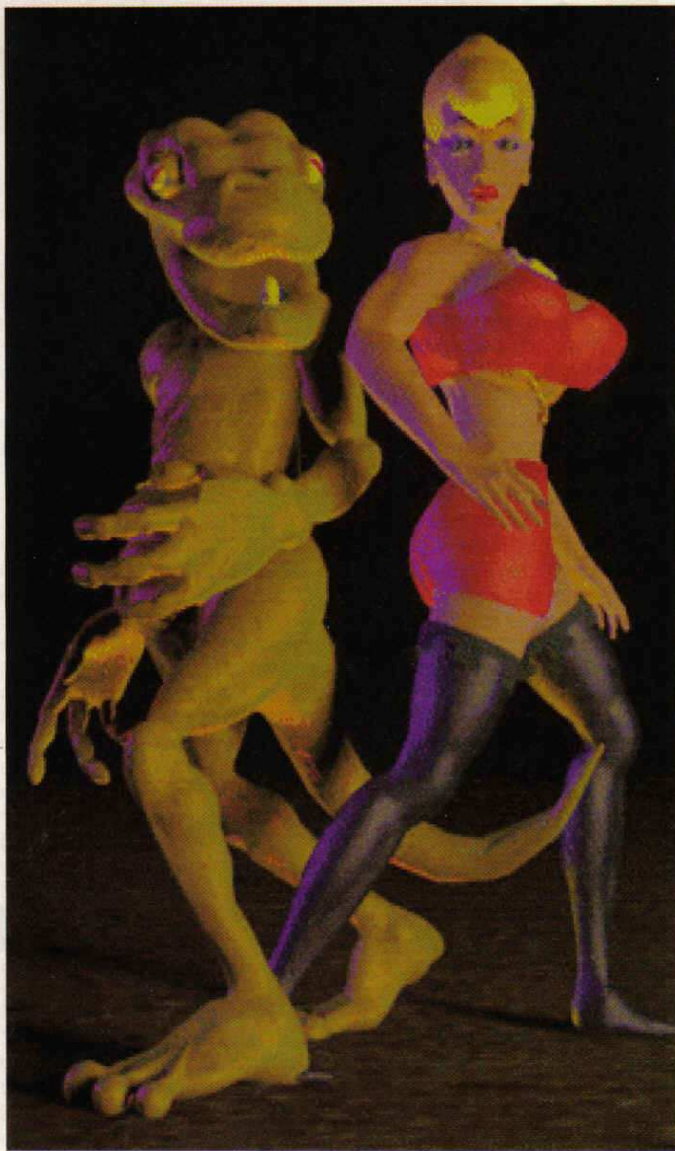
Został nam już tylko Jaguar. Jest to jedyna konsola, potrafiąca (po dokupieniu odpowiedniego sprzętu) tworzyć obraz w naprawdę wysokiej rozdzielczości (ponad 1300 w poziomie, nic nie wiadomo o rozdzielczości pionowej – najwyższa jaką znalazłem to 576 pikseli, co jest mniej więcej liczbą widocznych linii poziomych w telewizorze). Choć Jaguar jest zachwalany jako pierwsza konsola 64-bitowa, nie jest do końca prawda – 64-bitowa jest w nim wyłącznie szyna danych. Spośród trzech najważniejszych dla całej konstrukcji procesorów dwa, „Tom” i „Jerry”, mają po 64 32-bitowe rejestry. Tom odpowiada za obsługę grafiki, Jerry – za dźwięk, oba mają identyczną prędkość (26,6 MIPS). To, że prędkość obu jest taka sama nie

nikalo z fizycznej pojemności kartridża (4 MB), jednak nie oszukujmy się – w przypadku plików graficznych i dźwiękowych uzyskanie stopnia kompresji wyższego niż 50% jest już sukcesem i nie ma tu nic do rzeczy technologia – praw fizyki pan nie zmienisz i nie bądź pan kiep, jak mówił Kobuszewski do Pawlika. Akurat tutaj nie chodzi o prawa fizyki tylko o teorię informacji, ale jej prawa też są nieubłagane, i na kartridżu o pojemności 4 MB zmieści się 120 razy mniej, niż na płycie CD, żeby nie wiem co. Piszę o tym,

tworzenie grafiki wspomagane przez kość AGA). Virtual Boy (oparty o 32-bitowy procesor RISC) stanowi raczej ciekawostkę, niż dobrze sprzedającą się konsolę, choć nie ukrywam, że jest bardzo ciekawą zabawką. Pozostałe konsole jak na razie nie wyszły poza etap zapowiedzi, a że z założenia miałem zamiar zająć się wyłącznie tym, co już istnieje – zostawiam je (tak samo jak konsole przenośne) na kiedy indziej. I tak już się rozpisalem ponad miarę.

**Borek**





# Lista przebojów

## LASOŚĆ NA PRĘDKOŚĆ

Czasami, jak nic się nie chce, człowiek popada w stan pewnego zadumania, refleksji, zawieszenia. Najczęściej kończy się to lekkim zawrotem głowy i powrotem do rzeczywistości, jednak w rzadkich przypadkach zdarza się coś innego. Wyjątkowo może nasz umysł wejść gdzieś, gdzie nie powinien się znaleźć, mianowicie w krainę marzeń. W trakcie takiego stanu nie zauważamy, kiedy zapomnieliśmy o otaczającym nas świecie a przed oczami mamy obrazy tworzone wyłącznie w naszym umyśle. Przyznam się, że i ja jakiś czas temu popadłem w taki stan.

Z początku rozmyślałem nad tym, jak cały nasz świat dąży przed siebie na złamanie karku. Jak podczas naszych żywotów pędzimy uganiając się za dobrą pracą, utrzymaniem rodziny, pieniędzmi, karierą, seksem, miłością, itd. To wszystko jest nam potrzebne, tylko czy oprócz chwilowego zaspokojenia naszych rządzą istniejące jeszcze jakiś inny powód, dla którego tak pędzimy przed siebie zdobywając te rzeczy po kolei? Cóż, zacząłem jątrzyć pokłady mojej wypaczonej mózgowicy, która niejedną szok już przeszła, i w końcu wpadłem na coś dziwnego, a mianowicie na taką myśl: „PĘDZIMY DLA SAMEJ ROZKOSZY PĘDZENIA!”

Człowiek widać jest istotą, która lubi pędzić, i to nie tylko w sposób standardowy na strychu z drożdży i cukru, ale także w każdy inny możliwy. Pędzić lubimy zdobywając pieniądze. Lubimy je jak najszybciej zarabiać, ale i jak najszybciej wydawać, aby jak najszybciej kupować za nie jak najwięcej różnych rzeczy. Lubimy szybkie samochody, mimo tego, że w rze-

czy samej nie są nam potrzebne. Lubimy szybko załatwić swoje sprawy, szybko przechodzić kłopotliwe sytuacje, choroby itd. Na każdym kroku łapiemy się na tym, że lubimy prędkość. To jest fakt, popatrzymy na świat wszak on niczego innego dzisiaj nie robi tylko przyspiesza. Gdyby nie to, że istnieją zegarki można by przypuszczać, że dzień jest znacznie dłuższy od tego, jaki mieli nasi dziadkowie, czy pradziadkowie – dzisiaj robimy znacznie więcej w ciągu dnia niż wiek temu.

Fakt został zauważony, ale co z niego wynika? Chyba tylko jedno, że cały pęd jest tylko złudzeniem. Wystarczy popatrzeć na inne miejsca na Ziemi, gdzie czas jakby się zatrzymał. Ostatnio oglądałem film podróżniczy o mnichach w Himalajach i tam w rzeczy samej jest spokojnie, nie ma takiego pędu i nerwów. Jeżeli wierzyć mnichom są oni szczęśliwi, a czy my żyjący w świecie cywilizacji europejskiej nie jesteśmy szczęśliwi? Pewnie kilku szczęściarzy się znajdzie, ale będzie ich na prawdę kilku. Może tu tkwi przyczyna naszego braku szczęścia. Gonimy za nim, zamiast na nie poczekać. A może jednak nie należy czekać? Cóż, kolejna sytuacja nerwowa. Bo to czy je przegoniliśmy, czy dopiero gonimy nie ma znaczenia wobec faktu braku określenia co dla nas jest szczęściem...

Koniec końców możemy sobie uwielbiać prędkość i pęd życia, ale nie możemy zapomnieć o tym co daje nam szczęście: O ŚWIĘTYM SPOKOJU!!!

### STOJĄCY W ZBOŻU

P.S. Wakacje wkrótce się zbliżają. Wszystkim życząc spokojnych chwil, które niczym letnie chmury dryfują po niebie i każdemu na dzień dobry taką piosnkę śpiewając sobie: jak to miło chmurką być...

HITY ŚWIAT

### NINTENDO

1. THE FLINSTONES
2. STARWING
3. MORTAL KOMBAT 2
4. D. KONG COUNTRY 3
5. S. BOMBERMAN 2
6. S. & SNOWBOARDING
7. ANIMANIACS
8. INDIANA JONES
9. R. OF THE ROBOTS
10. BATAMAN RETURNS

### SATURN

1. VIR. FIGHTER: REMIX
2. PANZER DRAGON
3. DAYTONA USA
4. MYST
5. SHINOBI-X
6. S.F. – THE MOVIE
7. DIGITAL PINBALL
8. BUG
9. PEBBLE BEACH
10. VIRTUA HYDLIDE

### AMIGA

1. SWOS
2. PREM. MAN. 3
3. ULT. SOC. MAN.
4. PLAYER MAN. 2
5. S. SKIDMARKS
6. COLONIZATION
7. COMB. CLASSIC 3
8. W. CUP YEAR '94
9. TURBO TRAX
10. SENSIBLE GOLF

### PC CD-ROM

1. C&C
2. EF 2000
3. PSYCHIC DETECTIVE
4. FANATASY GENERAL
5. KINGDOM O'MAGIC
6. STONEKEEP
7. ANVIL OF DAWN
8. DESTR. DERBY
9. SCREAMER
10. TORIN'S PASSAGE

### PC

1. DOOM II
2. ALADDIN
3. X-WING
4. SIM CITY 2000
5. THE LION KING
6. DOOM II
7. DUKE NUKEM 3D
8. FIFA
9. SWOS
10. PREMIER MAN. 3

### PLAYSTATION

1. D
2. TOSHIDEN
3. RIDGE RACER
4. RAYMAN
5. AIR COMBAT
6. NOVASTORM
7. JUMPING FLASH
8. S.F. – THE MOVIE
9. RAPID RELOAD
10. MORTAL KOMBAT 3

HITY listy

### NINTENDO

1. FANT. ADV. DIZZY
2. BIG NOSE FR. OUT
3. DOUBLE DRAGON 3
4. MICROMACHINES
5. BIG NOSE CAVEMAN
6. BATMAN RETURNS
7. ULTIMATE STUNTMAN
8. GOAL 3
9. TINY TOON ADV.
10. JURASSIC PARK

### COMMODORE

1. KOLONY
2. GREAME S. S. MAN.
3. PIRATES
4. LASER SQUAD II
5. TURRICAN 2
6. SLATER MAN
7. ELVIRA II
8. LOTUS II
9. WŁADCY CIEMNOŚCI
10. TRIADA

### AMIGA

1. THE SETTLERS
2. WORMS
3. S. W. O. S.
4. SPACE HULK
5. CIVILIZATION
6. DOMAN
7. MORTAL KOMBAT 2
8. SKAUT KWATERMA.
9. UFO
10. SKIDMARKS

### PC

1. SCREAMER
2. SKAUT KWATERMAS.
3. COM.&CONQUER
4. WARCRAFT II
5. MORTAL KOMBAT 3
6. WWF WRESTLE.
7. MORTAL KOMBAT 2
8. THE SETTLERS
9. STONEKEEP
10. DUNE 2

### ATARI XL/XE

1. TECHNUS
2. SPECIAL FORCES
3. ROCKMAN
4. CYWILIZACJA
5. INNY ŚWIAT
6. NAJEMNIK
7. KRUCJATA
8. WŁÓCZYKIJ
9. HAWKMOON
10. MIECZE VALDGIRA II

### PEGASUS

1. TURTLES 3
2. GOAL 3
3. FELIX THE CAT
4. SUPER FIGHTER 3
5. FAN. ADV. DIZZY
6. BATMAN RETURNS
7. DOUBLE DRAGON 3
8. GOAL!
9. TINY TOON
10. MICROMACHINES

SHITY listy

### NINTENDO

1. SOCCER
2. TETRIS
3. CHUCK POP
4. EXITE BIKE
5. BOMBERMAN

### COMMODORE

1. INT. SOCCER
2. HANS KLOSS
3. TARZAN
4. ARNIE
5. SLICKS

### AMIGA

1. CISCO HEAT
2. TEST DRIVE II
3. TEST DRIVE
4. ARABIAN NIGHTS
5. KAJKO I KOKOSZ

### PC

1. COLORADO
2. COLGATE
3. KOOL
4. KAJKO I KOKOSZ
5. PRAWO KRWI

### ATARI XL/XE

1. UPIÓR
2. RIOT
3. MASTER HEAD
4. GLOBAL WAR
5. NAJEMNIK

### PEGASUS

1. MILK & NUTS
2. GALAXIAN
3. CONTRA
4. DON KICHOT
5. SOCCER

# 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 średnio-zaawansowanego w po-sługiwaniu 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 **Gielda**, **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 trzeci kwartał '96 wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 5 czerwca 1996 r.

- Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A. Oddział Krajowej Dystrybucji Prasy, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa 370044-16551

- Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A. Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

## 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 któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej 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:

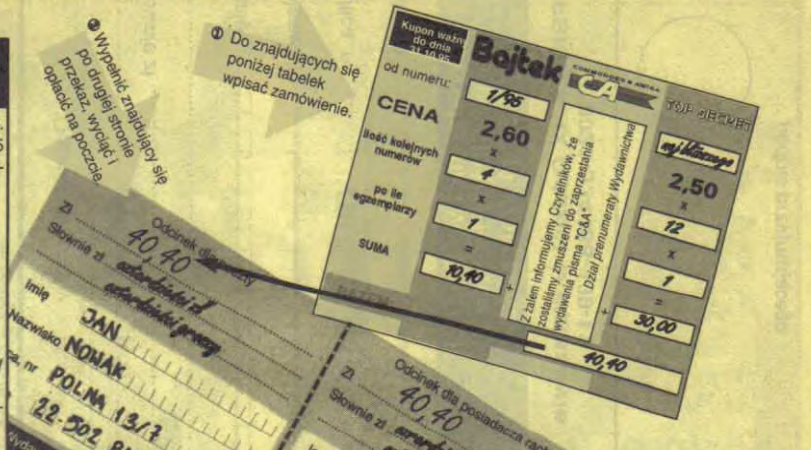
- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza - prosimy o kontakt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



Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:



**Kupon ważny do dnia 31.07.96**

Do znajdujących się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

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

|                          |             |             |
|--------------------------|-------------|-------------|
| od numeru:               |             |             |
| <b>CENA</b>              | <b>2,60</b> | <b>2,50</b> |
| liczba kolejnych numerów | x           | x           |
| po ile egzemplarzy       | x           | x           |
|                          | =           | =           |
| <b>SUMA</b>              |             |             |
| <b>RAZEM:</b>            |             |             |

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

**Kupon ważny do dnia 31.07.96**

Do znajdujących się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

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

|                          |             |             |
|--------------------------|-------------|-------------|
| od numeru:               |             |             |
| <b>CENA</b>              | <b>2,60</b> | <b>2,50</b> |
| liczba kolejnych numerów | x           | x           |
| po ile egzemplarzy       | x           | x           |
|                          | =           | =           |
| <b>SUMA</b>              |             |             |
| <b>RAZEM:</b>            |             |             |

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

**Kupon ważny do dnia 31.07.96**

Do znajdujących się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

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

|                          |             |             |
|--------------------------|-------------|-------------|
| od numeru:               |             |             |
| <b>CENA</b>              | <b>2,60</b> | <b>2,50</b> |
| liczba kolejnych numerów | x           | x           |
| po ile egzemplarzy       | x           | x           |
|                          | =           | =           |
| <b>SUMA</b>              |             |             |
| <b>RAZEM:</b>            |             |             |

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

# TOMsoft Sprzedaż Wysyłkowa Programów I Sprzętu Komputerowego

ul. Krzywa 4  
05-077 Wesola 4  
k/Warszawy  
tel./fax:(0-22) 773-19-82  
tel. (0-90) 29-71-65

Termin realizacji:

**TYLKO 5 DNI !!!**

Najniższe ceny

Czynne 7 dni w tygodniu!

**Przedstawiamy fragment naszej oferty:**  
**Gry Komputerowe: Gry Komputerowe**

| IBM PC                  | Ceny w zł. | CD-32              | Ceny w zł. |
|-------------------------|------------|--------------------|------------|
| 7 dni 7 nocy            | 39,00      | Allen Breed 3D     | 117        |
| Bastion                 | 49,00      | All Terrain Racing | 72         |
| Body Slamwrestling      | 24,00      | Arcade Pool        | 72         |
| Harold's Mission        | 49,00      | Dragonstone        | 72         |
| Ishar III               | 44,00      | Fears              | 72         |
| Kajko i Kokosz          | 48,00      | Fire & Ice         | 72         |
| Klik and Play PL        | 84,00      | Gloom              | 72         |
| Liga Polska Manager '95 | 37,00      | Gloom II           | 72         |
| Pinball Illusion        | 68,00      | Guardian           | 72         |
| Prawo Krwi              | 35,00      | Kingpin            | 72         |
| Polanie                 | 53,00      | Microcosm          | 72         |
| Softys                  | 34,00      | Pinball Illusions  | 72         |
| Ufo:Enemy Unknown       | 38,00      | Roadkill           | 72         |
| Worms                   | 110,00     | Soccer Superstars  | 72         |
|                         |            | Speris Legacy      | 136        |
|                         |            | Subware 2050       | 72         |
|                         |            | Summer Olympic     | 72         |
|                         |            | Super Memo PL      | 72         |
|                         |            | Super Skidmarks    | 72         |
|                         |            | Trolls             | 72         |
|                         |            | Univers            | 72         |
|                         |            | Wild Cup Soccer    | 72         |
|                         |            | Worms              | 110        |

## IBM PC-CD ROM

|                                       |        |  |      |
|---------------------------------------|--------|--|------|
| A4 Networks                           | 125,00 | MS-Dos 6.22 Retail Upgrade             | 172  |
| Actua Soccer                          | 115,00 | Windows 95 PL 3,5"                     | 480  |
| Angel Devoid                          | 133,00 | Windows PL Update CD-ROM               | 300  |
| Anvil of Dawn                         | 138,00 | Windows 3.11 PL 3,5"                   | 330  |
| Battle Isle III                       | 128,00 | Windows 3.11 AddOn PL 3,5"             | 140  |
| Caesar II                             | 127,00 | Word for Windows 6.0 PL 3,5"           | 84   |
| Capitalizm                            | 115,00 | Word for Windows 95 PL 3,5"            | 140  |
| Chronomaster                          | 145,00 | Word Translator for Windows 3.0        | 84   |
| Comanche                              | 59,00  | Excel for Windows 5.0 PL 3,5"          | 84   |
| Command & Conquer - scenariusze       | 75,00  | Excel for Windows 95 PL 3,5"           | 84   |
| Concueror A.D. 1086                   | 127,00 | Works for Windows 3.0 PL               | 250  |
| Crusader-No Remorse                   | 127,00 | Office for Windows 4.2 PL              | 1250 |
| Cybermage                             | tel.   | Office Professional for Windows 4.3 PL | 1540 |
| Cywilizacja II                        | 178,00 | Super Memo 7.5                         | 48   |
| D-Day American Invaders               | 75,00  | Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angiel.) | 48   |
| Day Dark Forces                       | tel.   |  |      |
| Duke Bukem 3D                         | 181,00 |  |      |
| Euro Fighter 2000                     | 139,00 |  |      |
| Fantasy General                       | 127,00 |  |      |
| Fifa Soccer '96                       | 168,00 |  |      |
| Flight Commander II                   | 163,00 |  |      |
| Football Limited                      | 168,00 |  |      |
| Gabriel Nights II                     | 181,00 |  |      |
| Game Gun + Crime Patrol               | 127,00 |  |      |
| Grand Prix Manager                    | tel.   |  |      |
| Grang Prix 2 Formula 1                | 151,00 |  |      |
| Heros of Might and Magic              | 30,00  |  |      |
| Hi-Octane                             | 113,00 |  |      |
| Johny Bazookatone                     | 130,00 |  |      |
| Knight's Chase (Time Gate)            | 140,00 |  |      |
| Lion                                  | 77,00  |  |      |
| Lords of the Realms                   | 145,00 |  |      |
| Master Lu                             | 121,00 |  |      |
| Mc Kenzie (6CD)                       | 24,00  |  |      |
| Megarace                              | 65,00  |  |      |
| MegaTriPack                           | 171,00 |  |      |
| Mortal Kombat III                     | 127,00 |  |      |
| NBA Live '96                          | 127,00 |  |      |
| Need for Speed                        | 171,00 |  |      |
| Operation Crusader                    | 157,00 |  |      |
| Phantasmagoria (7CD)                  | 127,00 |  |      |
| Psychic Detective                     | 181,00 |  |      |
| Rebel Assault II                      | 103,00 |  |      |
| Red Ghost                             | 127,00 |  |      |
| Screamer                              | 151,00 |  |      |
| Sea Legends                           | 122,00 |  |      |
| Sensible World of Soccer              | 112,00 |  |      |
| Shell Shock                           | 102,00 |  |      |
| Shivers                               | 142,00 |  |      |
| Soccer Stars '96                      | 164,00 |  |      |
| Steel Panthers                        | 130,00 |  |      |
| Stonekeep                             | 139,00 |  |      |
| Strip Poker Pro                       | 66,00  |  |      |
| Swat - Police Quest V                 | 140,00 |  |      |
| Teenagent PL                          | 56,00  |  |      |
| Tekwar ("William Shanter's")          | 150,00 |  |      |
| Terminal Velocity                     | 151,00 |  |      |
| The Dig                               | 139,00 |  |      |
| Thunderhawk II - Firestorm            | 127,00 |  |      |
| Top Gun                               | 77,00  |  |      |
| Torin's Passage                       | 157,00 |  |      |
| Touche-Adventures of D-5th Musceteres | 138,00 |  |      |
| Under a Killing Moon                  | 131,00 |  |      |
| Warchammer                            | 181,00 |  |      |
| Warcraft II                           | 133,00 |  |      |
| Wayne Gretzky                         | 112,00 |  |      |
| Wing Commander IV                     |        |  |      |
| Worms                                 |        |  |      |
| WWF Wrestlemania                      |        |  |      |

## Programy Użytkowe

| IBM PC                                 | Ceny w zł. |
|--|------------|
| MS-Dos 6.22 Retail Upgrade             | 172        |
| Windows 95 PL 3,5"                     | 480        |
| Windows PL Update CD-ROM               | 300        |
| Windows 3.11 PL 3,5"                   | 330        |
| Windows 3.11 AddOn PL 3,5"             | 140        |
| Word for Windows 6.0 PL 3,5"           | 84         |
| Word for Windows 95 PL 3,5"            | 140        |
| Word Translator for Windows 3.0        | 84         |
| Excel for Windows 5.0 PL 3,5"          | 84         |
| Excel for Windows 95 PL 3,5"           | 84         |
| Works for Windows 3.0 PL               | 250        |
| Office for Windows 4.2 PL              | 1250       |
| Office Professional for Windows 4.3 PL | 1540       |
| Super Memo 7.5                         | 48         |
| Euro Plus+Pro (3CD - nauka j. angiel.) | 48         |

Już w sprzedaży konsola

# SONY PlayStation

także w formie wysyłkowej

Posiadamy w sprzedaży następujące gry: Actua Soccer, Agile Warrior, F111X, Air Combat, Alien Trilogy, Assault Rings, Cyber Sled, Cyber Speed, "D", Destruction Derby, Discworld, Doom, Extreme Games, Estreme Pinball, Fifa Soccer '96, Goal Storm, Heberekes Portfolio, Octane, Johny Bazookatone, Jump Flash, Jupiter Strike, Klieak the B, Krazy Iwan, Lemmings 3D, Lone Soldier, Magic Carpet, Mick Wild Adv., Mortal Kombat III, NBA the Zone, NBA Jam, Need for Speed, Novastorm, Parodius, PGA Tour '96, Philosoma, Power Serve, Psychic Detective, Raiden Project Rayman, Revolution X, Ridge Racer, Road Rash, Shockwave Assault, Starblade, Street Fighter Movie, Striker '96, Tekken, Theme Park, Thunderhawk II, Toshinden, Total Eclipse Turbo, Total NBA, Twister, Metal, Warhawk, Wing Command, Wipeout, World Cup Golf, Worms, WWF Wrestlemania, X-Com Enemy Unknown, Zero Devide i wiele innych.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. W sprawie cen kontakt oraz ich oprogramowania prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny.

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Wydawnictwo BAJTEK  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

Zi .....  
Słownie zł .....  
Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

Odcinek dla poczty

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Wydawnictwo BAJTEK  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

Zi .....  
Słownie zł .....  
Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

Odcinek dla posiadacza rachunku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Wydawnictwo BAJTEK  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

Zi .....  
Słownie zł .....  
Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

Odcinek dla banku

Datownik



podpis przyjmującego

Opłata

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie  
370031-534488-139-11

Wydawnictwo BAJTEK  
ul. Służby Polsce 2  
02-784 Warszawa

Zi .....  
Słownie zł .....  
Imię .....  
Nazwisko .....  
Ulica, nr .....  
Miasto .....

Potwierdzenie dla wpłacającego

**Pole do popisu:**

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



**XYWA:**

SHITY

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



**LISTA PRZEBOJÓW  
KOMPUTERA TYPU:**

HITY

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



## UWAGA PC-towcy !!! POL-GOL !

To nowa polska gra z gatunku menedżerów piłkarskich, która oprócz standardowych w produktach zachodnich opcji trenersko-menedżerskich zawiera wiele oryginalnych wątków i rozwiązań:

- \* możliwość gry w lidze polskiej, angielskiej, włoskiej, niemieckiej, hiszpańskiej, francuskiej, lidze najlepszych zespołów europejskich i lidze czołowych reprezentacji narodowych, możliwość stworzenia własnej ligi
- \* możliwość obserwacji pełnego przebiegu meczu !
- \* zgrupowania, treningi, przygotowania taktyczne
- \* kontrakty ze sponsorami i telewizją, negocjacje transferowe, rozbudowywanie stadionu, zakłady piłkarskie
- \* możliwość dowolnego ustalania rozstawienia na boisku i zaleceń taktycznych dla poszczególnych piłkarzy
- \* rozbudowane zależności sportowo - finansowe, europejskie i krajowe puchary, statystyki i klasyfikacje rekordów, i wiele, wiele innych opcji...

**WYMAGANIA:** PC 386 lub lepszy, DOS, VGA, mysz.

Aby otrzymać grę, wyślij zamówienie na adres:

**ADERSOFT**  
Oś. Jagiellońskie 41/7  
63-000 ŚRODA WLKP.

W zamówieniu prosimy podać swój dokładny adres.  
Cena gry wynosi 44,50 zł. Obejmuje podatek VAT, nie obejmuje kosztów przesyłki. Zapłata następuje w momencie odbioru paczki u listonosza.

\*\*\* Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych! \*\*\*

## Najtańsze oprogramowanie Amiga i PC Klub ACQ

Zapraszamy nowych członków do naszego klubu!

Oferujemy największe ilości programów na wielu nośnikach (dysk, CD-ROM, VBS)

- nowości, gry i utility, duży wybór
- oprogramowanie najwyższej klasy - „Shareware i nie tylko...”
- nagranie dyskietek już od 1,00 zł
- niezwykle tanie zestawy CD-ROM, nagrywanie na zamówienie
- pomoc w instalacji, porady

Katalog po przesłaniu dysku i zaadresowanej koperty ze znacznikiem (0.60 lub 0.80 zł).  
Możesz także dołączyć dysk na darmowy program!

Przepraszamy. Nasz ostatni katalog nie działał na niektórych Amigach. Teraz wszystko jest w porządku.

**NIE SZUKAJ DALEJ!**

Jeśli nie lubisz wysyłać dysków w ciemno **zadzwoń!** Nie pożalujesz

Krzysztof Kawalerski ul. Leśna 12 33-100 TARNÓW 6 tel. (014) 241-772

## WIELKI KONKURS TECHLANDU -KUPON ZGŁOSZENIA

Imię i nazwisko.....

Dokładny adres .....

Niniejszy kupon należy wysłać z pracą na adres firmy **TECHLAND**

Regulamin konkursu w numerze 4/96 str.18 **PRACZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE**

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - ZAMÓWIENIE 05/96

IMIĘ I NAZWISKO:.....

ADRES:.....

KOD:..... MIASTO:.....

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

| NAZWA | KOMPUTER | IŁOŚĆ SZTUK | CENA |
|-------|----------|-------------|------|
|       |          |             |      |
|       |          |             |      |
|       |          |             |      |
|       |          |             |      |

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego .....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) .....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.  
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

## Tytuł odświętny

Zdaje się, że konflikt z poprzedniego odcinka udało się rozwiązać „pokojowo”, przy zaangażowaniu wszystkich dostępnych środków „dyplomatycznych”. A już się cieszyłem na jakąś małą wojenkę.

Rubryka „Czytelnicy Nadesłali” istnieje już prawie od półtora roku. W tym czasie zdążyła urosnąć z jednej do dwóch stron, ale i też zdegradować się z pięknych kolorowych na... Chińczyki. Nic to. Walczymy dalej. Nie damy się pokonać byle Triumwariatowi. Przesyłajcie opisy, malujcie mapy, a Wasze sukcesy będą naszymi sukcesami (czyż nie byłbym dobrym politykiem?).

Tak korzystając z okazji chciałbym życzyć wszystkim tegorocznym maturzystom zdania swoich egzaminów (miejmy nadzieję, że ten numer zdąży się ukazać przed jakimiś terminami, przynajmniej tych ustnych).

Dean

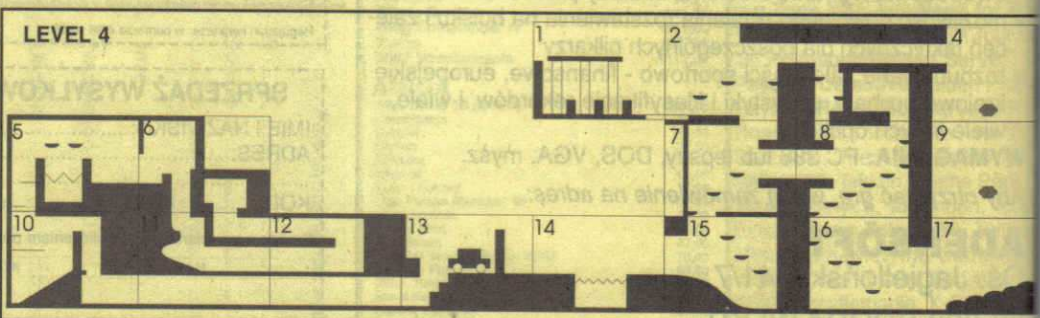
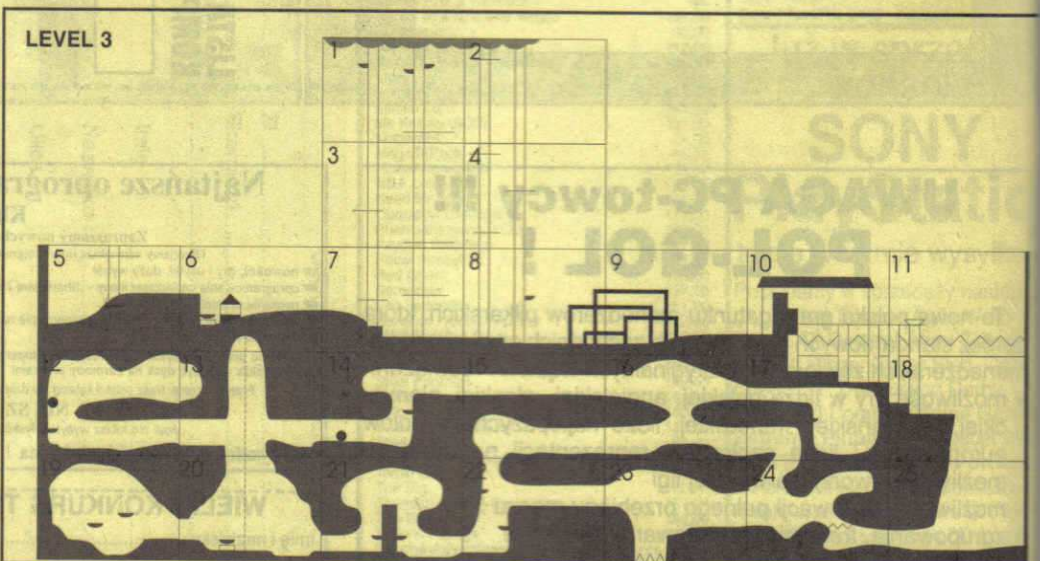
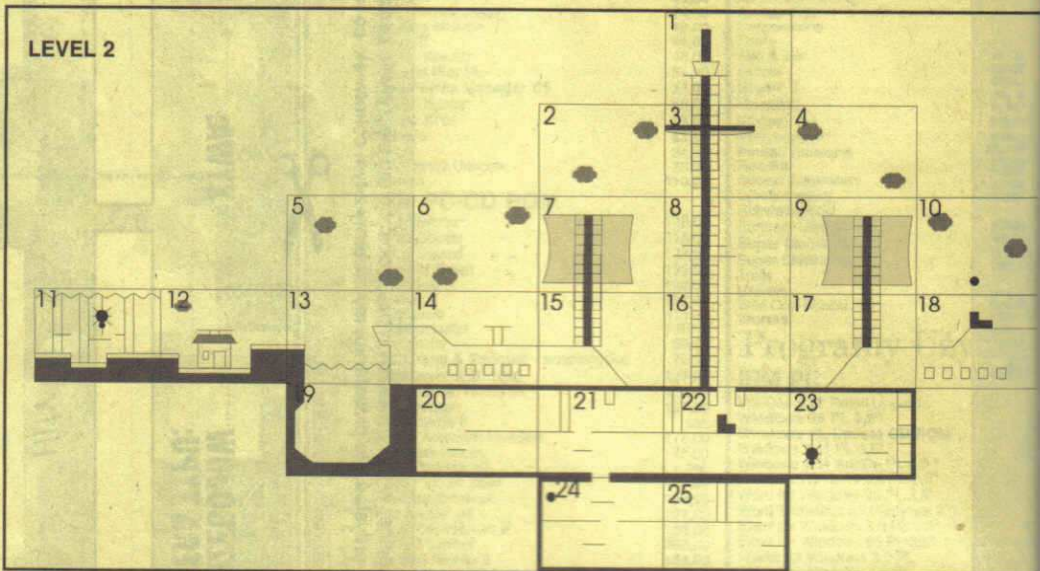
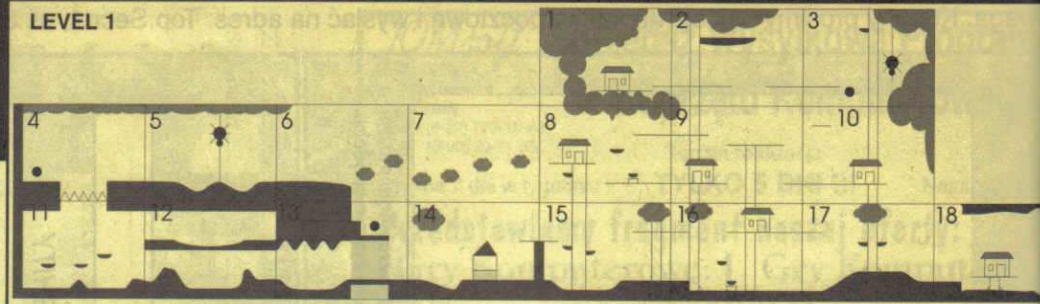
# Crystal Kingdom of Dizzy

46

Grę, którą opisuję, wydała w 1992 roku firma CODEMASTERS, a jej legalną dystrybucją w Polsce zajęła się firma GRUBCIO.

Gra ukazuje nam przygody małego jajka o imieniu Dizzy. Musi on odnaleźć zaginione skarby, aby ocalić swoją krainę. Nie będę się rozwodził nad aspektami technicznymi gry, gdyż muzyka jak i grafika są bardzo dobre. A oto rozwiązanie gry:

(kółko na mapie oznacza dodatkowe życie lub energię)



### LEVEL 1:

Znajdź dwa ciężarki (14,18) i złotą monetę (14 – na chmurce). Ciężarkami uruchom windy, a monetę połóż na studni. Idź do „8” i skacząc po chmurach przez „7” dojdź do „6”. W „5” znajdziesz śrubokręt. Wróć się do „8” i u Denzila

wymień śrubokręt na klucz. Teraz idź do domku „18” wyłączyć prąd (na niebieskiej maszynie stawiasz klucz). Udaj się do „16”. Z domku weź bicz i idź do domu Dory (10) – da Ci ciastko. Spadnij teraz niżej, daj słoniowi ciastko i weź parasol. Teraz ruszaj ostro z kamasza do

pobliskich jaskiń. Weź z nich diament i połóż go na studni. Udaj się do „2” i na końcu platformy połóż bicz. Idź do Dylana (1) – da Ci gazetę, którą zanieś Grand Dizziemu (9). Teraz do Denzila – da Ci okulary, które oddaj dziadkowi.

# CZYTELNICY NADESŁALI

## LEVEL 2 (kod 1969):

Weź jedzenie dla ryb (12) i połóż je końcu platformy (13). Teraz czeka Cię gruntowna naprawa statku, na którym się znajdujesz:

1. Weź koło sterowe (9) i blue tale (1). Idź do „14” i przy słupku połóż koło.

2. Znajdź piłę (18), plaster (7) i deskę (20). Idź do „24” i połóż deskę pod niebieską kropką.

3. Weź nożyczki (22), igłę z nitką (25) i latę (21). Idź do „3” – na reji połóż nożyczki, a dziurę zaceruj (użyj łaty koło dziury).

4. Doży da Ci flagę (11 – po drodze pogadaj z kapitanem – to bardzo ważne!). Powieś ją na końcu największego masztu (1).

Teraz udaj się do kapitana – da Ci godło niebieskiego Piotra. Zamień je (u grubego Fredy'ego) na mapę i teleskop. Mapę wręcz kapitanowi i idź się rozejrzeć z bocianiego gniazda.

Uwaga: W tym układzie jest jedna zbędna rzecz – jest to klej.

## LEVEL 3 (kod 2000):

Znajdź latarkę (5 – do świecenia w jaskini), pletwy i akwalung (niezbędne do pływania). Wpłyni do jaskiń, weź kilof (17) i podziuraw nim sztuczną ścianę w „20” oraz złotą uszczelkę w „9”. Wróć się do jaskiń i weź kanister (13). Nalej do niego oleju (postaw kanister pod kapiącym olejem). Teraz połóż go na podeście koło studni i naciśnij FIRE. Idź do dziadka i pogadaj z nim aż wsiądziesz do kosza. Teraz postaw wszystkie skarby na podeście i naciśnij FIRE. Wyjdź z jaskiń (po drodze weź szpilkę – 15) i idź do studni. Gościu da Ci Puncture kit. Połóż go na brązowym teleporcie, na przystani. To samo zrób kolejno z akwalungiem, wszystkimi skarbami i szpilką.

## LEVEL 4 (kod: 2010):

Znajdź kryształ (6) i daj go strażnikowi. Teraz bierz skarby i idź do katapuły, gdzie koło kosza postaw je. Teraz, wystrzeliwując się z katapuły, pogubiłeś skarby.

Aby zdobyć kielich, musisz wziąć bryłę lodu (2) i położyć na końcu lewej platformy w „14”.

Aby zdobyć miecz, musisz wziąć spadochron (17) i skoczyć na chmurkę w „4”.

Aby zdobyć koronę, musisz wziąć sól (15) i postawić ją na zamrożonej koronie w „3”.

Mając wszystkie trzy skarby ulóż je w okienkach świątyni (1) w odpowiedniej kolejności (nie powiem w jakiej!).

## Spikey z Kęty

Komputer: Commodore 64

# THE CYBERPLASM FORMULA

W grze sterujesz Wiktoorem i jego psem. Przygodę rozpoczynasz przed zruinowanym budynkiem. Wejdziesz w pierwsze drzwi po lewej. Na pierwszym piętrze zadzwoni pod nr 102. Otworzy starsza kobieta, wproś się do środka. Podedź do oszklonej szafki i zabierz CHAMPAGNE i ELVIS CD. Pozwól psu zjeść z miski i wynoś się z chałupy.

Na zewnątrz zaarrestuje Was pajakopodobny robot. W więźniarce użyj CHAMPAGNE, po chwili jesteś wolny. Podejdziesz do zruinowanej wystawy sklepu z szyldem „JUNK” i zabierz MAGNET i RATIONS, który od razu zjedz. Teraz udaj się w okolice koparki i wleź do dołu. Znajdziesz się podziemnym tunelu metra. Idź w prawo, na przystanku wyluskaj z automatu MONETĘ, po czym idź zrobić siusiu do męskiej toalety. Wewnątrz banda punków najpierw będzie chciała Cię skasować, po namyśle jednak wspianiałomyślnie darują Ci zdrowie i uraczą bonusowo kartą do windy (PUNK GIZMO). Po wyjściu z kibla wróć do tunelu, dojdź do wyrwy w murze i udaj się tym razem w lewo.

Dojdziesz do drabinki i wyjdź włączem na powierzchnię. Przejdź przez jezdnię (sekwencja zręcznościowa, dla miłośników „Froggera” pestka, innym radzę nagrać stan gry). Poczekaj aż podjedzie samochód, wskocz do środka i udaj się z panienką na przejażdżkę. Laska podwiezie Cię pod samą siedzibę „ROBOCORP”. Początkowo metalowy bramkarz nie będzie chciał Cię wpuścić, więc poczęstuj go MAGNETem, a drzwi staną otworem. Udaj się do windy, użyj PUNK GIZMO. Teraz możesz korzystać z windy bez ograniczeń. Udaj się na poziom 12-ty. Mechaniczny sekretarz wpuści Cię do gabinetu dr Mode'a. Wstrętny staruch potraktuje Cię jak natręta, więc czym prędzej podaruj mu ELVIS CD. W zamian dostaniesz MODE'S KEY, który użyj natychmiast po powrocie do windy. Otrzymasz możliwość jazdy na dodatkowy tajny poziom nr 257. Udaj się tam. Pogadaj najpierw z gościem po prawej (to Twój szef!), później obadaj sąsiedniego robota. Do uruchomienia go brakuje trzech chipów, spisz sobie ich oznaczenia. Teraz udaj się na poszukiwania.

Zjedź na poziom 9-ty, to taka niby narzędziownia. Ukaże Ci się klawiatura, wpisz 52 i cyfrę z chipa typu P, którego poszukujesz (przykładowo

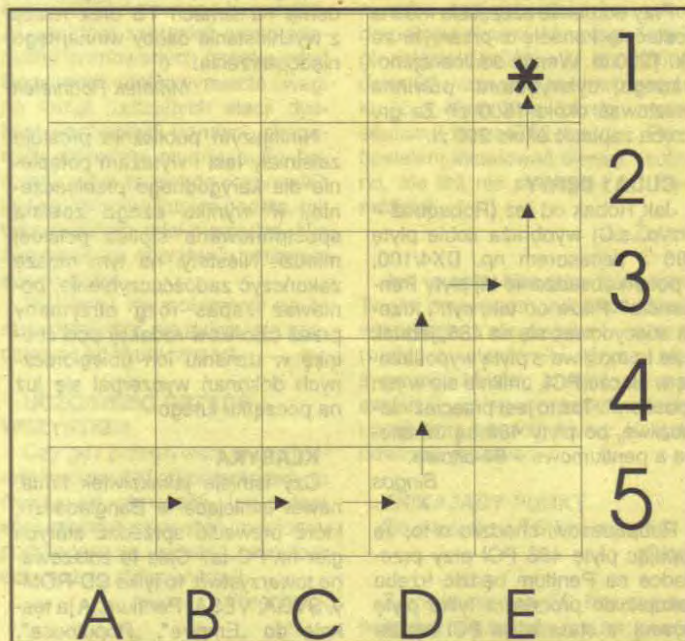
jeżeli szukasz P6, to wpisz 52 i 6). Zabierz chip i udaj się na poziom 5. Tutaj w barze zamów Veggie Burger albo Tofu Dog, lub obydwie. Zamawiaj i konsumuj, aż będziesz miał 100% energii. Po jej podreperowaniu zamów ponownie artykuły, a gdy robot będzie je przygotowywał, otwórz mu kłapkę na piersiach. W środku znajdują się chipy typu K, wybierz potrzebny i zmyj się z baru. Zjedź na 2-gi poziom, wędrując po labiryncie pokoi udaj się do tego oznaczonego numerem E5 (mapka). Na miejscu obadaj blaszaki, a następnie użyj MONETY do odkręcenia śrubek od kłapki. Zabierz brakujący chip typu C. Uwaga! Nie pomył się, bo jeśli zabierzesz inny niż potrzebujesz, to kapcia! Ewakuuj się szybko do windy, bo teren jest skażony a jeśli nie daj Boże poblądziś – do kaplicy nr 2.

kiem, jak jakaś panienka (to ta z samochodu!) dokonuje destrukcji mechanicznego strażnika i samego dra Mode'a, który okazał się zły, bo zrobił coś tatusiowi tej dziewczyny i takie tam ble ble. Dla Ciebie najważniejsza jest dyskietka (FORMULA DISC), którą zabierasz. Teraz tylko naciśnij przycisk TIME TRAVEL i... GRATULACJE!

Uwagi:

– Po nakierowaniu na przedmiot, z którym możesz coś zrobić, pokaże się „?????”, zbadaj sprawę lewym przyciskiem myszy, a szczerze się uśmiejesz.

– W windzie po wciśnięciu przycisku żądanego poziomu zapika i zamiga równocześnie 6 kolorów, które musisz wiernie odtworzyć, w przeciwnym razie udasz się na SECURITY poziom, a tam już wie-



Mając wszystkie 3 chipy udaj się ponownie na poziom 257 i wpraw brakujące części robotowi. Gośćek się uruchomi i poinformuje Cię, że dyskietka, której szukasz, znajduje się na poziomie 13. Wróć do windy i spójrz. Nie ma 13-tego poziomu! Trudno, udaj się na 12-ty, do profesora Mode'a. Ktoś go chyba odwiedził po Twojej ostatniej wizycie, dookoła wszystko porozrzuca i zniszczone. W gabinecie zauważysz tajne przejście za szafą, udaj się tam. Znajdziesz się na schodach prowadzących... tak, na 13-ty poziom. Tutaj wchodzisz bez pukania i... jesteś świad-

dzą, co z takimi jak Ty robić. Jeśli jednak już tu się znajdziesz, podnieś z ziemi kartkę, masz tam wypisany kod ratunkowy, wstukaj go, tylko teraz się już na pewno nie pomyli!

– Nie noś zbyt wielu przedmiotów, bo tracisz siły. Jak spadną do zera, to koniec, zregeneruj się więc w snack barze na 5-ym poziomie, oczywiście do momentu, aż zakosisz barmanowi chip. Po tym już nikogo nie obsłuzysz.

Krzędek CD z tą gierką znajduje się w MEGAPAKU nr 2.

de Lorche

Komputer: PC

# Listy

## AWARIA

Kiedy procesor 486 SX25 wymieniałem na 486 DX2/80 w moim komputerze zaszła awaria (...). Przy pierwszym włączeniu z tyłu CPU strzeliła iskra. Przy następnych włączeniach komputer nie dawał oznak życia. Komputer był już u kilku informatyków, ale żaden nie mógł tego naprawić.

Luke

Obawiam się, że jedynym wyjściem może być wymiana procesora, a może nawet i płyty głównej.

## PAYSTATION

Ile kosztuje Sony PSX i gry na tę konsolę?

Doofus

Przy odrobinie szczęścia można dostać tę konsolę z przemytu za ok. 1200 zł. Wersja od licencjonowanego dystrybutora powinna kosztować około 1500 zł. Za gry trzeba zapłacić około 200 zł.

## CUDA I DZIWY

Jak Robak od łez (Robaquez – przyp. s.C) wyobraża sobie płytę 486 z procesorem np. DX4/100, a potem obsadzenie tej płyty Pentiumem? Pisze on tak, cyt. "...trzeba zdecydować się na 486, jednak o ile to możliwe z płytą wyposażoną w złącze PCI, uniknie się w ten sposób...". Toż to jest przecież niemożliwe, bo płyty 486 są 32-bitowe a pentiumowe – 64-bitowe.

Bingos

Robaquezowi chodziło o to, że kupując płytę 486 PCI przy przejściu na Pentium będzie trzeba dokupić do procesora tylko płytę główną, a stara karta PCI będzie nadawała się do użytku. A czy istnieją płyty 486 PCI? No cóż, sama taką widziałam.

## DEKODOWANIE

Co znaczy ten szyfr <http://www.atm.com.pl/~ts/>?

Jax

Mniej więcej tyle samo, co 157.25.5.3/~ts, czyli adres naszej strony WWW w Internecie.

## DOŚWIADCZENIE

Czy mógłbym wsadzić Pentiuma w płytę 486 PCI i czy byłoby to opłacalne?

Tomasz

Z pomocą młotka mogłoby Ci się udać, ale płytę i procesor musiałbyś potem wyrzucić do śmieci. Płyty zazwyczaj biorą nazwę od procesorów, które można w nie wpasować.

## EKSPIACJA

W TS 47 (2/96) w rubryce „Kiszka” wydrukowaliście mój list (ten ze zdjęciem z Naczelnym). Fajnie. Ale, do cho... (cenzura), dziękowałem 2E w 2 LO w LUBINIE! A wy bezmyślnie napisaliście LUBLIN! Co ja, ... (cenzura), niewyraźnie piszę, czy co?! (...) Żądam publicznego sprostowania tego incydentu na łamach TS oraz relacji z wychłostania osoby winnej tego niedopatrzenia.

Mnietek Podnietek

Niniejszym publicznie prostuję zaistniały fakt i wyrażam potępienie dla karygodnego przeinaczenia, w wyniku czego została sprostowana stolica polskiej miedzi. Niestety, na tym muszę zakończyć zadośćuczynienie, ponieważ zapas różg otrzymany przez członków redakcji pod chinkę w uznaniu ich ubiegłorocznych dokonań wyczerpał się już na początku lutego.

## KLASYKA

Czy istnieje jakakolwiek firma, nawet istniejąca w Bangladeszu, która prowadzi sprzedaż starych gier na PC-ta? Ciele to zblazowane towarzystwo, to tylko CD-ROM-y, SVGA, VESA, Pentium. A ja tęsknię do „Empire”, „Populouza”, „Defendera of the Crown”, „A-10 Tank Killer”...

Feud

Z polskich firm wysyłkowych trudno byłoby mi polecić Ci jakąkolwiek. Specjalizują się one w sprzedaży tytułów nowych lub jeszcze nowszych, najchętniej takich, których nie mają jeszcze legalni dystrybutorzy. Jeśli miałbyś gdzieś szukać, to na Zachodzie. Tam się jeszcze bawią w stare tytuły. W niewielkich ilościach pojawiają się one także w MarkSofcie („Bettle Isle”, „Mega-lo-Mania”).



## KLIK & PLAY

Gdzie mógłbym kupić doskonały program „Klik & Play” na komputer PC AT z 2 MB RAM i SVGA lub na Amigę. Proszę, podajcie adres.

Kamil Trebunia

Jedyną znaną nam firmą sprzedającą „Klik & Play” w wersji polskiej jest IPS (tel. (022) 642 27 66). Nie mamy jednak pewności, czy pójdzie on z 2 MB RAM.

## KOMPOZYCJA

Jaki sprzęt (poza kartą dźwiękową) trzeba mieć mieć, aby móc tworzyć muzykę na PC?

Phlegm

Dobrze byłoby mieć kartę muzyczną z wyjściem MIDI, dobry syntezator oraz dowolny program sekwencerowy zazwyczaj dostarczany z kartą muzyczną.

## KWESTIA KASY

Dlaczego macie tak ubogą szatę graficzną?

Hugo

Bo na bogatszą nas nie stać.

## MIARA

Gdzie i po ile można kupić kaski virtualnej rzeczywistości?

Balamut 2,5 i 1/4

Nie wiedziliśmy, że wirtualną rzeczywistość kupuje się na kaski. Osobiście nie wiemy, by ktokolwiek w okolicy sprzedawał nawet pół kasku.

## NIEDOBÓR

Czy są jakieś bijatyki na CD-32 oprócz „Rise of the Robots” i „Shadow Fighter”.

Grzegorz Ciecieląg

Z rzeczy, które wymyślili nasi eksperci mając 2,5 sekundy do namysłu warte zapamiętania są „Elfmania” i „Mortal Kombat II”.

## NOWE DRIVERY CESARZA

Jak dotąd moje radyjko (Gravis UltraSound) wspaniale udaje bzyckizki typu Sound Blaster i fajnie nagrywa głos. Problem tkwi w Windows 95 (starszych wersji to też dotyczy). Głosy w samym Windowsie chodzą super, lecz po odpaleniu w nim jakiegś gry (np. „Worms”, „Heretic”) z konfiguracją na Gravisie nie ma żadnych głosów (czasem tylko coś bzycknie).

Boria de Wiśnia



Stare drivery rzeczywiście mogły sprawiać problemy, ale od stycznia na serwerze ftp.gravis.com zalegają nowe. Jeśli nie masz dostępu do Internetu, zawsze możesz zadzwonić do nas do BBS-u, gdzie znajdziesz dokładnie te same drivery w obszarze „Pliki od Sysopa” (albo od Borka; Borek-Sysop nie był pewien). Jeśli nie możesz zadzwonić do BBS-u, bo nie masz modemu, to... bardzo nam przykro, ale wyczerpaliliśmy pulę poprawnych odpowiedzi.

#### OTO JEST PYTANIE

Módlcie się za mnie, abym zdał do ogólniaka, bo jak zdam, to wapiący kupię mi lepszy komputer.

Jakub

A co będziemy z tego mieli, że Ci kupią?

#### PANTA REI

Dawno temu wysłałem do „Bajtki” kupon z prośbą o przysłanie mi spisu gier na Atari ST. I co dostałem? Listę gier na Atari XE. Z tego powodu kupiłem następny numer TS i ponowiłem swoją prośbę. Lecz tym razem nic nie dostałem. To kupiłem jeszcze jeden numer TS, a tu niespodzianka: takiego kuponu oraz takiej listy jak poprzednio nie ma.

Marcin

Wszystko wokół się zmienia. Nic dziwnego, że w końcu kupon zniknął z naszego pisma. Nie powinienieś się denerwować za pierwsze dwie odpowiedzi, które otrzymałeś od działu sprzedaży wysyłkowej naszego wydawnictwa. Za pierwszym razem nadesłali ci mieli, za drugim – nic nie mieli, to i nic nie nadesłali (to co mieli i nadesłali wcześniej jakoś Cię nie zainteresowało). Na ich usprawiedliwienie mogę dodać, iż nigdy nie mieli oferty oprogramowania na Atari ST.

#### PORZĄDEK MUSI BYĆ

Czy „Hyper”, „TnT” i „Listy” zostaną wydrukowane, jeżeli wszystko napisałem na jednej kartce?

Hrabia Discula

Będzie to wyjątkowo ciężkie, ponieważ Dean wstępnie sortuje listy na te do TnT, listów, hyperów. Jeśli wszystko zostało umieszczone na jednej kartce, to Dean musi wybrać, gdzie trafi list. Jeśli trafi do tipsów, to staje się prawie niemożliwe, by trafił do listów.

#### POTENCJA

Do mojego komputera (PC) niedawno dostał się wirus! Smutne, prawda? Czy możecie mi chociaż współczuć.

Andrzej Tyczyński

Możemy.

#### PRZEWAGI JAGUARA CD

Czym różni się Jaguar-konsola do gier od Jaguara z napędem CD-ROM i co to znaczy 64-bitowy Interactive Multimedia System?

Tomek

Różnica jest znikoma (choć w cenie dwukrotna). Jaguar z CD-ROM-em nadal jest konsolą do gier, ale gry wydane na CD są lepiej dopracowane (przynajmniej teoretycznie). W końcu na CD mieści się ponad 600 MB, podczas gdy na cartridge'u zaledwie 4. Pozwala to zmieścić na płytce więcej dobrej grafiki i muzyki, przez co gry są efektowniejsze. A Interactive Multimedia System? Jest to nazwa z cyklu Superoporna na Ścieranie i Poręczna Łyżeczka do Herbaty Najnowszej Generacji.

#### RECEPTA NA SUKCES

Mam komputer Amiga 2.5 MB i zastanawiam się czy mógłbym zrobić grę. Ile pamięci jeszcze potrzebuję, aby do tego doszło? Jaki program jest do tego potrzebny? Czy jest do tego potrzebny specjalny program i osprzęt?

Lukasz

Grę (wg receptury BadJoya) otrzymujemy poprzez zapisanie dyskietki jedynekami. Potem niepotrzebne jedyńki zamieniamy na zera i gra gotowa. Sprzęt masz do tego wystarczający, potrzebny Ci jedynie pomysł, język programowania (na początku najlepiej AMOS) i grafika z muzyką.

#### RYŚOWANIE PO EKRANIE

Mam C64 i chciałbym mieć jakiś program graficzny – podpowiedźcie.

Myszoptica

Z zasobnej biblioteki BadJoy wybrał: „OCP Art Studio” – hi-res; „OCP Art Studio 2” – multikolor; „Logo Editor” – logosy; „Fli-Graph” – fli. Lepszych nie znajdziesz (o ile znajdziesz te).

#### SAVEGAME'Y

A gdzie coś na Amigę? Czy to kpiny? Borek! Rozumiem, że amigowcy nie potrzebują pomocy, bo są mądrzejsi od pecetowców, ale niektórzy też chcieliby pogrzebać w plikach.

Tymek z Jeżyc

Może i chcieliby, ale nie grzebią. Jeśli dostajemy jakieś listy z savegame'ami od czytelników, to są wyłącznie pecetowcy (przynajmniej ostatnio). Borek jako użytkownik peceta nie jest w stanie wygenerować save'ów na Amigę. Wszystko w Waszych rękach, amigowcy!

#### SKLEROZA

Czy można i w jaki sposób powiększać pamięć RAM?

The Mask

Najpewniejszym, choć może mało błyskotliwym sposobem jest dokupienie. Drugim, znacznie bardziej zawodnym, jest skorzystanie z programu pakującego dane w RAM-ie (np. pod Windows „Magna RAM”). Kłopot w tym, że różne pliki różnie się pakują i stwierdzenia, które możesz znaleźć w reklamówkach, że program zwiększy Ci RAM o 100% są bajkami dla niegrzecznych dzieci.

#### TRANSWESTYTA

Sprzedalem komputer... Moją A500. (...) Zaczęłam pogrążyć się coraz bardziej. Najpierw zaczęłam czytać pecetowe opisy gier, później odwiedzać pecetowców i grać w pecetowe gry. I marzyć o pececie... Najgorsze jednak, że moi kumple nie wiedzą kim jestem – już pecetowcem, czy jeszcze amigowcem. Na wszelki wypadek leją mnie jedni i drudzy. I tu mam do Was prośbę: co zrobić, by przekonać do siebie pecetową część społeczeństwa (kupno peceta nie wchodzi na razie w grę)?

W. Tell

Możesz zacząć kampanię reklamowo-propagandową pod hasłem „Kocham pecetyl!”. Jej głównym punktem powinna być impreza, na którą zaprosisz grono znanych i szanowanych pecetowców. Będą mogli wtedy wymienić uwagi na temat padniętych stacji dysków, konfiguracji pamięci, skopanych driver'ów myszy, a Ty będziesz mógł ze swadą rozprawiać jakiego to sobie kupisz peceta, jak tylko będziesz miał pieniądze. Nie zapomnij o chwaleniu maszyn swych gości.

Ponieważ nie pobieramy za tę radę pieniędzy, nie należy się spodziewać jej skuteczności.

#### UCZCIWOŚĆ PRZED WSZYSTKIM

Czy gdy przegrywam w „rozbiaranym pokerze” z komputerem, to muszę się obnażać? Jak potem wytłumaczyć swój stan rodzicom, podglądaczom, policji, kosmitom czy reszcie zboczeńców?

Ptasznick

Jeśli chcesz grać uczciwie, z całą pewnością powinieneś się obnażać. Biorąc jednak pod uwagę kryterium funkcjonalne, komputerowi jest wszystko jedno czy się obnażasz czy nie. Radzę Ci więc wybrać rozwiązanie pośrednie: załóż na siebie co się da (np. 10 zegarków), a jeśli mimo tego komputer Cię z nich rozbierze, zawsze możesz go wyłączyć.

#### UPOŚLEDZENIE KONSOL

Jak zrzucacie screeny z Pegasusa i innych konsol?

Vampir

Mamy taki bardzo nedorobio-

ny grabber amigowy, który strasznie kaleczy wszystko, co przezeń przejdzie. Stąd często niezbyt dobra jakość konsolowych screenów.

#### WYBÓR

Który system operacyjny jest lepszy: OS/2 czy Windows 95?

Piotruś Konserwa

Profesjonaliści twierdzą, że OS/2, nam wystarczy Windows 95, tym bardziej, że coraz więcej gier pojawia się pod okienka.

#### ZAGINIONA W AKCJI

Może orientujecie się czy gra pt. „Pizza Tycoon” została wypuszczona na rynek? (...) Czy moglibyście mi pomóc i, jeśli wiecie, wskazać gdzie jest do nabycia.

Rybka

O ile nam wiadomo gra nie miała legalnego dystrybutora w Polsce. Gry można szukać w hurtowni USER (tel. (012) 66 88 54) lub w ostateczności na Zachodzie w jednej z firm wysyłkowych.

#### ZNAROWIONA MYSZ

Niedawno kupiłem sobie grę „Theme Park”. Ale w środowisku Norton Commandera 5.0 PL myszka w tej grze chodzi mi tylko do połowy ekranu. U mojego kolegi zainstalowaliśmy ją pod Windows 95 i wszystko było w porządku. (...) Mam dwa drivery: mouse.com i mouse702.sys (...). Próbowałem instalować drivery osobno, ale też nie pomogło (...). Pomóżcie!

Sir Żuber

Jak orzekł Naczelny jedynym Twoim problemem jest brak odpowiedniego sterownika myszy (niektóre sterowniki gryzą się z grami). Musisz przejść się po swych kolegach-pecetowcach i pozbiierać od nich drivery. Któryś powinien pasować.

#### ZNIKAJĄCY PUNKT

Co się stało z TS Shareware? Dino

Z braku miejsca TS Shareware pojawiać się będzie raz na kwartał. Można jednak cały czas składać zamówienia na dyskietki z poprzednimi zestawami.

Na listy, jak co miesiąc, odpowiadała señorita Clara, tym razem przy wydatnej pomocy BadJoya oraz mniej wydatnej Naczelnego i Emilusa.

# GRACZA Uniwersytet

## O PAMIĘCI

Pecety są jednymi z najgorszych komputerów, jakie można w tej chwili kupić – przynajmniej jeśli weźmie się pod uwagę wygodę obsługi. Nawarstwiające się przez lata nakładki i dodatki do systemu operacyjnego, a także konieczność zachowania zgodności nowszych modeli pecetów ze starszymi spowodowało, iż poprawne skonfigurowanie i używanie tego rodzaju komputera to nie mała sztuka. Potwierdzają to zresztą wyrastające jak grzyby po deszczu kursy, uczące rzeczy, które kupujący komputer powinien poznać z instrukcji obsługi.

Nie mam zamiaru wygłaszać tu peanów na cześć komputerów takich jak Macintosh. Napiszę za to kilka słów o problemie z jakim najczęściej styka się gracz, któremu nie zdarzyło się uczęszczać na żaden z wyżej wspomnianych kursów. Jest to problem pamięci...

Pamięć w pecetach nie stanowi jednego kawałka, lecz podzielona jest na różne obszary. Co gorsza ich wielkość możemy zmieniać, możemy je włączać i wyłączać – zaś gry potrafią domagać się najdziwniejszych konfiguracji pamięci. Zobaczmy zatem, co robić, gdy gra stwierdzi iż:

1. Brakuje pamięci Extended (lub XMS)

Jeżeli posiadamy komputer XT lub AT, to niestety musimy zaprzestać usiłowań uruchomienia tej gry – na komputerach tych nie jest bowiem możliwe „utworzenie” pamięci XMS.

Nawet jeśli nasz komputer jest co najmniej maszyną klasy 386, to i tak może się okazać, że zainstalowano w nim zbyt mało kości pamięci XMS. Całkowita ilość zainstalowanej pamięci wyświetlana jest przez komputer po włączeniu i zwykle podawana w kilobajtach (KB). Warto przy tym wiedzieć, iż 1024 kilobajty to jeden megabajt.

Aby dowiedzieć się ile możemy otrzymać pamięci XMS, wystarczy odjąć od powyższej wielkości 1024 kilobajty. Jeśli nasza gra wymaga więcej, to, niestety, nie uruchomimy jej i jeśli w dalszym ciągu chcemy w nią grać, powinniśmy udać się do sklepu po nowe moduły pamięci.

Co jednak, jeśli pamięci wystarczy, gra zaś dalej odmawia współ-

pracy? Przede wszystkim należy sprawdzić, czy w pliku CONFIG.SYS ładowany jest sterownik HIMEM.SYS:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
```

Jeśli jest i dalej nie osiągnęliśmy sukcesu, powinniśmy wydać polecenie MEM, aby sprawdzić czy przypadkiem część pamięci XMS nie została „zjedzona” przez inne programy. Zwykle „przyspieszacz” dysku twardego SMARTDRV wykorzystuje na swoje potrzeby 1-2 megabajty. Może też zdarzyć się, że część pamięci XMS została wykorzystana do emulacji pamięci EMS, co może się zdarzyć w starszych wersjach DOS (poniżej 5.0). Jeśli tak jest, to powinniśmy dopisać w linii

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
```

komendę NOEMS (chyba że gra potrzebuje zarówno EMS i XMS – wtedy w tej linii należy wpisać liczbę oznaczającą potrzebną ilość pamięci EMS np.

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 1024
```

i modlić się o to, by wystarczyło nam pamięci fizycznej).

2. Brakuje pamięci Expanded (lub EMS)

Nowe gry rzadko korzystają z pamięci EMS, ale cóż, takie też czasem się zdarzają. Aby „włączyć” pamięć EMS, należy w pliku CONFIG.SYS dopisać linię:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
```

Dzięki temu cały obszar pamięci XMS będzie mógł być także w razie potrzeby wykorzystany jako pamięć EMS. Warto tu zwrócić uwagę, że w tym przypadku polecenie MEM może dawać mylące informacje o ilości pamięci – wydawać się będzie, iż jest jej dwa razy więcej.

Niestety, jeśli jesteśmy posiadaczem starszej wersji DOS, to możemy jedynie wydzielić część pamięci przeznaczając ją wyłącznie do wykorzystania jako EMS. Wpisanie powyższej linii spowoduje zatem, iż cała dostępna nam pamięć zamieni się w EMS. Należy zatem dopisać po słowie RAM liczbę kilobajtów EMS, jakiej naprawdę potrzebujemy.

Rozważania z części pierwszej dotyczące ilości pamięci także mają tutaj zastosowanie.

3. Brakuje pamięci konwencjonalnej (lub pamięci DOS, pamięci dolnej)

Oj, fatalnie. Walka o dodatkowe kilobajty tej pamięci nie jest prosta. Poza naszą grą korzystać z niej muszą dodatkowe programy – przede

wszystkim sterownik myszki, a często i CD-ROM-u.

Najlepiej zdać się tutaj na specjalne programy, które zanalizują nasze pliki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS, po czym postarają się tak je zmodyfikować, byśmy otrzymali jak najwięcej wolnych kilobajtów. W DOS 6.0 i wyższych mamy całkiem niezły program MEM-MAKER, możemy także skorzystać z QEMM – aczkolwiek tego drugiego nie polecam.

Jeśli zaś chcemy bawić się sami – cóż, oto kilka porad:

- utworzymy pamięć UMB, dodając sterownik EMM386 z komendą RAM

- wszystkie polecenia DEVICE zamieniamy na DEVICEHIGH (poza pierwszym, ładującym HIMEM.SYS) – w AUTOEXEC.BAT wszystkie programy rezydentne ładujemy komendą LOADHIGH

- dopisujemy do CONFIG.SYS linię DOS=HIGH, UMB

- zmniejszamy liczby występujące po komendach BUFFERS, FILES tak długo, dopóki to możliwe (czyli dopóki dają się uruchamiać potrzebne nam programy)

- w CONFIG.SYS dopisujemy linię FCBS=1, o ile nie powoduje to niepoprawnego działania używanych przez nas programów.

- jeśli mamy Windows95, to zamieniamy polecenia: STACKS na STACKSHIGH, BUFFERS na BUFFERSHIGH, FILES na FILESHIGH – eksperymentujemy zmieniając kolejność ładowania sterowników i programów rezydentnych

- wyrzucamy niepotrzebne nam do grania programy rezydentne – jak na przykład DOSKEY, SETVER, SCROLLIT i temu podobne (przed liniami je zawierającymi wystarczy dopisać komendę „rem”).

Uff. Strasznie wygląda to wszystko skomplikowanie – i, niestety, nie będę Was pocieszał, JEST skomplikowane. Warto spojrzeć na zamieszczoną obok przykładową kon-

figurację – kilka zawartych w niej objaśnień powinno trochę pomóc w walce z pamięcią.

Mam tylko nadzieję, że Windows95 szybko się rozpowszechni i powstawać będzie coraz więcej gier dla tego systemu. One nie mają takich kłopotów z pamięcią (mają inne – ale to chyba temat na inny wykład).

Gawron

```
plik CONFIG.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
REM dzięki temu mamy pamięć XMS

DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
REM Teraz pamięć EMS. Komenda RAM włącza
REM nam obsługę
REM pamięci UMB, do której można „schować”
REM sterownik
REM myszy czy CDROM.
REM Komenda DEVICEHIGH będzie starać się
REM załadować
REM sterownik do pamięci innej niż „dolna”

DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CDROM\ATAPI_CD.SYS /S:3
/D:MSCD001
REM A to sterownik CDROM. Znaczenie DEVI-
REM CEHIGH już znamy

DOS=HIGH,UMB
REM Staramy się załadować niezbędne do pracy
REM komputera części systemu operacyjnego do
REM pamięci innej niż „dolna”

FILESHIGH=8
BUFFERSHIGH=5,8
STACKSHIGH=8,32
REM Ograniczamy zbędne elementy systemu.
REM Korzystamy przy tym z poleceń Windows95

plik AUTOEXEC.BAT
LOADHIGH C:\TOOLS\MOUSE.COM
REM sterownik myszki ładujemy do pamięci
REM innej niż „dolna”

LOADHIGH MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /V/E
REM podobnie drugą część sterownika CDROM
```

A oto efekt, czyli raport podawany przez komendę MEM

Przy 16 MB RAM-u mamy zatem 609 kilobajtów pamięci „dolnej” i 15 megabajtów pamięci, które będą przydzielane programom jako pamięć EMS bądź XMS, w zależności od potrzeb.

| MemoryType  | Total                  | Used                 | Free    |
|---|------------------------|----------------------|---------|
| Conventional  | 640K                   | 31K                  | 609K    |
| Upper   | 27K                    | 25K                  | 2K      |
| Reserved  | 384K                   | 384K                 | 0K      |
| Extended (XMS)*   | 15,333K                | 501K                 | 14,832K |
| Total memory  | 16,384K                | 941K                 | 15,443K |
| Total under 1 MB  | 667K                   | 56K                  | 611K    |
| Total Expanded (EMS)  | 15M (16,039,936 bytes) |                      |         |
| Free Expanded (EMS)*  | 15M (15,417,344 bytes) |                      |         |
| * EMM386 is using XMS memory to simulate EMS memory as needed. Free EMS memory may change as free XMS memory changes. |                        |                      |         |
| Largest executable program size   |                        | 609K (623,296 bytes) |         |
| Largest free upper memory block   |                        | 2K (1,616 bytes)     |         |
| MS-DOS is resident in the high memory area.   |                        |                      |         |

# Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Do końca lutego, każdy zakup premiujemy nagrodą!

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

**727**

Drukarka atramentowa  
HP Deskjet 600  
600 dpi,  
opcja kolor

**2.938**

Komputer OPTIMUS HARVARD  
procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM,  
540 MB HDD EIDE, karta graf. 1 MB,  
kolorowy monitor SVGA 14"  
z głośnikami, klawiatura,  
DOS, Windows.

**712**

Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamowania, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC

**5.875**

Komputer osobisty IBM Aptiva  
procesor NexGen Nx586/100 MHz,  
8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM  
16 bit. dźwięk, głośniki, kolor.  
monitor SVGA, kilkanaście  
tytułów na CD (m.in.  
Lotus SmartSuite)

**137**

Microsoft Encarta '96  
jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krążku CD.

**4.625**

Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD,  
CD ROM, kolorowy monitor 14",  
polski system operacyjny, pakiet Claris  
Works, 9 płyt CD

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.  
Komputerlandia Sp. z o.o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

# KONKURS CD PROJEKT

Wbrew pozorom gier nie trzeba kupować! Wystarczy wziąć udział w naszym konkursie, by móc zagrać w dziesięć świetnych gier ukrytych w jednym pudełku, albo stać się posiadaczem najlepszej gry roku 1995 w zgodnej opinii naszego pisma i Czytelników. Fundatorem nagród jest firma CD Projekt będąca przedstawicielem na polskim rynku takich wydawców jak Acclaim, American Laser Games, Blue Byte, Interplay i Psygnosis.



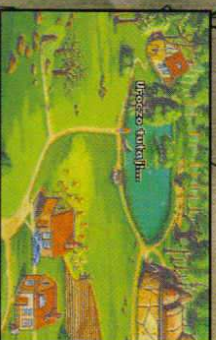
## Oto pytania:

1. Wymień przynajmniej 5 tytułów gier, wchodzących w skład zestawu Megapak 5.
2. Jak nazywa się główny bohater gry Teenagent?
3. Podaj tytuł zapowiedzianej przez CD Projekt gry, w której gracz wcielił się w kralucha?
4. Która z firm reprezentowanych przez CD Projekt wymienionych powyżej podpisała z nim umowę jako ostatnia?
5. Do czego może służyć pudełko na kom-pakt?

Wśród osób, które na poniższym kuponie przysłały prawidłowe (a w jednym wypadku niebanalne) odpowiedzi do 1.07. na adres redakcji, rozlosujemy nagrody w postaci:

- 1 Megapaka 5
- 3 gier "Teenagent" w wersji CD

Rozwiązanie konkursu ukaze się w numerze 8/96.



KUPON KONKURSOWY  
Imię i nazwisko .....

dokładny adres .....

odpowiedzi na pytania:

CD PROJEKT

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....

# THE DARK EYE

„The Dark Eye” otrzymałem jako grę-horror, która ma dorównać „Phantasmagorii”. Przyszedłem do domu, zagrałem i oniemiałem. Spodziewałem się konwencjonalnego sposobu straszenia, czyli hektolitrzy krwi, rozbryzgujące się mózgi, wyrwane kończyny – słowem: gore. Jakim zdziwieniem dla mnie, miłośnika horrorów, było ujrzenie mistrzowsko wyreżyserowanego upiornego klimatu, zbudowanego w oparciu o wyższą szkołę grozy, symbolikę.

Scenariusz gry stworzono w oparciu o opowiadania i poezję ojca fantastycznej opowieści grozy Allana Edgara Poe. Ogólny wątek zaczerpnięto z nowelki „Zagłada Domu Usherów”, jednakże nie oznacza to, że Ci, który znają ten utwór, będą się nudzić. Wprost przeciwnie. Na nowo spotkają koszmara zawarte w prozie Poe, tym razem doświadczając ich w grze komputerowej – wyjątkowość sama w sobie.

Mroczne oko wykreowała firma Inscap, znana z inności swoich produktów. Nie inaczej jest w przypadku „The Dark Eye”. Oprócz nawiązań do wspomnianej twórczości Poe wprowadzono jeszcze kilka elementów pozwalających nazwać produkt grą wybitną.

Pierwsze, o czym należy wspomnieć, to rodzaj. Z pozoru można uznać „The Dark Eye” za

przygodówkę, jednak po dłuższym eksperymentowaniu z grą okaże się, że sprawa nie jest taka oczywista. Ja skłaniałbym się ku nazwaniu „Mrocznego Oka” nowelą interakcyjną, pewnego rodzaju opowiadaniem, którego strony będą odkrywane w wybranej przez nas kolejności, pozwalając przeżywać tę samą historię na różne sposoby.

Celem gry nie jest jakieś tam zabicie kogoś, czy doniesienie jabłuszka do mega-hiper gigantycznego jeża zabójcy, z którym trzeba rozegrać finałową walkę. Celem „The Dark Eye” jest wysłuchanie-zagranie pewnej dosyć ponurej historii, przy okazji oddając się rozkoszy bycia wystraszoną – jak to w horrorach bywa. Tutaj jednak dzięki użyciu symboliki i statycznych obrazów straszyc nas będzie coś większego, a mianowicie irracjonalna obawa przed niepojętym – zdarzają się momenty, w których włos się jeży. To wszystko jednak pod warunkiem, że grę rozgrywać będziemy w nocy, siedząc samotnie w pokoju i wsłuchując się w upiorne dźwięki.

Akcja gry toczy się w rodzinnym domu, gdzie rozgryają się dziwne sceny. Rzeczywisty świat smutnej posiadłości będzie przeplatany naszymi przejściami do równoległego świata halucynacji. Za każdym

razem, gdy nasz bohater straci przytomność, pojawimy się w świecie geograficznie pokrywającym się z rzeczywistym, jednakże straszliwie opuszczonym i szarym. Ze świata halucynacji będziemy mogli przenieść się do trzech makabrycznych opowieści (zaczepniętych od Poe), które będziemy mogli przeżyć wcielaając się bądź w ofiarę, bądź w mordercę. Oprócz tych trzech opowieści będziemy mogli wysłuchać jeszcze dwóch opowiadań „Annabel Lee” i „Maska Śmierci Szkarłatnej” niesłychanie ubarwionych przez gigantów grafiki z firmy Inscap – to już jest sztuka!

Graficznie wykonana standardową techniką ostatnich czasów, tzn. renderowane przestrzenie, w których nasz bohater spotyka się ze sfilmowanymi postaciami. Ale tutaj pojawia się kolejny element, nie spotykany dotąd w przygodówkach. Aktorzy zostali zastąpieni animowanymi lalkami, których nieruchome twarze przypominają upiorne pośmiertne maski. Charakter postaci podkreślany jest rysami twarzy i ruchem ciała. Jako ciekawostkę warto dodać, że za animację postaci odpowiedzialny jest niejaki Doug Beswick, pan który podobne rzeczy robił w filmach „Aliens” i „The Addams Family” – po prostu profesjonalista.

## DLA KOGO MROCZNE OKO?

Nie należy oszukiwać się, że jest to produkt stworzony przede wszystkim dla miłośników twórczości Allana Poe, jak i jego kontynuatorów. O tym, że trafia jedynie do ograniczonego kręgu odbiorców przekonałem się rozmawiając z ludźmi, którzy grę widzieli – mało komu przypadła do gustu, ale też mało kto z nich ją ukończył.

Ktoś kto, jak ja, uwielbia zanurzać się w odmętach mrocznej poezji, balansując na krawędzi koszmaru i obłądki będzie grą „The Dark Eye” zachwycony – ja byłem.

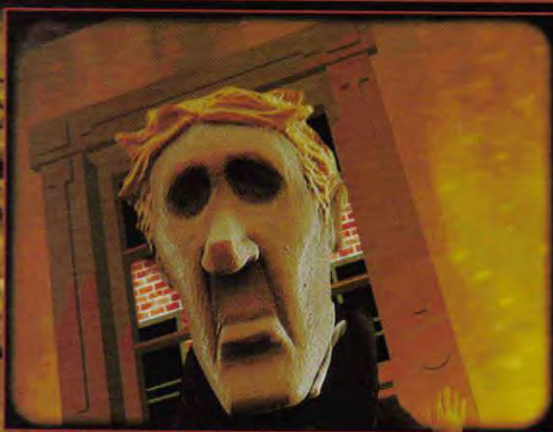
Najpoważniejszą wadą gry jest brak wersji polskiej. Gdyby tak głosów w grze udzieliło kilku polskich lektorów. Gdyby poematy i opowiadania, które zostały już dawno przetłumaczone przez takie postaci jak Bolesław Leśmian, zostały odczytane w języku przez nas zrozumiałym... Cóż, w pewnością byłby to jeden z multimedialnych produktów, który należałoby wprowadzić do szkół – poznać klasyka poprzez zabawę, to istna wspianiałość edukacyjna.

A tak, polecam ją fanatykom mrocznej poezji oraz miłośnikom grozy budowanej symbolem i to pod jednym warunkiem: dobrej znajomości języka angielskiego – niestety.

EMILUS

„Bo wędrowiec, co tu zboczy  
Przez zamknięte widzi oczy.  
Przed otwartą zaś źrenicą –  
Świat ten – wieczną tajemnicą.  
Tak chce Pan, co zakaz święty,  
Dał powiecie niezamkniętej.  
Duch, co błądzi ziemią tą,  
Przez zaćmione patrzy szkło.”

Edgar Allan Poe „Kraina Snu”  
(fragment)  
tłum. Antoni Lange



## THE DARK EYE

TIME WARNER INTERACTIVE '95

BOBMARK



PC 486 DX33 CD-ROM  
8 MB, SVGA

CENA: 129 zł

# Przeżyjemy to jeszcze raz

## War at Sea

„War at Sea” nie jest niczym innym niż kompilacją trzech produktów strategicznych firmy QQP. Składają się na nią gry „The Lost Admiral”, „The Grandest Fleet” i „World War II”.

„The Lost Admiral” to dość stara produkcja. Można powiedzieć, że stanowi morską odpowiednik „Perfect Generala”. W scenariuszach i kampaniach musimy zajmować kolejne miasta, gromić flotę wroga i produkować okręty wojenne w kilku sortach. Gra z pewnością nie jest atrakcyjna graficznie, ale na ekranie widać tyle, że grać się jakoś da.

Znacznie lepszą grą jest „The Grandest Fleet”. Na pierwszy rzut oka to poprawiona wersja „The Lost Admiral” (podobny interfejs użytkownika, tematyka, zasady), ale mamy więcej scenariuszy i kampanii historycznych, zarówno z czasów II Wojny Światowej jak i współczesnych. Nie oddano w nich oczywiście w pełni różnic technicznych poszczególnych jednostek – odwzorowanie historyczne sprowadza się do odpowiedniego terenu oraz

klasy i liczebności jednostek danego typu. Do tego dołożono rozbudowane opcje statystyczne i cieszącą oko grafikę SVGA.

Ostatni produkt, „World War II”, chyba najwinniej symuluje działania na morzu. Misje od krótkich do bardzo rozbudowanych scenariuszy nawiązują do zmagania na Pacyfiku podczas II wojny światowej. Obok misji treningowych mamy cały szereg historycznych bitew morskich. Znacznie bardziej rozbudowany interfejs pozwala przeprowadzać złożone operacje morsko-powietrzne, ostrzeliwać wrogie bazy, desantować oddziały. Mimo niezbyt udanej grafiki i gęstoczu opcji, wymagających studiów, grę z czystym sumieniem mogę polecić.

„War at Sea” to dość udany pakiet. Prócz takiego sobie „The Lost Admiral” zawiera dwie bardzo ciekawe gry, które niewiele się zeszaryły przez 2 lata, jakie minęły od chwili ich premiery.

**Sir Haszak**

Wydawca: CD Projekt  
Cena: 69 zł  
Komputery: PC-CD



## MEGAPAK 5

Firma MEGAMEDIA zadziwiła mnie wydając dość szybko Megapak 5. W końcu nie tak dawno ukazał się Megapak 4. W piątej części tej znanej serii znajdują się bardzo ciekawe pozycje:

**JAGGED ALLIANCE** – Gra strategiczna podobna do serii UFO, jednak zamiast polować na ufki wcielamy się w specjalistyczną grupę bojową. Przed nami mnóstwo różnorodnych misji, prowadzących do odbicia wyspy z rąk Santino.



**FLIGHT UNLIMITED** – Pierwszy symulator lotu odtwarzający teren z fotograficzną dokładnością. Znakomita grafika.

**TERMINAL VELOCITY** – Strzelanina z engine 3D. Bardzo dobra, płynna, szybka grafika oraz znakomicie dobrany dźwięk to atuty tej gry.

**FX FIGHTER** – Pierwsza na PC w pełni trójwymiarowa bijatyka. Do wyboru kilkunastu zawodników oraz masa tajnych ciosów. W to warto zagrać.

**WARLORDS 2 DELUXE** – Druga, rozszerzona część znanej chyba wszystkim strategii. Akcja toczy



się w starożytności. Wspaniałą zabawę zwiększa podwyższona rozdzielczość.

**POOL CHAMPION** – Symulator gry w bilarda. Grę cechuje dobrej jakości renderowana grafika.

**GREAT NAVAL BATTLES 4** – Czwarta część gry strategicznej, która złożona jest z kilkunastu scenariuszy odtwarzających zmagania morskie z okresu II Wojny Światowej. Coś dla szczególnie cierpliwych strategów.

**ENTOMORPH** – Gra przygodowa w stylu AI Quadima. Tutaj jednak nie mamy do czynienia z masami statystyk, lecz z wartką akcją.

**PINBALL FANTASY DELUXE** – Rozszerzona o 4 nowe stoły wersja gry. Najlepszym pinballem to nie jest (pierwsze 4 stoły świetne, 4 pozostałe do kitu), ale da się pograć.

**PRIMAL RAGE** – Mordobicie przeniesione z automatów na PC. Walka toczy się pomiędzy różnego prehistorycznymi gadami. Świetna animacja postaci.

Megapak 5 jest najlepszym jak do tej pory zestawem gier. Zawiera znakomite tytuły, które jeszcze pół roku temu były świeże niczym nowalijki, a trzeba było za nie płacić ponad 150 zł za sztukę. Teraz za cały zestaw płacimy 157 zł! Czy to nie okazja? Tym bardziej, że na płycie z „Terminal Velocity” znajduje się spory zestaw gierek shareware: „Hocus Pocus”, „Rise of the Triad”, „Duke Nukem” i wiele innych.

**SIMON**

Dystrybutor: CD Projekt / USER  
Komputer: PC-CD  
Cena: 157 zł



SKARB  
TEMPLARIUSZY



SKAUT  
KWATERMASTER



BASTION



NOC



CA STARSHIP



MEGA BLAST



ŁOWCA GŁÓW



ESKADRA

|         |                           |       |
|---------|---------------------------|-------|
| st      | Alien Target (3 d)        | 23,60 |
| st      | Arnie II                  | 19,90 |
| log     | Brydż                     | 19,90 |
| st      | Eskadra (2 d)             | 23,60 |
| zr      | Forest Dumb (2 d)         | 23,60 |
| lab     | Frankenstein              | 14,00 |
| sp      | International Soccer      | 19,90 |
| man     | Liga Polska Manager (3 d) | 23,60 |
| lab     | Łowca Głów (2 d)          | 19,90 |
| zr, log | Mega Blast                | 19,90 |
| zr      | Mr. Tomato (3 d)          | 23,60 |
| zr      | Rajd przez Polskę (2 d)   | 23,60 |
| prz     | Sen (3 d)                 | 23,60 |
| zr, log | Sink or Swim (2 d)        | 19,90 |
| prz     | Skarb Templariuszy (3 d)  | 23,60 |
| prz     | Skaut Kwatermaster (3 d)  | 23,60 |

|         |                        |       |
|---------|------------------------|-------|
| str     | Bastion                | 49,90 |
| sp      | Body Slam Wrestling    | 23,60 |
| prz     | Dom Spokojnej Starości | 36,30 |
| sp      | International Soccer   | 23,60 |
| str     | Kosmos                 | 36,30 |
| man     | Manager Piłkarski      | 23,60 |
| log, zr | Mega Blast             | 23,60 |
| prz     | Noc                    | 49,90 |
| prz     | Sfinx                  | 49,90 |
| prz     | Skaut Kwatermaster     | 36,30 |
| st      | Stalowe Nerwy          | 36,30 |
| str     | Starship Command       | 49,90 |
| prz     | Softys (3 dyskietki)   | 36,30 |
| st      | The Machines           | 23,60 |
| st      | Tyrian                 | 36,30 |
| prz     | Wilkołak               | 36,30 |

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

LK AVALON

Do obliczonej ceny doliczane są koszty wysyłki w wysokości 3,- 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. Wszystkie gry z gwarancją!

**Poszukujesz jakiegoś programu?**

**Zadzwoń!** (codz., od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



**Proponujemy Państwu zakup następujących programów:**

**DZIEK** **KTYREL** **CENA 29,90 zł**

**ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł!!!**

**KUPIEC**

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzonej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbrojcy, smok, sztorm, cisza morską itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.

**AMIGA 1 MB** **CENA 29,90 zł**

**ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł!!!**

**LAZARUS**

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.

**PC** **CENA 29,90 zł**

**ZAMÓW TEN PROGRAM, A OTRZYMASZ KUPON RABATOWY ZA 5,00 zł!!!**

**SLATERMAN**

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S., S.B.).

**A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:**

|                |                      |          |                        |          |                |          |
|----------------|----------------------|----------|------------------------|----------|----------------|----------|
| Commodore C-64 | Slaterman            | 6,90 zł  | Historia               | 12,50 zł | Teo            | 15,00 zł |
| Chemia         | Miecze Valdaira II   | 6,90 zł  | Koło Szczęścia         | 12,50 zł | Kupiec         | 29,90 zł |
| Geografia      | Deutsch Tester       | 6,90 zł  | Magic Coins            | 12,50 zł | Lazarus        | 29,90 zł |
| Historia       | English Tester       | 6,90 zł  | Malowanki              | 12,50 zł | IBM PC:        |          |
| Orlatris       | Hardtrack Composer   | 8,90 zł  | Master Mind            | 12,50 zł | 3xLogic Games  | 24,90 zł |
| Dr. Mad        | AMIGA (1 MB):        |          | Miecze Valdaira II     | 12,50 zł | Historia       | 24,90 zł |
| Drip           | Ami Puzzle (2 dyski) | 12,50 zł | Orlatris               | 12,50 zł | Ortomania      | 24,90 zł |
| Eternal        | Andromeda            | 12,50 zł | Super Doter (ang-pol)  | 12,50 zł | Geografia      | 24,90 zł |
| Klemens        | Ace Ball             | 12,50 zł | Super Doter (niem-pol) | 12,50 zł | Deutsch Tester | 24,90 zł |
| Kości & Poker  | Ciach Ruch           | 12,50 zł | Super Doter (pol-ang)  | 12,50 zł | English Tester | 24,90 zł |
| Later          | Deutsch Tester       | 12,50 zł | Super Doter (pol-niem) | 12,50 zł | Brzdęk         | 24,90 zł |
| Lazarus        | English Tester       | 12,50 zł | Zenek Saper            | 12,50 zł | Slaterman      | 29,90 zł |
| Triada         | Geografia            | 12,50 zł | Mnemotron              | 16,90 zł |                |          |

**ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ**

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują od ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, konieczne z dopiskiem T.S. prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

**KUPONY RABATOWE** - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, 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 produkcji 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** - Przechwyci, przyslij do nas zaadresowaną kopertę zwracną ze znacznikiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

**NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541.**

# Konkurs UltraMedia i TOP SECRET

*Jubileusz jubileuszem, a od czasu do czasu warto coś wygrać. Tym razem mają to być nie tyle gry, ile sprzęt pozwalający pełniej wykorzystywać możliwości programów rozrywkowych.*

Fundatorem nagród w konkursie jest firma UltraMedia. Firma istnieje na rynku komputerowym od kilku lat i zajmuje się sprzedażą akcesoriów multimedialnych. Jej specjalnością są: karty muzyczne firm Advanced Gravis (rodzina kart UltraSound), Creative Labs (rodzina kart Sound Blaster) łącznie z najnowszymi w standardzie Plug & Play (P'nP) oraz moduły brzmieniowe do kart muzycznych firmy KORG. W jej ofercie znajdują się również napędy CD-ROM x4, x6, x8, x10 speed oraz karty telewizyjne i video największych światowych producentów. Oferowane przez firmę UltraMedia produkty i multimedialne zestawy komputerowe były wielokrotnie wyróżniane i nagradzane w testach (np. test kart graficznych – „ENTER” 4/96, test komputerów – „PC Magazine” 4/96).

## Pytania

1. Jak nazywa się multimedialny komputer firmy UltraMedia wyróżniony w „PC Magazine” 4/96?

- a. Altair
- b. Orkan-5
- c. P100 Multimedia

2. Które pismo komputerowe poświęcone grom komputerowym wydało jako pierwsze 50 numerów?

- a. „Świat Gier”
- b. „Secret Service”
- c. „Top Secret”

3. Czy urządzenia w standardzie P'nP wymagają sterowników programowych do Windows '95?

- a. TAK
- b. NIE
- c. CZĘŚCIOWO

4. Jak się nazywa największa firma multimedialna na ulicy Nowogrodzkiej w Warszawie?

- a. IBM
- b. Optimus
- c. UltraMedia

5. Która z wymienionych gier zajmuje (w oryginale) więcej płyt CD?

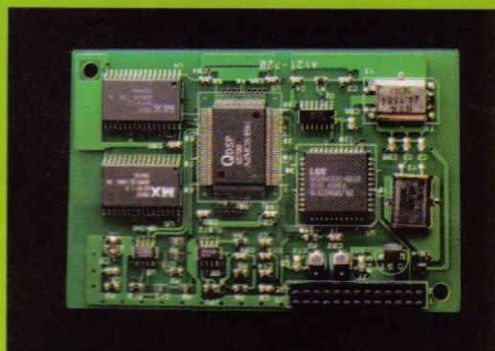
- a. Phantasmagoria
- b. Frankenstein
- c. Wing Commander IV



## Nagrody

Wśród Czytelników, którzy nadesłają poprawne odpowiedzi rozlosujemy następujące produkty, znajdujące się w ofercie firmy UltraMedia:

1. Sound System Gold 3D (P'nP)
2. Karta radiowa Radio Track
3. Głośniki AT-50 (50 W)
4. CD-ROM Gold Star GCD 540C (x4 speed)
5. Communication System (zestaw słuchawki z mikrofonem)
6. Wave Basic (moduł brzmieniowy Wave Table)



Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres redakcji na poniższym kuponie do 15.06. Konkurs zostanie rozwiązany w numerze 7/96.

### KUPON KONKURSOWY

imię nazwisko .....

dokładny adres .....

Odpowiedzi na pytania:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**UltraMedia i TOP SECRET**



# MNISI NA WIDELCU B L O O D

3,2,1... All Systems Ready. Video Device Activated. Controls Activated. Waiting For Your Commands.

**W**itaj wirtualny wędrowcze. Dziękujemy Ci za łaskawe skierowanie wzroku na naszą skromną ofertę. Zaręczamy, że nie pożałujesz swej decyzji. Wyjaw tylko, jakie są twe najskrytsze pragnienia, a my je zaspokoimy. Gry? Nie ma sprawy. Doomowate strzelaniny? Nie mogłeś lepiej trafić! Racz spocząć, my w tym czasie przygotowujemy coś specjalnie dla Ciebie.

**W** porządku. Gra gotowa. Możesz wchodzić. Załóż tylko ten płaszcz, weź widły w garść i w drogę. Dlaczego widły? A powiedz – czy nie masz już dość tej broni palnej? W dodatku z obrzytnym w garści byłoby Ci za łatwo...

**G**racz przekroczył wirtualną bramę. Wejźmy za nim i my. I cóż tu widzimy? Początkowo tego typu gry rozgrywały się (jak Wolfenstein) na jednej płaszczyźnie. W „Doomie” pojawiły się schody, windy i inne wielopoziomowe bajery. Ale w porównaniu z tym, z czym mamy do czynienia w „BLOOD” była to dziecinna igraszka. Weźmy już sam pierwszy poziom – zamek-klasztór przy którym momentami Malbork wysiada. Trzeba oddać sprawiedliwość twórcom map do tej gry – stworzyli naprawdę realistyczne budowle, sensownie zaprojektowane (nie odnosi się tu wrażenia, że jakiś fragment budynku został wciśnięty na siłę, tylko po to, żeby powiększyć mapę) z całą masą tajnych przejść (zazwyczaj bardzo ułatwiających komunikację z pozornie bardzo odległymi pomieszczeniami). Dochodzą

do tego także niezłe dobrane tekstury pokrywające ściany podkreślające ponurą atmosferę wnętrza. Nie można tu nie wspomnieć o dostępnych widokach. Gra oferuje wiele stopni swobody; można obserwować teren oczami postaci (płynnie regulując kąt nachylenia wzroku) jak też i obserwować grę z niezależnej kamery obracającej się wokół gracza. Pojawia się także jeszcze jeden bajer – po zejściu pod wodę można odnaleźć kombinizon nurka ułatwiający poruszanie się w tym terenie, przy okazji zmienia się nieco widok.

**J**ak więc widać od strony graficznej gra jest niezłe dopracowana. Ale jak się w nią gra? Całkiem, całkiem, chociaż mogłoby być trochę lepiej. Maniaków na pewno przede wszystkim interesują sprawy związane z dostępnym arsenałem. Jako się rzekło na początku gry, dostępne są widły. Tak, wiem. Nie jest to broń palna, przeciwnika trzeba podpuścić na długość drzewca – ale przecież to i tak lepiej niż walka na noże – widły mają większy zasięg i robią trzy dziury zamiast jednej! Z czasem natomiast robi się coraz lepiej. Kolejno możemy zaopatrzyć się w coraz to lepsze modele uzbrojenia – dwururkę (obowiązkowo przeladowywaną po oddaniu dwóch strzałów), karabinową (czy też inny podręczny pistolet maszynowy), miotacz flar (malowniczo podpalający przeciwników), całą masę rozmaitych ładunków wybuchowych (od najprostszyc – laska trotylu z lontem poprzez ładunki z opóźnionym zapłonem aż do zdalnie odpalanych przez radio), aż po absolutne przeboje – gaz w spray'u z zapalniczką (znakomicie zastępuje „dorosły” miotacz ognia), lalkę voodoo (wraz ze sterylną igłą do wbijania w czułe miejsca) oraz pazury (broń to co prawda mało skuteczna, ale zawsze miło jest pochlaścić przeciwnika własnoręcznie). Używanie broni ma jednakże i swoje ciemne strony. Nie można bowiem zapominać, że nasz arsenał może okazać się bronią obosieczną – w momencie, gdy np. stanemy zbyt blisko miejsca wybuchu

rzuczonego ładunku czy też odpalimy ognistą kulę (używaną jako druga broń przy aktywnych widłach) stojąc zbyt blisko ściany, w zetknięciu z którą eksploduje, możemy na własnej skórze przekonać się o jej skuteczności. Wypada w tym miejscu nadmienić, że efektywnie wykonano w tej grze sekwencję śmierci – ekran rozbłyskuje, zlewa się krwią, a następnie pojawia się widok z perspektywy zwłok leżących na podłodze – pomysł ekstral

**A**właśnie – przeciwnicy. Tutaj sprawy mają się nieco gorzej. „Doom” i inne tego typu programy rozrywkowe przyzwyczyły nas do całej masy najróżniejszych potworów wyłaniających się zza każdego zaułka. A w tym przypadku – ciągle to samo (no, może bez przesady). Faktem jest jednak, że na pierwszych poziomach jesteśmy atakowani ciągle przez ten sam duet – zombie – głupie ale odporne i jakichś dziwacznych zakapturzonych mniichów – mniej kuloodpornych, ale za to lepiej uzbrojonych. Co jakiś czas tylko pojawiają się dodatkowe ozdobniki w postaci np. wred-



nych jadowitych pajęczeków płaczących się pod nogami czy też rybek pluskających się w morskich odmętach – oczywiście je także można wypatroszyć. Apropoz patroszenia – gra niezbyt nadaje się dla młodszych graczy – wewnętrzności przeciwników dość obficie rozbryzgują się na zamkowych ścianach. Gra ma jeszcze jedną sympatyczną cechę – poza przeciwnikami można niszczyć elementy wystroju wnętrza, czyli np. roztrzaskiwać wazy czy też wybić szczyby w oknach.



**O**gólnie rzecz biorąc „Blood” jest z całą pewnością efektywny, miejscami może tylko nieco niedopracowany. Pewną niedogodnością są także dość duże wymagania sprzętowe. Jednakże sposób jej wykonania (podobnie jak „Doom” jest to system otwarty) pozwala mieć nadzieję na pojawianie się nowych poziomów czy też broni. Jednym słowem – gra z przyszłością.

LUX



# Bang, bang, bang

## ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY

Zachwycony byłem tylko przez pierwsze piętnaście minut. Intro z klasą, prolog-opowieść w instrukcji, Blade Runner jak żywy, cyberpunk w solidnym wydaniu. Łup, łup, łup – to moje kroki – łup, łup, łup, łup, powolne, dostojne, nie da się przyspieszyć, łup, łup, słysząc mnie, zdaje się, na przedmieściach, a przecież jestem ścigany. Rozmyty krajobraz faluje przed oczami. Ciemno. W cyberpunkowym mieście chyba nigdy nie dnieje. Wchodzę do baru. Trach! Byłem szybszy. Czarnowłosa seksbomba zamienia się w czerwone widmo rozproszonych molekuł. Wychodzę, nikt mnie nie zatrzymuje... Na ulicy kładę trupem trzech kolejnych, niezależnych napastników. Przygodówka? Używam kart kredytowych i morduję, ginę na milion sposobów. Lewo, prawo, po przygotowanej trasie, łup, łup, niespiesznie. Klikam i słucham co mówią; moi rozmówcy narzekają wciąż, że się nie odzywam. Wydają się nie wiedzieć, że w tej grze nie ma opcji konwersacyjnych, tylko wybór wyrazu twarzy... Co to, już drugi kompakt?

Cyberpunkowe miasto – skąpo odziane kobiety o twarzach z okładki, szaleni doktorzy o nerwowych ruchach maniaków, cudacznie ubrany hacker z pierścieniami

na palcach, roboty, karykaturalny kaznodzieja, noszący skóry dzikusi, latające taksówki. Czarne, czerwone, niebieskie, ciut zielonego. Łup, łup. Włóż kompakt trzeci.

Jest tu niewątpliwie jakaś historia, o kolonii na Marsie, o złoczyńcach z Ziemi, o mścicielu... Nie wiem czy dobra, na pewno brutalna. Polityk nie kończy przemówienia, gdyż kula rozorała mu mózg, zakażona dziewczyna rzuca się z balkonu. Każą włożyć czwartą płytę.

Bang, bang! To chyba fascynacja produktami American Laser Ga-



mes. Za drzwiami zakończenie... Ci, co nie zginęli dotychczas, giną teraz. Przy fajnej muzyce wyświetlana jest lista plac...

Uczucie zażenowania, bo człowiek dał się oszukać. To właśnie



ANGEL DEVOID

MINDSCAPE '96

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

19 19 19 19

PC 486/66, 8 MB, CD-ROM, SVGA 1MB lub MAC CD

„Angel Devoid” – science fiction, trochę brutalności, ponurzy ludzie, zepsuty świat, ograniczony, podenerwowany gracz oglądający to wszystko oczami milczącego faceta w podkutych butach.

Dixie



W dzisiejszych czasach przemoc jest wszechobecna. Strach nawet wyjść na ulicę. Jedynym sposobem na przeżycie jest nauczyć się walczyć i wziąć sprawy w swoje ręce. To właśnie z tego powodu tak popularne stały się wszelkiego typu szkoły, uczące zarówno walki wręcz jak i posługiwania się wszystkimi możliwymi rodzajami broni. Właśnie jed-

ną z największych szkół jest Mega Blast.

Mega Blast to ogromny, liczący sobie wiele hektarów poligon. W labiryncie stalowych ścian, śmiałkowie muszą przetrwać stawiając czoła sobie podobnym. Każde zwycięstwo podnosi pewność siebie gracza, a każda porażka oznacza, że nie jest się jeszcze dostatecznie przygotowanym do

życia w prawdziwym świecie, trzeba bowiem wiedzieć, że śmierć jest tu tylko symulowana. Jednak wcale nie zmniejsza to emocji, jakie towarzyszą tej gwałtownej grze.

Wszyscy, którzy znają „Dyna Blastera” z łatwością zauważą że Mega Blast jest do niego niezwykle podobny. Zadaniem gracza poruszającego się w labiryncie stalowych i betonowych płyt jest bowiem zniszczenie wszystkich przeciwników. Aby tego dokonać, należy sprytnie używać śmiertelnych bomb. Można je albo ustawiać albo rzucać w pionie lub poziomie. Trzeba przy tym uważać, by samemu nie zabić się swą własną bombą. Na początku nie jest to proste, ponieważ można używać tylko jednej bomby na raz, poza tym ma ona niewielki zasięg. Na szczęście rozbijając betonowe bloki można czasem znaleźć dodatkowe bomby, a także bonusy zwiększające siłę wybuchu. Oprócz nich czasami trafiają się znaki zapytania, których znaczenie można poznać dopiero zbierając je. Mogą one ułatwić grę, ale mogą także sprawić wiele zamieszania (odwrócenie ekranu „do góry nogami”, zamiana kierunków joysticka, itp.).

W grę może grać od dwóch do czterech graczy (na Amidze nawet

MEGABLAST

L.K. AVALON '95

19 19 19 19

PC 386, GUS, VGA, SB, LUB AMIGA ECS/AG1

sześciu pod warunkiem, że wykona się interfejs pozwalający dołączyć dwa dodatkowe joysty do portu równoległego którego schemat znajduje się w programie). Można też wybrać, ilu graczy ma zastąpić komputer, i ile zwycięstw potrzeba, aby wygrać cały mecz.

Przez cały czas rozgrywki oprócz odgłosów wybuchów słysząc bardzo dobrą, dynamiczną muzykę, która znakomicie uatrakcyjnia zabawę. „Mega Blast” potrafi wciągnąć, zwłaszcza jeżeli na raz gra kilku graczy. Mimo że pomysł nie należy do oryginalnych, gra jest godna polecenia.

BADJOY

58





# Ubek - doskonały polski agent uwikłany

Imperialiści ponownie wybudowali na terenie swojego kraju elektrownię atomową grożącą w każdej chwili wybuchem. KGB po długich obradach postanowiło uratować nieświadome swoich poczynań kapitalistyczne społeczeństwo przed totalną zagładą. Czyn ten dopiero w przyszłości zostanie doceniony przez wrogów socjalizmu, którzy skruszeni przyjdą na kolanach błagać o litość wielki Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Do tego niecierpiącego zwłoki zadania wyznaczono najlepszego



agenta UB. Cel - dotrzeć do amerykańskiej elektrowni atomowej i dokonać sabotażu. Niech żyje ZSRR. Partyzan... (ooops!) robotnicy wszystkich krajów, etc., etc.

Związki może i się jeszcze ostały, ale z tym socjalizmem to jakoś dziś krucho. No ale warto czasami powspominać. I wspomóc nieistniejącą potęgę w niekoniecznie słusznych poczynaniach. Kto wie... są przecież jeszcze Chirńczycy.

„Ubek” to kolejna odmiana „Doma” na Amigę. Ośmielałem się twierdzić, że jedna z najlepszych, a co najważniejsze - niezwykle zabawna, zaskakująca i całkowicie po polsku.

Starczy tego zachwalania, czas na konkrety. Już po kilku rundach nasz bohater Ubek dokonuje przerażającego odkrycia. Źródła



imperializmu odnajduje bowiem w kosmosie. Ale po co wzywać od razu KGB - pozwólmy mu samemu się zabawić. I tak toczy się cała gra, wypełniona grafiką w 4096 kolorach. W „Ubaka” możemy grać w trzech różnych trybach - HAM6 (prawie pełnoekranowy widok, ale z dosyć kiepską rozdziel-

nością), Hires HAM6 (mniejszy obrazek, za to znacznie wyraźniejszy), oraz w jednym trybie zarezerwowanym dla układów AGA (przyspiesza znacznie całą grę). Dwa pierwsze tryby pracują w multitaskingingu, dzięki temu „Ubaka” można uruchomić na ekranie o dowolnej rozdzielczości. Ten multitasking to niezła sprawa. Tak sobie właśnie piszę artykuł, czytając jednocześnie hypertextową instrukcję do Ubaka, pogrywając od czasu do czasu, słuchając muzyki za pośrednictwem MIDI. A gdzieś tam w tle Opus pracowicie kompresuje jakieś archiwum. A sam „Ubek”? No właśnie. Co ciekawe gierka ta chodzi płynnie nawet na gołej A1200. Na dokładkę wcale nie wymaga kości AGA, a jedynie procesora 68020+ i 2 MB RAM. Gdyby jednak działała zbyt wolno, można pokusić się o usunięcie podłogi, wizerunku łapki z bronią oraz zmienić parametr określający szybkość odświeżania obrazu, a także priorytet gry. Zanim przejdziemy do za-

rakteryzuje się dużą różnorodnością i wieloma ciekawymi elementami i zagadkami. Czasami przyjdzie nam kombinować jak pokonać barierę z glazów, zniszczyć niebezpiecznego robocika, nie zabraknie też podróży przez podziemne labirynty, wizyt w tajnych pomieszczeniach. Lista przedmiotów, które możemy zebrać też wygląda imponująco. Poczynając od bagnetu, pistoletu, karabinu, a kończąc na granatach. No tak, z przyzwyczajenia wymieniałem tylko uzbrojenie. Są tu jeszcze klucze, amunicja (którą przechowują zabici strażnicy), apteczki i doskonały ich ekwiwalent w postaci porządnego hausta wódki (Haszaku, nie każdy tajny agent jest abstynentem...). Są tu i inne dziwaczne przyrządy, jak klucze, skanery. Najzabawniejsze jest to, że w ferworze walki możemy zaatakować jakiegoś gościa np. kluczem do drzwi. Cóż, jakby to powiedzieć - nie znalazłem w nim odpowiedniego zamka. Bardzo miłym dodatkiem jest



bawy warto zastanowić się nad sposobem sterowania grą. Możemy zdecydować się albo na sterowanie tylko i wyłącznie klawiaturą (podobnie jak w „Doomie”), albo dorzucić jeszcze mysz, służącą za celownik do broni. Sterowanie postacią możemy także powierzyć joystickowi. Bardziej ambitnym polecam tryb Zombie. W tym wypadku zabici strażnicy po chwili wstają i na planszy robi się naprawdę gorąco.

Przyznam, że podczas grania w „Ubaka”, gierka ta niejednokrotnie mile i niemiłe mnie zaskoczyła. Miłe zaskoczenia to przede wszystkim rozbudowana fabuła, która wzbudza decyzowanie dalej poza strzelanie i wciskanie przycisków. Topografia gry cha-

specjalny hełm (będący na standardowym wyposażeniu każdego agenta), który automatycznie rozpoznaje każdy element widziany naszymi oczyma i oprócz oznaczenia go, wyświetla u dołu ekranu jego nazwę. Większość terenów najeżona jest także sporą ilością bardzo nieprzyjemnych pułapek (kolce, wieżyczki z karabinami). Nie radzę spacerować w ich okolicy. Wrogowie też całkiem niebezpieczni (o ile nie leżą sobie zalani w trupa; wtedy wystarczy ich tylko podejść i dobić).

Engine gry jest nieco lepszy, od tego który mamy okazję oglądać w „Gloomie”. Niesamowicie pokrzywione ściany o różnej wysokości dodają uroku całej grze, mimo dosyć kiepskiej rozdzielczości. To



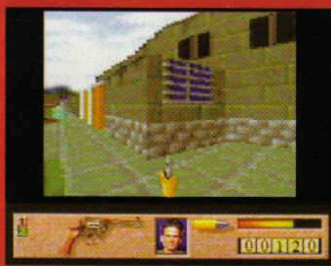
samo dotyczy dźwięku, doskonale ilustrującego zgon wrogów i obdzieranie ze skóry naszego agenta (a przynajmniej jego głowy widocznej na ekranie).

Pikanterii całej grze dodaje pożądana doza humoru, no i oczywiście lista specjalnych porad, wyszczególnionych w elektronicznym podręczniku, jak np.:

„- Jeżeli brak Ci amunicji, spróbuj zabić kogoś nożem i zabrać mu naboje

- Rzut granatem, gdy stoisz przy ścianie, to niebezpieczna zabawa.”

Firma Twin Spark Soft postanowiła wydać „Ubaka” w formie oszczędnościowej. Dzięki temu gra jest stosunkowo tania, ale niestety znika w natłoku kolorowych pudełek. A szkoda.



„Ubaka” (przynajmniej tego z Twin Spark Softu) można polubić od pierwszego wejścia. Na trzech dyskietkach zawarto jedną z najlepszych polskich gier, jakie miałem okazję oglądać.

Voyager

W tajną międzynarodową, międzyplanetarną (albo

59

i międzygig-

laktyczną) intryge

# GRZYBEK, SLAM TILT



# KULKI i ŁAPKI

# Pinball

Firma 21st Century jest znana ze znakomitych symulatorów pinballi. Wszyscy chyba pamiętają takie przeboje jak „Pinball Dreams”, „Pinball Illusions” i „Pinball Fantasies”. Niestety, ostatnio wydawało się, że firma spuściła z tonu, gdyż jedna z ostatnich ich produkcji – „Pinball Mania” wyraźnie odbiegała od wysokiego standardu tej firmy. Dlatego po jej najnowszy produkt – „Slam Tilt” sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością.

Okazało się jednak, że „Slam Tilt” nie rozczarował mnie. Co więcej, z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że jest to najlepszy flipper, w jaki grałem. Dlaczego tak uważam? Po prostu gra wykonana jest perfekcyjnie (zwłaszcza refleksy na miotanej po stole bili), stoły są wyjątkowo duże (nawet gdy ekran przełącza się w wysoką rozdzielczość widać niewiele więcej niż pół stołu), a grze towarzyszy znakomita muzyka (prawie tak

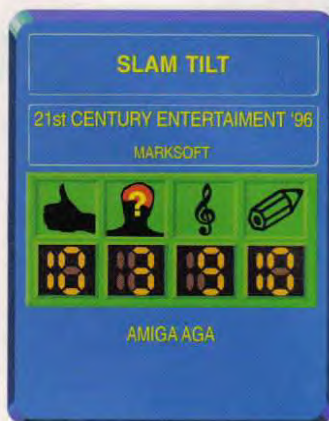
dobra jak soundtrack do gry „Mortal Kombat”), wśród której słychać realistyczne odgłosy odbijanej piłki. Na dodatek stoły są naszpikowane ogromną liczbą bumperów, światełek i wielopoziomowych ramp, dzięki czemu można uzyskać mnóstwo różnorodnych bonusów i premii. Ruch bil jest, jak to w produkcjach dwudziestki jedynki, bardzo realistyczny, nawet gdy gramy trzema piłkami na raz. Stoły są tak skonstruowane, że mamy prawie cały czas kontrolę nad ruchem piłki. Sytuacje gdy leci ona prosto do dziury, a gracz nie może nic zrobić, nie są zbyt częste. Niestety, gdy piłka wpadnie, niewiele już można zrobić (można „uderzać” stół z przodu i z boków, ale mimo to wybicie piłki z powrotem na stół jest prawie że niemożliwe). Oczywiście niesamowita jest gra kilkoma bilami na raz.

Największe wrażenie zrobił jednak na mnie wyświetlacz. To że na wyświetlaczu pokazują się różne animacje, nie jest wcale nowością, ale w „Slam Tilt” ilość i jakość tych animacji jest wprost niesamowita. Praktycznie cały czas coś się tam dzieje. Wprawdzie odrobinę rozprasza to uwagę, ale za to od czasu do czasu gra przenosi się na wyświetlacz. Tak, tak na przykład w „Mean Machines” można pokierować formułą pierwszą (coś jak „XTreme Racing” w miniaturowej). Oczywiście każdy stół posiada własne gramy.

Gra tradycyjnie składa się z czterech stołów. Każdy z nich tworzy specyficzny klimat, który naprawdę się czuje. Pierwszy stół – Mean Machines to nieustanne wyścigi samochodowe, bicie rekordów prędkości, chicken race'y, płonące silniki i wizyty w pitstopach. The Pirate – to poszukiwanie skarbów, strzały z burtowych armat, rzucanie nożami, ucieczka przed krokodylami i piraniami, piękne syreny i walka na szpady. Ace of Space przypomina nieco gwiezdne wojny – walka na miecze świetlne, slalom między meteorami, wyścigi na skuterze czy wreszcie mój ulubiony atak na gwiazdę śmierci. Night of the Demon jest z kolei niesamowicie mroczny. Spotkamy się tam z wiedzmi, wilkołakami, gigantycznymi nietoperzami czy innymi stworami nocy – można też zagrać w pięć czaszek (odmiana trzech kart), a wszystko to niezwykle krwiste i obrzydliwe. Po prostu CZADZIOR!

**BADJOY**

P.S. A gdy już rozwalicie sobie ALT'y zawsze można przededefiniować klawiaturę :)



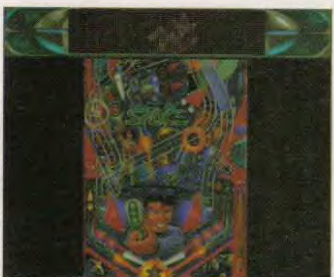
## Gra uzyskała rekomendację

Wielkie stoły i ogromna ilość bonusów w połączeniu z perfekcyjnym wykonaniem gwarantują znakomitą zabawę przez długie godziny. Slam Tilt to po prostu najlepszy flipper na jakikolwiek komputer. Każda złotówka wydana na tą grę jest tego warta.

**BADJOY**

Suuuper! Nawet lepszy od Pinball Illusions! Jeśli jeszcze nie graliście w Slama to nigdy nie widzieliście na oczy porządnego flippera (na komputer ma się rozumieć). Grafika rewelacyjna, animacje na wyświetlaczu – odjazdowe, no może niektóre muzyczki nieco gorsze, ale i tak jest to najlepszy flipper jaki w życiu widziałem. Polecam.

**Voyager**



# Pinball 3D VCR

Robić to samo można w fabryce na taśmie. Jeśli ktoś zaczyna robić to podczas produkcji gier, procesie bądź co bądź twórczym, to kończy się to fatalnie.

21st Century Entertainment pokazała parę razy, że potrafi robić dobre, zajmujące, dopracowane pinballe z urozmaiconymi stołami. Niestety, ostatnio firma nie wydaje nic ciekawego.

Kolejnym tego przykładem jest „Pinball 3DVCR”. W części fabularnej sprowadza się on do stołów znanych już z wcześniejszych produktów zatytułowanych „Pinball Mania” i „Pinball Fantasies Deluxe”: „Tarantula”, „Kick Off”, „Jackpot”, „Jailbreak”. Nie byłoby w tym nic zdroźnego, gdyby gra w rzeczywistości wyglądała jak na obrazkach z pudełka. Pysznią się tam screeny sugerujące, że będzie można podczas gry (a może po niej?) zaglebieć się

w zakamarki stołu oglądając go z punktu widzenia piłki. Nic podobnego.

Jeśli mamy już jakiś obraz, to zwykły, trójwymiarowy, do którego zdążyły nas już przyzwyczaić podobne gry Sierra, Maxisa, czy Empire. Prócz tego dodano zresztą dwuwymiarowe pierwowzory stołów. Można zagrać i porównać wrażenia.

Stosunkowo nową i przyjemną rzeczą jest możliwość ustawienia rozdzielczości, w jakiej przyjdzie nam grać (od 320x200 po 800x600). Pozwala to zdecydować, czy chcemy oglądać w powiększeniu część stołu i jest on przewijany po ekranie, czy też chcemy widzieć na ekranie jego całość.

Gra nie miała by racji bytu, gdyby nie zawierała czegoś nowego. W „Pinball 3D VCR” wprowadzono 2 nowinki, nie mające jednak wpływu na grę, a stano-





# Test kart dźwiękowych

## SOUND BLASTER AWE32 PLUG AND PLAY

Jak się można było spodziewać, pojawiła się na rynku nowa wersja karty muzycznej Sound Blaster AWE32, rozszerzona o standard Plug and Play. Teoretycznie oznacza to, że po włożeniu karty do (do)wolnego slotu komputer od razu wyświetla komunikat, że system wykrył kartę; wszystkie programy potrafiące skorzystać ze standardu PnP automatycznie rozpoznają konfigurację, zdejmując z użytkownika obowiązek dopasowania do siebie przerwań, adresów portów i kanałów DMA. Głównie dotyczy to środowiska Windows, a zwłaszcza Windows 95, jako że DOS nie dorasta do tego typu rozwiązań. Oczywiście aby wszystko zadziało, trzeba posiadać płytę główną PnP.

Ponieważ o samym SB AWE32 już pisaliśmy teraz tylko krótkie przypomnienie. W zestawie znajduje się karta muzyczna (o kolosalnych wymiarach – 10,5 cm/33 cm), dwa pakiety oprogramowania (jeden dla Windows 3.x, drugi Windows 95), książki (dokładnie trzy: „Jak zacząć – PnP”, Instrukcja obsługi i dane techniczne oraz instrukcja obsługi programu VIENNA SF STUDIO) oraz mikrofon wraz ze specjalną podstawką. Na dyskietkach znajduje się siedem programów, służące między innymi

mi do miksowania, wydawania komputerowi poleceń przez mikrofon, wieża stereo (która mi najbardziej przypadła do gustu) i parę innych drobiazków. AWE wyposażone jest standardowo w syntezytor wave-table, oraz w 512 kB własnej pamięci RAM z opcją rozszerzenia do 28 MB (zwykłymi SIMM-ami). Oprócz tego wszystkiego mamy tradycyjny port do joysticka.

Żeby jednak życie nie było zbyt piękne, musimy wrzucić kamyczek do ogródka PnP. Standard ten sprawdza się bowiem głównie wtedy, gdy dysponujemy komputerem nie wyposażonym w żadne karty starszych typów, albo kiedy mamy ich mało. Na jednym z naszych komputerów mimo kilkunastu godzin prób nie udało się zmusić AWE do poprawnej pracy; ba, nie udało się go zmusić do żadnej pracy, poza wydawaniem dźwięków podczas używania programu testującego. Nowa technologia wymaga, by karta po jej włożeniu do komputera „dogadała” się z płytą główną na temat tego, jakich zasobów (przerwanie, DMA, porty) będzie używać. Stare karty nie musiały tego robić – i w efekcie płyta główna nie wie, które z portów są już przez nie wykorzystywane. Wprawdzie zazwyczaj można w setupie ustawić numery przerwań zarezerwowanych dla starych typów kart ISA, czasem można nawet zarezerwować kanały DMA, jednak już o portach nie ma mowy, a w tym momencie o kłopoty nie trudno. Dlatego PnP możemy z czystym sumieniem polecić tylko tym, którzy jeszcze nie dorobili się zbyt rozbudowanej konfiguracji, albo tym, którzy właśnie kupują nowy sprzęt i mogą sobie pozwolić na zakup wyłącznie kart typu PnP. Nie od dzisiaj wiadomo, że mieszanie szkodzi.

**Simon i Borek**



## SOUND BLASTER 16 VALUE PnP

„Plug And Play” to wspaniały pomysł – przynajmniej w teorii. Oto bowiem, jeśli mamy komputer wyposażony w BIOS PnP i wkładamy doń kartę PnP to wszystko powinno od razu zacząć działać, bez potrzeby przełączania jakichkolwiek zwojek czy też zabawy z adresami. Nie będę zatem ukrywał, że byłem dobrej myśli, gdy wkładałem do komputera kartę Sound Blaster 16 PnP, choć pewne zdziwienie wywołały znajdujące się na „jej powierzchni” dwie zworki. Nie ruszałem ich jednak – wszak zgodnie z nazwą ma być „Plug and Play”. Cóż – karta została rozpoznana – najpierw przez BIOS, potem przez Windows 95. System zaraz po uruchomieniu poprosił mnie o dyskietki instalacyjne, którymi skwapliwie go nakarmiłem. Potem jednak zamiast spodziewanej zabawy (na co wskazywał miałyby słowo „Play”) zaczął się dziać rzeczy straszne – Windows 95 odmówił współpracy i to do tego stopnia, że zmuszony byłem go ponownie zainstalować. Nie będę tu szczegółowo opisywał dalszych „przygód” instalacyjnych – w końcu okazało się, że winne są sterowniki dostarczane wraz z kartą, zamiast nich należało zastosować oryginalne sterowniki z Windows95. Jakby nie było – instalowanie karty okazało się znacznie bardziej pracochłonne

niżby to było w przypadku zwykłego Sound Blastera.

Parametrami SB 16 PnP nie różni się właściwie niczym od zwykłego SB 16 – kanał digitalizowany stereo do 44.1 kHz i 20 głosowy syntezytor MIDI, efekt dźwięku 3D i mikser stereo. Dodatkowe złącza pozwalają na dodanie Wave Blastera (przystawki z syntezytorem wave-table) oraz modemu Modem Blaster. Poza tym mamy na karcie jeszcze interfejs do CD-ROM-u IDE i port joysticka.

Poza kartą otrzymujemy także kilka programów – odgrywaczki do plików WAV i MIDI, „magnetofon cyfrowy” Wave Studio oraz Text Assist – potrafiący odczytywać teksty (niestety, tylko angielskie).

Karta jest w pełni kompatybilna z SB 16 – tak więc po pokonaniu problemów instalacyjnych pracowała bez problemu ze wszystkimi grami. Żeby było śmiesznie, to daje się ją zainstalować także w systemie bez Windows 95, czy nawet bez BIOS PnP – ale wymaga to zainstalowania „Plug and Play Manager for DOS”, a także dużej ilości czasu i mocnych nerwów.

Podsumowując zatem – technologia PnP wymaga, niestety, jeszcze dopracowania. Jak na razie bowiem w wielu przypadkach łatwiej zainstalować i skonfigurować zwykłą kartę, niż tę „Plug And Play”.

**Gawron**

Karty do testów dostarczyła firma UltraMedia tel. (022) 628 80 74.



## CYBERBALL Gąsienice na boisku.



Jest rok 2022. Football dawno przestał bawić prawdziwych mężczyzn. Po prostu był zbyt delikatny i nie dawał wystarczającego zastrzyku adrenaliny. Dzisiaj wszyscy entuzjastują się nowym naprawdę brutalnym sportem – grą Cyberball.

Zasady gry przypominają football amerykański, lecz zamiast zawodników w rozgrywce biorą udział potężne, przewyższające człowieka maszyny na gąsienicach. Każda z nich jest tak skonstruowana, by znieść olbrzymie napięcia, które powstają przy licznych bezpośrednich zderzeniach. Aby uczynić grę jeszcze bardziej emocjonującą, piłka przez cały czas się rozgrzewa, by w pewnym momencie eksplodować niszcząc trzymającego ją gracza.

Twoim zadaniem jest poprowadzenie właśnie drużyn takich maszyn. Rozgrywając mecze będziesz musiał dostosowywać taktykę do swoich przeciwników, a także dbać o finanse drużyny, gdyż zmiany zawodników i nowy sprzęt słono kosztują.

Grę można polecić miłośnikom piłek nożnych zwłaszcza takim, którzy lubią odrobinę brutalności. „Cyberball” pozwala się wyżyć.

**BADJOY**

## S.T.U.N. RUNNER Świąteczko w tunelu.



Szybka jazda zawsze była niezwykle pociągająca. Któż nie lubi pędzić sportowym samochodem po szerokiej autostradzie – taka zabawa może wywołać prawdziwe emocje. Nic to jednak w porównaniu z jazdą superszybkim bolidem po podziemnych tunelach S.T.U.N.

Do przebycia jest ponad dwadzieścia etapów, z których każdy jest trudniejszy od poprzedniego. Na dodatek nasz pojazd nie jest jedynym, który porusza się po podziemnej sieci połączeń. Są jeszcze jeżdżące po dnie pociągi, niewielkie magnetyczne koła, obdarzone wysokim poziomem inteligencji Trutnie, z których niektóre mogą być wyposażone w niezniszczalną broję, i potrafiące latać statki. Wszystko to porusza się w kierunku przeciwnym do naszego i wydaje się, że chce nas zniszczyć (w istocie tak właśnie jest). Na szczęście od momentu kiedy nasz statek zostanie wyposażony w laser możemy strzelać, by utrować sobie drogę, niestety, nie wszystko można zniszczyć.

Aby nie zgubić się w tunelach należy poruszać się szlakiem wyznaczonym przez zielone gwiazdki, a gdy zbierze się ich odpowiednią liczbę, możesz użyć fali szokowej zmiatającej wszystko z Twojej drogi. Na trasie można też znaleźć turbodopalacze, dzięki którym statek rozpędza się niemal do prędkości światła i dzięki temu może przelatywać przez przeszkody.

Gra jest dynamiczna i umiarkowanie trudna. Grafika choć nie rzuca na kolana, jest szybka i rozwiązana dość ciekawie. Myślę że miłośnikom wyścigów gra może się podobać.

**BADJOY**



**BADJOY**

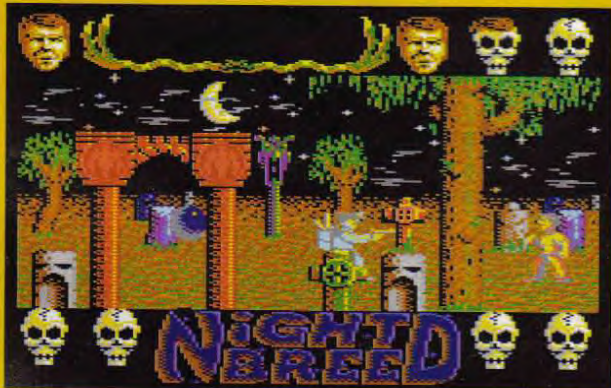
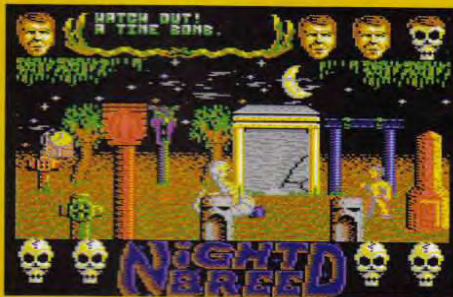
## NIGHTBREAD – Wariaci i demony.

Nightbread to stara rasa, o wiele starsza niż ludzkość. Jej przedstawiciele potrafią zmieniać kształty podobnie jak wilkołaki. Ta zdolność zawsze budziła w ludziach zazdrość i przerażenie. Dlatego przyszłość Nightbreadów jest teraz zagrożona. Organizacja „Synowie Wolności” postanowiła oczyścić świat z nasienia nocy...

Ty panie Bone jesteś ofiarą doktora psychiatrii Deckera.

Wmówił Ci on, że jesteś odpowiedzialny za wiele straszliwych zbrodni. Aby odpokutować za swe winy i uwolnić się od kompleksów, wyruszasz do krainy Midian do miasta Necropolis – siedziby Nightbreadów. Przy okazji będziesz miał okazję uwolnić swą porwaną przez Maskę dziewczynę Lori i uratować prastarą rasę przenosząc ją do innego wymiaru (hej ktoś tu jest chyba naprawdę szalony). Aby tego dokonać, będziesz musiał stoczyć walkę z wieloma potworami, których jest ponad dziesięć rodzajów, znaleźć

3 klucze do Midian, spotkać boga Baphometa – który Cię pobłogosławi i da możliwość przemiany w Cabala – jedną z istot ciemności. Odnaleźć komnatę berserkerów, pokonać maskę, wrócić na ziemię i jeszcze zachować życie...



wanie kolejnych poziomów gry nie jest kłopotliwe. Nightbread ma umiarkowany poziom trudności, co w połączeniu z rozbudowanym scenariuszem zapewnia długą i przyjemną zabawę. Jeżeli chodzi o grafikę i dźwięk to są one jak na C64 naprawdę niezłe.

Gra jest bardzo rozbudowana i składa się z pięciu dogrywanych z taśmy etapów. Dzięki dobrze zorganizowanemu loaderowi wczyty-

# WAYNE GRETZKY & THE NHLPA ALL STARS

Nazwisko Gretzky'ego znaczy tyle dla hokeja, co Bubka w lekkoatletyce – zadziwiające mistrzostwo. Wayne Gretzky dotychczas pobił już 61 rekordów w tej dziedzinie sportu. Wiąże się to z niebagatelnymi pieniędzmi, które zdobył ciężką pracą. 8 lat temu wykupił go z jego macierzystego Edmonton klub Los Angeles Kings za 15 milionów dolarów i... dwie wschodzące gwiazdy Kings'ów. Ten człowiek osiągnął już chyba wszystko, co tylko mu się marzyło, jeśli chodzi o hokej. Tym razem gra komputerowa...

Dla fanów Wayne'a powinien to być z samego założenia program wart obejrzenia. Bo nie



tylko można zobaczyć statystyki idola z ostatniego sezonu, ale i dwadzieścia cztery zdjęcia dotyczące życia Gretzky'ego. Szkoda, że nie ma na kompaktce biografii, włącznie z wszystkimi wynikami z każdego roku, kalendarzykiem, nagraniem przez niego komentarzem, zare-

ispełnione zostały standardy, stworzone niejako przez podobnego typu gry sportowe. Można bowiem przejrzeć wszystkich zawodników ułożyć ich według wzrostu, wagi, celności, ilości trafionych bramek i kilku innych cech. Jeśli chcesz, zmień kolor strojów Twojej drużyny, jej nazwę,

zamień zawodników. Kolejne alternatywy, to ilość zawodników, czas trwania tercji, typ gry (symulacja/czysta rozrywka), obecność bójek itp. Następnie wybierasz rodzaj meczu – czy jest to spotkanie towarzyskie, turniejowe, należące do rozgrywek ligowych, czy może mecz gwiazd. Przed gwizdkiem zmienia się jeszcze taktykę i na lodowisko!

Mecz wygląda dość klasycznie – widok z „boku”, animowane sprite'y, ot i cała filozofia. Poruszanie się zawodnikami też banalne, co w tego typu grach jest znaczną zaletą. Z ciekawszych opcji podczas meczu, wymienię „zoom” – zbliżenia kamery (warte używania wyłącznie na szybkich komputerach), tablicę wyników o zmiennym wyglądzie (można zmieniać jej wielkość i typ) oraz „zastraszenia” – w czasie gry można w ten sposób zdopingować zawodników do zwiększonego wysiłku.

Jak grać? Realia oraz reguły NHL zachowane zostały bardzo przyzwoicie (bo gra sygnowana jest przez NHL), także trudno o proste porady z czasów Microprose Soccera (strzelaj z czuba i podkręć piłkę...), ale Twoje szanse zwiększą

się, jeśli zwrócisz uwagę na kilka elementów: szybkość, precyzja i zwody. To w tej grze jest najważniejsze. Nigdy nie strzelisz bramki po strzale czy to z daleka, czy z bliska z całej siły. Na to nie licz – bramkarz zawsze obroni sygnalizowany strzał. Również nie bardzo sprawdzają się samotne akcje i próba oszukania bramkarza, wykorzystując bliższą odległość od bramki. Z reguły i takie sztuczki są wychwytywane przez niego. Jak więc wykorzystywać wymienione elementy? Pierwszy jest prosty – trzeba prawie zawsze biegać, a zatem nieomal nieustannie trzymać wciśnięty 'Alt'. Drugi odnosi się głównie do podań – staraj się czekać na partnerów i podawaj tylko, jeśli jesteś pewien, że nie są kryci. Zwody za to znaczą tyle, żeby skupiać na sobie uwagę kilku zawodników przeciwnika i jednym podaniem otworzyć sobie drogę do pustego lodowiska.

I jeszcze jedno – jeśli chcesz strzelić dużo bramek, zastosuj wypróbowaną przeze mnie metodę: jednym z atakujących pojedź za bramkę, poczekaj na partnera, podaj mu krążek i błyskawicznie strzelaj. O ile wiem, jest to jedna z bardziej skutecznych metod na gola również w prawdziwym hokeju.

W grze dobrze pokazano grację jazdy na łyżwach i zarazem ostrą, kontaktową walkę przy bandach. Niezbyt adekwatne są animacje podczas meczów – np. strzelałem z podania, a filmik obrazował akcję indywidualną. Poza tym nieco brak mi humoru w „Gretzkym” – wszystko wygląda na ekranie śmiertelnie poważnie, choć widać, na podstawie filmu o tworzeniu gry, że twórcy bawili się przednio. Niezaprzeczalnym faktem jest, że humor w sportowych grach dodaje im uroku, o czym świadczą tony tego rodzaju symulatorów futbolu, koszykówek itp. Do prawdziwego hokeja „Gretzky'emu”

WAYNE GRETZKY & THE NHLPA ALL STARS

TIME WARNER INTERACTIVE '96

BOBMARK



PC 486, CD-ROM, 4 MB, SB, GUS

CENA: 99 zł

64

jestrowanymi najlepszymi golami w jego karierze, wywiadem, szachami, brydżem, puzzlami, dołączonym kubeczkiem z jego wizerunkiem oraz z opakowaniem, które po rozcięciu nożyczkami można sprytnie złożyć w kask z liczbą 99, ale i tak jest niezłe. Szczegółów o Wielkim i ostatnim sezonie ligi NHL jest wystarczająco



niedaleko i chyba tylko ocieranie potu przez zawodników, sypiący się spod łyżew lód, nagminne plucie i przeklinanie oraz ludowe muzyczki w czasie przerw odróżniają go od rzeczywistości. No i oczywiście grafika, która bardziej przypomina lata władzy dysków 3.5 niż CD-ROM-ów.

kruk



# Eureka!

W środku nocy (12 AM czasu południowo-warszawskiego) naszła mnie myśl. Deptała mi tak długo po głowie, że w końcu wymyśliłem dla Was konkurs. Ale zanim cokolwiek wygracie, będziecie musieli wykazać się pomysłowością, wyobraźnią i szeregiem pomniejszych zdolności. Konkurs oczywiście dotyczy piwa. Zaraz, zaraz, to było chyba wczoraj, bo pamięć mi cosik szwankuje. A dzisiaj jest dzisiaj i dla Was jest konkurs zgodny z zainteresowaniami, czyli gry (piwo wypila redakcja). Przeczytajcie uważnie zasady tego dwuczęściowego konkursu (czyżby? podwójna pula nagród? A jakże!) i spróbujcie własnych sił, jeśli nie boicie się stanąć przed komisją egzekucyjną agentów Top Spec-Kretu. Aby wziąć udział w tym konkursie konkursie, należy:

1. Przeczytać wszystkie numery Top Secretu, by docenić nasz wspaniały, nieoceniony, jedyny i słuszny styl pisarski.
2. Wymyślić sobie jakąś grę.

Koniecznym musi być zmyśloną. Prace, które już ktoś wymyślił („Doom” i te pe), będą uznane za plagiaty i nie wezmą udziału w konkursie.

3. Napisać tę grę.
4. Eee, to by było za łatwe. Niniejszym proszę skreślić punkt trzeci i zastosować się do rad w punkcie 5.
5. Napisać recenzję tej wymyślonej gry liczącą do 2 stron znormalizowanego maszynopisu, czyli 60 znaków w wierszu, po 30 wierszy na stronie (już wiecie po co trzeba było przeczytać wszystkie poprzednie Top Spec-Krety?). Oceny będą zarówno dowcip, pomysłowość, jak i wszystkie niezbędne elementy recenzji.
6. Wygenerować (narysować, wyrenderować) obrazki do tej gry tak, byśmy i my dali się nabrać.
7. Przesłać to wszystko na nasz adres z dopiskiem „Eureka!” na dyskietce w formacie pecetowym lub amigowym, a nie jakimś E-mailem, bo myli się on nam ostatni z E-milem i później mogłyby być problemy z odróżnieniem Emila od prac na konkurs.

Dozwolone formaty tekstu: AmigaPL, Mazovia, QRT, xJP, DOC. Dozwolone formaty graficzne: bmp, gif, jpg, iff, pcx, tiff. Uwaga! Nośników nie odsyłamy!

8. I trzymać twarz na kłódkę, bo opis ten pojawi się w którymś z numerów Top Secretu, ale to już drugi konkurs, o którym za chwilę. Obowiązuje TOP SECRET, rozumiano? W tym też celu prosimy o nadesłanie dodatkowo cyrografu, w którym oświadczycie, że nie piśnecie ani słówka nikomu poza załogą Top Secretu, którą jednocześnie, dla niepoznaki upoważniacie do podpisania się pod Waszym tekstem (dla niepoznaki).
9. A teraz instrukcje dla nas. My bierzemy te prace na warsztat, oceniamy, a najlepszą nagradzamy i na dokładkę drukujemy w jednym z TS jako recenzję. Autora pracy prosimy o to, by wstrzymał się przez najbliższe 3 miesiące (co potwierdzi cyrografem) od rozprowadzania o swojej wygranej. I w tym momencie przechodzimy do drugiej części konkursu.

10. Tym razem Waszym zadaniem będzie odgadnięcie, który z opisów w TS 4/96 jest fałszywy. Spośród nadesłanych pod kryptonimem „Eureka! 2” odpowiedzi wylosujemy zwycięzców i dopiero wtedy ujawnimy kto i co w którym konkursie.

11. Żeby podnieść nieco emocje i zmusić Was do wytężonego wysiłku powiem co jest pierwszą nagrodą w PIERWSZEJ części konkursu (tzn, za przysłanie opisu+obrazka do nie istniejącej gry). Otóż nagrodą jest nic innego jak wspaniała i niesamowita Amiga 1200 MAGIC. Oprócz tego wśród uczestników konkursu rozlosujemy dwie nowe myszki prosto z Amiga Technologies.

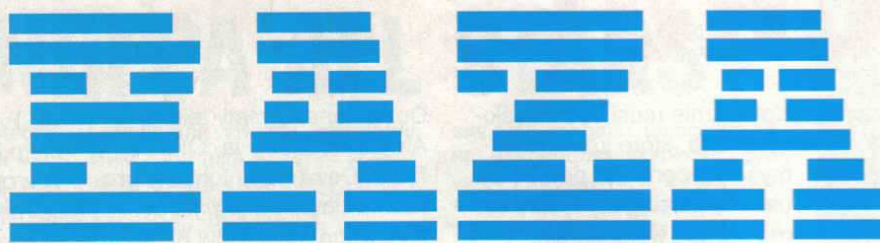
Powodzenia!

**Voyager**

Fundatorem nagród jest firma:  
**Eureka Hard & Software**  
ul. Wojska Polskiego 19  
62-300 Września  
tel. (0-66) 366-115  
fax. (0-66) 362-714



# 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,
- ✓ bezpłatny CD z oprogramowaniem dla Windows.

## Komputer BAZA

| dla ucznia  | multimedia   | profesjonalny  |
|---|--|--|
| 486 DX4/100, 256 kB cache, 4 MB RAM, FDD 1,44 HDD 635 MB, karta SVGA 1 MB PCI,, monitor 14" color LR, klawiatura, mysz, obudowa Mini Tower, MS-DOS 6,22 | Pentium 60, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor color 14" LR, CD-ROM 4 x speed, karta dźwiękowa 16-bitowa, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95 | Pentium 90, 256 kB cache, 8 MB RAM, FDD 1,44 HDD 1.6 GB, karta SVGA 1 MB PCI, monitor 15" color LR NI, CD-ROM 4 x speed, klawiatura, mysz, obudowa Mini-Tower, WINDOWS '95 |
| <b>2410,-</b>   | <b>3340,-</b>  | <b>4600,-</b>  |

Podane ceny nie zawierają podatku VAT (22%)

## RATY!

|                  | dla ucznia | multimedia | profesjonalne |
|------------------|------------|------------|---------------|
| <b>1 wpłata</b>  | 882,12 zł  | 1222,53 zł | 1683,61 zł    |
| <b>12 rat po</b> | 222,82 zł  | 308,80 zł  | 425,31 zł     |

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

**Białystok** 15-370  
ul. Bema 102  
tel. 42 88 92  
**Bielsko-Biala** 43-300  
ul. Wyzwolenia 7  
tel. 16 74 42  
**Bydgoszcz** 85-092  
ul. Karłowicza 26  
tel. 40 02 87  
**Częstochowa** 42-218  
ul. Dekabrystów 41  
tel. 25 36 86  
**Gdańsk** 80-309  
ul. Grunwaldzka 481  
tel. 52 50 11 w. 285-6

**Gdynia** 81-310  
ul. Śląska 35/37 p. 319  
tel. 21 18 08  
**Gilwice** 44-100  
ul. Boh. Getta Warszawy 9  
tel. 31 74 41  
**Katowice** 40-159  
ul. Jesionowa 9A tel. 58 20 62  
**Kielce** 25-026  
ul. Leśna 1 tel. 42 972  
**Kraków** 30-017  
ul. Raclawicka 56 tel. 34 32 17  
**Lublin** 20-013  
ul. Narutowicza 62  
tel. 20 317

**Łódź** 90-261  
ul. S.Jaracza 19  
tel. 30 21 74  
**Olsztyn** 10-083  
al. Warszawska 79/81  
tel. 27 01 73  
**Opole** 45-078  
al. Powolnego 6  
tel. 54 54 82 (3) w. 51  
**Płock** 09-400  
al. Jachowicza 18  
tel. 64 75 09  
**Poznań** 61-655  
Osiedle na Murawie 3  
tel. 21 32 57

**Radom** 26-600  
ul. Zientarskiego 1A  
tel. 46 943  
**Rzeszów** 35-051  
ul. Staszica 15B  
tel. 42 722  
**Szczecin** 71-151  
ul. Konopnickiej 25  
tel. 87 83 05  
**Tarnobrzeg** 39-400  
ul. Wyspiańskiego 1  
tel. 22 42 60  
**Toruń** 87-100  
Szosa Chelmińska 128  
tel. 26 651

**Warszawa**  
● ul. Powsińska 22A  
tel. 642 19 14, 642 07 16  
● ul. Popieluszki 19/21  
tel. 33 90 30  
● ul. Kijowska 11  
tel. 18 52 34  
● Przejście podziemne  
D.S. Riviera  
**Wrocław** 50-009  
ul. Kościuszki 54A  
tel. 44 78 62  
**Zielona Góra** 65-454  
ul. Sikorskiego 60/1  
tel. 27 02 23

# Za trzy punkty NBA LIVE '96

Każdy grał w koszykówkę i słyszał o zawodowej lidze koszykarskiej NBA. Dostanie się do niej to marzenie wielu z nas. Teraz właśnie mamy możliwość zagrania jedną z drużyn tej ligi. Daje nam ją kolejna gra sportowa firmy Electronic Arts – „NBA LIVE 96”.

## CO TO JEST...

Jest to nowa wersja poprzedniego produktu tego typu, a mianowicie „NBA LIVE 95”. Gra została wykonana tą samą metodą, co „FIFA '96” – Virtual Stadium. Czego możemy się więc spodziewać? Tak, „NBA '96” jest w pełni trójwymiarowa i „wirtualna”!

„NBA LIVE 96” mieści się na jednym krążku. Po odpaleniu gry pokazuje się nam efektowne intro w postaci sfilmowanych wstawek z ligi NBA. Do wyboru mamy trzy rodzaje gry: mecz towarzyski, sezon oraz Playoffs. W opcjach możemy częściowo zmienić zasady np. zlikwidować auty, połowy, itp. Bardzo dużym atutem gry są zdjęcia, dane i statystyki wszystkich drużyn, jak i samych graczy. Jest to prawdziwy rarytas dla miłośników zawodowej koszykówki. Dzięki temu możemy porównywać zawodników, dowiedzieć się o ich zdolnościach. A teraz najbardziej emocjonujący fragment, czyli rozgrywki, mecze, spotkania czy jak tam wolicie.

## ...I O CO TU CHODZI ?

Grać naraz mogą aż cztery osoby. Dwie na joy'ach, jedna myszką, a kolejna na klawiaturze. Poruszamy się wciskając kursory, a oprócz nich mamy jeszcze trzy przyciski: podanie, rzut i przyspieszenie.

I tutaj przejawia się nam kolejna zaleta gry. Odpowiednie użycie tych klawiszy tj. w odpowiednim momencie lub wciśnięcie ich równocześnie daje nam możliwość zrobienia wsadu, zwodu, dwutaktu



i wielu innych niesamowitych rzeczy. Widok w grze może być różny. Zależy to tak jak w „FIFA '96” od wyboru kamery, a tych jest sporo. Osobiście polecam Classic Camera 1, ponieważ widać się wtedy wszystko, co się dzieje na boisku.

Gra toczy się na w pełni trójwymiarowym boisku, gdzie grają dwie drużyny po pięciu zawodników. Są oni tylko rysowani, ale za to dość ładnie. Różnią się nie tylko kolorem skóry, ale także wzrostem, kolorem włosów (Denis Rodman – yeah!) i... umiejętnościami. Tak, tutaj każdy zawodnik potrafi zrobić coś lepiej i gorzej np. O'Neal jest niezawodny w akcjach pod koszem, Pippen w dwutaktach,

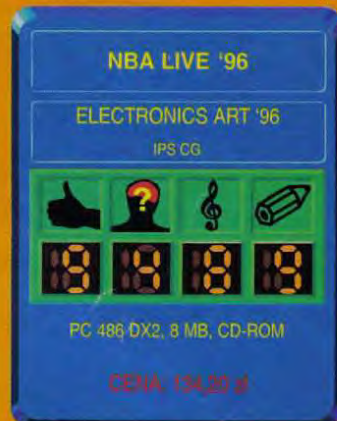
a Grant w rzutach za trzy punkty. Bardzo podoba mi się efekt cieni rzucanych przez zawodników. Mają one charakter lustrzany (coś takiego było już wykorzystane



w NHL 96, tylko, że tam był lód). W grze obowiązują (jeśli tego chcemy) wszystkie zasady prawdziwej koszykówki – wśród nich podanie do tyłu przez połowę, faule i rzuty osobiste. Te ostatnie są zrobione całkiem niezłe.

Polega to na tym, że w momencie rzutu widzimy zawodnika od tyłu, a w lewym górnym rogu pojawia się kwadrat z „współrzędnymi”. Strasznie to zabrzmiało, co? Ale do rzeczy: chodzi tu o to, aby punkty latające po każdej osi zatrzymać mniej więcej na środku.

Jedyną wadą, jaką dostrzegłem w tej grze jest widownia. Niestety, chłopcom z EA SPORTS nie chciało się nad nią choć troszeczkę bardziej popracować. Widownia jest więc sztywna. Na trybunę nałożono tylko teksturę z narysowanymi fanami, przez co są oni statyczni i płacy. Ten jedyny mankament wyrównuje muzyka i efekty dźwiękowe. Są one wykonane perfekcyjnie. Muzyka jest zapisana na płycie w postaci ścieżki dźwiękowej audio, dzięki czemu jej jakość jest bardzo dobra. Co do



efektów, to są to wszystkie dźwięki słyszane na sali podczas meczu – pisk butów ocierających się o podłogę boiska, zadowolenie i buuuuuczenie widowni oraz krótkie muzyczki w czasie gry. Do tego wszystkiego dochodzi komentarz pojawiający się w przerwach pomiędzy kwartami (może to i dobrze, że podczas meczu go nie ma, ponieważ byłaby to tylko szybka bezmyślna paplanina dodatkowo spowalniająca program). Nowością jest NBA Trivia pojawiający się w przerwach pomiędzy kwartami. Jest to quiz sprawdzający naszą wiedzę na temat historii ligi. Jeżeli nie znamy odpowiedzi, to i tak nie mamy się czym przejmować, ponieważ zostanie ona podana w przerwie pomiędzy trzecią a czwartą kwartą. Właśnie dzięki temu drobiazgowi możemy nauczyć się (oczywiście pobieżnie) historii ligi NBA.

## CZY WARTO?

„NBA LIVE 96” jest grą wspólną pod (prawie) każdym względem. Napisałem, prawie, ponieważ jedyną rzeczą, która mnie zawiodła, była publiczność. Na szczęście ten brak wyrównują efekty dźwiękowe, wykonywane zresztą przez publiczność! Uważam, że jeżeli jesteś fanem koszykówki, warto zagrać w NBA.

SIMON



67

LAKERS HAWKS CELTICS HORNETS BULLS

SONY



# Człowieku, wejdź w ten świat!

PlayStation Sony teleportuje Cię w XXI wiek,  
w świat szalonej wirtualnej zabawy!

PlayStation to zupełnie niesamowita konsola do gier telewizyjnych najnowszej generacji. Dzięki 32-bitowej technologii możesz mieć w domu to, co do niedawna oglądałeś tylko na filmach science-fiction. Trójwymiarowa grafika w milionach kolorów, cyfrowa jakość dźwięku stereo, ogromny wybór zapierających dech w piersiach gier na płytach CD, a przede wszystkim 100% super-emocji i zero nudy!

Wejdź na orbitę PlayStation!