

# TOP SECRET

cena 18.000

26

5

Ravenloft



Marynistyka

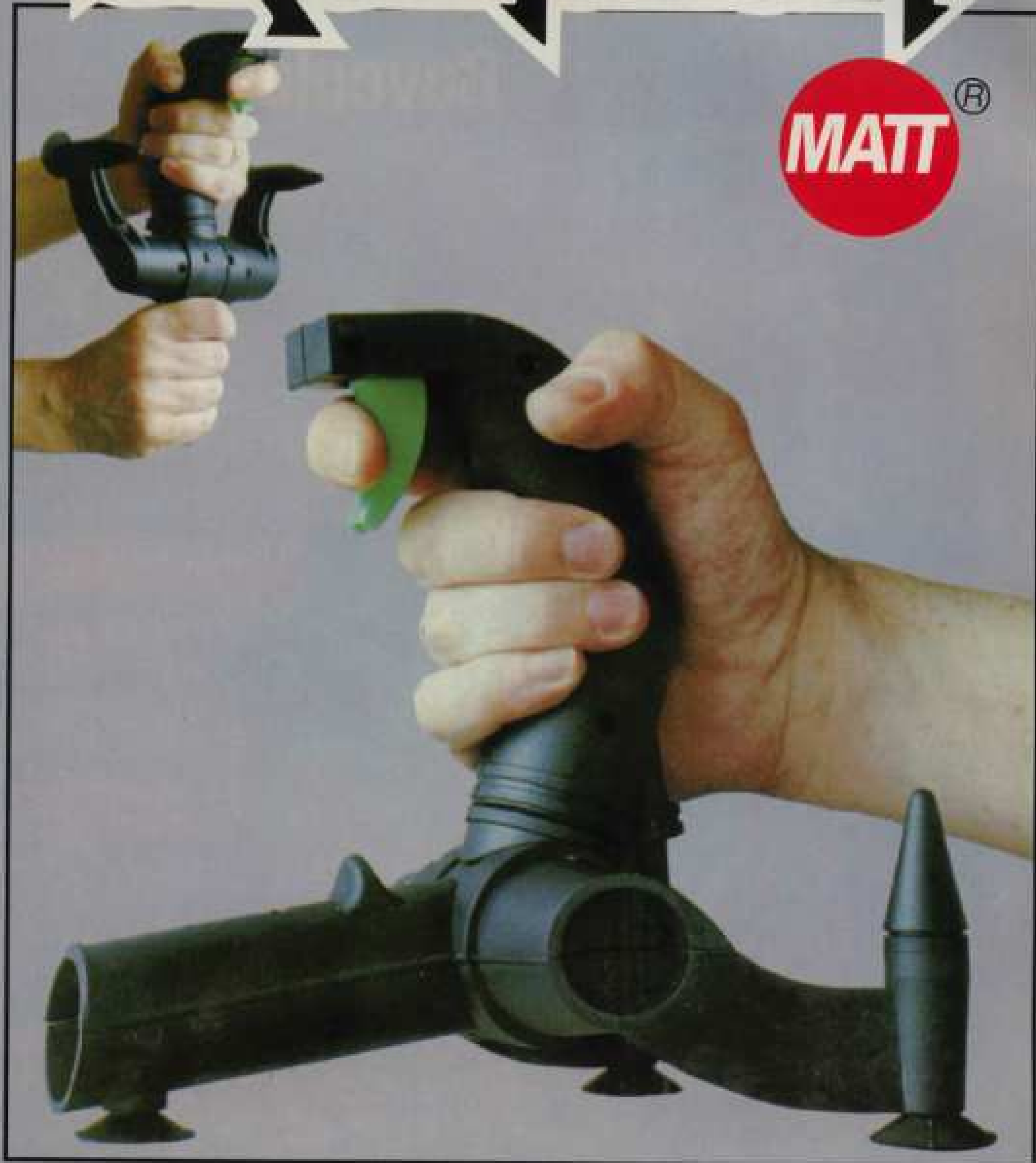
(tylko dla dorosłych!)

Manchester  
United  
Premier  
League



CAMPAIGN II

# skorpion



## Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe MATT

90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24, fax (0-42) 36 84 33, tix 085770 matt.pl

- OFERUJE**
- joysticki SKORPION ● joysticki MATT (standardowe i z autofire'm) ● testery do joysticków
  - interface'y NINTENDO (zastosowanie joysticka stykowego do gry NINTENDO)
  - interface'y IBM (zastosowanie joysticka stykowego do komputerów typu IBM)
  - przedłużacze do joysticków (2 - 6m) ● przedłużacze do joysticków i myszy (0,1 - 2m)
  - przedłużacze do pistoletu NINTENDO i joysticka IBM (2m)
  - pokrywy na klawiatury ● naklejki na dyskietki ● inne akcesoria komputerowe

Hurtowniom atrakcyjne formy współpracy

# menu

<b>Co nowego</b>	<b>4</b>
<b>The Legacy</b>	<b>6</b>
<b>Darklands</b>	<b>6</b>
<b>Pools of Darkness</b>	<b>7</b>
<b>Buck Rogers</b>	<b>7</b>
<b>Ultima VII</b>	<b>8</b>
<b>Knightmare</b>	<b>8</b>

GRA	SCREEN	
American Poker	Amiga	20
Buck Rogers	Amiga	7
Conquest II	Amiga	10
Diablo	U.S.	25
Darklands	PC	6
Demons	Amiga	12
Dragon Sphere	PC	14
Dragon Wars III	U.S.	28
Excalibur Quest	U.S.	27
Empire Deluxe	PC	17
Great Naval Battles Vol. 1	PC	24
Imperial Collector	PC	18
Knights	Amiga	8
The Legacy	PC	6
Legacy of Blood	Amiga	11
Max: Behind Front Lines	Amiga	15
Pinomania	Amiga	32
Pools of Darkness	Amiga	7
Ravenloft	PC	9
Sea Wolf	PC	22
Sergeant Seymour Robotcop	Amiga	30
Sevens	U.S.	29
The Settlers	Amiga	17
Sky High Stuntman	Amiga	30
Super Sports Challenge	Amiga	50
Tormentor	U.S.	23
Władcę	PC	19
Wildest Seymour	Amiga	31
Wolpack	PC	26
Wolpack	PC	26

<b>Ravenloft</b>	<b>9</b>
<b>Darkmere</b>	<b>12</b>
<b>Legacy of Sorasil</b>	<b>13</b>
<b>Dragon Sphere</b>	<b>14</b>
<b>The Settlers</b>	<b>17</b>
<b>Empire Deluxe</b>	<b>17</b>
<b>Vikings II</b>	<b>18</b>
<b>Imperium Galactica</b>	<b>18</b>
<b>Władcę</b>	<b>19</b>
<b>Campaign II</b>	<b>20</b>
<b>Sea Wolf</b>	<b>22</b>
<b>Great Naval Battles Vol. 2</b>	<b>24</b>
<b>Wolpack</b>	<b>26</b>
<b>Dziedzictwo Gigantów</b>	<b>27</b>
<b>Citadel</b>	<b>28</b>
<b>Droga Wojownika</b>	<b>28</b>
<b>Terminator</b>	<b>29</b>
<b>Sexversi</b>	<b>29</b>
<b>Sergeant Seymour Robotcop</b>	<b>30</b>
<b>Sky High Stuntman</b>	<b>30</b>
<b>Wildest Seymour</b>	<b>31</b>
<b>Pinomania</b>	<b>32</b>
<b>American Poker</b>	<b>32</b>
<b>Nintendo</b>	<b>38</b>
<b>Manchester United Premier League</b>	<b>46</b>
<b>Super Sports Challenge</b>	<b>50</b>

## REDAKCJA:

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

## REDUKTOR NACZELNY:

Marcin Borkowski

## REDAGUJE ZEPSÓŁ

### STAŁE WSPÓLPRACUJĄ:

Marcin Baryłka, Piotr Dawyński,  
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),  
Darek Michalek (korekta),  
Rafał Piasiek, Maciej Pietrak,  
Arkady Uchanski, Maciej Wawiorski,  
Dobrochna Badora Zawadzka  
(opr. graficzne)

## WYDAWCA:

WYDAWNICTWO BAJTEK  
ul. Rapperswilska 12  
03-956 Warszawa, (0-2) 617-50-70

**Dział reklamy:** (0-2) 617-50-70

## Biuro reklamy:

Agencja Reklamowa „Szybowski”,  
ul. Borowego 6/3 Warszawa  
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49

**DTP:** Studio J&N s.d. ☎ 24-55-43

**Druk:** Zakłady Graficzne sp. z o.o., Pila

Redakcja nie odpowiada

za treść ogłoszeń.

**Nakład:** 130 000 egz.

**Dyktar Redakcyjny**

- czwartek 15-18

© Wydawnictwo Bajtek 1994

# od redakcji

Wow! Woźna, kwiatki i te rzeczy, krowa ryczy, koza meczy. Tu strumyk zaszczerze, tam piegża zaświergoli, tu słowik zakląska, tam wodośpad spadnie" (skąd to było?). Nastroj ogólnie ekologiczny. A ponieważ wszystko budzi się do życia, my również się obudziliśmy (lepiej później niż wcale).

Sir Haszak obudził się, niestety, z ręką w nogu, co zaowocowało wizytą u dentystry - sadystry. Siedząc na hotelu w chwili przed egzekucją wyprodukował złotą myśl: nasze pokolenie jest tak chore, że nikt nie dożył jeszcze dziewięćdziesiątki (należy mu wybaczyć, był pod narkozą). Reszta na szczęście obudziła się w mniej drastycznych okolicznościach. Spostrzegła bowiem, że teksty do numeru powinny być na przedwczoraj (jak zwykle), co nie zrobiło na niej należytego wrażenia. Poza tym idzie nowa (znów?). Z tej i paru innych okazji zaczęto robić spóźnione wiosenne porządki (na efekty należy poczekać).

Kopaliny, chcąc zainaugurować sezon, pospieszył z jednodniową pielgrzymką do Żywca. Nikogo nie zdziwiło, że działo się to podczas intensywnych prac nad numerem, albowiem już od dłuższego czasu wykazuje on daleko posuniętą abnegację z dwiema niewiadomymi (kiedy to się zatrzyma i w jakim stadium).

Jeśli chodzi o nasz ulubiony temat pod tytułem rynek oprogramowania, to poza tym, że istnieje, nadal niewiele się da powiedzieć. Firmy dystrybucyjne jeszcze nie zaczęły konsumować rozmów przeprowadzonych na ECTS - ie. Tymczasem giełda kończy się w oczach, bowiem zaczęło na niej sprzedawać wersje DEMO gier, co jeszcze do niedawna nie licowało z honorami giełdjarza.

Kończymy więc i my wypuszczając tę wersję DEMO wstępniaka, albowiem czas iść w las. Jednocześnie chcemy w imieniu Triumwiratu i redakcji podtrzymać za ducha wszystkich maturzystów:

**Podziwował Triumwirat  
w składzie  
Emilus i Sir Haszak  
(wszyscy  
na urlopiach  
zdrowotnych)**

PS. Niech się święci pierwszy maj (na poważnie lub da ja).

## A jednak się kręci

Ci wiecie o ECTS-u dla programistów? Wiele! Towarzyszy z serii Olegizem Górnym z firmy IPS Computer Group zdecydował, że sporo na tegoż firmie komputerze ze zdanymi partnerami: Mircoprosem, Comelcom, Seraph-Line, Electric Art. A imię wybrał. Po dłuższej w Belgii podróży kilka tytułów zostało zainstalowanych na: "Shadow Castle", "Red Car Racing", "Nature of The Forest", "Halford Deluxe", "1117A" na Amigę, wersje CD "Ballwell", "King's Quest V". Ponadto IPS rozważał wstąpić z Comelcomem, Ardvision i firmą Taylor. Rozmowy z US Gold zakończyła w czerwcu pierwsza gra tej firmy na rynku polskim i tegoż. Ciekawość US Gold objawiała "Klasyfikacja Komputerowa" znalazła się w ofercie IPS-u w wersji na PC i Amigę (m. in. "Weather World", "Puzzle", "Clash for the Corp", "Red Demons II"). Po długiej podróży do nowego miasta CAŁKOWIC PDL/SME wydał gry "City of 2000", "Natal Knight" i "Police Quest IV" na Amigę. Po krótkim czasie została przeniesiona na Amigę - "Red Woad". Po pewnym czasie powstała kompletna firma dystrybucyjna, jako że IPS nadal nie powołała dożyciu grupy produkcyjnej, z której będą wypływały. Całkowicie wydawałoby IPS-u jeszcze do czasu, ale jak to bywa...

Sir Haszak



## ARMOURED FIST

Firma NovaLogic zapowiada na początek września symulator czołgu. Będzie w nim można słuchać walkę w czołgach M1A2 Abrams, M3 Bradley IFV, T-80 lub wozem BMP. Pole walki jest trójwymiarowe, maszyny - renderingowane. Nawet dymy wyglądają realistycznie. Prócz widoku dowodzić będzie można większymi zespołami pancernymi (do 4 plutonów), postępując się mapą strategiczną. Wymagania: min. 386 SX, 8 MB RAM.

Komputery: PC, PC-CD  
Pierwsze wrażenie: + + + +

Sir Haszak

## ARMOUR GEDON II

Kontynuacja przeboju sprzed dwóch lat. Gra jest połączeniem strategii i symulacji. Tak więc zwolennicy obu tych rodzajów znajdą coś dla siebie. Do wykonania mamy kilkanaście misji w których przyda się zarówno refleks pilota, jak i zdolność podejmowania strategicznych decyzji.

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: Amiga

**Mr. Art**



## LAZARUS

Jeśli podobala ci się gra CASTLE, to masz okazję zagrać w kolejną grę tych samych autorów. Także i tutaj wspaniała grafika i muzyka towarzyszą podróży wśród ścian wielkiego labiryntu pełnego wrogich istot, pułapek i teleportów...

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: C64

**BADJOY**

## LEMMINGS

Wszyscy zwątpili, że ta gra ukaze się w końcu w wersji dla C64, jednak długo oczekiwane Lemmings wreszcie ujrzały światło dzienne. Ekstra grafika, niski dźwięk, sto naprawdę wymagających myślenia poziomów to to, co tygrysy lubią najbardziej...

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: C64

**BADJOY**



## MR. NUTS

Nowy produkt firmy Ocean. Jest to gra przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców, jednakże starsi też nie będą zawiedzeni. Wcielamy się w wiewiórę, który ma uratować świat przed obcy-mi. Szybka, płynna animacja; duża, dobrze animowana postać oraz nowatorskie rozwiązania, to zalety tej gry.

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: Amiga

**Mr. Art**

## MR. NUTS

Nowy produkt firmy Ocean. Jest to gra przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców, jednakże starsi też nie będą zawiedzeni. Wcielamy się w wiewiórę, który ma uratować świat przed obcy-mi. Szybka, płynna animacja; duża, dobrze animowana postać oraz nowatorskie rozwiązania, to zalety tej gry.

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: Amiga

Mr. Art

# CO NOWEGO

## PERIHELION



Po Hired Guns firmy Psychosis przyszedła kolej na Perihelion tejże grupy. Naszym zadaniem jest pomóc jakiemuś goście, który, o czym dowiadujemy się z intro, ma straszną chrypę. Szczerze mówiąc, oglądając efektowne wprowadzenie, spodziewałem się czegoś lepszego.

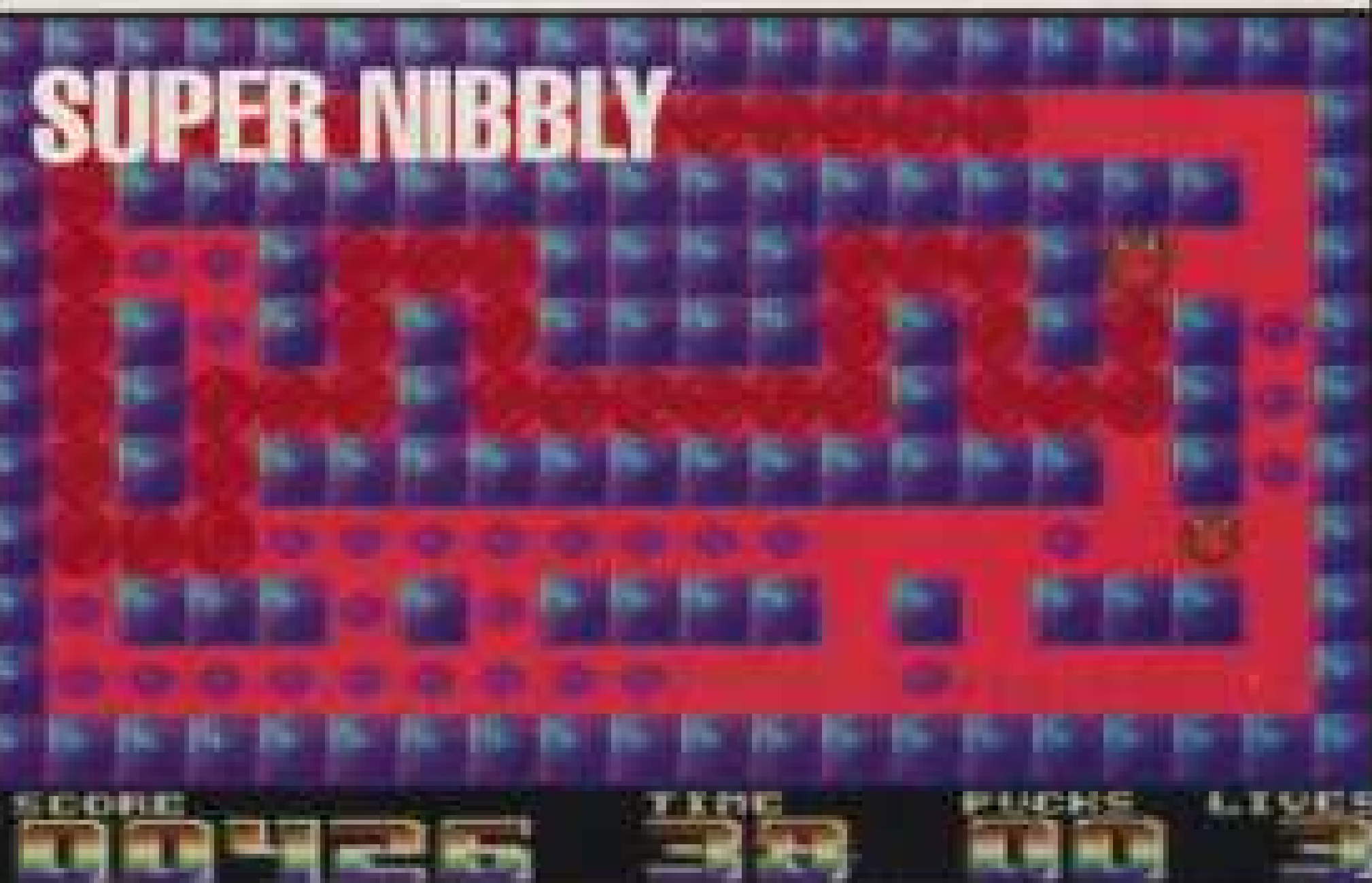
Komputer: Amiga  
Pierwsze wrażenie: + + +

Mr. Art

Nibbly był jedną z lepszych gier na G64 potrafił wciągnąć i małych i dużych na długie godziny. Podobna jest kontynuacja tej gry z tym, że kilka nowych pomysłów czyni ją jeszcze bardziej atrakcyjną.  
Komputer: G64  
Pierwsze wrażenie: + + + + +

BADJOY

## SUPER NIBBLY



## PETE SAMPRAS TENNIS

Najnowszą produkcją CodeMastersów pojawi się w czerechu. Znaleźć tam można będzie sylwetki 30 czołowych tenisistów i tenisistek świata, 7-stopniowy poziom gry komputera, 3 rodzaje rozgrywek (turniej, ligę i serię turniejów, odbywających się na 33 największych kortach świata). Dodatkową atrakcją jest możliwość jednoczesnego uczestnictwa 4 graczy dzięki zastosowaniu J-Card, opracowanej przez firmę.

Komputer: MegaDrive  
Pierwsze wrażenie: + + + + +

Sir Haszak



## MAGIA

Był rycerz Alaxin. Wędrował on sobie, aż dotarł do krainy Skywar i stojącego na wzgórzu zamczyska. Otworzyło się przed nim wejście, a ten z wrodzoną sobie głupotą wszedł do środka. Obudził się jako duch. Wtedy otrzymał zadanie. Jakże i od kogo - dowiecie się kiedyś. Napiszę, że jest to kolejna przygodówka, ale ciekawsza od pozostałych. Szkoda tylko, że ma mało urozmaiconą grafikę.

Komputer: Atari XL/XE  
Pierwsze wrażenie: + + + +

Wiewiór

Gra firmy Renegade jest pastiszem na popularne w latach 40. seriale przygodowe. Będąc pilotem Joe Kingiem masz lecieć z gwiazdą filmową Faye Russell, by odwiedzić ją na plan filmu "Jungle Passion", w którym ma ona grać główną rolę. Nie jest to łatwe, gdyż po trudnościach z odwołaniem z Rio de Janeiro przychodzi katastrofa nad dżunglą. Chcąc ratować gwiazdę Joe wyrusza na pomoc, spotykając mnóstwo ciekawych osób, m.in. księżniczkę Amazonek - zapowiada się ciekawa przygodówka. Na przelot nad dżunglę trzeba będzie poczekać do listopada.

Komputer: Amiga, PC, PC-CD  
Pierwsze wrażenie: ?

Sir Haszak



## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Jest to gra rodem z Gwiezdných Wojen. Superbohater w superniebezpiecznym świecie. Superzadanie (pod względem trudności) i supermądrość (energi), słowem kolejna rozstrzelanka. Zabawa zapowiada się niszko. Szkoda tylko, że grafika jest całkiem zamazana, co chyba widać.

Pierwsze wrażenie: + + + +  
Komputer: Atari XL/XE

Wiewiór

## TECHNUS



# The Legacy

1. System, prawie powiadzawczy wygląda znajomo, ale do zadanych mi pranych nie należy (może do GURPS, a może nie?). W każdym bądź razie jest dość ładny. Akcja gry dzieje się w czasach współczesnych, a mimo to system przewiduje magię i to w dość dużej ilości.

2. Postać w którą, wcielamy się po przystąpieniu do gry, możemy wybrać spośród kilku gotowych. Po czym albo akceptujemy taką jaką jest, albo modyfikujemy według własnego uznania.

3. Scenariusz gry jest wspaniały. Oto Ty jako ostatni z rodziny Winthropów, dostajesz w spadku posiadłość w Nowej Anglii. Przybywasz na miejsce pod wieczór i zastajesz tam... no nie wiem co innego, niż się spodziewałeś. Mimo to, po wejściu drzwi zamysławiasz się jak nieszczęśliwie, że po próbie ich ponownego otwarcia zainicju-

ję i mówię (?), że się zamknęli się niebezpiecznie. Nic to, pewnie sobie pomysł, ale gdy przesuwasz cały dom, okazuje się, że jest on niebezpieczny - to dość dobrze. Pełno białających się, zombie, szkieletów, trupów, małych i dużych demonów i innego poskudła. Które zostało spowodowane tu przez jednego Twojego przodka, zbranego z diabłem. Twoim zadaniem jest odkryć tajemnicę domu i przetrwać do ręki swoich umarłych z naszego wymiaru rzeczywistości. Proszę, czyż nie? Ano nie!!

4. Grafika, piękna! Generowana przy pomocy kamery i komputera. Wszystko skanowane. Obroty o 90 stopni. Szybkie, jednak, nie zajmie sporo miejsca na dysku.

5. Muzyka, no cóż, dobra jest, a szczególnie efekty dźwiękowe. Gdy zobaczymy jakiegoś wroga, z gęstą raszą postaci dobieje się

przenikliwy wrzask, potulający obudzić babcię księżkę w srodkiemocy...

6. Gra jest niezła. Jak na rodzaj RPG - Horror, jest to naprawdę piękny przedstawiciel. Ocena mówi sama za siebie.

Ocena: 85%  
Komputery: PC

EMILUS



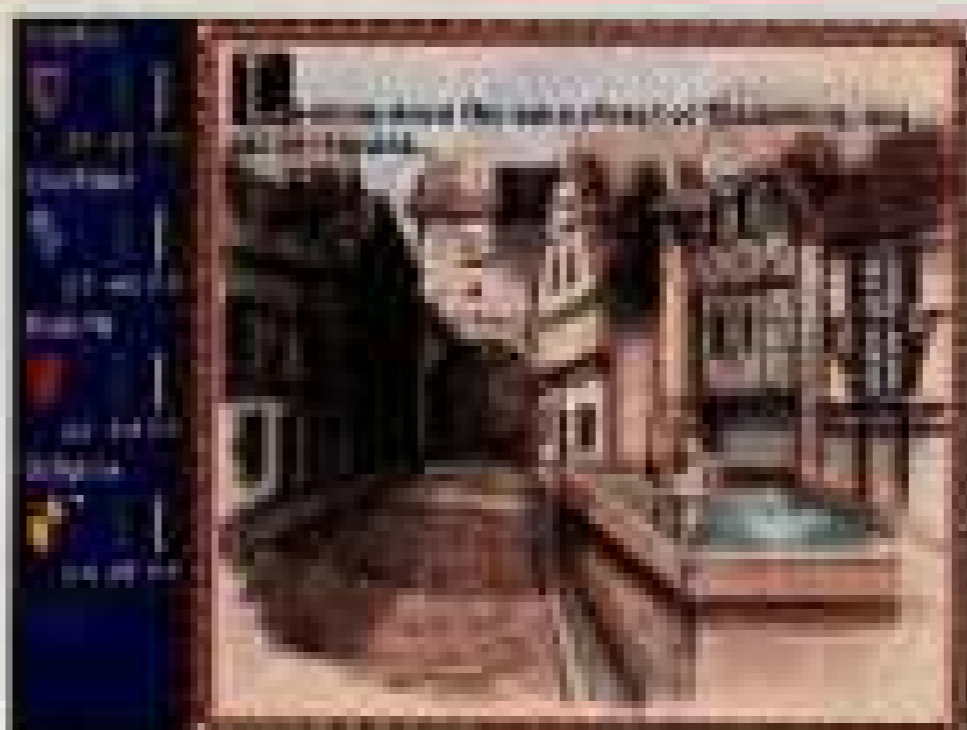
# DARKLANDS

1. Jest to gra całkowicie oryginalna, a co a tym idzie, mająca własny urok. Akcja rozgrywa się w czasach średniowiecza, w środkowo-wschodniej Europie.

2. Tworzenie postaci odbywa się w bardzo prosty i przystępny sposób. Mamy na początku fiołkę z krwią, która reprezentuje punkty do modyfikacji Twojego bohatera. Najpierw wybieramy płeć, wiek i pochodzenie i na podstawie tego otrzymujemy pewną ilość punktów życia do wykorzystania. Po

tej czynności ukazują się zawody dostępne dla Ciebie, biorąc pod uwagę Twoje współczynniki (wraz z wiekiem i pochodzeniem). Możesz teraz wybrać dowolny zawód - dostaniesz automatycznie dodatkowe punkty, które będziesz mógł zużyć dla ulepszenia swoich umiejętności np.: we władaniu mieczem, posługiwaniu się łukiem, ale także w alchemii, religii, jeździe konnej, ukrywaniu się i znajomości łaciny lub języka potocznego. Następnie możesz powtórzyć te czynności, z tym że Twoja postać będzie się w tym czasie starzała (każda modyfikacja "pożera" 5 lat), a im człowiek starszy tym mniej sprawny, więc nie przesadzaj - wprowadzając do gry 80 letniego starca, który owszem kiedyś wiele umiał, ale już wszystko zapomniał.

3. "Darklands" reprezentuje nietypowy sposób rozgrywania. Nie jest to ani poruszanie się o 90 stopni rodem z Beholdera, nie jest to też wektorówka jak w Krondorze, ale wszystko, co widzisz, ogranicza się do obrazków, na których pokazana jest sytuacja, w jakiej się znajdujesz. Najważniejszym elementem



gry jest możliwość wyboru paru różnych wyjść np.: idź do ratusza, idź na rynek, wyjdź z miasta przez mury, idź do alchemika. W zależności od wyboru, ekran się zmienia i ukazują Ci się następne opcje. Animacje użyte są tylko w przypadku walki. Widzisz wtedy całą swoją drużynę pod kątem (tak jak w Krondorze lub Desert Strike). Głównym zadaniem jest podróżowanie po Europie (głównie Niemcy i POLSKA! Nawet są ważniejsze miasta polskie: Gdańsk, Szczecin, Poznań) i wykonywanie różnych zadań w celu rozstawienia imion bohaterów, zdobycia pieniędzy, zaszczytów, a co najważniejsze, dojście do tajemniczego zamku na południu Niemiec i rozwiązanie jego zagadki.

4. Grafika jest całkiem ładna.

5. Muzyka ujdzie w tłumie, co nie znaczy, że jest zła. Nic specjalnego.

6. W sumie jest to bardzo dobra gra, szczególnie dzięki ciekawemu pomysłowi wprowadzenia akcji w średniowieczną Europę z wszelkimi jej realiami oraz całkiem dużemu obszarowi działań w miarę zgodnemu z rzeczywistym.

Ocena: 89%  
Komputery: PC

PIOTRAS

# RPG



# Pools of Darkness

1. Najbardziej oblegany system, jeżeli chodzi o gry RPG powstałe na komputerze. Oczywiście chodzi o system AD&D. Akcja gry toczy się w jednym ze światów odśd - owskich - FORGOTTEN REALMS. Rol się lują od demonów, męnych bohaterów, pięknych porwanych księżniczek, pół - królestw z ręką córki króla wymienianą za głowę smoka i wielu, wielu innych.

2. Postać tworzymy od początku do końca. Czyli imię, rasa, zawód, wszelkie współczynniki. Przy wyborze współczynników możemy zdać się na los lub też zmodyfikować odpowiednie wartości. W ten sposób tworzymy sobie każdą z postaci, wchodzącą w skład naszej drużyny.

3. Scenariusz jest dosyć ładny, gdyż za górami i lasami, za siedmioma rzekami i zaraz za drogą na Białystok żyje sobie zły demon, który chciałby panować nad całym światem. Niestety udaremnia mu to kilku klientów - bohaterów, zwalczających bez żadnych problemów wysłane przez niego złe moce. Tymi radosnymi postaciami są członkowie Twojej nieustraszo-

nej drużyny. Tym razem stary demon postanowił wczuć do siebie swoich najmocniejszych przyjaciół, którzy, jak sądzi, pokonają raz na zawsze wredne, małe ludziki, pretendujące bezczelnie do miana superbohaterów. Twoja w tym głowa, aby kolejny już raz dać lupnia zru, żeby się przypadkiem nie odzwyczailo.

4. Grafika nie zachwyca, gdyż gra nie jest już nowa. Ale nie jest też tragiczna. Ekran akcji dość mały, ale wystarczający do tego, aby można było się zorientować, co jest grane. Obroty tradycyjne co 90 stopni.

5. Muzyka, no ten tego... chyba jest, ale to nie to, co na przykład w Eye of Beholder II czy Lands of Lore.

6. Podsumowując - gra, o ile nie jest ledwie zrobiona ze strony technicznej,

o tyle jeżeli chodzi o rozwinięcie akcji, jest porównywalna. Jeżeli ktoś nie wymaga od RPG dobrej grafiki, ale akcji, z pewnością oceni tę grę jako doskonałą.

Ocena: 91%

Komputer: Amiga

EMILUS



# BUCK ROGERS

1. Ta gra także oparta jest o oryginalny system - BUCK ROGERS. Jest to odmiana AD&D z tą lekką różnicą, że gramy w przyszłości (XXV wiek), gdzie zamiast mieczy i toporów, używa się karabinów rakietowych i laserów. Tradycyjne baśniowe zło zostało zastąpione bezwzględny i potężnym złem w pełni zmechanizowanym i zrobotyzowanym. Poruszając się po terenie świat widzimy z perspektywy oczu. Natomiast gdy dojdzie do walki, akcja przenosi się na planszę, a postacie reprezentowane są poprzez figurki.

2. Zanim przystąpimy do gry musimy stworzyć swojego



# przeegląd (II)





bohatera, gdyż w innym przypadku nie rozpoczęliśmy. Oczywiście wybieramy: imię, rasę (np.: marsjanin, venusjanin, itp.), wszelkie współczynniki ad&d - owskie, umiejętności (np.: pierwsza pomoc, obsługa urządzeń elektronicznych, laserowych i kilka innych). Po dokładnym określeniu bohatera musimy jego charakterystykę nagrać na dysk i już wprowadzamy go do gry.

3. Jako młoda i zdolna osoba, szukająca przygód i chwały dołączasz się do grupy rebeliantów. Twoim pierwszym zadaniem jest podróż na Ziemię, która została sterroryzowana przez obce istoty (wyglądające na roboty). Pod Twoją komendą oddano kilku ludzi, którzy tworzą niewielki oddział zbrojnych. Zadania, z jakimi będziesz

musiał się uporać, zależą głównie od tego, gdzie wejdiesz, co znajdziesz i z kim się spotkasz.

4. Grafika nierewelacyjna, a nawet, powiedziałbym, kiepska, ale nie należy wymagać czegoś super z roku 1990 (to były czasy...). Wystrój graficzny taki sam niemalże, jak w POOLS OF DARKNESS.

5. Muzyka zastanawiająca, co oznacza, że zastanawiałem się, czy nie mogłaby być lepsza.

6. Ogólnie gra jest wciągająca, ale mierzi trochę kiepską grafiką, która w przypadku RPG jest raczej wymagana.

Ocena: 75%

Komputer: Amiga

EMILUS

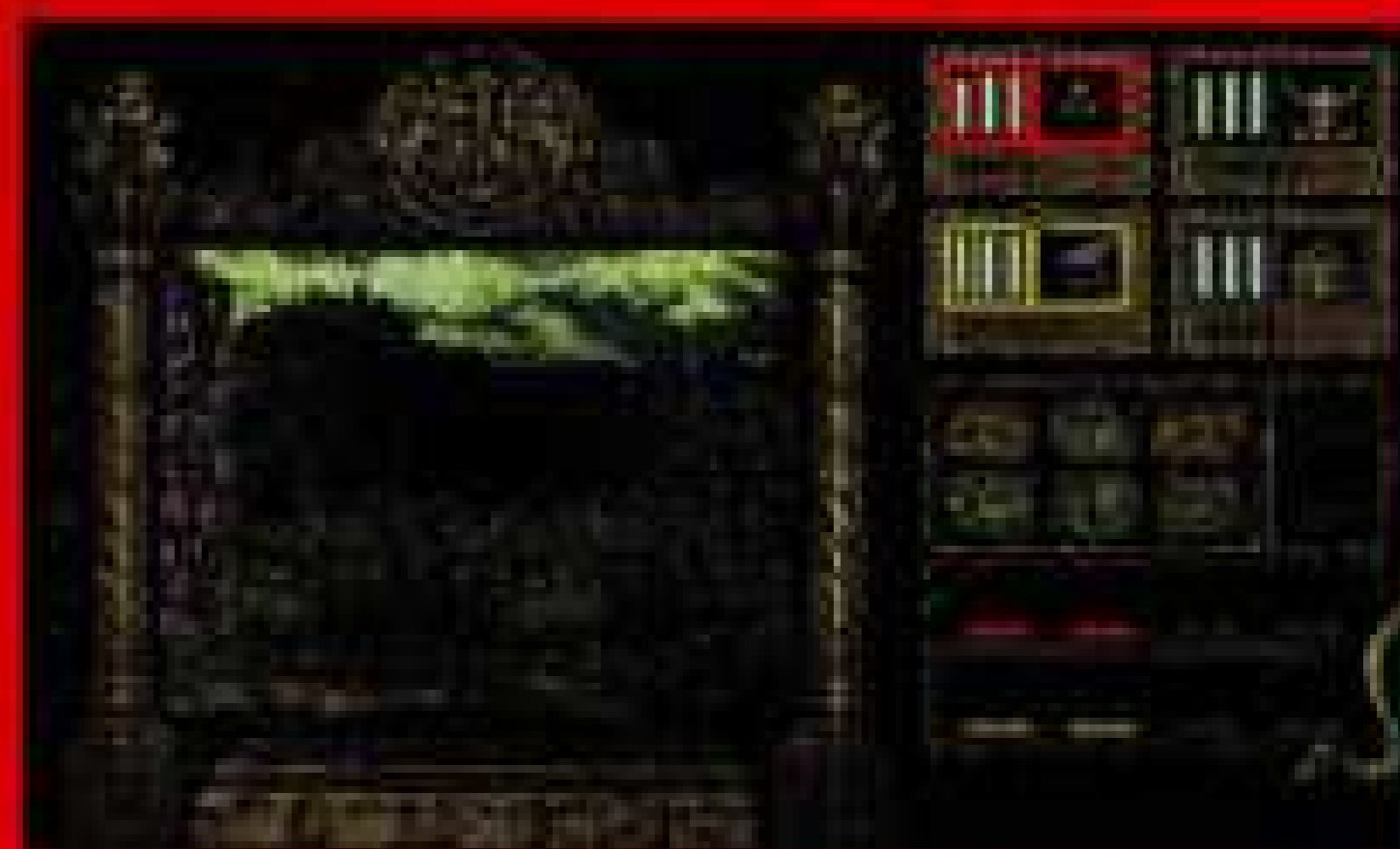


# Knightmare

1. W grze zastosowany jest system nieco przypominający AD&D, ale nim nie będący. Mamy współczynniki: zdrowia, siły życiowych, obciążenia, witalności oraz punktów magii. Świat, w jakim budujemy się poruszamy, jest ni-

na przez komputer i modyfikowany w zależności od danych jaki posiadasz.

2. To kilka osób, które wchodzi w skład drużyny, zostaje w tajemniczych okolicznościach przeniesionych w kosmiczny świat, gdzie nie co normalne, nie jest obce. Znaleźć się tu nie bez powodu. Będą musieli temu czemuś, co ich skłamało, stać się celem. Po drodze czeka na nich wiele problemów do rozwiązania, a przede wszystkim do pokonania.



czym mura świata, w której roli się od królików wampirów, edycyjnych kartów, kwiatowych drzew i innych niespodzianek.

2. Zanim rozpoczniemy naszą przygodę, musimy wybrać czterech smoków, którzy będą tworzyć naszą drużynę. Określamy każdego naszego bohatera nadając mu: imię, przydomek, rasę (goblin, ogre, gwiazd, troll, elf, wieszcz, profesor) (podróżnik, gladiator, samuraj, czarownik, kaptan, mełtrac) oraz to czy jest on lewo-, czy praworęczny. Niezda współczynniki jest także

4. Grafika zrobiona jest dość ładnie. Pomimo cienia który tworzą niemożność tajemniczości i strachu. Ładna wypracowana oraz interesna czytelność. Obroty do 90 stopni, dość duży ekran (ok).

5. Muzyka - dobrze, że jest. Niestety, moim skromnym zdaniem, nie jest do statecznego dubla. Słabo podkłada atmosferę gry, co w tym przypadku należy do tajemnych rzeczy.

6. Ogólnie gra posiada w sobie coś tajemniczego, przybliżającego prawdziwego miłośnika RPG. Jest bardzo problem i łatwa w obsłudze.

Ocena: 80%

Komputer: Amiga

EMILUS



# ULTIMA VII

1. To już siódma część, a powstała doświadczenie ósma. Ultimę możemy określić jako serię gier RPG ewoluujących wraz z komputerami. Gra posiada swój własny system gry. Współczynniki używane do określenia postaci to: siła, zręczność, inteligencja, umiejętność walki, magia, rany, mana oraz współczynnik opisujący stan fizyczny naszego bohatera (nieświadomy, zatruty, zauroczony, głodny, chroniony, sparaliżowany). Akcja gry toczy się w średniowiecznej Brytanii, gdzie można spotkać magików, czarowników, legendarnie potwory, druidów i pełno tajemniczych sytuacji, jakie należy rozwiąć. Gra posiada pięknie opracowany świat, włącznie z legendami, historią, geografą oraz magią, która odgrywa dużą rolę.

2. Nie mamy wpływu na tworzenie postaci. Po rozpoczęciu przygody mamy dane współczynniki i podczas gry za zebrane punkty doświadczenia możemy rozwijać nasze zdolności.



3. Wcielamy się w postać legendarnego herosa Avatara, który jest wiecznym podróżnikiem. Przybywa do Brytanii wtedy, gdy dzieje się coś złego. Tak jest i teraz. Przybywa kolejny już raz, a co odkryje i w jakiej przygodzie się



wpląca, zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Już na początku, gdy przybędziesz do brytyjskiego miasteczka Trinsic za pomocą czerwonej Bramy Księżycowej, powita Cię stary przyjaciel łolo, który przyłączy się do Twojej drużyny. Zaraz pojawi się burmistrz miasta Finnigan i poprosi Cię o wyjaśnienie sprawy morderstwa, jakie miało miejsce w Trinsic. Tutaj zaczyna się akcja.

4. Grafika ciekawa, gdyż widok mamy z góry, a nasz bohater (oraz inne postacie), reprezentowany jest przy pomocy figurki. Wszystko jest ładnie narysowane, z wieloma szczegółami, na które trzeba zwracać uwagę, gdy na przykład przeszukujesz interesujące Cię pomieszczenie.

5. Muzyka miła, nie męcząca.

6. Ultima należy do rodziny tak zwanych gier klasycznych, ale nie to określa, że jest doskonałą rozrywką. Głównym walorem gry jest olbrzymi teren, po jakim mamy możliwość podróżować. Niech więc nie dziwi nikogo, że gra zajmuje aż 21 megabajtów na twardym dysku!

Ocena: 91%

Komputer: PC

EMILUS



### RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION

Nie było dobrze. Gdy wróciłeś z codziennego patrolu, okazało się, iż w międzyczasie doskonale wyćwiczony zabójca zaatakował zamek, zranił Lorda Dehlta, Twego pana i jego żonę - czarodziejkę. Dodatkowo bandzior zabrał święty symbol boga Helma i ułotnił się. Trzeba go odzyskać. To Twoje zadanie. Może nie być prosto: sąsiedzi Lorda Dehlta są zli i przebiegli, zaś sprawcą wszelkiego zła jest Strahd Von Zarovich, podły bratobójca, który zatracił swą materialną postać i jest bardziej znany jako Nosferatu - wampir, Władca Nocy. Tak zaczyna się gra 'Ravenloft' - kapitalna RPG.

Na początku dokonujesz wyboru postaci: prowadzisz drużynę złożoną tylko z dwóch bohaterów, po drodze będą się mogły do Ciebie dołączyć kolejne dwie dodatkowe postaci. Wybór postaci jest prosty i standardowy (rasa, profesja, płęć, wskaźniki punktowe), więc nie tracimy miejsca. Należy jasno zaznaczyć, iż jedna z nich musi umieć posługiwać się magią i najlepiej, żeby był to Kleryk - z uwagi na umiejętność leczenia ran. Gdy już wybrałeś postacie, zaczyna się gra.



### LAS PRZED ZAMKIEM LORDA DEHLT

Widzisz przed sobą ściganego zabójcę. Zabij go, odpocznij, a kleryk niech przypomni sobie swoje czary (listwa na górze ekranu, opcja 'Memorize'). Zabierz wszystkie przedmioty: łatwa gra, nie? Tylko trochę krótka. Nie ma łatwo. Dzieje się coś dziwnego i... Znajdujesz się w jakimś nieznanym miejscu (daj spokój Kopalni, idź do swojej roboty, my też wiemy, że to się czasem zdarza).

### LAS SVALICH

W ruinach na ścianie po lewej jest przycisk, otwierający kłapę. Na dole znajdziesz dwie komnaty z wyposażeniem - uważa, można też złapać zarazę! W obozie goblinów jest więzień, Phalkor, wojownik (płatny poziom doświadczenia) - przyłączy się do Was na jakiś czas. Dodatkowo tu i ówdzie na ziemi znajdziesz rozmaite przedmioty. Całość obrazu dopełniają wargowie i gobliny - rozważaj ich, a w razie czego odpoczywaj w ruinach na dole. Kierunkiem marszu ma być:

### STARA DROGA

Posuwając się wzdłuż drogi będziesz napotykał rozbójników, członków gangu "Ostrza". Gdy ich pokonasz, ostatni poprosi Cię o łaskę. Daruj mu życie, a powie Ci o swoim obozie na północy, gdzie znacznik wskazuje tę część muru,



w której są tajne drzwi - zbadaj to. Spotkasz też Vietari Gipsie (cokolwiek by to imię miało nie oznaczać) i dowiesz się o powym ciekawym napoju. Prócz rozbójników mogą Cię też atakować Czami - uważaj, ich ostrza są zatrute. Zaś kolejnym etapem Twojej drogi będzie

### BOR(K)OVIA

W kilku domach znajdziesz pieniądze, więc przeszukuj wszystkie - uważaj, część z nich jest zamieszkała przez rozbójników i Potamańców. W karczynie znajdziesz Bray Martikova, właściciela, członka tajnego sprzysiężenia. Pogadaj z nim i daj się zaprowadzić do obozowiska - przyda się to potem. W innym domu

stara kobieta trzyma lalkę i gada nieco od czapy, ale daje cenne wskazówki. Idź do domu burmistrza - na podłodze leży kilka drobiazgów oraz książka z recepturą, jak leczyć wilkołaki, zaś burmistrz wręczy Ci zaproszenie w imieniu Strahda von Zarovicha. Sam Strahd przyjmie Cię miło i da klucz od Pieczar pod Ivylis. W kolejnym domu opęta Cię duch złotnika i poleci zabić upióra zwanego Gryming, wręczając jednocześnie klucze do jego krypty - zafatwisz to później. Oprócz rozbójników i Potamańców spotkasz jeszcze w mieście Czamych. Po zafatwieniu wszystkich spraw kieruj się na

### LASY NA ZACHÓD OD BOROVII

W nocy spotkasz wilkołaki - znajdź i zafatw Albinosa. W jaskini znajdziesz wilkołaka, którego należy ułożyć wedle przepisu z książki. Zwoje z odpowiednimi czarami (należy rzucić, w kolejności: ATONEMENT - pokuta, CURE DISEASE - leczenie zarazy i REMOVE CURSE - usunięcie przekleństwa) znajdziesz w Starej Świątyni. Gdy zrobisz swoje, uleczony człowiek wręczy Ci krwawy klucz do swego domu w Borovii. To potem, zaś teraz odnajdź wejście i zbadaj

### PIECZARY POD IVYLIS

Wiele drzwi będzie zamkniętych - można je otworzyć bądź z drugiej



# MONSTRUOLOGIA STOSOWANA

## BANSHEE

**(ZWIASTUN ŚMIERCI)** – Duch Elfów, jakby symna, jej krzyk jest zabójczy; pilnuje Krypty Elfów na Cmentarzu. Nie zblizać się do niej! Można ją obwieść.

## BONE GOLEM

**(GOLEM-KOŚCIOTRUP)** – Bardzo niebezpieczny umarłak! Strażnik ważnych miejsc w Pieczarach pod Inyris.

**BRIGAND (ROZBÓJNIK)** – Człowiek.

## BROKEN ONE

**(POŁAMANIEC)** – Niepewny, może być niebezpieczny.

**DARKLING (CZARNY)** – Coś jak umarłak, używa trucizny.

## DOOM GUARD

**(STRAŻNIK PRZEZNACZENIA)** – Umarłak, strażnik Zamku Ravenloft.

**GHAST (UPIÓR)** – Umarłak, można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.

**GHOUL (TEŻ UPIÓR)** – Umarłak, jego dotknięcie powoduje paraliż.

**GOBLIN (GOBLIN)** – Humanoid.

## HELLHOUND

**(PIEKIELNY PIES)** – Złote ogniw, nieczuły na atak ognia.

## PYRE ELEMENTAL

**(ELEMENT OGNIĄ)** – Nieczuły na ogień, pilnuje Dolnej Krypty Elfów.

## REVENAT

**(nieprzetłumaczalne)** – Umarłak, można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.

**SHADOW (CIEŃ)** – Umarłak, wyrzysa się.

**SKELETON (SZKIELET)** – Bron obuchowa (lepa) jest przeciwko niemu skuteczniejsza od broni siecznej.

**SPECTRE (SPEKTRA)** – Umarłak. Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.

**TREANT (ENT)** – Chodzące drzewo. Zasadniczo nie stoją po stronie Zła, ale w Lesie Umarłaków są agresywne.

**VAMPIRE (WAMPIR)** – Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.

**WEREWOLF (WILKOŁAK)** – Można go uszkodzić jedynie za pomocą magicznej lub srebrnej broni. Przedkiem Wilkołaków jest Wielki Albinos, kryjący się w lesie przy wejściu do Pieczar.

**WIGHT (ISTOTA)** – Zmniejsza poziomy doświadczenia.

**WORG (WARGI)** – Wielkie wki, zwykle towarzyszą Gobiinom.

**WRAITH (POTĘPIENIEC)** – Umarłak. Można go uszkodzić jedynie za pomocą broni magicznej.

**ZOMBIE (ZOMBIE)** – Umarłak.

## ZOMBIE GOLEM

**(GOLEM-ZOMBIE)** – Bardzo niebezpieczny umarłak! pilnuje ważniejszych miejsc w Zamku Ravenloft.

strony, bądź za pomocą jednego z czterech kluczy. W Pieczarach będzie sporo szkieleatów i golemów - kościotrupów. Te ostatnie najczęściej spotkasz za zamkniętymi drzwiami. Twoim zadaniem jest odnalezienie klucza do Starej Świątyni, gdzieś niedaleko obok niego (bądź w Świątyni) leży też Różdżka Odrodzenia (WAND OF REBIRTH). Po ich znalezieniu będziesz jeszcze musiał odnaleźć wiele fajnych przedmiotów, które w końcu zostaną teleportowane w lasy na wschód od Borovii. Wtedy zobacz, co kryje

## STARA ŚWIĄTYNIA - CZĘŚĆ NAZIEMNA

Spotkasz tu piekielne psy. Sporo zamkniętych drzwi możesz otworzyć za pomocą przełączników na ścianach. Odnajdź arcykapłana (HEAD PRIEST), bidad ma kłopoty - jego dusza została uwieczniona w lustrze. Na podłodze leży sporo książek, pobierz je, ta pomocna to "Diabelskie Artefakty" (THE TOME OF EVIL ARTIFACTS). Brakującą stronę znajdziesz na dole. Po uwolnieniu jego duszy arcykapłan wręczy Ci klucz na Cmentarzu. To potem, na razie wal schodami na

## STAREJ ŚWIĄTYNI DOLNY POZIOM PIERWSZY

Odnajdź złoty klucz Świątyni - pozwoli Ci on na dostęp do zamkniętych drzwi. Twoim celem jest odnalezienie czterech brakujących części strony z "Diabelskich Artefaktów". Odnajdziesz też katalog (TRIMA'S CATALOG) i listę (TRIMA'S LIST) przedmiotów, które należy odnaleźć, aby ukończyć grę (są to: Kamień Ognia - THE FIRE GEM; Korona Elfów - THE ELVEN CROWN; Pióro - THE FEATHER OF WERERAVEN; Karta - THE CARD: THE MYST; Święty Symbol Lorda Dehila - LORD DEHIL'S HOLY SYMBOL). Na podłodze znajdziesz brązowy szkieleat - użyj na nim Różdżki Odrodzenia, a okaże się, iż kościec obrósł formą mięsną w postaci kapłana, który uciekł z zamku Ravenloft. Ów osobnik w ramach rewanżu wręczy Ci klucze do wspomnianego obiektu. Z przyjemniaczków spotkasz tu zombie, ale nie powinieneś mieć problemów. Wróć do krypty i ulecz wilkołaka, idź do Borovii, odnajdź i otwórz jego dom. Idź zwiędzać

## CMENTARZ

Musisz odnaleźć kryptę, gdzie jest zamknięty Grymig, wejść tam i usunąć gościa. Gdy po tym czynie opuścisz lokal, duch złotnika wręczy Ci klucz do domu w mieście, gdzie odnajdziesz Kamień Ognia. Musisz też odnaleźć dwie sakiewki złotego pyłu i podejść

do krypty. Podziałaj pyłem na posągi obok drzwi. Okaże się, że to siostrzyczki Zwiastuna Śmierci (w żaden sposób nie można Zwiastuna pokonać) - gadaj z nimi, aż obie udzieli Ci błogosławieństwa, a rzeczony Zwiastun zniknie. Na cmentarzu spotkasz upiory i wampiry - musisz wejść tam z bronią magiczną (i często negrywać). W kryptach znajdziesz te właśnie monstra i/lub skarby. A gdy już załatwisz sprawy, czeka na Ciebie

## KRYPTA ELFÓW, DOLNY POZIOM PIERWSZY

Pogadaj z biednym duchem Wojownika Elfów. Poprosi Cię on o odnalezienie jego sygnetu, który jest na drugim poziomie. Gdy to zrobisz, otrzymasz pełną magiczną broń, przyzwolony magiczny miecz i koronę Elfów. Cały problem na tym poziomie polega na odnalezieniu czterech miejsc teleportacji (część jest zamknięta i trzeba odnaleźć odpowiednie przełączniki). Uważaj, spotkasz tu wilkołaki i inne paskudztwa, zaś w niektórych miejscach latają małe piorunki. Gdy osiągniesz ostatnie z miejsc, znajdziesz klucz i Twoim celem będzie

## KRYPTA ELFÓW, DOLNY POZIOM DRUGI

Musisz odnaleźć sygnet. Po drodze będzie sporo zamkniętych drzwi - musisz się bawić przełącznikami. Uważaj, tu i ówdzie przelatują ogniste kule. Pobyt uprzyjemniają Elementy Ognia i Spektry. Tym pierwszym dobrze zrobi różdżka mrozu. Gdy już znajdziesz sygnet, wróć oddać go duchowi, weź nagrodę i udaj się do Borovii do domu złotnika po Kamień. Nie ma czasu na odpoczynek, kolejnym celem jest

## STARA DROGA (NA PÓLNOC)

Po drodze spotkasz zombie - nie ma się czego bać, rozmaślisz je, jak chcesz. Dojdiesz do wejścia i użyj klucza otrzymanego od kapłana, przed Tobą

## ZAMEK RAVENLOFT, GŁÓWNY POZIOM

Są tu dwa z trzech potrzebnych Ci kluczy: BLOOD BAT KEY



(jak to u diabła tłumaczyć?) jest schowany za tajnymi drzwiami, zaś klucz topora (AXE KEY) jest w małym pokoiku, do którego schodzi się, idąc po schodach w dół. Oba te przedmioty są pilnowane przez gołemy - zombie. Tak więc, aby znaleźć drugi klucz, zejść na dół na

## DOLNY POZIOM ZAMKU RAVENLOFT

Idź na północ i w górę. Jeżeli będziesz chciał pozwiedzać, napotkasz na komnaty zamieszkałe przez szkieleaty, istoty, wampiry i zombie. Wróć na główny poziom. W trakcie całej wędrowki spotkasz Strażników Przeznaczenia, gołemy - zombie i wampiry. Idź na

## PODWÓRZEC ZAMKU RAVENLOFT

Znajdź tu tajne przejście prowadzące do głównej wieży. Idź w górę ile wież. Mijasz po drodze Komnaty Placzu (WEeping ROOMS). Spotkasz potwory podobne do tych na głównym poziomie. Miejsce w którym jesteś to

## GŁÓWNA WIEŻA ZAMKU RAVENLOFT

Wspinaj się dalej. W którymś momencie wejdziesz do komnaty, gdzie zostaniesz zaatakowany przez Inkwizytora i Strażników Przeznaczenia. Zabij ich i pogadaj z więźniem. To członek sprzysiężenia, do którego należy też karczmarz. Gość nie zechce się do Ciebie przyłączyć, ale da ci Pióro. Następnie wróć do Borovii i pogadaj



z karczmarzem. Zostaniesz odesłany do budynku zwanego MERCHANT'S PRIDE (tłumaczenie z angielskiego, affuuuu, affuuuu). Człowiek, którego tam spotkasz, odurzy Cię jakimś świństwem. Ockniesz się w dziwnym miejscu (Znowu!? Ech ta dzisiejsza młodzież...). Są to

### KATAKUMBY POD BOROVIA

Pogadaj z szefem sprzysiężenia, gość opowie Ci o tym i o owym, da klucz do drzwi prowadzących na dolny poziom nr 2 Starej Świątyni i szkiełko prawie-że-kontaktowe (READING GLASS). Po rozmowie musisz się stąd wydostać (są cztery rodzaje kluczy do drzwi: szafirowy, rubinowy, szmaragdowy i onyksowy). Dodatkowym utrudnieniem są liczne tajne przejścia i drzwi otwierane dopiero po przedstawieniu przełączników. W pod-

ziemiach ponadto rozrzucono piętnaście monet. Musisz znaleźć je wszystkie, aby w karczmie nabyć napój od Vistani Gypsie. Oczywiście nie będziesz samotny - spotkasz Istoty i Piekielne Psy. Wyjście z Katakumb znajduje się w domu, który otworzyłeś kluczem otrzymanym od ulezonego wilkołaka. Po wyjściu udaj się do gospody i nabydź napój od Gypsie. Nadeszła chwila, by odwiedzić

### STAREJ ŚWIĄTYNI DOLNY POZIOM DRUGI

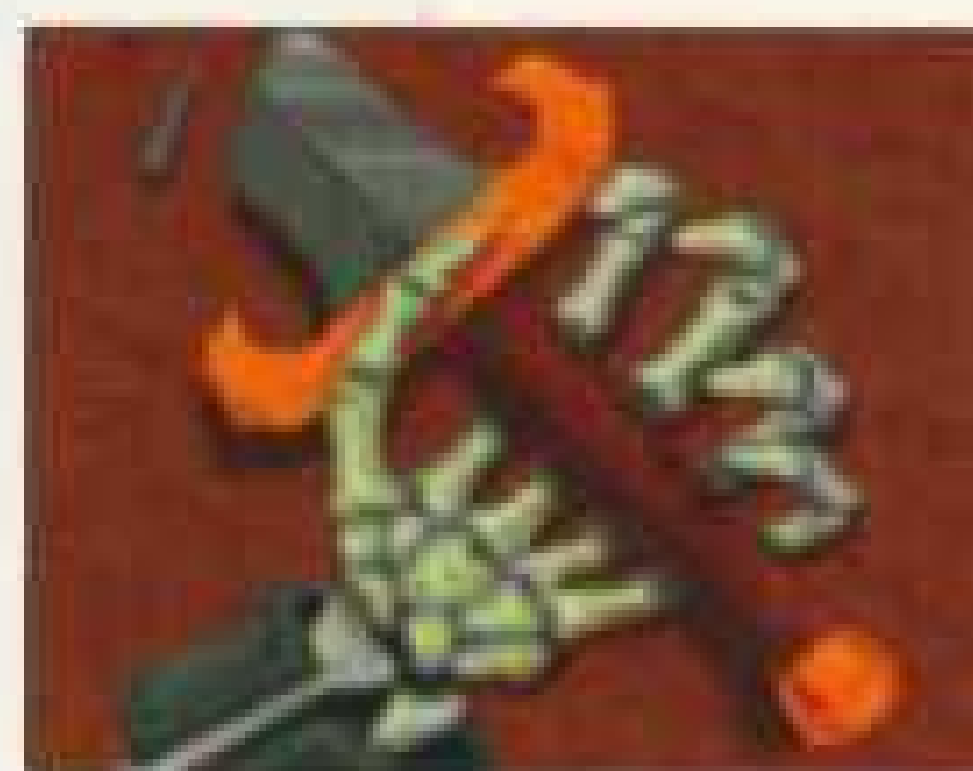
Na północnej ścianie pierwszego poziomu znajdziesz tajne przejście prowadzące na poziom drugi. Tutaj musisz odnaleźć TEARDROP KEY (tłumaczenie, łzaak), mając go będziesz mógł otworzyć wszystkie drzwi. Musisz też odnaleźć dwa zwoje zakodowane przez Shashę. Przez cały czas będziesz miał do czynienia z Cieniami. Teraz pakuj zwoje w jedną łapę, w drugą szkiełko i czytaj. Następny krok to

### LAS UMARLAKÓW

Po pierwsze musisz odnaleźć dwa nasiona (MORNINGLORDS SEED). Pierwsze jest w kamiennym kręgu, drugie leży pomiędzy rozmaitymi bogactwami. Podejdź do obłoku przy barierze (prawa strona mapy). Zostaniesz przeniesiony w to samo miejsce, tyle że w przeszłość. Zbierz kolejne dwa nasiona. Posadź po jednym nasionie w każdym z wewnętrznych kamiennych kręgów dookoła wielkiego dębu, a samemu stań w środku zewnętrznego kręgu. Dąb pęknie i będziesz mógł zabrać Amulet Ravenkid (THE AMULET OF RAVENKID). Tym razem Twoimi wrogami będą Enty. Poruszaj się powoli i ostrożnie, nie stając w polu widzenia zbyt wielu z nich. Wracając do zamku, musisz przejść przez

### KOMNATY PŁACZU

Przeciwnicy - jak w całym zamku. Znajdź srebrny klucz (SILVER KEY). Zejdź na dolny poziom pierwszy i wejdź do sąsiedniej wieży - spotkasz wojownika, może być przydatny. Wróć do komnat płaczu. W centralnej komnacie jest przełącznik. Po jego użyciu odkryjesz tajny pokój za szafą z książkami. W środku znajdziesz zamek - użyj BLOOD BAT KEY. Otworzy się przejście. Za nim znajdziesz kartę i schody na dół. Zbliżasz się do końca. Jeszcze "tylko"



### LOCHY ZAMKU RAVENLOFT

Znajdź dwie boczne krypty. W obu wciśnij przełączniki. Otworzy się wejście do głównej krypty. Po wejściu do niej zostaniesz przenieś do jeszcze innej komnaty. Przygotuj się do ostatecznej bitwy, w szczególności uzbrój jednego z ludzi w amulet Ravenkid. Gotów na spotkanie z przeznaczeniem? No to lu! Pamiętaj: dużo ruchu, przeciwnik będzie się teleportował i walił seriami ognistych kul. Odgryzają się błaskami słońca z amuletu. Udało Ci się? To extra! Teraz weź tylko Święty symbol i przeczytaj katalog. Wiesz co? Tak jakbyś wygrał...

Cóż, Ravenloft to całkiem ładniutka role - playka. Ruch drużyny



płynnie animowany i szybki ("Arena" wymięka), muzyka niezła, system klasyczny (Advanced Dungeons & Dragons) - to duże atuty te gierki. Musimy się tu też wytłumaczyć z map: mieliśmy je, niestety, druk zająłby dobre cztery strony - nie było lewara, żeby to poszło. Naprawdę nie chcieliśmy, więc przebaczone nam zamiast klik w żywy kamień przy przegryzaniu się przez kolejne labirynty.

No to kto zechce ukatrupić Nosleratu?

Alex & Gawron



## PODRĘCZNIK MAŁEGO MAGA

NAZWA POZIOMU	POZIOM DOŚWIADCZENIA	UWAGI
DETECT MAGIC (WYKRYWANIE MAGII)	1	TYLKO INFORMACJE, CZY DANY POZIOMY JEST MAGIEM!
CURE / CAUSE LIGHT WOUNDS / LECZENIE / POWRODOWANIE LEKKICH RAN	1	BRAK
HOLD PERSON (ZAMROZCZENIE)	2	EDWAŻ TYLKO NA WOLNYCH I PODCIĄGNIKACH
NO (POWOL)	2	POMAGA PRZED CIĘŻĄ WALKĄ
CURE DISEASE (LECZENIE CHOROBY)	3	BRAK
RESIST MAGIC (RESYSTENCJA NA MAGII)	3	BRAK
NEGATIVE PLANE PROTECTOR (OCHRONA PRZED JELER)	3	IZYMAC PRZED WALKĄ I UMARLAKAMI
PRAYER (MODLITWA)	3	POMAGA PRZED CIĘŻĄ WALKĄ
CURE / CAUSE SERIOUS WOUNDS / LECZENIE / POWRODOWANIE CIĘŻKICH RAN	4	BRAK
NEUTRALIZE POISON (NEUTRALIZACJA TRUCIOTY)	4	BRAK
FORTIFY (FORTYFIKACJA)	4	POMAGA PRZED CIĘŻĄ WALKĄ
FLAME STAFF (PŁOMIENI)	5	BRAK
CURE / CAUSE CRITICAL WOUNDS / LECZENIE / POWRODOWANIE ŚMIERTELNYCH RAN	5	BRAK
SAREDEAD (WZKRESZENIE)	5	BRAK
REAL (LECZENIE)	6	BRAK
HARM (ZAKLEPIENIE)	6	BRAK
DETECT MAGIC (WYKRYWANIE MAGII)	1	JAK U KLERYKÓW
MAGIC MISSILE (MAGICZNE POCISKI)	1	BRAK
IMPROVED CONCENTRATION (LEPSZA KONCENTRACJA)	2	JAK DETECT MAGIC, ALB SKUTECZNIŁBY
PEDDLE (DOBRYA KŁIJA)	3	BRAK
LIGHTNING BOLT (POWOL)	2	BRAK



**D**awno temu, gdy Ebryna jeszcze nie było na tym świecie, nad królestwo nadciągnęły czarne chmury. Wtedy to Gil-dorn ojciec Ebryna, młody i mężny wojownik elficki, uporał się ze złem, pokonując olbrzymiego smoka. Dzisiaj, gdy stary król wyczuwa znowu powrót stałego zła nad jego królestwo, wie on, że nie będzie w stanie stawić czoła niebezpieczeństwu. Z latami przyszła starość, ze starością odeszła siła i szybkość. Jedyną nadzieją, która drzemie w zmęczonych oczach króla, jest jego syn Ebryn, którego postać przejmiesz Ty gracz.

Król wezwał Cię do siebie, aby wręczyć swój wspaniały magiczny miecz. Potem przekazuje swoje obawy o królestwo i zaufanie jakim Cię darzy, pozostawiając w Twoich rękach losy królestwa. Gdy zostajesz przygotowany do podróży, stary król raz jeszcze użył swojej mocy magicznej i wysłał do wioski, w której od pewnego czasu zaczęły się dziać niepo-

kojące rzeczy. Ostatnimi słowami, jakie przekazał brzmiały: "Pamiętaj synu, że w razie gdybyś się załamał i nie mógł odnaleźć wyjścia z sytuacji, ja będę cały czas z Tobą, aby Ci pomóc. Ale pamiętaj, że jestem już nie pierwszej młodości i moc moja jest słabsza niż w latach mej młodości.



w związku z czym pomóc Ci będę mógł tylko osiem razy podczas przygody".

W ten oto sposób, pojawiaasz się przy bramie wyjściowej wewnątrz wioski. Twoim zadaniem jest odkrycie źródła zła, jakie nadpętkło do królestwa, i pokonanie go. Ale zanim tego dokonasz, musisz podróżować po mieście, rozmawiać z każdą napotkaną osobą, wyciągając od niej jak najwięcej informacji. Pamiętaj, żeby przeszukiwać każde pomieszczenie, w jakim się znajdziesz, oraz o tym, że przedmioty znalezione mogą kryć w sobie różne wskazówki, które uzyskasz uważnie je oglądając. Kolejną dobrą radą jest, (może to odrzu-



# Darlkmere

gots). Okaże się, że hasło zna drugi krasnal, brat bliźniak krasnala przy bramie. Znajdziesz go w karczmie, gdzie siedzi nad pustym kulem. Nie będzie chciał z Tobą gadać, gdyż stosuje się do starej krasnoludzkiej zasady, że z elfami się nie gada, chyba że po pijaku. Niestety trunku, który pije krasnal, nie ma w tawernie, gdyż zabrakło specjalnego

**DARKMERE**  
CODE DESIGN 94

Commodore Amibitu ELITE Amibit  
Spectrum Amibitu Amibit ET  
PC (Ami) CGA VGA VGA 9144k

8	8	9	8

ziola, niezbędnego przy produkcji napoju. Ziolo to zdobędziesz od alchemika mieszkającego w części miasta położonej za mostem. Przejscia przez most strzeże olbrzymi, szalony wojownik, który przepuści Cię, gdy przyniesiesz mu topór. Topór kupisz lub ukradniesz (jak wolisz) u zbrojni-strza. Jak widzisz akcja złożona jest z kolejnych powiązanych ze sobą problemów, które należy rozwiązywać. Myślę, że nie będziesz miał kłopotów z dalszymi zadaniami, a jeżeli tak, to zwróć się o pomoc do swojego ojca Gil-dorna. I na koniec jeszcze jedna podpowiedź - klucz do domu Granny ma żebrak, siedzący przy świątyni druidów. Sprzeda Ci go za odpowiednią ilość gotówki. Autorzy, aby urozmaicić grę,



wprowadzili możliwość zakończenia gry na różne sposoby, za co należą im się brawa. Ogólnie rzecz biorąc jest to kawał wspaniałej rollo - playki.

**EMILUS**

cającej) przeszukiwanie zwłok. Często znajdziesz coś istotnego. Na ulicach w różnych miejscach leżą klucze pasujące do drzwi domów lub do skrzyń. Pamiętaj, aby każdy klucz do mieszkań dobrze wykorzystać. Potem należy dość skrupulatnie przeszukać cały dom, do którego udało Ci się włamać. Może nie są to zajęcia godne elfa, ale cóż czynić, gdy królestwo w potrzebie...

Wskazówki na początek - aby wyjść na zewnątrz wioski, trzeba znać hasło. Osobę, która zna hasło, wskaże Ci kowal, który w zamian za tę informację chce, abys przyniósł mu pięć sztab (5 In-





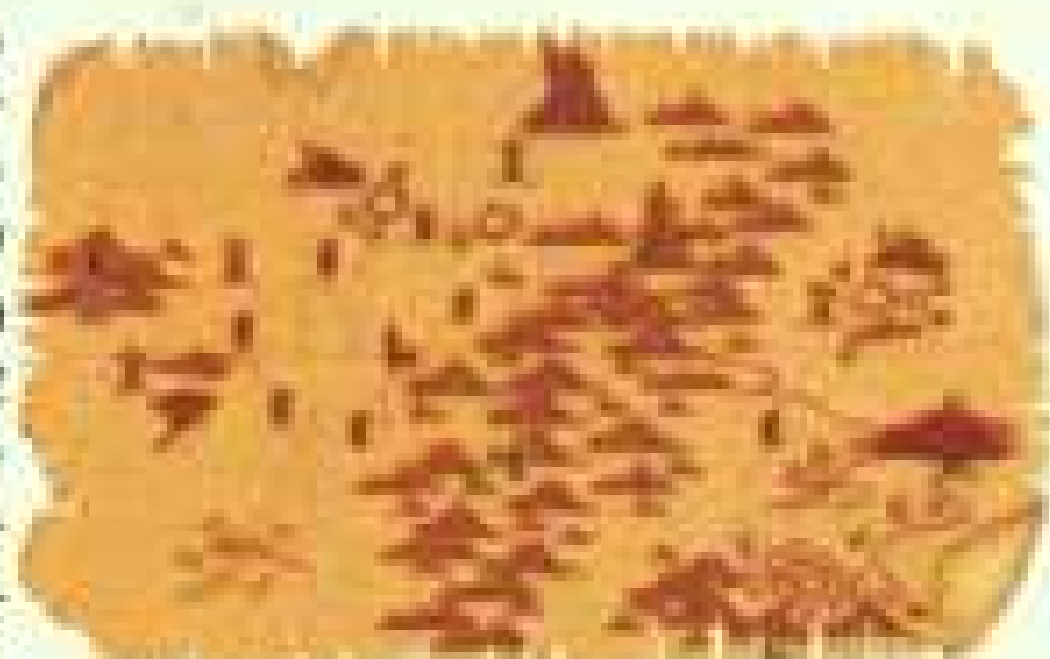
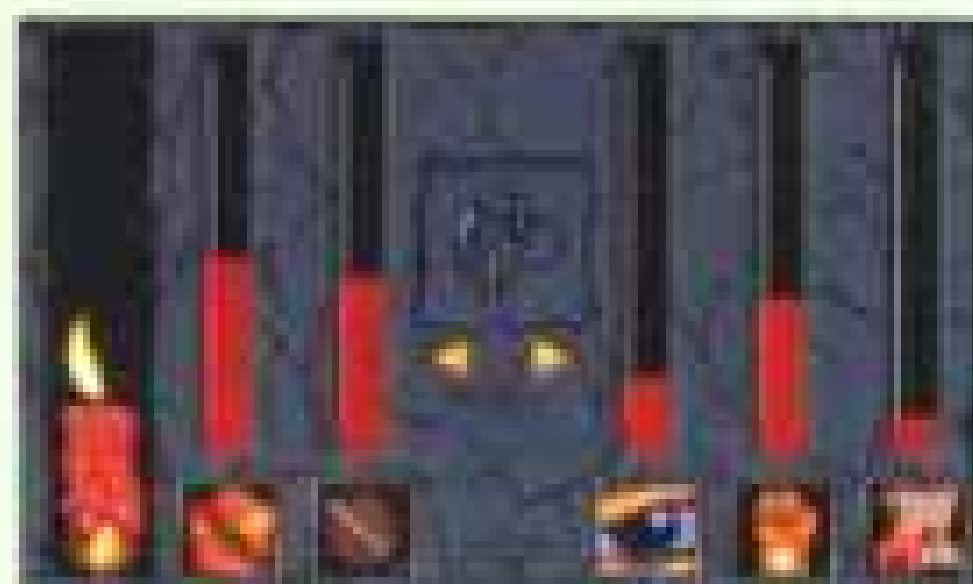
# Legacy of Sorasil

List od starego maga Alamona The Mystic był dostarczony przy pomocy magii, ponieważ tylko tak mógł trafić we właściwe ręce. Tak, właśnie Ty otrzymałeś ten list i to nie bez powodu, gdyż byłeś starym przyjacielem maga. Napisało, że w krainie Rhial źle się dzieje. Rzeki wysychają, płony są niskie, nie mogąc rozwinąć się na suchej piaszczystej glebie. Alamon wie, że klęska ta nie jest dziełem natury, ale legendarnej armii ciemności, która z jakichś przyczyn znowu powróciła do Rhial, by zniszczyć wszystko co dobre i piękne. Wiele ludzi opuściło swoje domy w poszukiwaniu bezpiecznego miejsca, które na razie odnaleźli na zamku starego maga. Alamon wie jednak, że już niedługo i na niego przyjdzie czas. Czuje nadciągające ogromne sily ciemności, z którymi nie będzie mógł sobie poradzić. Z tego to też powodu prosi Cię o jak najszybszą pomoc, czyli zebranie czteroosobowej drużyny śmiałków, którzy stawiliby czoła niebezpieczeństwu. Ich zadanie polegałoby na przebyciu Gór Cieni, za którymi znajduje się łąd Kolchoth. Światłość tego łądu rozsypała się w pył i dzisiaj niewiele już zostało miejsc wskazujących na przeszłą potęgę i chwałę. Tutaj nasi śmiałkowie muszą odszukać dwa Talizmany Wiedzy. Po szczęśliwym zdobyciu talizmanów niech ruszą na wschód do królestwa Garathor, gdzie znajduje się zaginiony uzdrawiający Amulet Tambor - Rina. Następnie muszą ruszyć na południe przez równiny do legendarnego królestwa elfów, zwanego Lasem Żelaznych Drzew, gdzie powinni odnaleźć Kamień Wrocznię.

Jeżeli wszystkie artefakty zostaną zdobyte i zaniezione do Amona The Mystic, wtedy imperium Rhial zostanie z pomocą artefak-

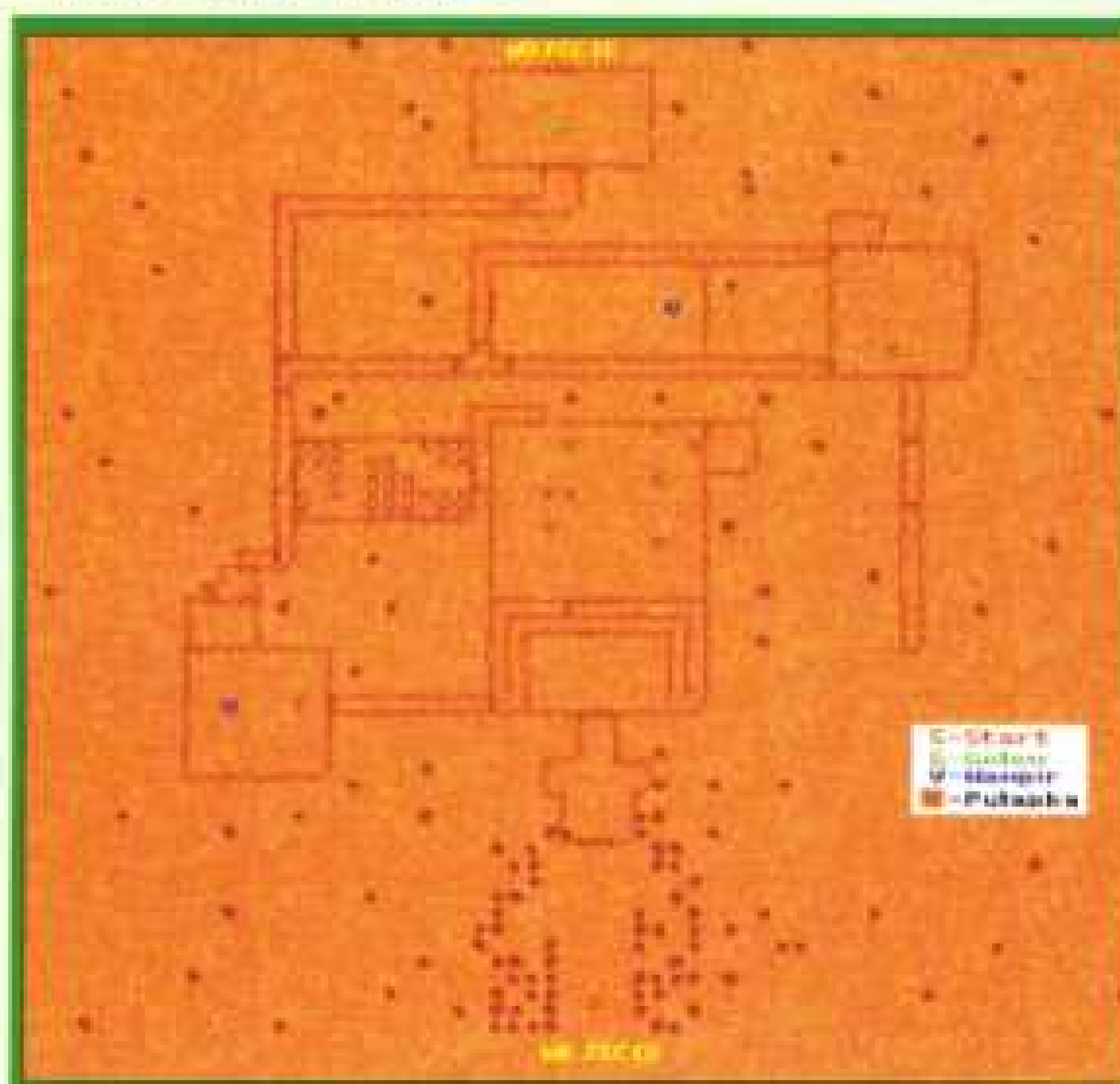
tów i magii Amona uratowane od zła (kolejny to już raz).

Tyle gwoli wprowadzenia. Gra jest wspaniałą rolą - playką, rozgrywaną w prościutkim systemie HERO QUEST. Cała kampania, do rozgrywania której przystępu-



jesz włączając grę, składa się z dziewięciu wspaniałych scenariuszy. Tylko prawdziwy miłośnik podróżowania oczami wyobraźni po legendarnych, wymyślnych światach jest w stanie docenić piękno scenariuszy, które mogą stanowić wyzwanie nawet dla bardzo doświadczonego gracza.

Zanim przystąpisz do przygody, musisz wybrać czterech bohaterów, którzy utworzą Twoją drużynę. Wyboru dokonujesz spośród ośmiu śmiałków. Pierwszym jest Angor - Barbarzyńca, silny i wspaniale władający mieczem. Drugi to Oakheart - Łowca, wychowany w lesie - posiada wspaniałą percepcję; gdy trzeba, potrafi użyć

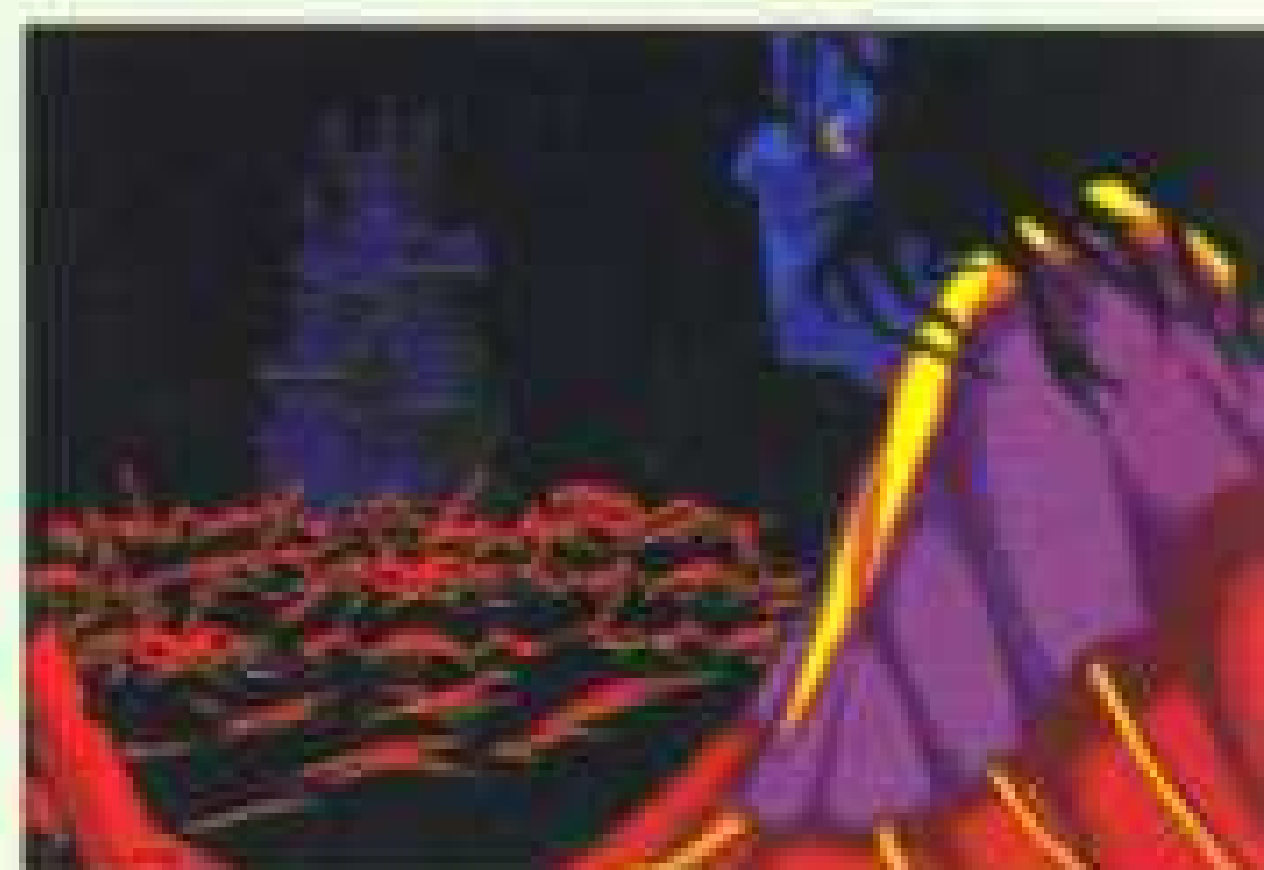


miecza. Trzecim jest Hexar - Paladyn. Należy do wspaniałej kasty rycerzy - kapłanów, w każdej sytuacji kierujących się honorem i sprawiedliwością. Przez całe życie przedstawiciele tej kasty pracują nad sobą, dochodząc do wspaniałej wytrzymałości umysłu i ciała. Czwarta to Galorflame - Kapłanka, obdarzona dużą mądrością i wiarą, dzięki którym osiąga wspaniałe wyniki w magii. Piątym jest Grimbeard - Wojownik, wytrzymały krasnolud, posiadający olbrzymią wiedzę na temat walki oraz rzeczy z nią związanych. Mało rozmowny, rozwiązuje sytuacje konfliktowe przy pomocy swojego topora. Szóstym to Ravenstock - Mag; posiadał wspaniałą sztukę wiedzy, jaką jest magia. Siódmym jest Stormbow - Podróżnik, elficki wojownik, wiele widział, sporo się nauczył, potrafi władać mieczem, magią, no i głową, gdy trzeba się potargować. Ostatnią jest Celeste - Czarodziejka, posiadająca wspaniałą moc elementarną. Jej magia pochodzi z natury.

Opcje gry są proste i nie wymagające głębszego omówienia, niż w bardzo udanej instrukcji. W tekście znajdziecie mapę zamku króla wampirów, którą prowadzi skrót przez Góry Cieni (pierwsza przygoda). Tuż przy wyjściu znajduje się kamienny golem strzegący klucza i przejścia - należy go pokonać.

Myślę, że nie będziecie mieli problemów z kolejnymi przygodami i uda się wam uratować krainę Rhial przed złem.

Żegnaj się z Wami, pełen nadziei  
**EMILUS**





Gdy dwadzieścia lat temu Sanwe zjawił się w królestwie... większość Was nie było jeszcze na świecie, jednak tak to już jest, że za grzechy przeszłości często odpowiadać muszą następne pokolenia. Ner - Tom rzucił czar, dzięki któremu Wysoka Wieża znalazła się w zamknięciu, a Sanwe został w niej uwięziony. Czasy spokoju dobiegają jednak końca - czar słabnie i lada dzień Sanwe wyjdzie ze swej wieży, by się zemścić, a wtedy drzyjcie wszyscy, a ty Jaslu zwłaszcza!

Cała historia (nie pierwsza i nie ostatnia) zaczyna się w sypialni. Król wziął był umarł kilka dni temu i objął po nim tron. Zmęczony imprezą, jaka odbyła się z tej okazji, zasnął - nomen omen - jak zabity. Rano zbudziła Cię Twoja małżonka...

...

Sprawozdanie z podróży inspekcyjnej po Gran Callahach

My, król, wstałiśmy rano z bólem głowy, by wyruszyć w podróż po naszej domenie. Po krótkich ablucjach rozszliśmy się po zamku, pochwaliliśmy służbę (niech wiedzą, że miłoścywie panujący pamięta o maluczkich) i zaszliśmy do sali Rady, gdzie czekały nasza małżonka i matka. Krótka scysja z bratem naszym po drodze nie zepsuła nam humoru bardziej, niżli lupanie w głowie po wczorajszym bankiecie koronacyjnym. Wziawszy prezenty ruszyliśmy w świat.

Po krótkiej rozmowie ze wszystkimi, którzy handlowali na targu u bram zamku, ruszyli-

śmy do Slatthan ni Patan. Po zaproponowaniu strażnikom prezentu namówiliśmy ich, by pozwolili nam przejść w pojedynkę. Rzuciwszy czar na cefalopoda ukrytego w stawie, dotarliśmy do brodatego mężczyzny, siedzącego u wejścia do jaskini. Opowiedział on nam wiele ciekawych rzeczy o rasach zamieszkujących naszą dziedzinę, wręczył kamień - mienien, a podczas wizyty w Jaskini Snów otrzymaliśmy talikę. Uwaga: należy się zastanowić nad sposobem dokonania zmian w społecznym odbiorze zmieniający kształtu, wydają się oni niegroźni, a obiegowe opinie na ich temat zafałszowane. Brodacz opowiedział nam też o języku mieszkańców Septus Ecliptus, na których pustynie udaliśmy się w następnej kolejności.

W obliczu naszej wiedzy o języku mieszkańców pustyni wskazówki tubylca starczyły nam, by idąc w odpowiednich kierunkach dotrzeć do oazy, w której podczas rozmowy z szamanami otrzymaliśmy kamień mocy i dowiedzieliśmy się ciekawych rzeczy o Wymiarze Duchowym. Następnie przeprowadziliśmy rozmowę z Kalifem. Z grzeczności nie odmówiliśmy jego propozycji gry, dzięki czemu otrzymaliśmy trzy różne prezenty (lista w załączeniu). Po kurtuazyjnej wymianie jeszcze kilku zdań z szamanami udaliśmy się w dalszą podróż, do Brynn - Fann.

Faerie, pilnujący wejścia do Leśnego Labiryntu, był

niegrzeczny, lecz potraktowany przez nas z najwyższą uprzejmością odwołał strażnika stojącego u wejścia. W labiryncie natrafiliśmy na duszki, rozmowa z którymi pozwoliła nam w końcu na przejście w głąb Brynn - Fann, jednak dopiero po kilku godzinach konwersacji i najwyższym wysiłku umysłowym z naszej strony.

Motyli Król potraktował nas grzecznie, choć prowadzona przezeń gra słów i proponowane nam zagadki uwłaczały nieco naszej godności. W końcu jednak udało nam się od niego dostać kolejny kamień mocy, małego drewnianego ptaszka i uzyskać kilka ciekawych informacji.

Po wizytach u trzech ras, zamieszkujących naszą krainę, udaliśmy się do Wysokiej Wieży. U podnóża góry spotkaliśmy dwie dziwaczne osoby. Pierwsza z nich, córka naszego wasala, Lianie De Summers, zaoferowała swą pomoc w wyprawie i wręczyła nam amulet. Druga osoba, eremita zamknięty w jaskini, sprawiał wrażenie człowieka niespełna rozumu, jednak nie wydał nam się groźny dla otoczenia. Po rozmowie z nim wspiealiśmy się po skałach na górę.

Po drodze trafiliśmy na gniazdo, w którym leżały pióra, lekko ilustrowane w dotyku (nr inw.23). Po dokonaniu mieczem niezbędnych przeróbek w drewnia-

nym ptaszku i dmuchnięciu mu pod ogonek, zostaliśmy nawiedzeni przez shaka, z którym przeprowadziliśmy krótką rozmowę. Po konwersacji udaliśmy się w dalszą wspinaczkę.

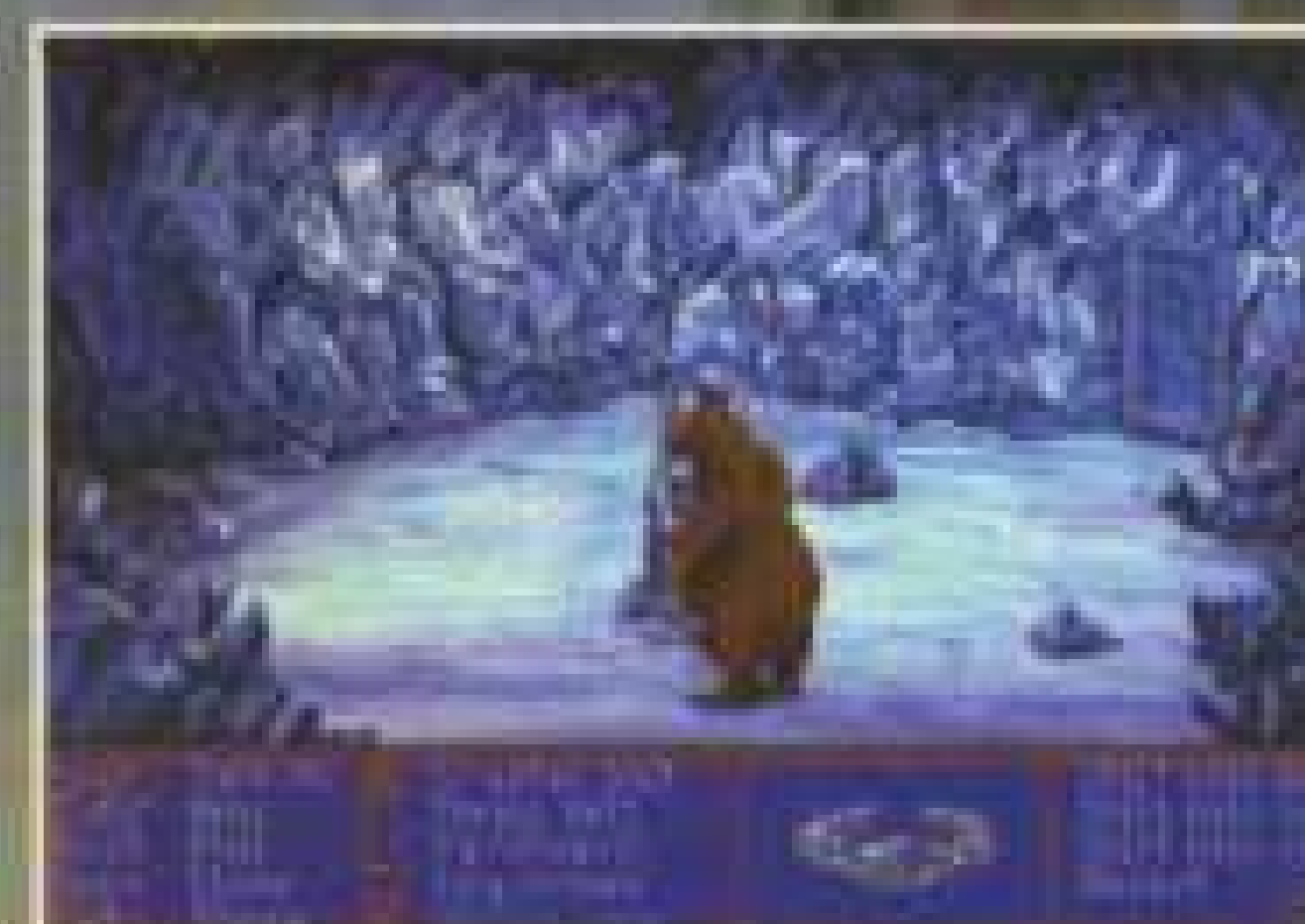
Na niewielkiej półce skalnej spotkaliśmy ponownie Lianie, która uratowała nam życie, spychając w przepaść atakującą nas bestię. Ku naszemu smutkowi Lianie również spadła. Na półce, oprócz drugiego shaka, znaleźliśmy niewielką ilość błota, z którym ponownie ruszyliśmy w stronę nieba.

U podnóża wieży trafiliśmy na winoroślopodobną roślinę, która nie chciała nas wpuścić do środka. Udało nam się przekonać ją, że znamy Sanwe osobiście, dzięki czemu bez dalszych przeszkód weszliśmy do środka.

W środku zamuliliśmy oko. W pokoju na prawo od wejścia leżał kamień wir, który odczaro-

# Dragon





wał węzolinę. Po zamrożeniu martwego szczura i przygotowaniu butelki kwasu znaleźliśmy jeszcze pochodnię w celi i zjechaliśmy windą na dół, gdzie ją zostawiliśmy. Wjechawszy windą z powrotem rozpuściliśmy podłogę w celi i zjechaliśmy na linie po trzeci kamień mocy, po czym wjechaliśmy na samą górę.

Posłużwszy się zamrożonym szczurem do wystudzenia rozgrzanej futryny i mackami cefalopoda, zostaliśmy właścicielami teleportu, który wstawiony w okno pozwolił na zalanie wodą węgli pod podłogą w korytarzu. Następnie udaliśmy się do pokoju Sanwe, gdzie zostaliśmy uwięzieni przez czarnoksiężnika L...

... Sanwe trzymał mnie zaklętym czarownym ale na szczęście miałem wolne palce, więc udało mi się

kim ja jestem? Znalazłem w pokoju czarną kulę, magiczną machawkę i jakąś mapkę po czym wyszedłem na zewnątrz. Shak ze skalnej półki pozwolił mi przejść i zostałem właścicielem pasa antygravitacyjnego (czy grawitacja została już odkryta?). Na samym dole, korzystając z pomocy Ner - Toma (tuś się schował) i zapamiętanych fragmentów wierszy z tomika wręczonego Królowi przez Królową, ożywiłem Lianie, wziąłem notatkę i ruszyłem w dalszą drogę.

Dowódca straży była w kieszonkim humorze, ale likwidując jej bliźnię przekonałem ją, że nie jestem taki zły jak myśli. Znowu wybrałem się na pustynię, gdzie wygrałem kolejne duperele od Kalifa i gołnałem sobie Soptus Sopotoric - chyba robią to na spirytusie, gdyby nie mój Atlan... Nic to, jakos przeżyłem i ruszyłem dalej. W Brynn - Fann uwolniłem much i zabrałem koronę, w Slatan ni Patan zażyłem strażników Sopotoricem - zrobił na nich zabójcze wrażenie. Zielony dał się przekonać, gdy go uleczyłem, toteż szybko odzyskałem swój pierścień. Teraz to ja jestem swój człowiek!

Znowu pojechałem na pustynię i pogadałem z szamanami. Dałem im machawkę i ziuuuuuu - już jesteśmy w wymiarze duchowym. Przez dyski przeszedłem bez problemu, przez węże też mogłem się przesliznąć - jako wąż, w końcu odczarowałem gałąź i rzuciłem ptaszki daktyle. Zaklecił się na chwilę, co wystarczyło, żeby mu buchnąć z gniazda jajo z duszą, podkładając czarną kulę.

Dalej to już była bryndza. Wskoczyłem do studni, jako łoka podpływałem do celi, włazłem do kazamat blokując schody statuetką, przeczytałem bestial felieton (Ibisa?) z kartki sz podkulita ogon, potem jako niedźwiedź przestawiłem jego Królewską zimność i dałem odmarznąłecowi jego duszę. Korona posłużyła do otwarcia drzwi, MacMorn dostał w czapę amuletem i po kłopotach.

A w nagrodę dostałem Lianie i awansik społeczny. My, baron Pid Shuffle, dziękujemy wszystkim za wysłuchanie naszej historii.

**Robaquez**

zmusić kamień - mienia do udawania kamienia mocy. Dał się nabrać, a ja celnym rzutem rozwalłem tę jego sferę kół. Ale

# Sphere



# TOP SECRET



Wyobraź sobie świat u schyłku średniowiecza. Większy od naszego kilka razy i kilkadziesiąt razy bardziej niebezpieczny. Świat, w którym twoje życie może się radykalnie zmieść z powodu sympatii, jaką poczujesz do ciebie któryś z bogów Chaosu – i nie jest ważne, czy będzie to Khorne – bóg krwi, czy może Slaanesh – pan cielesnych żądz i olbrzymich zdeprawowanych przyjemności –

Jako mieszkaniec Starego Świata możesz wcielić się w jedną z czterech ras zamieszkujących świat ukształtowany 10000 lat wcześniej przez przybyłych z kosmosu Starych Słannów. Możesz być szlachetnym elfem – członkiem rasy, której świetność już przemija; upartym i dumnym, nigdy nie łamiącym nadanego słowa krasnoludem; pocziwym, grubiotkim, ale niesłychanie zębnym halflingiem oraz oczywiście człowiekiem – przedstawicielem rasy pretendującej do miejsca władców świata.

opisujących kolejno sposób tworzenia bohatera, podstawowe reguły rozgrywki, sposób prowadzenia walki, magię i jej wykorzystanie w grze, religie i wierzenia występujące w Starym Świecie, bestiariusz, a na samym końcu znajduje się krótka przygoda, przeznaczona do natychmiastowego rozegrania.



sympatii, za sprawą której możesz zostać obdarzony którymś z licznych piętn Chaosu. Świat, w którym konflikt sił Dobra i Porządku z mocami Zła i Chaosu nigdy się nie kończy i którego wynik – niestety – jest z góry wiadomy... Siły Chaosu nie zwyciężą jutro, ani za tydzień, ani nawet za kilka lat, ale to one zaleją świat obywatelką, bezkarną masą plazmy, a jedynymi dźwiękami rozlegającymi się pod niebem, na którym wiszą dwa księżycy, będą potępieniecze jęki i zawodzenie umęczonych dusz. Taki świat istnieje, a ty możesz się w nim znaleźć i być może zdolność opóźnić jego koniec... Odkryje się on przed tobą, jeżeli otworzysz grubą książkę zatytułowaną *Warhammer Fantasy Roleplay*.

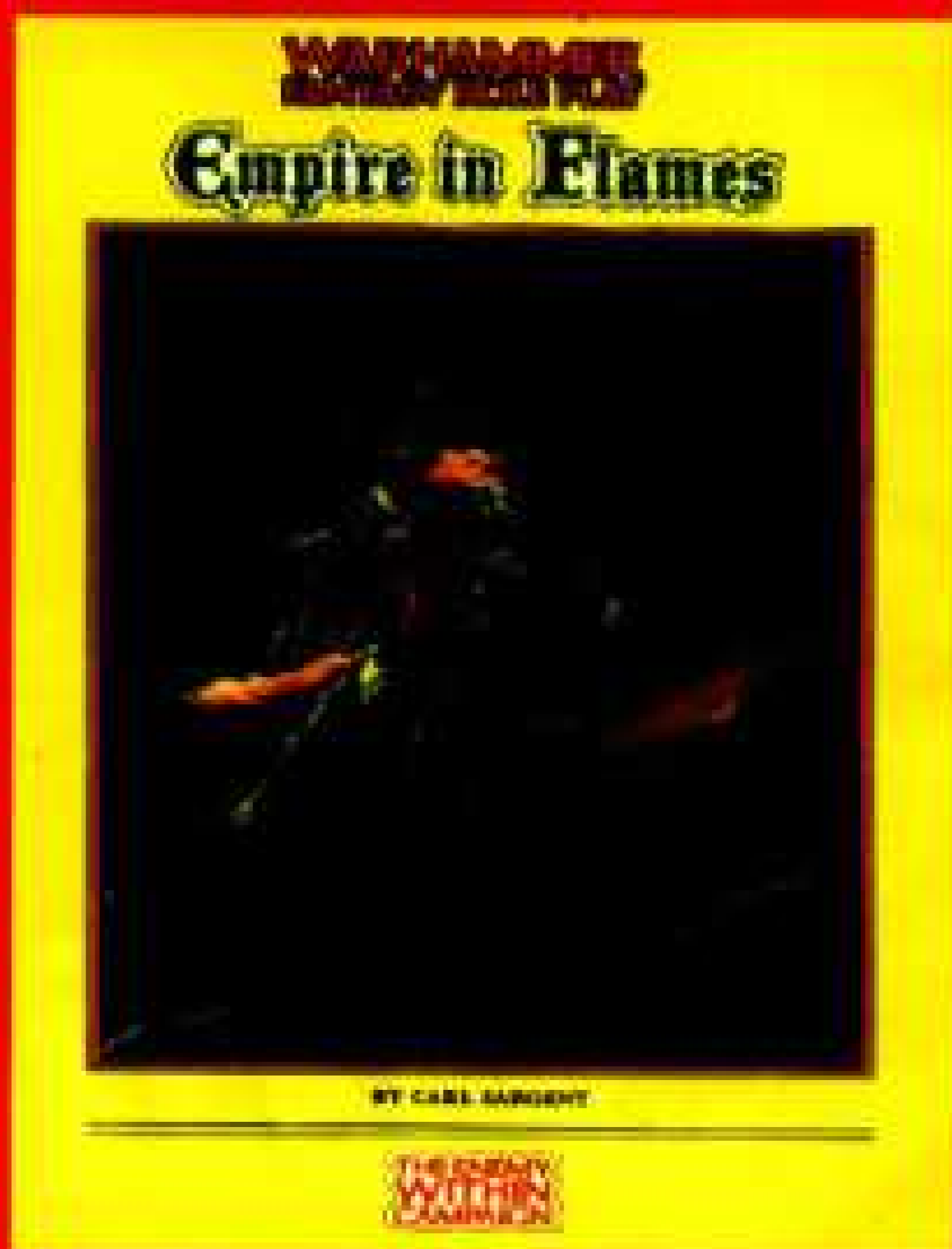
Znudzony swoim dotychczasowym życiem postanawiasz zostać poszukiwaczem przygód, a nadchodzą one tak szybko, że można stracić głowę (dosłownie). Stawisz czoła liczny niebezpieczeństwom, będziesz ścigany przez wyznawców zakazanych bóstw – takich, których niki będący przy zdrowych zmysłach nie osmiela się czcić. Będziesz forsował górskie przełęcze broniąc się przed atakami goblinów i orków, będziesz penetrował dawno zapomniane, zniszczone miasta Słannów, mroczne grobowce umarłych, w których słychać tylko jęki ich niematerialnych mieszkańców. Wszystko to dla sławy, potęgi lub po prostu pieniędzy.

Jestem głęboko przekonany, że kto raz zagra w którąkolwiek z prawdziwych gier fabularnych, już na zawsze zostanie ich miłośnikiem. Pytanie, skąd taką grę wziąć? I tu dobra wiadomość – gra *Warhammer* ukaże się w polskiej wersji językowej, w czerwcu lub lipcu, czyli już niedługo. Wszystkim wam życzę ciekawych i ekscytujących wypraw w Świecie, w którym króluje magia, a często jedynym właściwym wyjściem z sytuacji jest sięgnięcie po miecz...

Gra została wydana przez brytyjską firmę *Games Workshop*, jedną z czołowych w dziedzinie produkcji gier. *Warhammer Fantasy Roleplay* jest tylko jedną, chociaż podstawową, z całej rodziny gier dziejących się w Starym Świecie. Oprócz niego w realiach tego świata osadzono liczne gry planszowe i wojenne. *Games Workshop* spojrzal też w przyszłość – w 41 tysiąclecie. Istnieje gra *Warhammer 40,000* i być może jest ona wam choć po części znana dzięki grze komputerowej *Space Hulk*, dziejącej się właśnie w universum *WH40K* (nawiasem mówiąc, wersja komputerowa nie urywa się do swego planszowego pierwowzoru). Ludzkość opuszcza dużą część znanego wszechświata, ale jej istnienie jest zagrożone. Na jego straży stoi nieliczna grupa wybrańców – Kosmicznych Marines, chroniących miliardy ludzkich latniów rozrzuconych po niezliczonych planetach kosmosu.

Drodzy Czytelnicy, gra o której piszę nie jest grą komputerową. Jednak mimo to (a może właśnie dzięki temu?) nie jest mniej ciekawa, czy zajmująca. Jest to klasyczna gra fabularna (role-playing). Co to są gry RPG mieliście okazję doświadczyć się między innymi w poprzednim numerze *Top Secret*, tak więc bez dalszego gładzenia przejdźmy do opisu samej gry.

No, ale odnieśliśmy trochę od tematu *Warhammer* składa się z 8 rozdziałów,



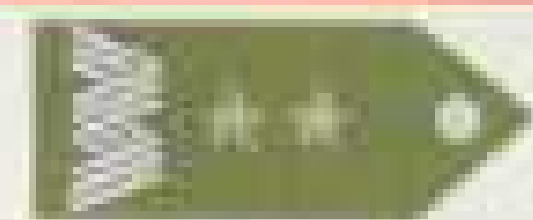
P.S. Chcemy do bliższego zapoznania się z realiami Starego Świata odsyłać do numerów 95, 96 i 103 *Nowej Fantastyki*, w których zamieszczono opowiadania dziejące się w tej właśnie krainie, a także do numeru 3 *Magii i Miecza*, w którym znajdziecie nieco bardziej szczegółowe omówienie samej gry.

Artur Marciniak



# Jest taktycznie

## 1 The Settlers



## 2 Empire Deluxe

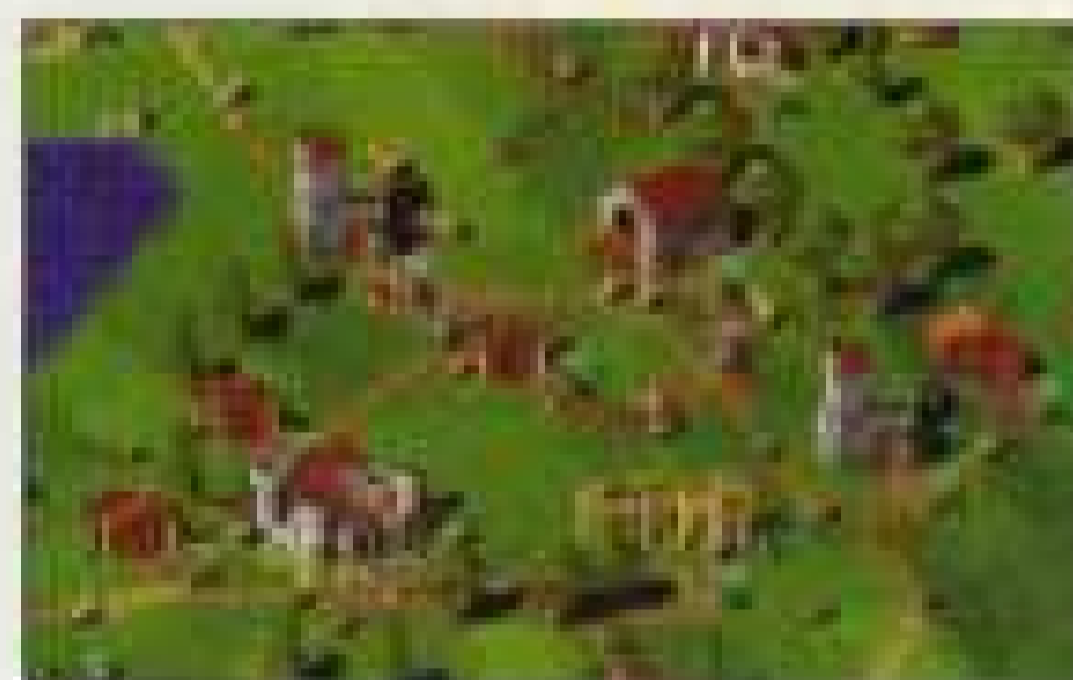


### The Settlers

W ostatnim teście o grze Blue Byte'a (Battle Isle '93) zjechałem samą grę, jak i firmę. Chyba w BB czytają TS, bo pomogło!

The Settlers to coś zupełnie nowego (o ile może być jeszcze coś takiego). Ziemię, na której się osiedliłeś, na miejsce kolonizacji wybrały sobie też inne ludy (max.3 prócz Ciebie). Wzorem poprzednich gier Blue Byte'a po opanowaniu jednego kawałka świata przeskakujesz do następnego wpisując odpowiedni kod (aby to uczynić należy przeciwnikom odebrać wszystkie wartownie, wieże wartownicze, warownie i zamek).

Nowatorskie jest przede wszystkim podejście do samego budowania państwa. W grze wszystko rośnie na Twoich oczach: ludzie noszą materiały budowlane, pozyskują kamień i drewno, rosną budynki. Jednocześnie błędne decyzje, podobnie jak rzeczywistości, mają swe odzwierciedlenie w przyszłości. Jeśli bowiem skierujesz cały urodek rudy żelaza do piekarza zamiast do hutnika, dopiero po pewnym czasie



zorientujesz się, że nie masz zbroi narzędzi ani też samego żelaza. Z gospodarką silnie powiązane jest powodzenie działań militarnych.

Świat osadników, jako drugi po Cywilizacji, jest światem kulistym. Nie można się zaszyć w kącie, a pozwolenie na nadmierne rozrośnięcie się przeciwników spowoduje wzięcie Twojego państewka w kleszcze.

Pomysł gry został uzupełniony przez autorów o świetną grafikę, muzykę i niezłymi efektami dźwię-

kowymi. Gdyby przyznawano Nobla za gry komputerowe, z pewnością The Settlers byłaby jednym z kandydatów.

**Sir Haszak**

Producent: Blue Byte  
Rok wydania: 1993

Komputery, na których chodzi: Amiga, ok. przełomu maja i czerwca też PC

Podobne:

Mega - io - Mania - tu budujesz cywilizację, ale podobnie jak w Settlersach ważny tu jest ruch, zaplecze gospodarcze; dodatkowym elementem jest rozwój nauki; również dobra grafika i muzyka; Amiga, PC,

### Empire Deluxe

W 1978 roku, kiedy jeszcze wchodziłem na dywan po drabinie, firma Interstel wypuściła pierwszą wersję gry Empire. Komputery były wtedy w powijkach, ale już wtedy zdano sobie sprawę, że mogą służyć do czegoś więcej niż tylko wstukiwanie tekstów i liczenie. Dziesięć lat później ukazała się wersja 2.05 tejże gry, która niemal natychmiast (po 3 latach) została opi-



sana w TS nr 3.

W styczniu 1993 ukazała się nowa wersja Empire - 3.00. Wierni tradycji opiszemy ją po

ponad roku. Nowe Empire różni się od poprzedniczek nie tylko firmą, która je wydała (jest nią teraz White Wolf, producent "Perfect Generala"). Przede wszystkim starano się dogonić ulepszony bezustannie sprzęt.

Gra korzysta z kilkunastu kart dźwiękowych (kiepska muzyka) i karty SVGA (grafika całkiem całkiem). Wprowadzono podział w jednostkach lądowych i powietrznych. Rozgraniczono armie piechoty i pancerne oraz lotnictwo myśliwskie i bombowe. Dodano także bazy lotnicze, które pełnią funkcje podobne do miast. Nie można w nich jednak produkować nowych jednostek.

Nowinką techniczną jest tworzenie scenariuszy. Do dyspozycji mamy teraz nie tylko wszystkie składniki geograficzne terenu, takie jak góry, lasy, równiny, pustynie, wody czy miasta (w wersji 2.05 były tylko łądy i wody). Edytor pozwala umieszczać na mapie jednostki wojskowe, definiować wydajność produkcji miast i ich specjalizację (ważne przy Advanced Rules).

Początek Empire Deluxe pozwala nam wybrać scenariusz (jest kilka gotowych) i stopień jego rozbudowania (Basic Rules - bez jednostek pancernych, bombowych i baz lotniczych, każde miasto ma tę samą wydajność produkcji; Advanced Rules - wykorzystanie wszystkich jednostek, miasta produkują szybciej lub wolniej w zależności od mocy produkcyjnej określanej w procentach). Później dobieramy przeciwników (maksymalnie 5 + my), ich poziom skuteczności w produkcji i walce (Handicap) i... odjazd! Reszta jest milczeniem, albowiem do zdudzenia przypomina wersję opisaną w TS3.

**Sir Haszak**

Pełny tytuł: Empire Deluxe  
Rok produkcji: 1993

Producent: White Wolf  
Komputery, na których chodzi: PC  
VGA

Podobne: jedyna w swoim rodzaju



# Jest taktycznie



## VIKINGS II

Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak niezręcznie czuł się książę na Wyspach Brytyjskich w połowie XI wieku, zapoznaj się bliżej z tą grą. Wcielasz się w jednego z 6 optymistów liczących na zdobycie tronu w Anglii.

Na początek wybierasz sobie prowincję, gdzie stanie Twoja stolica. Jeśli jesteś leniwy, zrobi to za Ciebie komputer. Sukces jest pewien, gdy

przeciwnicy mają swo

stolice zdale od Twojej. Można wtedy spokojnie rozwijać państwo; podbijając neutralne ziemie, budując wieże i zamki (pozwalają werbować więcej ludzi) oraz wznosząc porty (umożliwiają budowę floty inwazyjnej). Reszta to czynności rutynowe - zebranie potężnej armii (co najmniej po 100 łuczników i kuszników; 10 - 15 katarpuł; razem 550 ludzi) i wyruszenie na podbój najbliższego zamku. Najpierw należy poczekać, aż zostaną zniszczone mury, a następnie przeprowadzić szturm. Na bitwę podczas jej trwania wpływ masz ograniczony.

Każdy Anglik po walce-  
niu nie zapomni o jedzeniu. Dlatego dobrze byłoby, gdybyś podczas podbojów pamiętał o aprowizacji (inaczej zmniejsza Ci się populacja - mniej ludzi możesz werbować). Nie od rzeczy jest również zainteresowanie się wydobywaniem bogactw mineralnych. Aby je wydobyć najpierw musisz je znaleźć w górach. Jeśli już coś znalazłeś i złoża się wyczerpały, powinieneś poszukać

tam jeszcze raz - na pewno będzie coś jeszcze do wycubania. Jeśli potrzeba Ci pieniędzy, na giełdzie pozyskasz się zapasów bogactw mineralnych i naturalnych.

W porównaniu z wersją pierwszą tej gry, która ukazała się rok temu wprowadzono jeden dodatkowy screen po walce, dodano przyciski i to by było na tyle (może jeszcze coś przybędzie pod okienko, bo opis wpadła mi w ręce beta - wersja).

Ogólnie jest to bardzo przyjemna i wciągająca gra. Polecałbym ją szczególnie miłośnikom Defendera - akcja dzieje się tylko o 100 lat wczes-

niej, a możliwości programu i jakość wykonania znacznie lepsze.

**Sir Haszak**

Pełny tytuł: Vikings II  
Producent: Realism Entertainment  
Rok produkcji: 1993  
Komputery, na których chodzi: PC 386, Amiga

Podobne: Kingdoms of German - dokładnie ten sam producent, ten sam wygląd i sposób obsługi, tyle że akcja przeniesiona do centralnej Europy. Amiga, PC 386;

Defender of the Crown - niekomplikowany sposób jednoczenia Anglii; wszystkie komputery (bez Atari).



## Imperium Galactica

Zdarzyło się, że przywódców państw Galaktyki zebrała ambicja rozciągnięcia swego panowania na cały jej obszar. Było to cokolwiek przykre, gdyż wszyscy wpadli na ten sam pomysł. Może się zdziwisz, ale Ty też!

Na początku żyjesz skromnie, zadowolając się jedną przydzieloną planetą. Wysyłając statki zwie-

dowcze dowiadujesz się o zasobach planet, znajdujących się w sąsiednich układach słonecznych. Z czasem na planety o najlepszych warunkach naturalnych sprowadzisz kolonistów i z ich pomocą rozwiniesz przemysł stanowiący o Twojej potęgze. W międzyczasie (większość spraw podobno właśnie wtedy się rozgrywa)

rozwijasz produkcję przemysłową i rolniczą, a wygospodarowane w ten sposób środki przeznaczasz na wynalazki, które wydatnie zwiększą Twoje szanse na anihilację pozostałych konkurentów. Jeśli anihilacja grozi bardziej Tobie niż im, z prędkością podążaj po-  
spieszniejszego

relacji Moskwa - Berlin dopadasz negocjacyjny stołu. Rozmowy o wszystkim i o niczym, zwane dyplomacją, trochę jednak kosztują.

Porównanie gry z Master of Orion czy z Imperium, do których jest ona podobna, wypadnie dla niej niekorzystnie w kilku kategoriach (grafika, brak opcji statystycznych porównujących konkurujące państwa). Dorówna im z pewnością w punkcie GRYWALNOŚĆ. W trakcie rozgrywki nie ma takiego Obcego, któremu nie chciałoby się zdefasnować jego plugawej fizjonomii serią rakiet. Młot zaskakuje także digitalizowana mowa w języku polskim (jakość średnia) i przejrzyste zredagowany podręcznik.

Imperium Galactica nie jest może przebojem w swej kategorii, ale nie wahałbym się polecić go strate-

gom, przedstawiającym rozrywkę intelektualną nad wizualną.

**Sir Haszak**

Producent: Mirage  
Rok wydania: 1994  
Cena: 230 tys. zł



Komputery, na których chodzi: PC  
Podobne: Imperium - podobnie roz-  
budowana gra, będąca najprawdo-  
podobniej inspiracją dla autorów.  
PC

Master of Orion - budowa imperium  
galaktycznego z bardziej rozwiniętą  
dyplomacją i złożonym procesem  
produkcji; PC 386



# 1 Vikings II

# 2 Imperium Galactica

# 3 Władca



**C**zły ten świat jest już tak dziwnie poukładany, że każdy chce się dorwać do władzy. Jeżeli przeniesiemy się w czasy mrocznego średniowiecza, sytuacja się zaostrza, bowiem po odzyskaniu władzy następuje szereg egzekucji i straceń, prowadzących do stabilizacji władzy. Żeby w zamku trupem nie śmierdziało, wykonuje się je cichcem w lesie i z głowy (bardziej z szyi).

Tak więc drogi graczu otrzymałeś po ojcu małe księstwo, dwudziestu (słownie: 20) wojów i trochę złota w zapasie. Twoim zadaniem jest zjednoczenie całego królestwa. By to uczynić musisz pokonać trzech rywali. Nie jest to proste, jako, że komputer daje im przewagę w postaci dwa razy wyższych podatków.

Decyzje wydajesz za pomocą joysticka. U dołu ekranu znajduje się szereg drobnych ikon symbolizujących Twoje rozkazy.

Sprzedaż/Kupno księstwa pomaga zdobyć na gwałt potrzebne złoto lub bezboleśnie rozwiązuje spory polityczne. Każdemu może ślinka pociec na widok 250 goldów za jakiś tam gródek. Potem i tak go można najeżdżać.

Zaciąg do armii to jedna z częściej używanych opcji. Za 1 sztukę złota możesz nająć jednego żołnierza.

Tworzenie armii polega na rozgrupowaniu Twojego wojska na drużynę broniącą księstwa oraz regularną armię. Musisz pamiętać, żeby zostawiać w granicznych księstwach zawsze kilkuset ludzi do obrony. W wypadku ewentualnego ataku wróg zostanie nieco osłabiony, a wtedy nadciągająca na pomoc Twoja armia może zrobić mu większe kuku.

Zawarcie sojuszu pozwala na krótki czas skupić uwagę na danym przeciwniku. Niestety nie zawsze książęta zgadzają się zawierać sojusze. Odnawiają zazwyczaj wtedy, gdy są silniejsi od Ciebie i uważają się za bossów.

Plądrowanie księstwa pozwala zdobyć trochę więcej pieniędzy. Jedynym efektem ubocznym tego działania, jest to, że kilku panów zbierze się przy świeczce i zafunduje władcy nie ciekawą niespodzianką.

Turniej łuczniczy jest wyprawiany w celu pokazania swoich umiejętności oraz zarobienia trochę grosza (1000 złotych monet). Jest on prowadzony w trzech turach, podczas których odpada najgorszy. Bardzo pomocny jest tutaj wskaźnik kierunku i siły wiatru.

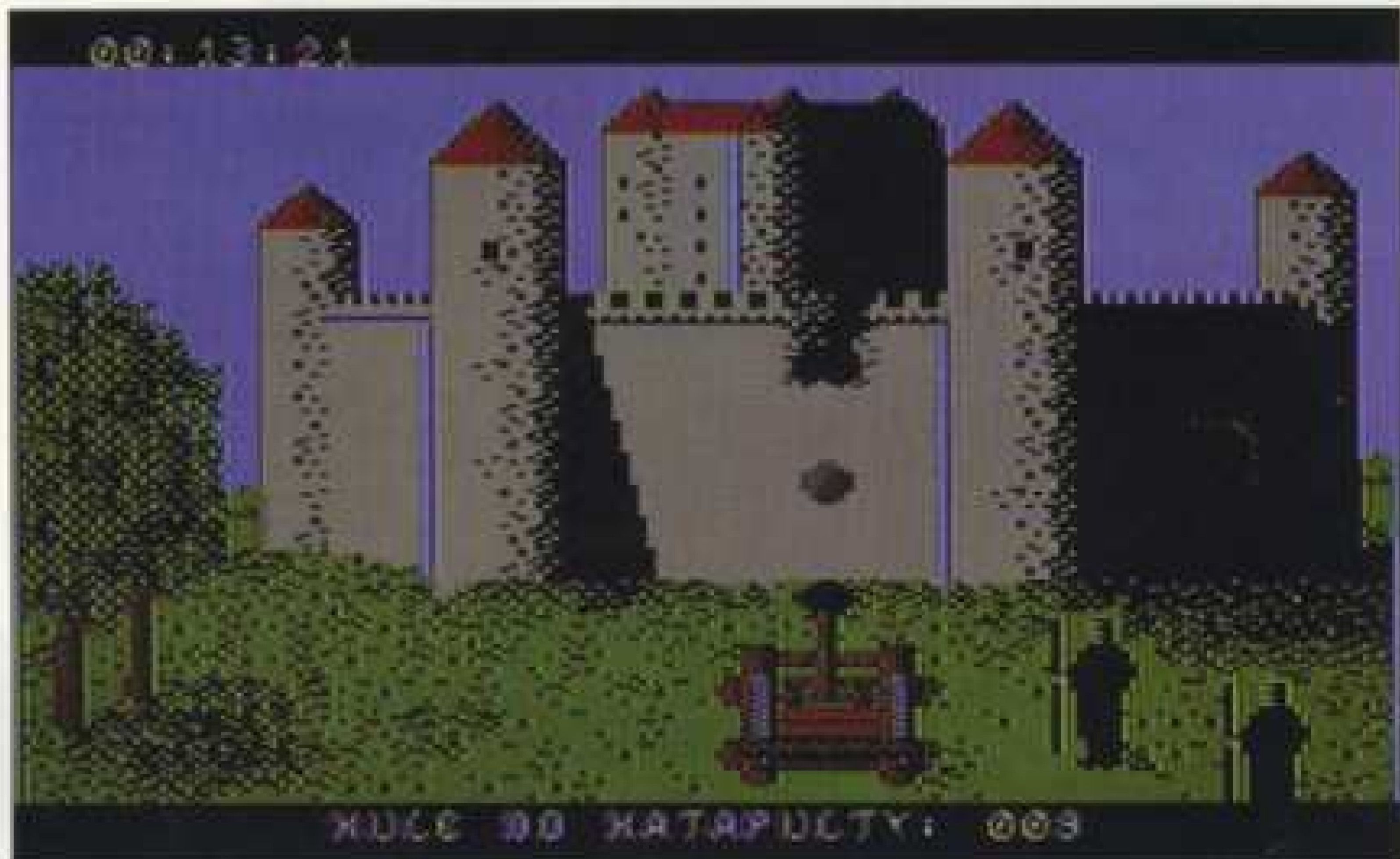
Dodatkowo przyda się fakt, iż więcej posiadanych księstw równa się większej ilości złota z podatków w skarbcu, a co za tym idzie, szybszej drodze do sukcesu. Na początku jednak wszystko zależy od tego, jak zostaniesz ustawiony na mapie. Gdy masz dużo wolnego miejsca, to zajmuj ile się da, a potem umacniaj graniczne księstwa obsadzając w każdym po około 600 ludzi. Później stopniowo tę liczbę powiększaj. Gdy masz mało miejsca, będziesz musiał zadowolić się na początek zwykle czterema polami. Lecz nie marnuj czasu na bezsensowna podboje i zbuduj silną armię i garnizony. Gdy wyskoczysz z nimi potem na sąsiada, ten będzie wprasowane w glebę.

Zanim jednak zostaniesz koronowany na króla, przyjdzie Ci sto-

podświetlane. Powoduje to, że zbyt długie przytrzymanie fire włącza zupełnie nie chcianą opcję, co powoduje często utratę kolejnej tury (miesiąca). To samo tyczy się opcji sterowania armią podczas walki. Ponadto flagi symbolizujące władców poszczególnych księstw są tak nieczytelne, że powodują dużą dezorientację i błędy w ocenie sytuacji. Bardziej by tutaj pasowało zamalowanie obszarów (nawet ra-

bić więcej złota, lepiej (jeszcze bardziej?! - S. H.) prowadzić bitwy i patrzeć, jak wróg łamie sobie zęby na granicznych garnizonach i gwoździach w ziupie.

**Król Maciuś I**



# WŁADCA

Producent:  
Mirage Software  
Rok produkcji:  
1994  
Cena:  
50 tys. zł  
Komputery,  
na których chodzi:  
Atari XL/XE,  
Commodore

czyć wiele krwawych bitew i odnieść wiele zwycięstw. W redakcji prowadziliśmy zarówno ogromne bitwy jak i obiężenia. Zwyciężyliśmy wspólnymi siłami wroga i możemy się podzielić kilkoma uwagami na ten temat.

Gra posiada kilka błędów natury technicznej. Po pierwsze ikon nie wybiera się strzałką, tylko są one

strami). To samo zastrzeżenie budzą drobniutkie ikonki, oraz fonty. Są bardzo mało czytelne, a ikony są po to, żeby ułatwić obsługę programu.

Mimo wszystko jest to gierka bardzo wciągająca. Im dłużej się w nią gra, tym człowiek ma ochotę zaro-



# Jest taktycznie

**P**ierwsza część Campaign traktująca o bitwach II wojny światowej stanowiła udane połączenie strategii z grą zręcznościową. Po zobaczeniu drugiej części musimy przyznać, iż autorzy powinni zatytułować ją Campaign Upgrade, bowiem jedyną różnicą są scenariusze (może trochę przesadziłem; zmienia się także rola lotnictwa, sposób zaopatrzenia i prezentacja parametrów technicznych sprzętu). Tym razem autorzy wzięli się za konflikty zbrojne mające miejsce po wojnie.

Ponieważ z przyczyn niewątpliwie mocno obiektywnych umknęła nam część pierwsza tej gry, pozwolę sobie (ależ ja sobie pozwalam!) napomknąć o systemie i rzeczach, o których strateg wiedzieć powinien.

## System

Celem gry jest opanowanie punktów terenowych zaznaczonych na mapie. Do realizacji celu służy armia podzielona na związki taktyczne o wielkości od korpusu do plutonu, przy czym na mapie strategicznej pokazane są jednostki do wielkości batalionu. Każda z jednostek wyposażona jest w sprzęt specyficzny dla uzbrojenia armii kraju, z którego pochodzi. Gracz ma możliwość zapoznania się z podstawowymi parametrami technicznymi sprzętu (grubość pancerza własnego, grubość pancerza, który może zostać rozbity przez pocisk własny, prędkość poruszania się po szosie i w terenie, czasem rodzaj uzbrojenia), stanem jednostki (bułka) i wykonywanymi

przez nią rozkazami. W przypadku większych jednostek pokazywane są również zaopatrzenie w żywność, paliwo i amunicję.

Grający ma do dyspozycji dwa rodzaje mapy: strategiczną i bitewną. Pierwsza służy do przeglądania sytuacji ogólnej w różnej skali (im większa podziałka mapy, tym większe związki taktyczne są widoczne), druga włączana jest w przypadku starcia wrogich jednostek.

Pierwszą mapą, z jaką mamy do czynienia, jest mapa strategiczna. Zaznaczone są na niej główne obiekty terenowe (legenda do niej znajduje się w edytorze scenariuszy). Mapy nie podzielono na pola, więc poruszanie się po niej jednostek przypomina opisywanego miesiąc temu Patriota (komputer sam przelicza ruch w zależności od ukształtowania terenu i aktywności wroga). Jeśli chcemy przesunąć całą dużą jednostkę, należy wybrać ikonę jej dowództwa. Pododdziały przemieszczają się za nią.

Obok mapy znajduje się menu umożliwiające zapis stanu gry, edycję scenariusza, włączenie dźwięku, podejrzenie struktury wskazanej jednostki, zmianę szyku pododdziałów, regulowanie szybkości upływu czasu, zmianę skali mapy i zegar, wskazujący porę dnia.

Gdy dochodzi do starcia dwóch jednostek, pokazana jest ich siła i rodzaj sprzętu, jakim dysponują. Potem przechodzimy do mapy bitwowej. W bitwie może brać udział tylko jeden batalion (4 plutony na planszy). Jeśli chcemy wprowadzić inny rodzaj

ni, jeden z naszych plutonów musi opuścić pole bitwy.

Zorientować się w sytuacji na mapie pozwala menu. Możemy dzięki niemu wezwać posiłki w postaci wojsk pancernych/zmotoryzowanych, śmigłowców, poprosić o wsparcie artyleryjskie (i wskazać cel ostrzału) lub pobudzić do działania obronę przeciwlotniczą. Prócz tego mamy dane o sile wskazanego plutonu, zużyciu amunicji i rozkazach, jakie wykonuje.

Jeśli znudził nam się rola koordynatora działań naszych wojsk z pozycji szefa sztabu, możemy wzorem średniowiecznych wódzów wnieść się w bitwę za meł. Nie ryzykujemy przy tym wiele (rozstania się z którąś z części naszego ciała), albowiem przyjmując trafiając na pancerz przenosimy się do sąsiedniego wozu (samolotu). Można więc bez obawy latać (jeździć) i strzelać. Jeśli nie mamy wprawnej ręki lepiej wybrać automatyczne kierowanie pojazdem i strzelaniem. Dodatkową atrakcją przejechania się po terenie jest dokładne odwzorowanie warunków, w jakich toczy się walka (np. jak noc to noc).

## Scenariusze

W Campaign II mamy do dyspozycji kilkanaście scenariuszy treningowych i 6 wojennych. Pierwsze z nich są zazwyczaj dość proste (dowodzi się związkami taktycznymi nie większymi niż dywizja). Poczuj smak prawdziwej wojny możemy w pozostałych sześciu:

1. Korea - początek: 1.07.1950. Tydzień wcześniej wojska północnokoreańskie liczące ok. 200 tys. żołnierzy radośnie podreptały na południe, zajmując większą część Korei Płd. Armia południowokoreańska została zmięta (np. strategicznie ważny most wysadzono tak szybko, że połowa armii została po ideologicznie niesłusznej stronie rzeki; rezultat - 40 tys. żołnierzy w niewoli). Otrzeźwiawszy po fali niepowodzeń, mając dwa korpusy, amerykański i południowokoreański, musisz odbić zajęte ziemie.

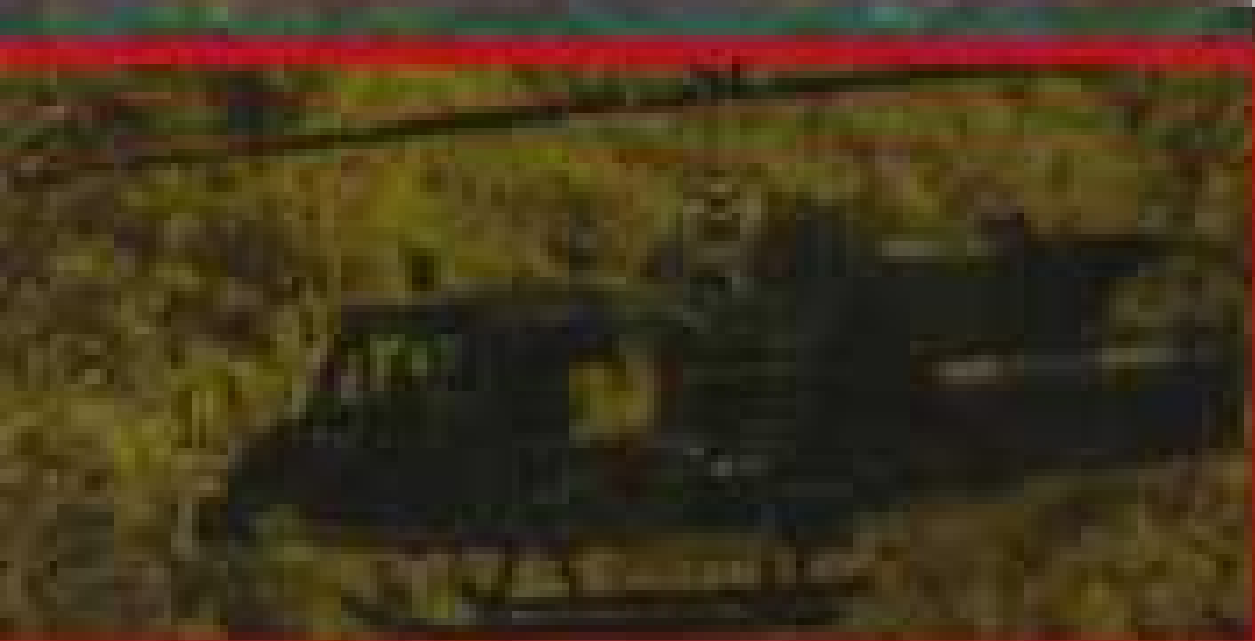
2. Irak kontra Iran - początek: 1.09.1980. Tak naprawdę zaczęło się 17.09., choć już wcześniej rozpoczęły się walki podjazdowe na granicy. Stając na pustyni wśród wojsk irackich masz rozstrzygnąć tę pozycyjną wojnę końca XX wieku.

3. Wojna sześciodniowa - początek: 1.06.1967. Właściwie zaczęła się 4 dni później, ale nic to. Walcząc armią izraelską masz szansę skrócić czas trwania wojny (130 godzin i 20 minut), tym bardziej, że nie musisz się zajmować ani Jordanią, ani Syrią.

4. Yom Kippur - początek: 6.10.1973. Właściwie Egipcjanie powinni zaatakować Cię 6.10. Z jakichś przyczyn tego nie zrobili (może wiedzieli, że obchodzisz Yom Kippur?). Teraz już napaść. Ciesz się, że Syrii nie widać na horyzoncie.

5. Kuwejt - początek: 24.02.1991 r. Według plany masz 4 dni na wyzwolenie Kuwejtu i rozbicie wojsk irackich. Do dzieła!

# CAMPAIGN II



22



# 1 Campaign II

Scanned by Varga 2004  
for GdOnline



6. Wietnam - początek: 1.04. 1962 r. Właśnie stworzono Military Assistend Command Vietnam (MACV). Pod rozkazami masz dwa korpusy (amerykański i południowowietnamski). Starczy, aby rozprawić się z komunistami.

Jeśli mimo tego brakuje nam silnych wrażeń zawsze można ulepszyć gotowy scenariusz lub stworzyć od początku swój własny. Do dyspozycji jest cała gama rodzajów terenów (góry, lasy, bagna, łąki, pustynie, rzeki, jeziora) oraz miasta (trzy gęstości zabudowy) i drogi. Oczywiście na mapie można umieszczać wszystkie rodzaje jednostek wojskowych, jak również modyfikować je, dodając lub odbierając pododdziały. Tak przyrządzony scenariusz można z powodzeniem umieścić na dysku.

## Garść rad niepraktycznych

Campaign II nie należy do gier skomplikowanych, toteż uwag będzie niewiele:

1. Rozstrzygnięcie bitew - zdecydowanie lepiej polegać na sobie i to z paru względów: trzymam rękę na pulsie i możemy w każdej chwili zabawić się w czterech pancernych i psa, rozbijając wszystkie maszyny wroga (niełatwe, ale możliwe), zawsze można wezwać posiłki w postaci lotnictwa (dziwnym zbiegiem okoliczności rozliczani jesteśmy z utraconych jednostek batalionu, który wdepnął na wroga; na inne straty dowództwo nie zwraca uwagi), ale przede wszystkim po udanej akcji dostajemy medal (im wyższa

ocena dowództwa, tym wyższe odznaczenie); ilość zwycięstw i medali liczy się po zwycięskiej kampanii (też czas trwania);

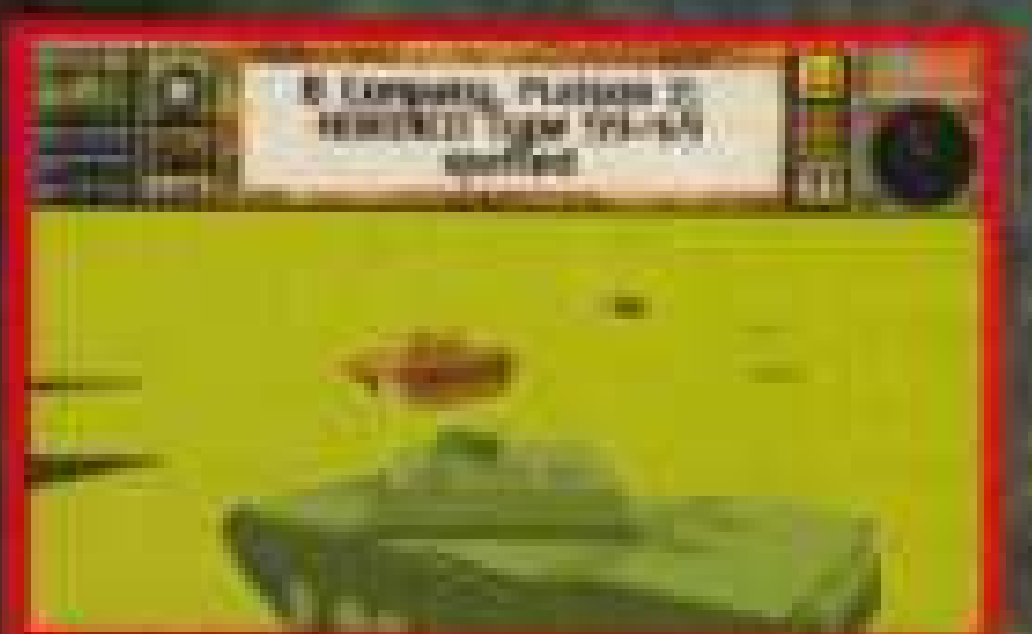
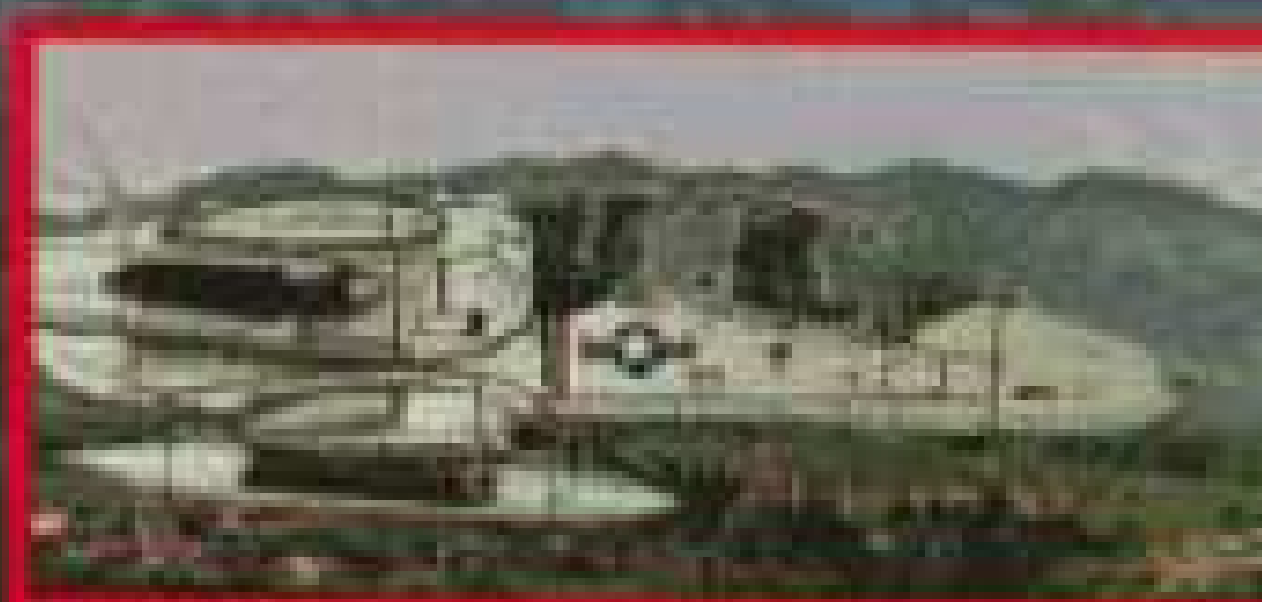
2. Linie zaopatrzeniowe - bez odpowiednio rozwiniętych punktów zaopatrzenia nie masz szans na zwycięstwo; brak amunicji zmusi Twoe oddziały do rozjeżdżania wroga, a to mało efektywny, ale za to kosztowny sposób walki;

3. Szybkostrzelność - jeśli już usiadłeś w jakimś pojeździe pamiętaj, że nie jest to typowa strzelanka z 1000 podskoków na sekundę. Tu trzeba załadować, wycelować i wypalić. Niecenny strzał i gryziesz piach (smaczne!)

Campaign II jest grą pretekstów. Scenariusze historyczne nie grzeszą dokładnością i są pretekstem, by pograć w strategię. Sama rozgrywka bitwy jest w gruncie rzeczy pretekstem, by nieco postrzelać. Strzelanie natomiast jest pretekstem, by za dużo nie myśleć (po co myśleć, gdy można pojechać i strzelić). Podsumowując - Campaign II to niezły pretekst, by zasiąść przed komputerem.

**Sir Haszak**

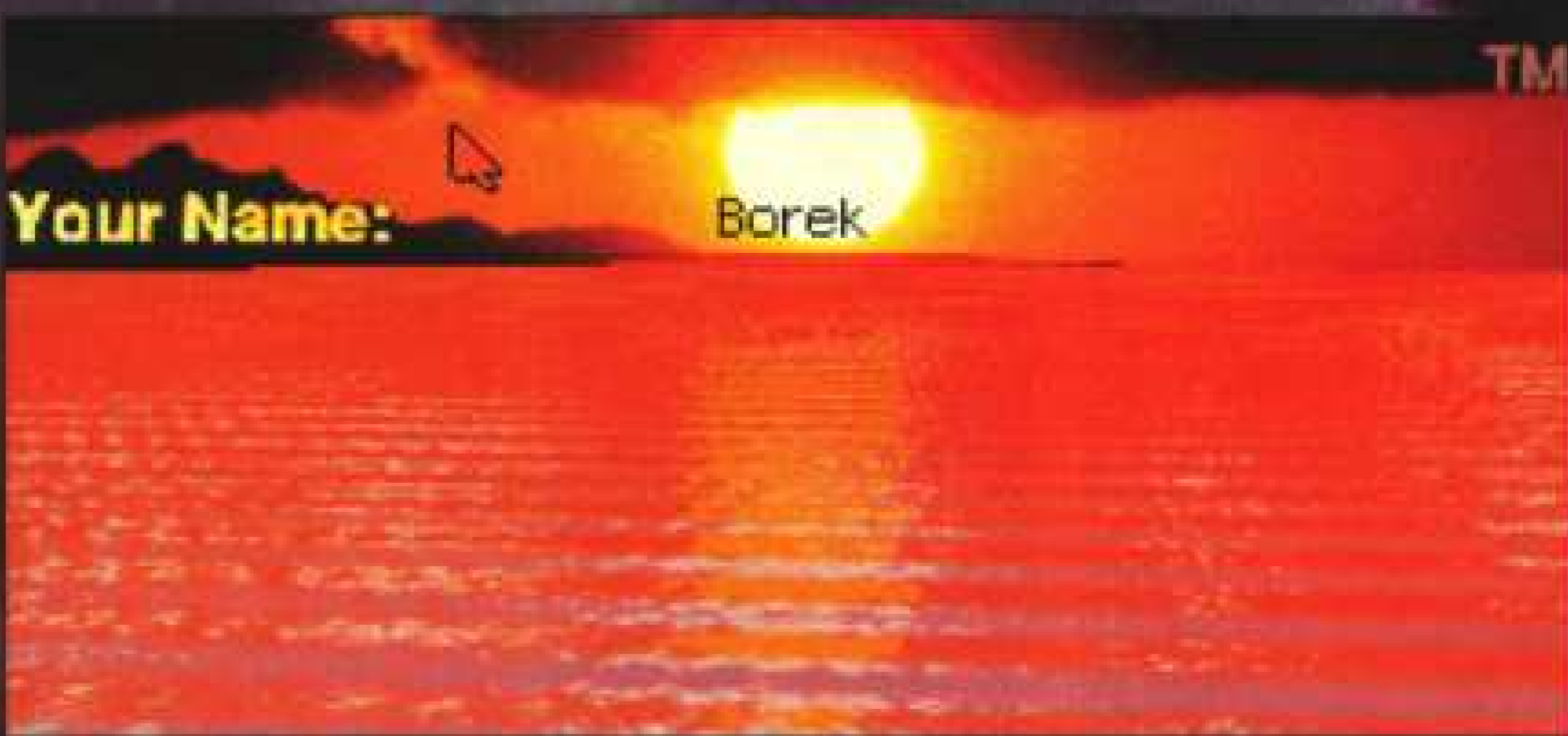
Producent: Empire Software  
Rok produkcji: 1993  
Komputery, na których chadza: Amiga



# SEA WOLF

**T**ytułowy morski wilk to nazwa nowego amerykańskiego okrętu podwodnego, następcy klasy Los Angeles. Wprawdzie według wszelkich znaków w Pentagonie i pod wodą SSN 21 jeszcze nie opuścił żadnej stoczni (nie wiadomo nawet, czy gotowe są już blachy z których zostanie zrobiony), jednak rasowemu graczowi nie przeszkadza to w objęciu dowództwa tego typu jednostki. Panie, nie takimi rzeczami się ze szwagrem po pijaku dowodziło! 688 to my pływało po całym świecie i wojnę wygraliśmy, tę trzecią, światową!

Dowodzenie nowoczesnym okrętem podwodnym wymaga zgrania działania kilku sekcji, wykonujących różne zadania. Pierwsze, najbardziej oczywiste, to sterowanie okrętem. Sea Wolf może rozwinąć - w zależności od mocy pobieranej z reaktora - prędkość do 57, 1 węzłów. Ta ostatnia powoduje jednak szybkie zniszczenie głównego układu chłodzenia, a korzystając z rezerwowego nie można już płynąć tak szybko. Tak duża prędkość jest zresztą pod wodą potrzebna rzadko - na ogół pływa się wolno i cicho, zmniejszając szansę zostania wykrytym i zwiększając swoje szanse na wykrycie przeciwnika (im większa prędkość tym gorzej działają wszelkiego typu sonary). Zmieniać można również kurs i głębokość. Te ostatnią na dwa sposoby - albo podając bezpośrednio na



klinę. Złazacza ta ostatnia możliwość jest niezwykle wygodna, jako że większość ruchów pionowych odbywa się właśnie w stosunku do warstw termicznych.

łów nawodnych i podwodnych, różniące się szybkością i zasięgiem, oraz torpedę trzymającą się kilweteru, przeznaczoną do zwalczania celów nawodnych.



Druąa sekcja, znajdująca się pod naszymi rozkazami, to przedział torpedowy i sześć wyrzutni rakiet. O ile torped jest na okręcie znacznie więcej niż wyrzutni, rakiet jest dokładnie sześć - dwie klasy Harpoon, dwie Tomahawk (większy zasięg, większa głowica bojowa) i dwie Sea Lance (przeciwko okrętom podwodnym). Torpedy wymagają załadowania do wyrzutni przed strzałem, następnie wyrzutnie należy zalać i dopiero wtedy można strzelać. Ponieważ obie czynności wymagają trochę czasu, dobrze by było płynąć z torpedami gotowymi do strza-

ku, ale niestety - po kilkunastu minutach rozładowują się baterie, wyrzutnię trzeba opróżnić i załadować od nowa. Najważniejsze są trzy wersje torpedy Mk48 - dwie uniwersalne, nadające się do zwalczania ce-

Trzecia sekcja to sonar. Jego obsługa wykonuje dla nas bardzo istotną robotę, polegającą na rozpoznawaniu celów i ich odległości od nas. Czasem pojawia się potrzeba wspomoczenia operatorów, nie potrafiących na czas rozpoznać obiektu - a do byle czego strzelać nam nie wolno. Trzeba w tym celu skorzystać z urządzenia zwanego wodospadem (waterfall). Na okrągłym ekranie pojawiają się tam graficznie zobrażowane dźwięki, jakby słycać za pośrednictwem hydrofonów. Można sprawdzić, co słycać z której strony, a korzystając dodatkowo z analizatora widmowego rozpoznać cele (jest to możliwe tylko wtedy, gdy na wodospadzie można rozdzielić sygnały pochodzące od różnych jednostek). Często wiemy, że cel jest wrogim okrętem. Może to wynikać z historii pojedynku, okręt zniknął i po chwili pojawił się znowu, strzela do nas, wiadomo, że to obcy, a operatorzy jeszcze nie dokonali identyfikacji. Wtedy nawet wodospad nie jest potrzebny, ale to dowódca musi podjąć decyzję,

z jakiego rodzaju celem ma do czynienia.

Dowodzenie wszystkim sekcjami odbywa się niejako spoza okrętu. Przez cały czas na ekranie widać fragment akwenu, po którym płynąmy. Gdy wydajemy rozkazy na chwilę pokazują się oficerowie dowodzący poszczególnymi sekcjami okrętu. Widać ich również, gdy mają coś do zameldowania - przeciek, awarię, pożar... Większość komend można wydawać korzystając z klawiatury, co jest znacznie szybsze niż używanie myszy w tym celu. Nie dotyczy to jedynie zmian kursu. Jako zagrożony miłośnik 688 w pierwszej chwili mocno się skrzywiłem, widząc nowy interfejs użytkownika, jednak po kilkunastu minutach uznałem go za ruch we właściwym kierunku. Rozkazy wydaje się szybko i łatwo, co często ma olbrzymie znaczenie dla powodzenia misji.

Skoro już jesteśmy przy misjach. Do naszej dyspozycji jest ich trzydzieści kilka, każda w przynajmniej dwu wersjach, różniących się mapą akwenu i początkowym usta-



22

jakiej głębokości w stopach chcemy się znaleźć (np. 25 stóp, żeby skorzystać z peryskopu, nie więcej niż 150 do atakowania rakietami), albo wydając rozkaz schowania się pod lub nad najbliższą termo-

ku, ale niestety - po kilkunastu minutach rozładowują się baterie, wyrzutnię trzeba opróżnić i załadować od nowa. Najważniejsze są trzy wersje torpedy Mk48 - dwie uniwersalne, nadające się do zwalczania ce-



puszczając ją bardzo blisko (pół mili - mila) po czym przyspieszając maksymalnie i ostro zmieniając kurs w jej kierunku. Po nabraniu odrobiny wprawy w wybieraniu właściwego kursu można minąć każdą torpedę, bowiem z bliżej niezrozumiałych powodów SeaWolf potrafi płynąć z maksymalną prędkością wykonać ostrzejszy zakręt niż torpeda.

Mam jeszcze kilka uwag krytycznych pod adresem gry, jednak postanowiłem je zachować dla siebie. Sea Wolf zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie i wciągnął - po raz pierwszy od dłuższego czasu. Wszystkim miłośnikom Czerwonego Października - serdecznie polecam.

**Borek**

wieniem okrętów i statków stanowiących cele nasze i przeciwnika. Mapy nie mają żadnego odniesienia do rzeczywistych akwenów, choć opisy misji starają się sprawiać takie wrażenie. Pomijając dwie pierwsze misje, praktycznie wszystkie pozostałe prezentują podobny poziom trudności, dość niski, przynajmniej w porównaniu z 688. Rozegrałem narazie pięć pierwszych i kilka z pozostałych scenariuszy, wszystkie kończąc pozytywnie bez większych problemów, choć niekoniecznie za pierwszym razem. Zdaje się, że korzystając z braku rzetelnych informacji na temat rzeczywistych możliwości SSN 21 autorzy symulatora popuścili co nieco wodze fantazji i zaprojektowali okręt deklasujący wszystko, co pływa pod wodą. Dzięki temu na ogół mamy lepsze rozpoznanie sytuacji i większą mobilność niż przeciwnicy, co zapewnia stosunkowo łatwe zwycięstwo.

Po zakończeniu każdej misji można dowiedzieć się z telewizji, co też dzieje się na świecie. Reporter z Pentagonu

przekaze nam najświeższy komunikat na temat sytuacji na frontach i naszych ostatnich osiągnięć.

Sea Wolf pozwala na jeszcze jedno - można grać we dwóch, korzystając z połączenia dwóch komputerów przez modem, RS lub sieć - jak kto woli. Gramy wtedy razem przeciwko wspólnemu przeciwnikowi. Mocna rzecz!

Z dotychczasowych moich doświadczeń wynika, że istnieje kilka w miarę prostych sposobów znacznie ułatwiających zwycięstwo. Po pierwsze, z atakiem należy poczekać do momentu, w którym mamy możliwie dobre rozpoznanie sytuacji na powierzchni i rozpocząć go od wystrzelenia rakietami wszystkich okrętów mogących stanowić dla nas zagrożenie. Dotyczy to w pierwszym rzędzie niszczycieli, krążowników i wszystkich tych jednostek, które wyposażone są w rakiety i torpedy. Okręty desantowe, handlowe i tankowce można sobie zostawić na później i rozprawić się z nimi torpedami.

Po drugie, okręty podwodne najprościej jest zatopić pod-

plywając do nich od rufy jak najbliżej (lub poczekać stojąc w miejscu z wyłączonym silnikiem) i potraktować je z odległości rzędu mili - półtora trzema torpedami Mk48 HS. Efekt murowany.

Wreszcie ostatnia, światła uwaga. Praktycznie przed każdą torpedą można uciec, pod-



**T**o zdanie zabrzmiałoby obrzydliwie na łamach "TS", jednak należy stwierdzić, iż gra "Great Naval Battles", a jej część druga w szczególności, jest najdokładniejszą i najpełniejszą symulacją wojny morskiej, jaką kiedykolwiek wyprodukowano. Straszne, nie? A teraz przejdźmy do rzeczy.

### CZAS, MIEJSCE I CEL

Rzecz dzieje się w trakcie wojny na Pacyfiku, można wybrać dowolną stronę konfliktu (Japończycy bądź Sprzymierzeni) oraz jedną z kilkunastu misji. Kilka początkowych to kolejne lekcje, pozwalające spokojnie poznać wszystkie niuanse gry, zaś misje bojowe są kolejno coraz trudniejsze, więc spokojnie zaczynamy od misji pierwszej i pniemy się w górę. Każda misja jest krótko charakteryzowana przy jej wyborze i tam też można znaleźć

jej cel - przeważnie chodzi o wyfukowanie wszystkiego co pływa. Gdy już przebrnęliśmy przez wybór misji, przechodzimy do gry. I tu szok - można kierować całym zgrupowaniem pancerników i lotniskowców i kierować setkami samolotów bojowych, a jednocześnie w każdej chwili przenieść się na najbliższą fregatę i tam osobiście pobawić się w rychtowanie działka kal.37, wz.1833. Jak to jeść? Zaczniemy od podstaw, a podstawą jest

### OKRĘT

Na okręcie na początku znajdujemy się na mostku kapitańskim. Tutaj otrzymujemy informacje zbiorcze dotyczące statku. I tak MAP - to mapa, CARGO - dane o ładunku, FUEL - paliwo (ilość, pojemność "baka", zużycie, na ile czasu starczy), AIR - wszystko

o samolotach (są na lotniskowcach, oczywiście, oraz kilka zwiadowczych na pancernikach) - gdzie są, jaką misję wykonują, ile jest w hangarze itd. Dalej DAM - raport o zniszczeniach. Tu dowiadujesz się o stanie przedziałów wodoszczelnych (zniszczony, uszkodzony, cały), pochyleniu okrętu, liczbie pracujących pomp i ekip ratowniczych. Tutaj też mamy przydatny wskaźnik pokazujący w jakim stopniu nasz dumny okręt stał się już łodzią podwodną (Inaczej mówiąc załanie). W sytuacji beznadziejnej można jednostkę zatopić i chęć. Możemy też uzyskać raport artyleryjski (GUN) - dowiadujemy się o liczbie i stanie działek przeciwlotniczych, celowników artyleryjskich i wieżyczek strzelniczych. Tutaj też dokonuje się wyboru dwóch celów, przy czym z założenia ostrzeliwany jest pierwszy, zaś za drugi biorą się baterie, które z rozmaitych przyczyn sąsię, pole

rażenia) nie potrafią ugryźć celu głównego. Opcja GUN pozwala też wstrzymać ogień (HOLD) - rzecz przydatna, gdy przeciwnik jest daleko a amunicji mamy mało.

Kolej na nawigację (NAV): ustalamy prędkość, otrzymujemy informacje o kursie, można też wychylić ster (ważne gdy wróg próbuje przywalić torpedą!). Dalej rozkazy, np. patrol czy atak torpedowy. Wreszcie dane o zgrupowaniu (TASK-FORCE), do którego należy nasz okręt. A gdy robi się gorąco, stawiamy zasłonę dymną (SMOKE) i zmieniamy lokal.

Na końcu torpedy (TORP) - o ile są - otrzymujemy dane statystyczne na temat ich ilości.

Każda z opisanych powyżej funkcji (za wyjątkiem mapy, paliwa i ładunku) posiada dodatkowy przełącznik: AUTO lub MANUAL. Ustawienie pierwszej wartości oddaje zaawidowanie nad





owym zadaniem w ręce komputera, wybranie MANUAL daje pole do popisu graczowi. Tak oto można na początku dać sobie spokój ze szczegółami, a potem w miarę zaawansowania - włączać je. A teraz czas na

### SZCZEGÓŁY

Tak w ogóle to po rozmaitych miejscach przemieszczamy się klawiszami funkcyjnymi. I tak "F1" przesuwa nas na ekran dowodzenia zgrupowaniem (o czym za chwilę), "F2" - na opisany już mostek. Kolejne miejsca statku już opisujemy.

Najpierw działa główne ("F3") - można samemu decydować, która wieżyczka ma strzelać, czy ustalać, jak ma być prowadzony ogień (ile wież, przerywany itd.). Podobnie rzecz ma się z działami drugorzędnymi ("F3") - o ile są. Samodzielne sterowanie działami jest trudne i radzimy dać sobie spokój.

Teraz torpedy ("F5"). Tu ustalamy, ile na raz zostanie wystrzelonych (zielone lampki), jak mają płynąć (wiązka szeroka czy wąska, zygzaki - pokrętko). Prędkość torpedy zależy od zasięgu, czyli im bliżej do celu, tym szybciej może ona płynąć - to też można ustawić. Pozostaje jeszcze tylko wyrzucić całe to strojstwo - na szczęście wszystkich obliczeń kursu torpedy dokonywały już w owych czasach proste maszyny elektroniczne, co oczywiście ma też miejsce w grze.

Pamiętajcie od odpowiednim przesunięciu całej wyrzutni - zielone oznacza pole rażenia.

Następnie odwiedzamy pokład lotniczy ("F6"). Aby samolot mógł polecieć, należy go wpiąć w zatkanie. Następnie wydajemy rozkazy - zależnie od typu mogą to być zwiad, bombardowanie, atak torpedowy czy obrona przed atakiem wroga oraz transfer na inne lotniskowce lub lotniska. Ustalamy też cele czy obszar poszukiwań. Pamiętajcie, że samoloty wykataapultowane z pancerników już nie wracają, więc należy ich używać tylko wtedy, gdy rzeczywiście istnieje powód - czyli podczas szukania wroga. W przypadku pojedynków pomiędzy lotniskowcami trzeba uważać, by nie ogołocić swych okrętów z samolotów i nie paść ofiarą morderczej kontry wroga.

Oczywiście, pomimo najszczerzej chęci zawsze (a nawet często) zdarzy nam się oberwać. W tej sytuacji naciskamy "F7" i możemy sobie pooglądać stan uszkodzeń statku. Jednostkę widzimy w dwóch przekrojach - na wysokości pokładu i na linii wody. Oba te przekroje podzielone są na prostokątne obszary, odpowiadające (z grubsza) podziałowi na przedziały wodoszczelne. W po trafieniu przedziałowi zaczyna z reguły coś dolegać, np. ogień (w dwóch gatunkach: poważny i taki sobie) czy też woda. W pierwszym przypadku należy skierować tam drużynę ratowniczą (DC TEAM), w drugim - rozpocząć wypompowywanie wody, używając pomp. Oczywiście tak liczba pomp, jak i ekip jest ograniczona i najtrudniej jest decydować, co ma być naprawiane jako pierwsze.

Warto wiedzieć, iż jeżeli jakiś ważny element wyposażenia statku (śruba, ster czy wieżyczki artyleryjskie) został tylko uszkodzony, to po usunięciu ognia można tam ponownie podać ekipę naprawczą, a ci dzielni chłopcy przywrócą dane urządzenie do porządku.

Wreszcie pod klawiszem "F8" kryje się punkt obserwacyjny - można poprosić o widok z dowolnego punktu na mapie, robić zbliżenia czy też nagrać film ze szczególnie atrakcyjnymi momentami.

Oczywiście tak w grze, jak i w rzeczywistości precyzyjne kierowanie kilkudziesięcioma statkami jest rzeczą trudną. Tak więc zostały one odpowiednio pogrupowane, tworząc

### ZGRUPOWANIA

W ramach zgrupowania możemy obejrzeć mapę i zapoznać się z danymi o ładunku i paliwie - tak jak w przypadku pojedynczego statku. Można też obejrzeć listę statków (SHIPS) i przenieść się na dowolny z nich. Dalej nawigacja (NAV) - opcje podobne jak dla statku, dodatkowo można ustalić szlak okrętów. Potem operacje lotnicze - zbiorcze dane statystyczne. Przełączenia pomiędzy kolejnymi zgrupowaniami i bazami lądowymi dokonuje się klikając na ikonach strzałek w przy listwie u dołu ekranu. Tak oto dochodzimy do ostatniego elementu tej układanki, chodzi oczywiście o

### BAZY LĄDOWE

Dostępne opcje są podobne jak przy zgrupowaniach, dochodzi oczywiście możliwość tworzenia nowych zgrupowań ze statków sto-



jących w porcie, organizowania wsparcia lotniczego z lotnisk oraz, w przypadku baz przy terenach walki, opcja COMBAT pozwalająca wpływać na strategię walki sił lądowych - zresztą w umiarkowanym zakresie (atak, obrona, atak próbny etc.).  
I tak to wygląda. Trudno doradzić tu jakąkolwiek strategię - zależy ona od gracza, natomiast należy pamiętać, że trzonem floty są lotniskowce i głównie ich należy bronić.  
Cóż... GNB to fantastyczna gra, nad którą spędziliśmy wiele wieczorów. Zresztą zobaczcie sami, na pewno się nie zawiedziecie.  
**Alex & Gawron**

# Naval Battles vol. 2

# Wolfpack



Ależ ci ludzie potrafią być naiwni. Myslą sobie, że wystarczy opakować kawalek pasty kukurydzianej w ładne sreberko i nagle rzeczona pasta zacznie się dobrze sprzedawać. Ehhh, co tu dużo gadać wszystko mar- skość...

Czemu jednakże tak rozkładamy się nad ułomnościami natury ludzkiej? Ano temu, że silna grupa pod wezwaniem (w składzie Sir H. i Red. N.) przywiozła z Targów Rozrywki w Londynie kupę różnych dziw-

600MB, przeciętnie gierki mają tak od 150 do 300. Wolfpack zaś, khe, khe...35.

Po tym nieco sarkastycznym wstępie przejdźmy jednak do garści nieco bardziej konkretnych szczegółów. Gierka bowiem nie jest taka najgorza.

Najpierw demko, hmmm, miodzio drodzy słuchacze. Jest to całkiem przyzwoity (aczkolwiek długi) filmik, renderowany komputerowo. Obsada: łodzie podwodne, jeden krążownik i torpedy.

wanie kilkunastoma (bywają i takie misje) jednostkami, możemy z pomocą mapy taktycznej wyznaczyć trasy patrolowania. Rzecz jasna w tym momencie efekty patrolu zależą będą od "komputerowego" kapitana dowodzącego statkiem. Ich ich charakterystykę znajdziemy w instrukcji.

Smakoszce szczegółów technicznych nie znajdą zapewne w WolfPacku wiele ciekawego - każdy okręt reprezentowany jest bowiem przez jeden screen, na nim zaś mamy dosyć spartańskie wyposażenie - sonar, radar (w niszczytelach), peryskop (w U - Botach), stery, głębokościomierz, mapę, panel uszkodzeń i kontrolki broni. Łodzie podwodne strzelać mogą torpedami i z działka, niszczytele rzucają zaś bomby głębinowe i też strzelają z działka.

Potem zaś mamy samą gierkę. Cóż, dobre wrażenie jakle pozostało nam po obejrzeniu dema

z pewnością nieco zblednie i zacznie się rozwiewać, gdy tylko ujrzymy pierwszy ekran gry, zachęcający nas do wyboru misji. Rzeczywiście, grafika nie jest najlepszą stroną WolfPacka (tak gdzieś na poziomie dobrej na C64), ale co tam. Przyglądajmy się dalej, wszak prawdziwym strategom i symulantom takie drobiazgi nie przeszkadzają...

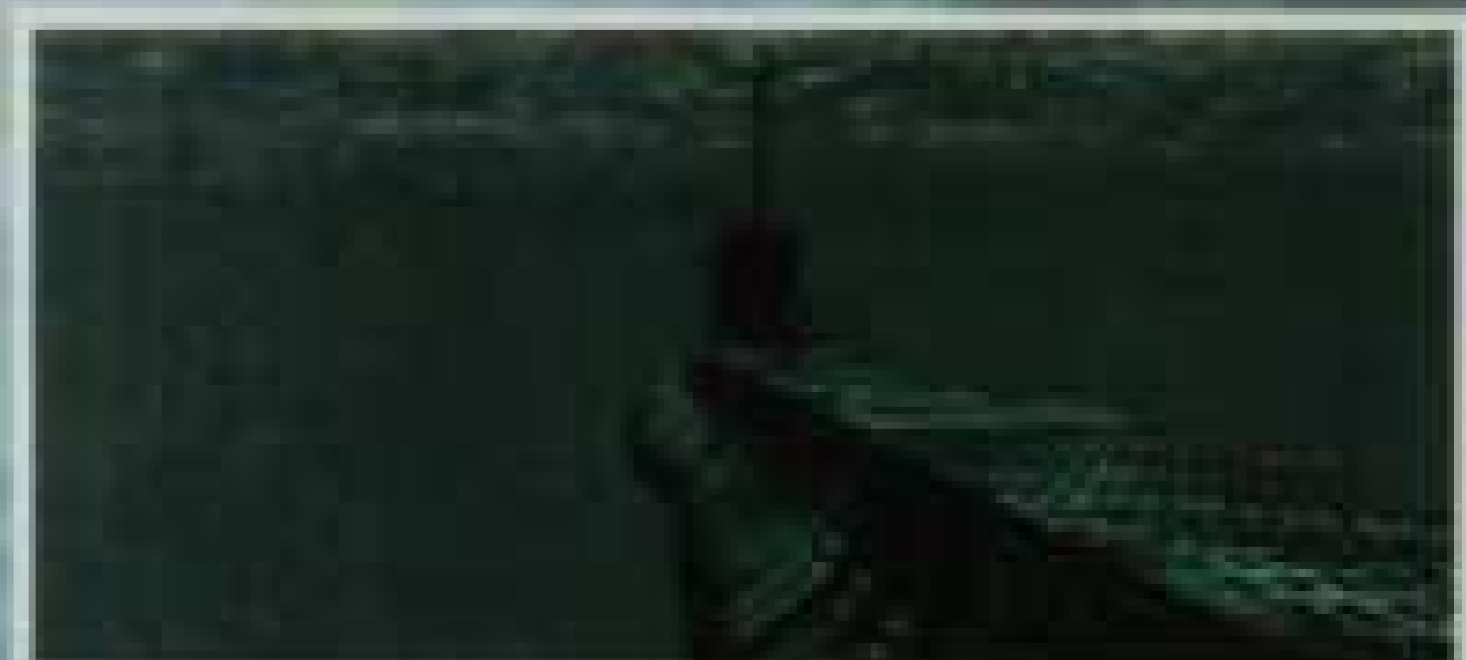
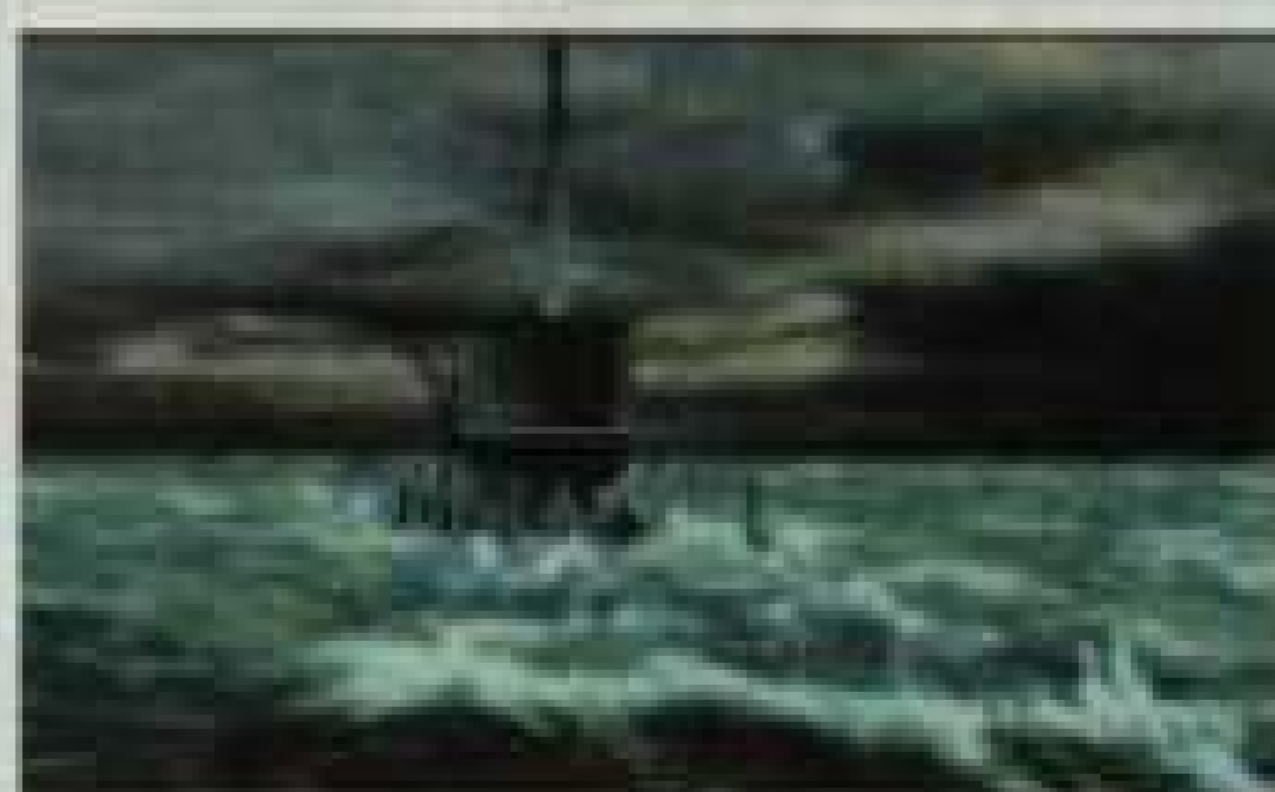
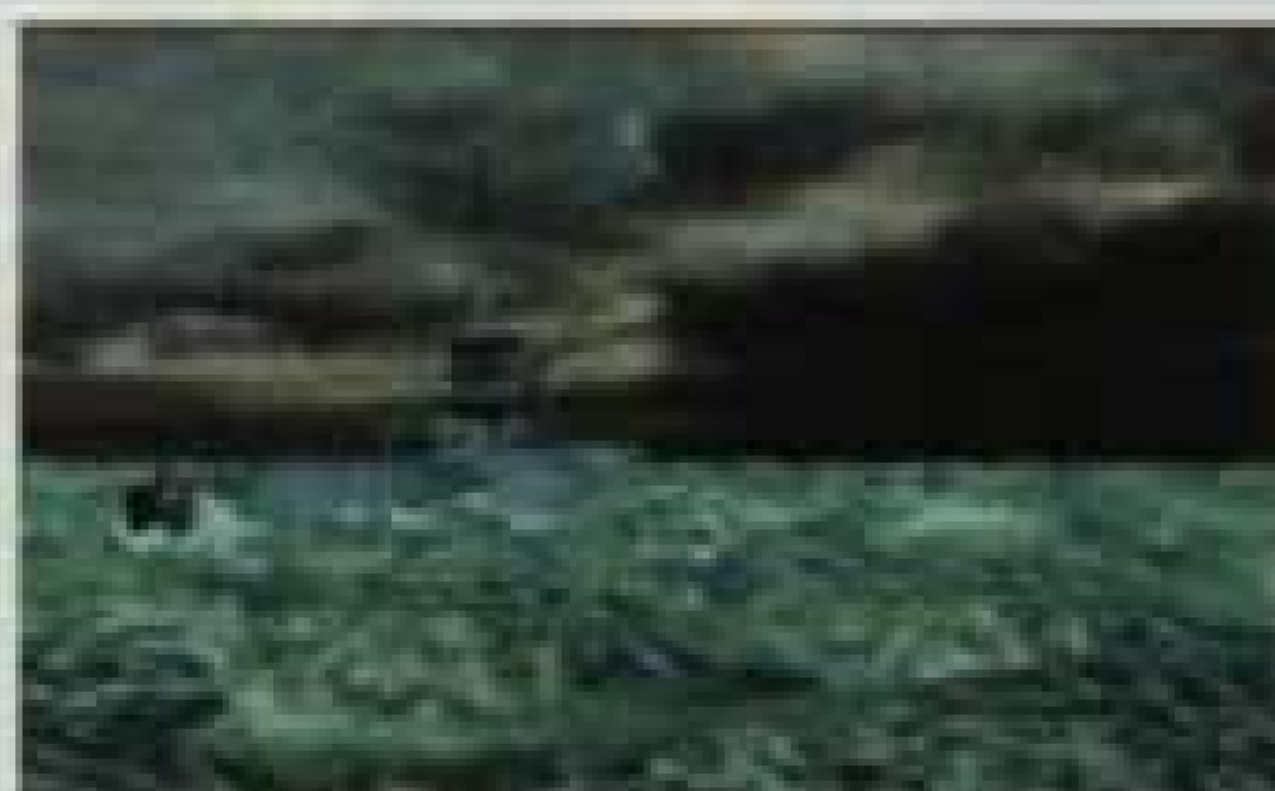
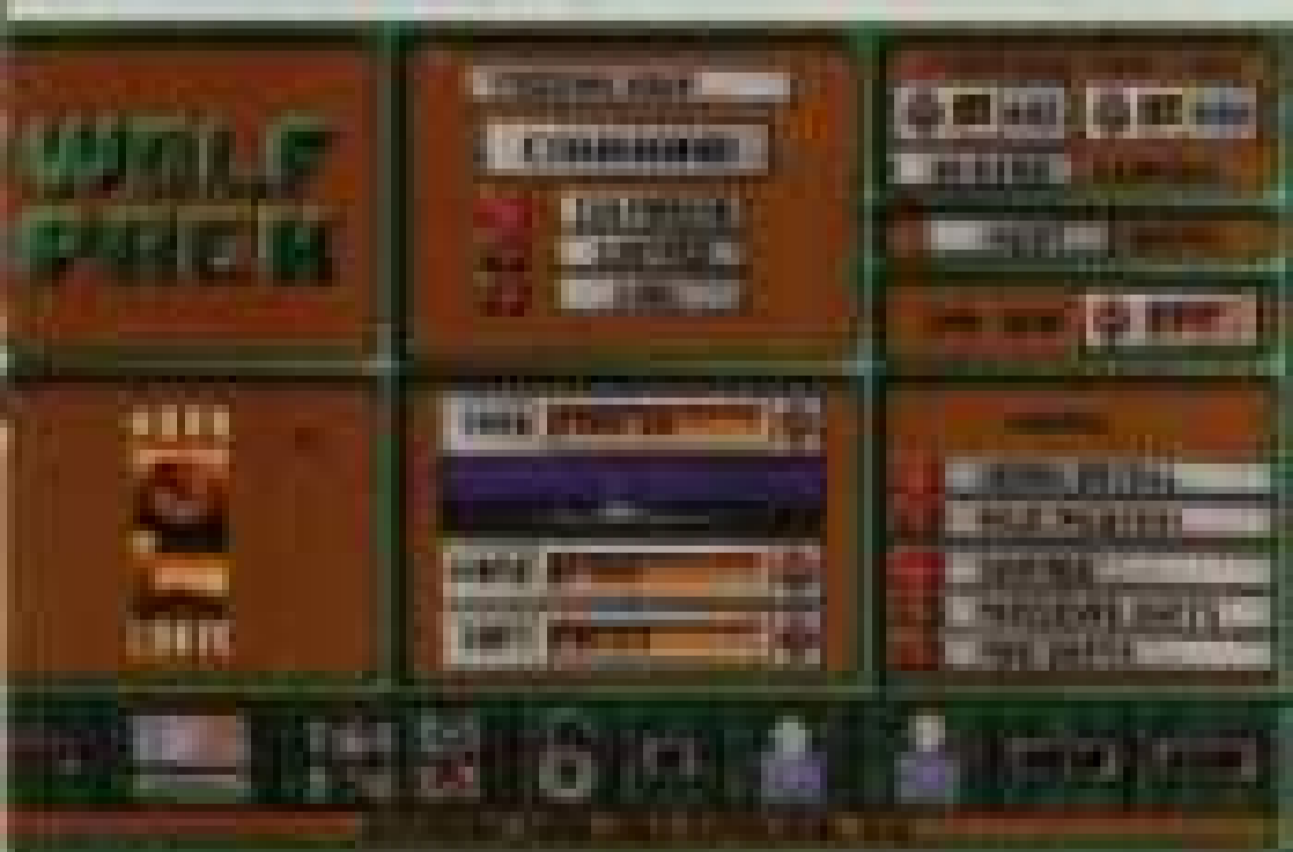
Dalej zaś zaczyna się robić znacznie ciekawiej. Po pierwsze bowiem zauważamy, że WolfPack jest grą pozwalającą dowodzić nam całą grupą okrętów podwodnych (wtedy, gdy gramy jako strona niemiecka), bądź też nawodnych niszczytelii (gdy opowiemy się po stronie floty alianckiej). W każdej chwili możemy przenieść się z pokładu jednej jednostki na drugą (o ile jej poziom uszkodzeń nie osiągnął jeszcze magicznej bariery 100%). Ponieważ niemożliwością jest jednocześnie kiero-

Dodatkowo, gdy misja rozgrywa się w odpowiednio późnym okresie wojny, to możemy otrzymać jeszcze garść gadżetów - chrapy, wykrywacze radaru, bomby kontaktowe i lepsze silniki. Realizm nie jest w pełni oddany. Już choćby możliwość natychmiastowej komunikacji pomiędzy łodziami - to jest coś o czym Niemieccy kapitanowie mogli sobie tylko pomarzyć. Część realiów historycznych zachowano - między innymi zachowane są osiągi poszczególnych typów okrętów. Można nawet przeprowadzać operację uzupełnienia torped z podwodnych transportowców (Milk Cows).

Gra ta jest więc bardziej grą strategiczną niż to się z początku wydaje. Daje bądź co bądź możliwość rzeczywistego wypróbowania strategii stosowanej przez Niemcy w trakcie II Wojny Światowej. Wyposażona jest dodatkowo w naprawdę dobry edytor scenariuszy. Można w nią zagrać, nawet dla odprężenia - jako, że nie jest trudna. Nie należy się jednak spodziewać po niej czegoś rewelacyjnego...

Alex&Gawron

PS. A jeśli chodzi o pomysł udowodnienia takich gier na CD-ROM - y, to my myślimy o tym jak najgorzej! Howgh!



nych gadżetów, które teraz walają się po redakcji i nijak nie wiadomo, co z nimi zrobić. Jednym z nich jest gierka Wolfpack na CD-ROM.

Z grą tą, hehehe, pierwszą styczność mieliśmy gdzieś w okolicach roku 1992. Najwyraźniej nie sprzedawała się ona firmie NovaLogic (tu przypomnijmy - to są ci ludzie, którzy zrobili Comanche'a, o którego wersji CD patrz wyżej, niżej, ewentualnie po bokach). Zapakowała więc ją na CD, dorzuciła demko i tubu - jest!

Żeby potem nie było niedomówień! Na przeciętnego CD-ROM - a da się wcisnąć około

# Dziedzictwo gigantów

Komnatówki mają to do siebie, że zmieniają się w nich tylko grafika, muzyka i legenda. Ostatnimi czasy około 95 procent wszystkich gier na małe Atari, to właśnie komnatówki (obliczenia robione pi razy oko), w związku z czym należałoby się spodziewać, że powinny być coraz lepsze (uczymy się w końcu na cudzych błędach, nie?). Czy tak jest? Ano nie zawsze.

"Dziedzictwo Gigantów", to jak można się było spodziewać, klasyczna komnatówka. Legenda mówi o wymarłym plemieniu Gigantów, które zostawiło po sobie artefakt, owo tytułowe dziedzictwo Gigantów, które ma pomóc ludziom wyrwane się z marazmu i bylejakości, w które popadli jeszcze za czasów rządów olbrzymów. Jedynie odważny do bólu zębów śmiałek może go odnaleźć.

Ufff... Legenda ani dobra, ani zła. Można się było tego spodziewać, ale gra winna być dopracowana we wszystkich szczegółach. Szczerze mówiąc znudziło mi się chodzić kolejnymi gerojami, którzy w pojedynkę ratują świat przed kolejnymi wampirami z kosmosu: pochodziłbym raczej jakimś uciekinierem z więzienia, czy badaczem, po innej planecie, a tutaj poruszamy się po starożytnym zamku Gigantów, zamieszkanym przez jakieś dziwaczne stwory. Czasami są to przesuujące się, kłapiące szczęką czaszki, czasami jakieś duchy fikające koziołki itp. Do dyspozycji mamy pięć (słownie: 5) kul oraz tyleż toporów. Niektóre z potworów są bardziej wytrzymałe, inne mniej, więc

te silniejsze należy potraktować toporkiem między oczka (brawo dla Sz. Autorów, niby banalne, ale jednak poprawia walory gry).

Podróżując po zamczysku (istotnie ogromne, nieprawdaż?) może-



my natknąć się na najprzeróżniejsze skrzynie, klucze i pełno innego śmiecia, dodającego nam energii, broni, punktów itp. Aby grę ukończyć, należy odnaleźć ukryty miecz - magiczny artefakt. O i tyle.

Pierwszy rzut oka na grafikę wywołał u mnie odruch wymiotny, ale na szczęście po kilku komnatach wszedłem z dziedzicem do wewnątrz zamku i (hurra!) polepszyło mi się nieco. Nie żadna re-



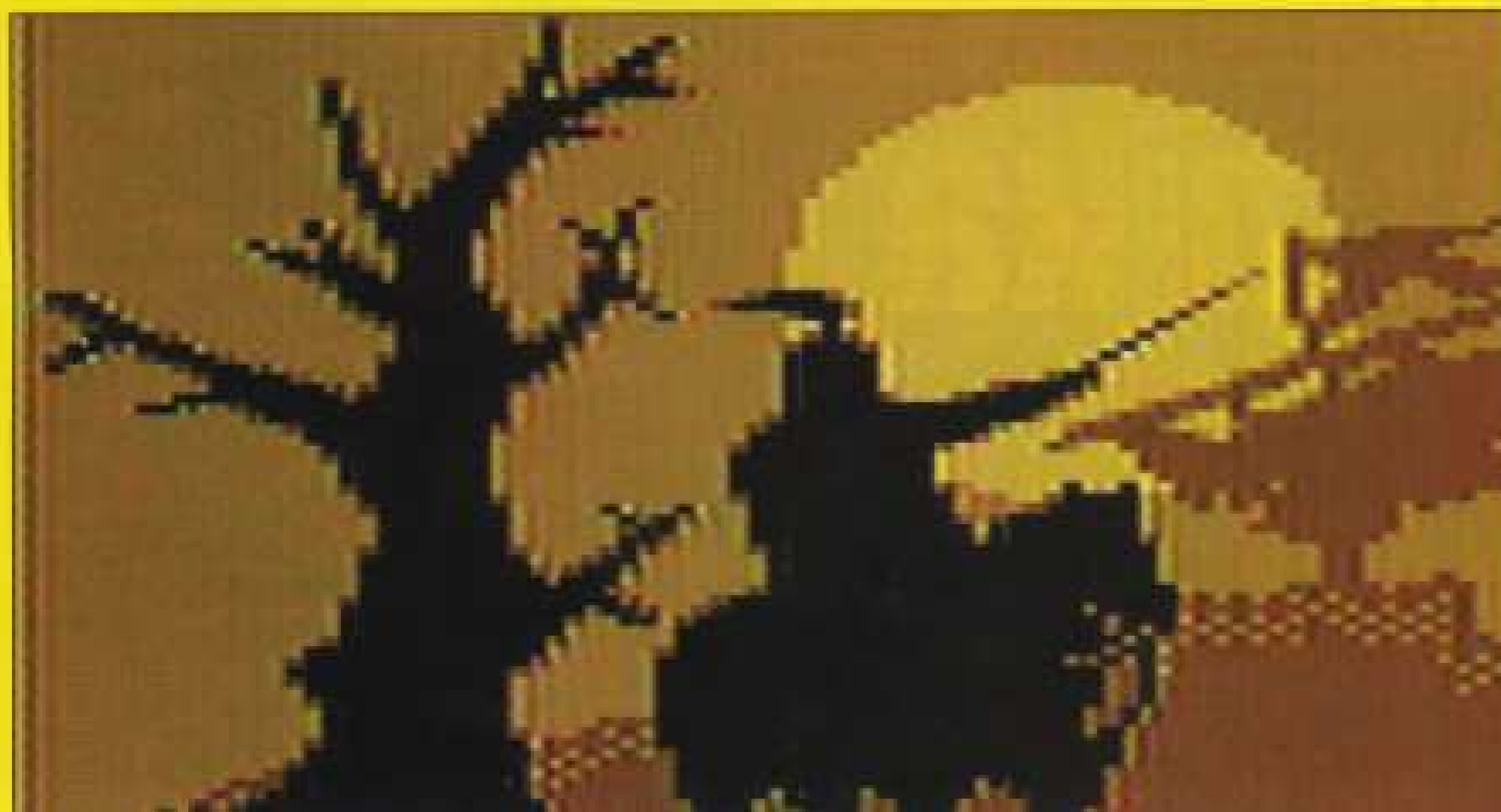
wela, ale jest OK. Niestety - podczas grania należy wyłączyć dźwięk - muzyka drażni brzdąkami, a efekty dźwiękowe też nie są lepsze. W sumie tysiąc setna przeciętna komnatówka. Jeżeli ktoś lubi - nie będzie zawiedziony, ale ile w końcu można?

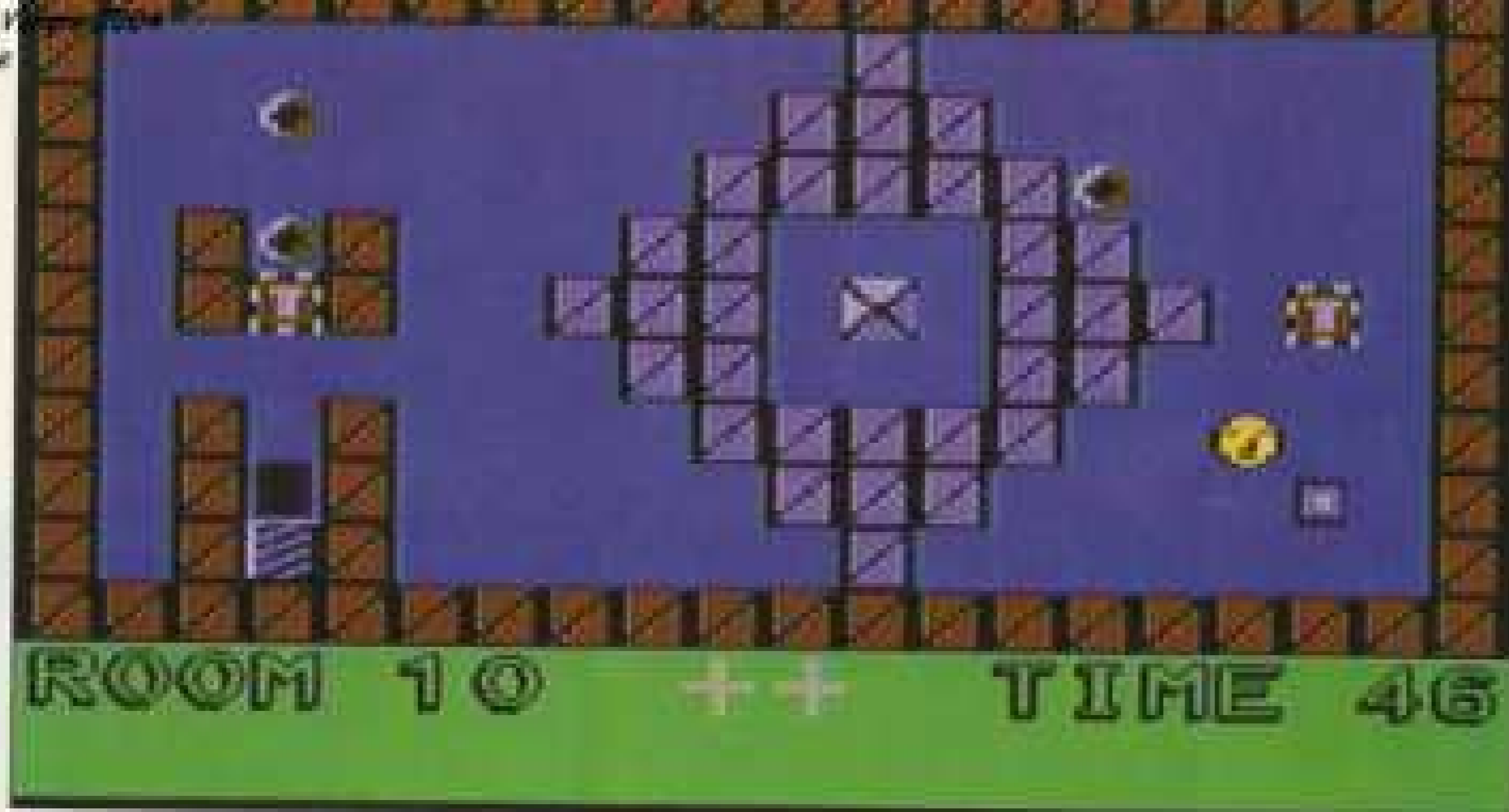
### Kaczor

P. S. Dziękujemy p. Tomaszowi Mazurkiewiczowi, wydawcy gry, oraz Autorom za udostępnienie mapy i materiałów pomocniczych.



X KLUCZYK X KONIEC X DRZWI S START





# CITADEL

Kiedy kogoś zamyka się w pomieszczeniu bez klamek, zazwyczaj osobnik taki wariuje. Aby tego uniknąć, wystarczy podrzucić mu taką gierkę, jak ta, i facet po pół godziny będzie dłużej gwałdził od listwy podłogowej w zamku ramy okiennej. Będzie to robił oczywiście w chwilach, kiedy strażnik podglądający go przez wizjer przymknie powieki na mgnienie oka.

Wszystko to za sprawą prostej (?) gierki logicznej. W niej to kierujemy małą twardzyczką, która znalazła się w dość kłopotliwym położeniu. Mianowicie zachciało jej się suszu, a do

drzwi od ubikacji nie zawsze jest prosto się dostać. Stwarza to dość skomplikowaną sytuację, którą gracz powinien opanować. Musi on doprowadzić ową mordkę do drzwi w odpowiednim czasie. Kiedy nie zdąży to twardzyczka popuści i za wstępu wybuchnie płaczem po wszystkich ścianach.

Plansza gry składa się z dwóch części. W części górnej zawarty jest plan pomieszczenia, w którym przebywa nasza twardzyczka. W dolnej natomiast znajdują się informacje pomocnicze, takie jak czas pozostający do ukończenia poziomu, liczba

zapasowych pampersów, oznaczająca ilość żyćków oraz numer poziomu. Zazwyczaj zadanie sprowadza się do po przepychania różnej maści i koloru. Gracz napotka ich kilka rodzajów.

**glazy** - są dużymi, okrągłymi kulami; można je przepychać tylko pojedynczo;

**klocki** - różnego rodzaju; zależnie od rodzaju dają się przesuwac grupami lub pojedynczo;

**bomby** - przydatne do likwidowania części zbędnych obiektów; wraz z nimi występuje dodatkowy włącznik; wybuch bomby powoduje unicestwienie wszystkiego, prócz ścian, w promieniu jednego pola; mogą one wybuchnąć również zapalając się jedna od drugiej.

Oprócz przedmiotów do przesuwania na planszy można spotkać różne, dziwne miejsca:

**teleporty oznaczone literą T** pozwalają przenieść się naszej mordeczce z jednego takiego miej-

scie na drugie; gdy na planszy znajduje się tylko jeden teleport, nie jest on aktywny;

scie na drugie; gdy na planszy znajduje się tylko jeden teleport, nie jest on aktywny;

**otwory w podłodze** - widoczne jako czarne dziury; nie można przez nie przejść; wepchnięcie na nie przedmiotu o takim samym kształcie, jak one same, powoduje jej zasklerpienie (obiekt znika razem z otworem);

**wyjście** wyglądające jak tarcza do prania z przesuwającymi się paskami; cel wędrówki naszej mordeczki.

Gierka nie wygląda najpiękniej, ale jest jedną z niewielu, przy której można posiedzieć dłużej niż ćwierć minuty. Osobiście przesiedziałem nad nią pół nocy, skończyłem multum poziomów i zmęczony poszedłem spać o piątej nad ranem. Tak mały masochizm. Wracając do tematu. Program po przejściu każdego poziomu podaje hasło do następnego. Spisałem pierwszych dwadzieścia i posłałem do TNT, może się komuś przydadzą. Na zakończenie powiem, że... Nie zdążył, biegnie do WC... Kto tu postawił tę szafę?!

**Wiewiór**

Powstające u nas w kraju gierki na "mule Atari" mają to do siebie, że pomysły zostały do nich zaczerpnięte z innych programów. Tak jest i tym razem, chociaż stary kondor w nowi obrót piórka.

Scenariusz napisany z "Conana barbarzyńcy". Szlachetny wojownik, sam w dzikim i niebezpiecznym świecie. Jego zadaniem jest przeżyć. Aby to się udało należy nie dopuścić, by krotka u góry ekranu skurczyła się do pizdela. Jest to zadanie dla wyjątkowo twardych graczy. W redakcji pa-

dy aż trzy joje, a mój domowy, z silnymi obrażeniami, odmówił dalszej działalności i legł rękawicą na stole.

Nasz bohater ma do obrony (lub ataku) całkiem długie mieczysko. Potrafi bardzo sprawnie i szybko władać tym orężem. Jednakże posiada on niewiele wiedzy na temat techniki. Potrafi bowiem wyprzewodzić tylko dwa dasy i jeden blok.

Pierwszy z nich to poziome i dalekie cięcie. Jest ono dość szybkie, jednakże przeciwnik często to wykorzystuje, aby zaatakować naszego bossa właśnie wtedy, gdy jest odarty.

Drugi i ostatni to cięcie od nóg po głowę. W rzeczywistości rozsmarowuje przeciwnika w powietrzu. Jest ono długie i wolne, jednak

potrafi zatrzymać wroga na ułamek sekundy.

Ostatnią rzeczą, którą potrafi nasz bohater, jest zastawienie sobie nogi orężem poprzez ustawienie go pionowo w dół. Nie wiem po co to, bo nie zauważyłem, aby którykolwiek z przeciwników atakował nogi.

W grze występują dwa rodzaje przeciwników. Jedni z nich są silni i muskulami. Podobni są do wyróżnionego ogre. Taki przeciwnik to nie przelewki. Jest bardzo szybki i jeżeli nie uda się zadać mu żadnego ciosu podczas ataku, zaczyna przebieierać łapami jak kotem młyńskim i po prostu wbija bohatera w podłogę. Jediną skuteczną na nich metodą jest atak i szybki odskok w tył (na początku trzeba wbiec na sam środek planszy).



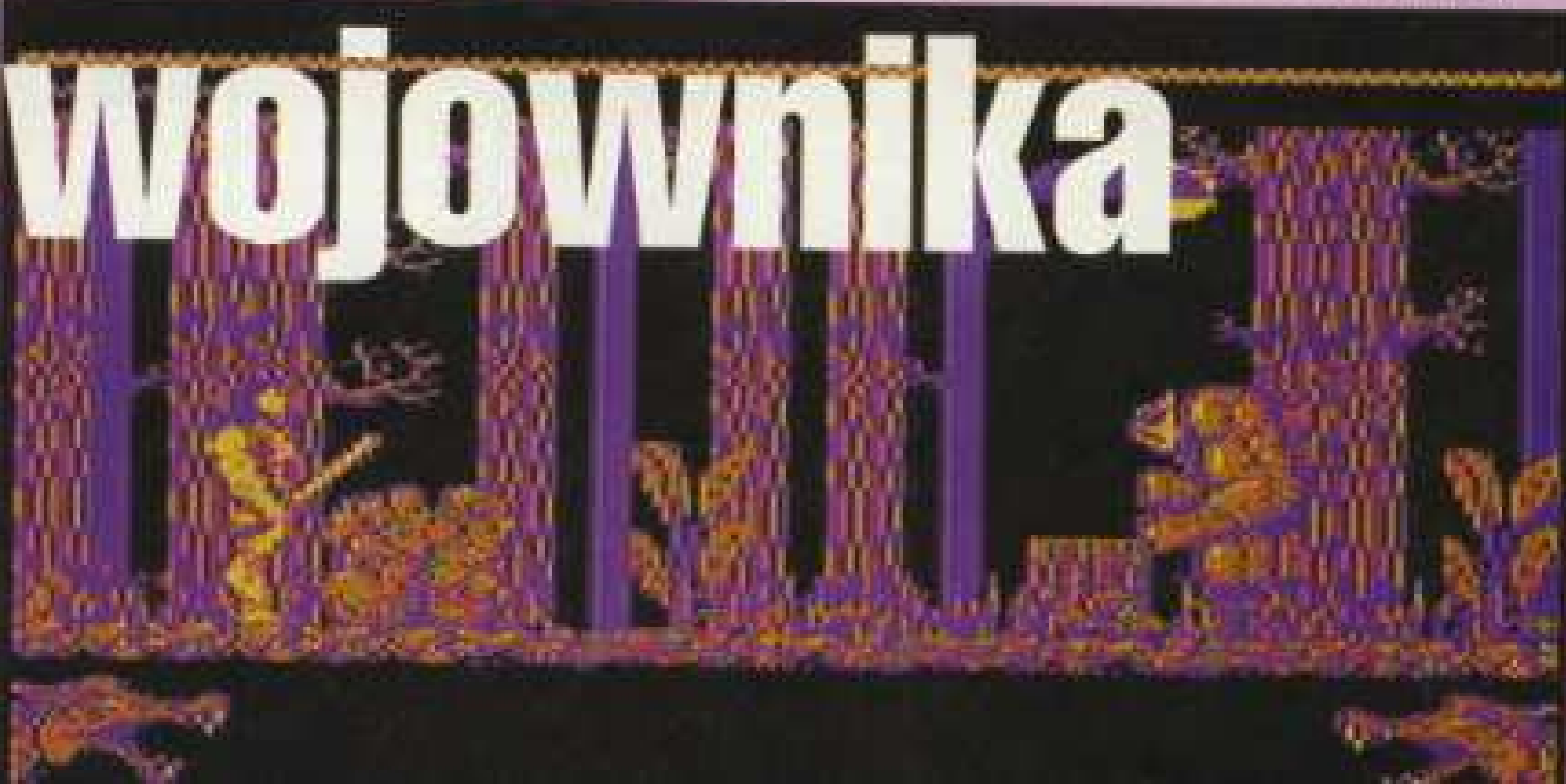
Inni przeciwnicy to małe pokraczka, pomieszanie goblina i oca. Uzbrojone są w dwuręczne toporki. Oprócz tego, że potrafią jako tako się przesuwać, mogą zahaczyć swoją bronią naszego herosa. Ale tak w ogóle to łatwe do wygrania. Czasami zdarzają się też frajerzy podobni do jak żołnierzy. Niezwykle dobrze wyuczeni swego fachu i dobrze uzbrojeni. Ponadto spotkać można szkielety. Wszystkie te monstra wypadają posłać do ziemi.

Nasz bohater ma za zadanie odnaleźć wszystkie czaszki lub kamienie. Gdy tego dokona - wygra. Od czasu do czasu ma też okazję zebrać coś, co zwiększy jego szanse na wykonanie misji - energię.

Na zakończenie wypada dodać, że Droga Wojownika jest ładnie animowana i wygląda bardzo porządnie. Gra jest tak trudna, że można rozwalić wszystkie joje w okolicy, a i tak się umrze. Szkoda, bo mogłaby być to całkiem przyjemna bijatyka.

**Wiewiór**

# Droga wojownika



# SEXVERSI

Po serii labiryntówek (porównaj z narzekaniami Kaczora) pojawiło się coś dla mózgowców (7). Rzecz wydaje się tym bardziej atrakcyjna, że czynnikiem motywującym do wygrania jest nadzieja na obejrzenie wdzięków jednej z czterech ponętnych panienek.

Poza lekkim smaczklem erotycznym Sexversi to całkiem przyzwoite riversi. Cztery zawodniczki chętne do zmierzenia się z Tobą re-

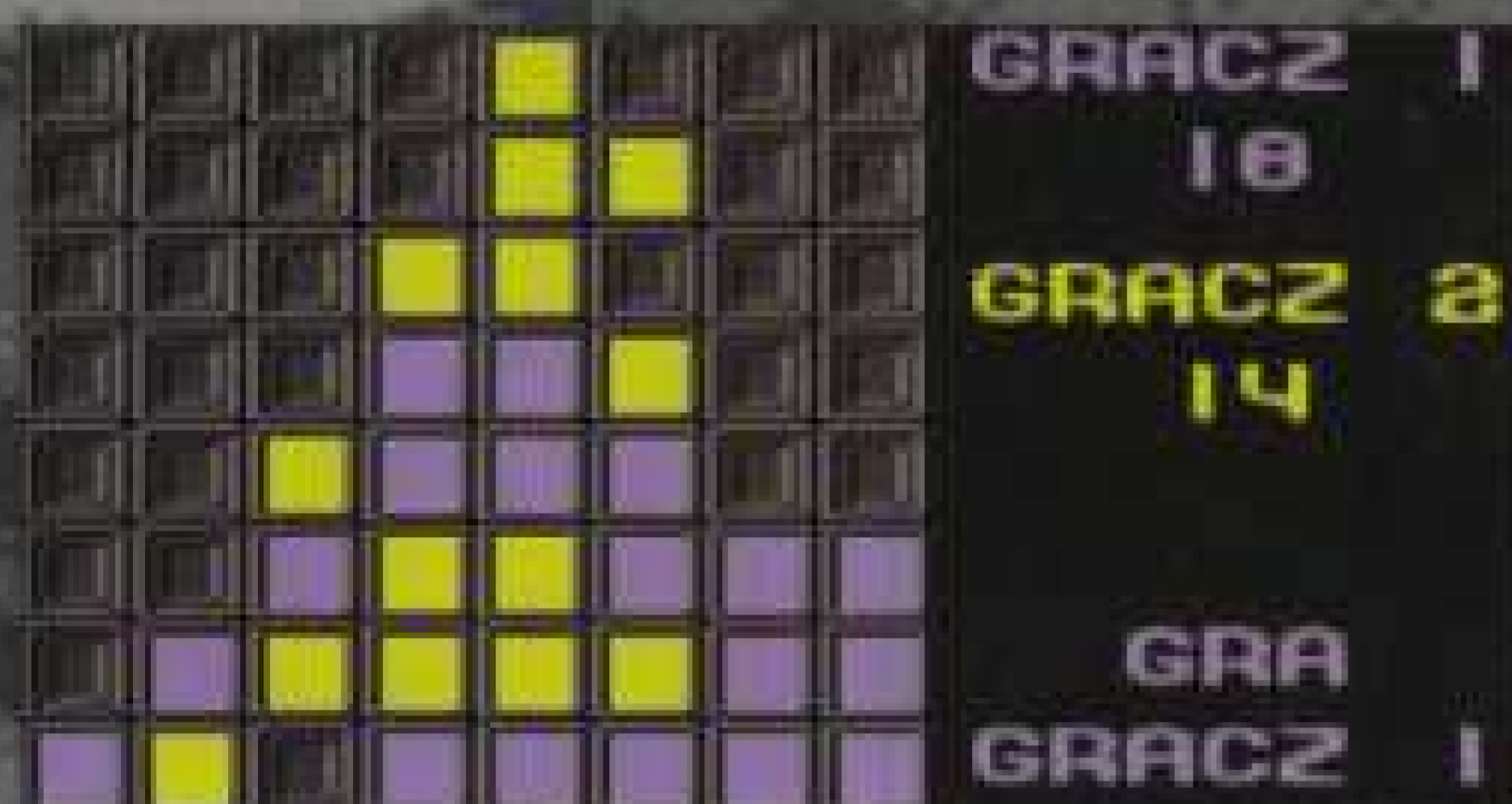
prezentują różną siłę gry. Najłatwiejszą rozbiłby nawet początkujący (vide autor), z pozostałymi nie jest już tak łatwo (ostatnia nie uległa nawet Naczelnemu, który już nie takie rzeczy rozbił). Aby zobaczyć dziewczynę w całej krasie należy wygrać kolejno 16 partii. Po każdej odsłania się jeden fragment. Jeśli przegramy, ostatnio odkryte pole znów zostanie zakryte.

Graficznie i muzycznie gra

prezentuje się bez zarzutu. Wyjątkiem może być obsługa kursora, który po dojściu do boku planszy automatycznie przemieszcza się w przeciwną stronę. Co gorza, efekt ten był podobno zamierzony przez autorów!

Nie zmienia to faktu, że w Sexversi gra się przyjemnie (pod warunkiem nie dojeżdżania do boków), czując lekkie pęcznienie szarych komórek.

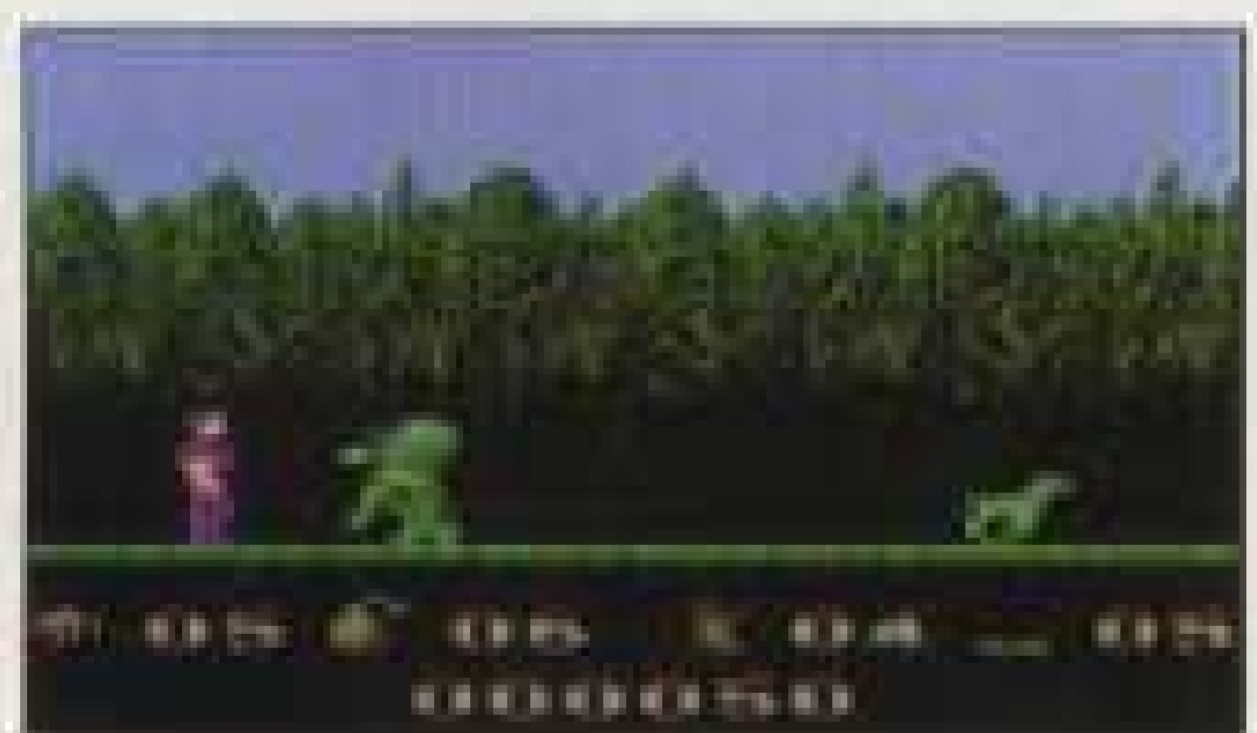
Pałeczka



# Terminator

Taki Terminator, to ma przetrwać. Nie dość, że musi walczyć z ludźmi, narażając swe stalowe ciało, to jeszcze wysyła go do zdezolowanego w przeszłość. Ale zaczniemy od początku:

Nasz bohater, siedzi właśnie sobie do remontu, gdy nagle otoczyła go grupka rebeliantów. Był bezbronny (co za nieostrożność, panie, ale wóz wyfluczacz to takiemu Terminatorowi...), więc łatwo dał się osaczyć kilku ludziom, którzy porwali go, przeprogramowali i dali mu kolejną misję do wypełnienia. Okazało się bowiem, że komputer dowodzący cyborgami, wymyślił, jak zwykle, kolejny genialny plan zniszczenia ludzkości. W tym celu przeniósł w czasie podzespół sztucznej inteligencji, które w odpowiednim czasie miały sukcesywnie wykańczać homo sapiens...



Taką historyjką zaczyna się "Terminator", wydany przez firmę "Domain Software". A co dalej?

Musimy przebyć pięć etapów, z których każdy dzieje się w innej epoce historycznej. Każda epoka,

to inna mapa, tak więc mimo nas z y c h szczerych chęci, niestety nie możemy opublikować planów.

W każdym etapie musimy znaleźć pewną liczbę chipów oraz zabić strażnika, wyglądającego trochę jak Robocop (tak sugerują Autorzy, mnie skojarzył się z elektroniczną mrówką). Niestety, strażnik jest niewrażliwy na nasze ciosy, więc wykończyć go należy bombami, których do dyspozycji mamy sześć. Strażnik lazi sobie po całym poziomie, więc aby go złapać, trzeba luźnić na łut szczęścia, albo... użyć sposobu: należy ustawić się gdzieś w bezpiecznym miejscu, w jednej z komnat. Kiedyś wejście:

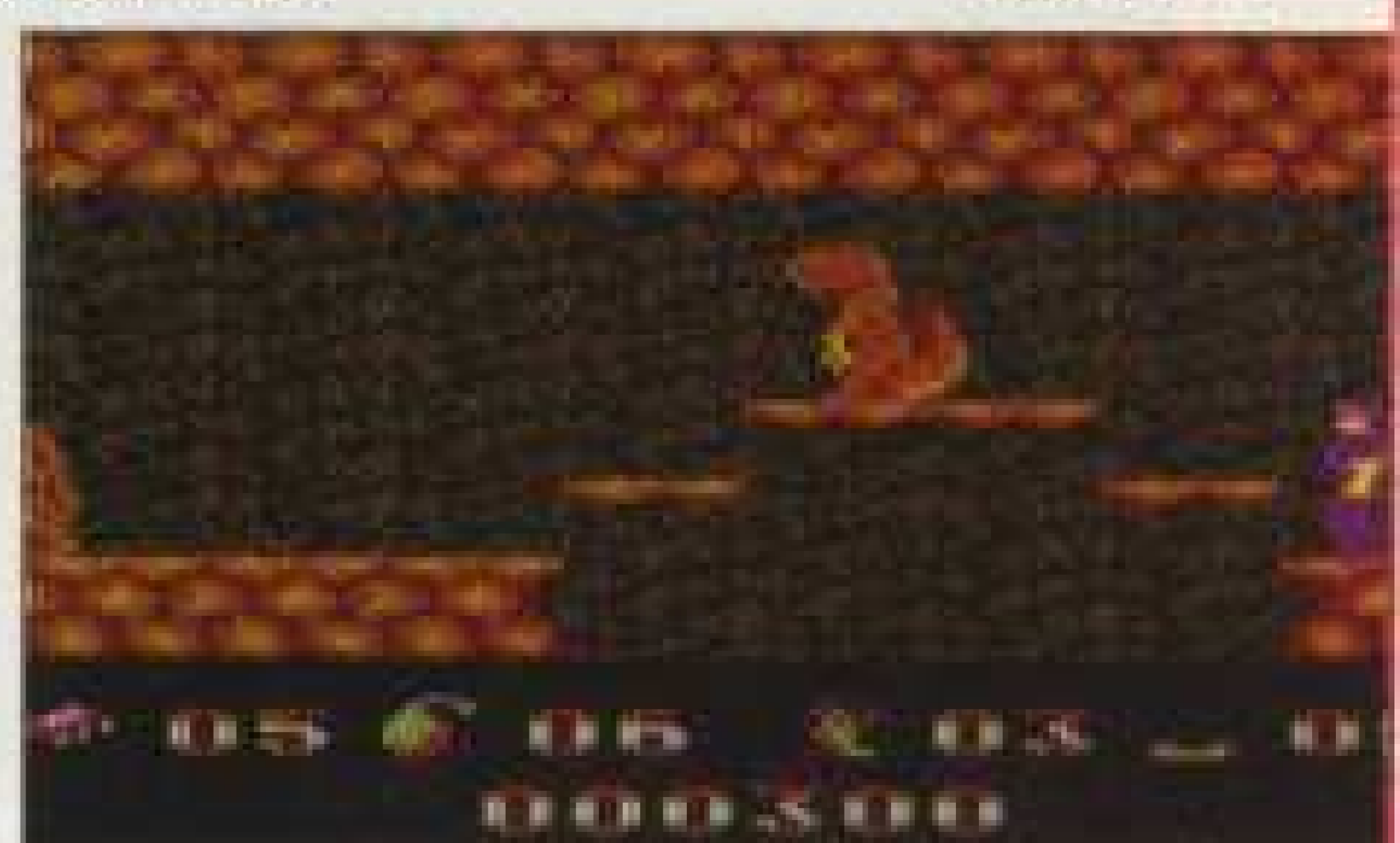
Szczegółowe dane dotyczące misji otrzymujemy tuż przed startem od potwornie mylącego się komputera (no cóż - errare computerum est, jak mawiali starożytni Rzymianie). Znajdziemy tam informacje na temat ilości chipów do zebrania, epoki, w której przydzie nam się męczyć, oraz komentarz od komputera.

Co więcej można napisać? Grafika jest więcej niż przyzwoita, wywarła na mnie całkiem spore wrażenie, różnorodność lażących wszędzie stworów, oraz ich dopracowanie, sprawia że jest to jedna z najlepszych graficznie gier ostatnio wydanych. Muzyka? Cóż, tutaj jest mi trudno się wypowiedzieć, jako że skomponowana jest OK, ale aranżacja pozostawia wiele do życzenia. Jest jeszcze jedna poważna wada: gdy znalazłeś się w zaułku, skąd nie masz wyjścia, możesz się teleportować naciskając Esc. Tylko jest jedno "ale": masz do dyspozycji cztery teleportacje na jedno "życie". W momencie, gdy nie masz już możliwości teleportowania się, a znów się zakatapkasz, pozostaje tylko wyłączyć



komputer. Uuuu, panowie. Grę się przed wydaniem testuje. Jest jeszcze jedna rzecz: nie wiem, czy Szanowni Autorzy zdają sobie sprawę, że nazwa "Terminator" i postać samego robota są zastrzeżone przez bodajże wytwórnę "Orion".

Kaczor





# Sergeant Seymour Robotcop

Na ulicach trwa wojna gangów. Trup ściele się gęsto, a krew leje się strumieniami. Policja jest bezsilna. Zawładł nawet słynny Robocop...

To najwyższy czas, by do akcji wkroczył sierżant Seymour zwany przez przyjaciół ROBOTCOP. Jest to pół człowiek, pół maszyna, dzięki najnowszym osiągnięciom bioniki wyposażony w rozciągliwe ramiona, które pozwalają dokonywać aresztowań z dużej odległości. Robotcop jest prawdziwą grmiącą pięścią prawa, kilkakrotnie sprawniejszy od Robocopa pozostaje jedyną nadzieją na przywrócenie prawa i porządku w mieście.

Zadaniem Seymoura jest oczyszczenie trzydziestu sie-

dliak przestępczości. Każda bandycka melina to labirynt, w którego środku siedzi szef Gangu. Aby oczyścić teren trzeba wylapać wszystkich pomniejszych kryminalistów, a należy się z tym nieźle uwijać, gdyż cały czas przybywa nowych. Gdy pozostanie już tylko sam wielki Boss jest on całkowicie niegroźny.

Po złapanych przestępcach zawsze pozostają jakieś przedmioty. Trzeba je kolekcjonować, ponieważ są to różnego rodzaju bonusy. Oprócz tego od czasu do czasu pojawiają się też tabliczki z literkami. Jeżeli Seymourowi uda się zebrać cały napis ROBOTCOP może w nagrodę wejść do bonusowej planszy. Czasami trzeba ode-

brać telefon z dowództwa, a czasem można też znaleźć niebieskie światło, które daje ochronę przed jednym uderzeniem. Gdzieś tam można spotkać tęczową płytkę - obwód przyspieszający pracę rąk stróża prawa. Trzeba także uważać na pojawiające się tu i tam bomby, gdyż mogą być one bardzo niebezpieczne, podobnie jak rzucone przez przestępców jabłka i puszki.

W rolę Seymoura wcielasz się Ty, gracz, i od tej chwili bezpieczeństwo ulic zależy wyłącznie od Ciebie. Tak więc szybko podejmij akcje w celu zatrzymania fali przestępczości. Los prawa i porządku spoczywa w Twoich rękach...

**Komendant BAD JOY**

**Do** Hollywood wciąż przybywają ludzie z zamiarem zrobienia kariery. Niestety, tylko nielicznym udaje się znaleźć jakąś dobrą rolę w filmie i uzyskać sławę. Większość z tych, którzy przyjechali, klepie biedę. Ty miałeś trochę więcej szczęścia. Wprawdzie nie dostałeś roli w filmie, ale za to zostałeś zatrudniony jako pilot - kaskader, w końcu Wietnam nauczył Cię całkiem niezłym latać.

Twoja robota będzie polegała na nakręceniu czterech mrożących krew w żyłach scen. Jak to zwykle bywa każda następna jest trudniejsza od poprzedniej dlatego zawsze staraj się zapamiętać drogę - to pomoże Ci w następnej pró-

bie. W pierwszej scenie lecisz wojskowym, dobrze uzbrojonym helikopterem (ach ten Wietnam). Pamiętaj, żeby przelecieć całą trasę w jak najmniejszej ilości prób. Jeżeli trzeba będzie robić dużo cięć reżyser Steven Squalburgh (czytaj Skulberg - Spielberg - Spielberg?) wpieni się i wyrzuci na bruk. Jeżeli uda ci się nakręcić całą pierwszą scenę, przechodzisz do następnej, w której musisz się ostrzeżliwać z karabinu maszyno-

# SKY HIGH STUNTMAN



wego lecąc balonem. Nie jest to proste tym bardziej że balonem kieruje się trochę inaczej niż innymi pojazdami. Później będziesz latał kolejno Phantomem i dwupłatowcem. Cały czas na Twojej drodze będzie stało wiele przeszkód takich jak samoloty, wyrzutnie, lodzie bojowe, czołgi i niszczyciele, ale wszystko to nie powinno być problemem dla takiego powietrznego asa jak Ty. Jeśli dobrze się spiszesz jako kaskader, kto wie, może dostaniesz jakąś dobrą rolę i będziesz miał szansę spełnić swoje marzenie i zostać gwiazdą czego z całego serca życzy Ci

**BAD JOY**



Aby pomóc Seymourowi w zobiciu kolejnego filmu, tym razem o dokim zachodnie trzeba znaleźć cztery jabłki. Ten opis wyznacza krok po kroku, co należy zrobić.

## AKT 1

Idź do autobusu - pogada z Reitem. Weź kamerę, zapadaj do Richa. Idź do głównej kwatery. Weź pilota (REMOTE CONTROL). Idź do biura Dave'a i użyj pilota. Z najbliższego samolotu wyjmij baterie i zabuduj do kamery. Z szafy kancelarii wyjmij kawałek papieru. Weź mikrofon i idź do windy. Zdobądź mikrofon i papier. Wjeżdź windą na górę. Idź do biura. Zdobądź światło, zabuduj rolę filmu (CAN OF FILM) do kamery. Weź reflektor (SPOTLIGHT). Idź do autobusu po drodze zabierając kawałek papieru (jabłko windy) - zostawiając go przed autobusem. Daj Reimowi kamerę z załadowanym filmem i bateriami. Proszę reflektor na jednym z lotów. Idź do magazynu Ala. Weź magiczną nasionną (FEW MAGIC LOOKING SEEDS) i przefatykuj do ziewu (PLUNGER). Wrzuć nasionną do debarki. Idź do domu - przejmij ziew. Weź kluczyki do autobusu (IGNITION KEY). Idź do autobusu zabierając po drodze mikrofon, urządzenie śmieci, zostaw mikrofon na jednym z lotów. Wyjdź przed autobus, zabierz kawałek papieru i idź do Game Genie'owi. Weź bęben (STUNNING BOMB), skacząc z górnego pokładu autobusu po drzewach i drutkach przedostaw się na dach magazynu Ala. Zabierz klaskę (GROOVE MOVIE CLAPPERBOARD). Idź do HO-da, sekretarce kwiaty, wyjdź i wróć, sekretarka znajdzie zapamiętany scenariusz (WILD WEST MOVIE SCRIPT). Idź do autobusu zabierając kartkę, którą zostawił Rich (THREATING NOTE). Odroz wszystko na miejsce i odjazd.

## AKT 2

kod 212195000

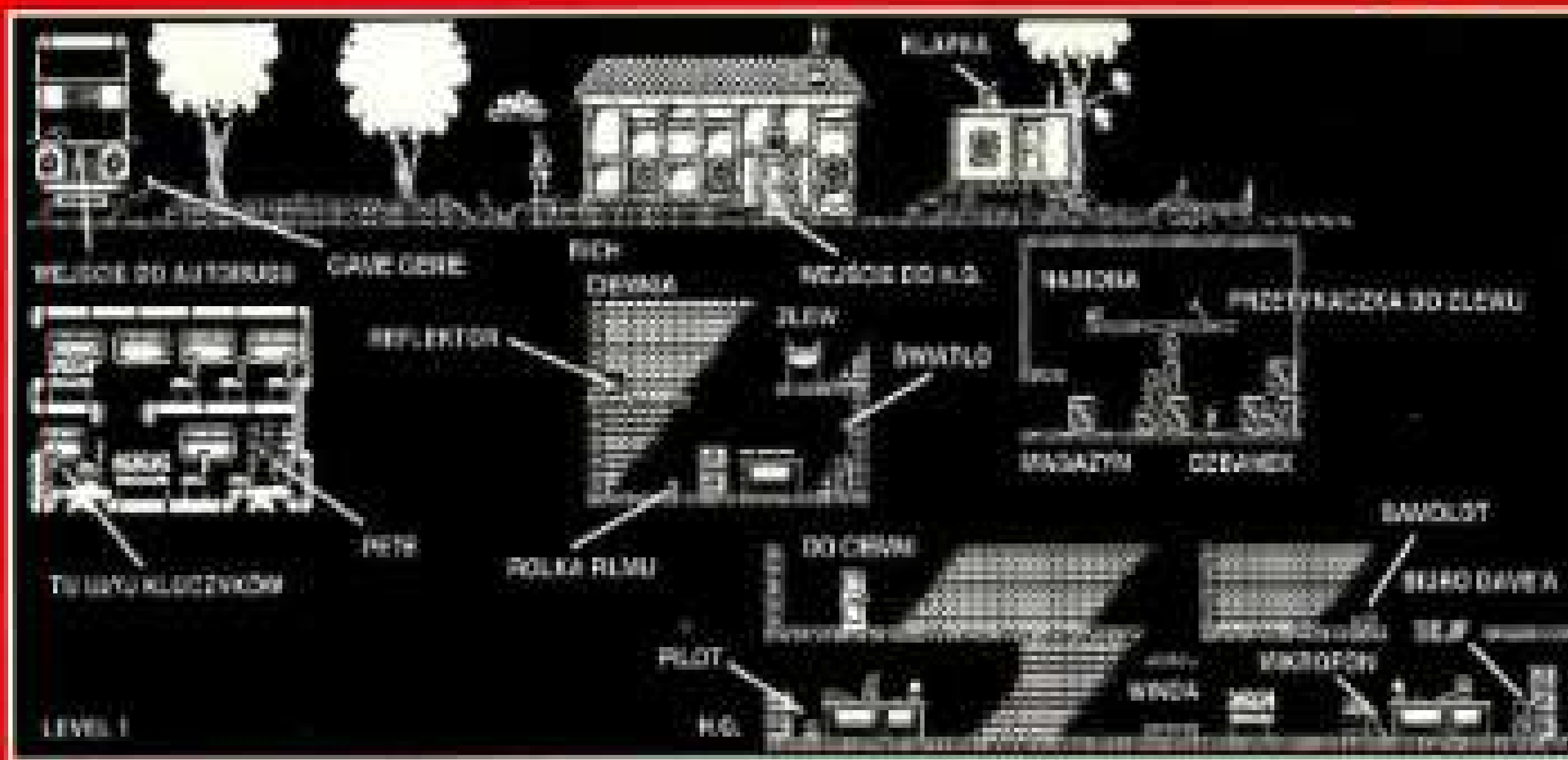
Przed biurze telegrafu weź miotłę (OLD BROOM). Idź do sklepu Edna i pozamataj. Weź bilet kolejowy (RAIL TICKET) i zapadnij do drzwi. Weź kartę kolejową (RAIL CARD) i dolara. Idź do biura telegrafu, zostaw bilet i kartę kolejową, próbuj zdjąć, które nie wyjdzie. Jeszcze raz pozamataj i weź następny dolara. Wejź na piętro i ze stupa telegraficznego zabierz klucz (SILVER KEY). Skacząc po drzewach i ciurkach udaj się na wieżę zegarową, przekręć dwa razy klucz w zegarze i deszcz na temie. Zrob jeszcze jedno zdjęcie, wyjdź i wróć od

# Wildwest Seymour

Bierz zdjęcie i zabierz kartę kolejową i bilet: idź na stację, a teraz idź tylko właśnie do pociągu i odjazd...

## AKT 3

kod: 10CT00068  
Wydź z wagonu (w prawo) i zabierz żarzące się cygaro, zostaw je kółko lokomotywy, idź drogą donikąd, aż znajdziesz krzaczek. Zabierz go (PIECE OF TUMBLEWEED). Wróc do lokomotywy i wrzuc krzaczek w palenisko. Weź kawałek węgla (PIECE OF COAL) z węgliarki i wrzuc go w palenisko. Wróc do wagonu i zabierz organki (HARMONICA) oraz plaster z apteczki (ECO-PLAST) i nożyczki chirurgiczne (PAIR OF SURGICAL SCISSORS). Idź



SF i nabierz wody. Poproś Garięgo, by jeszcze raz Cię przelisportował: idź do lokomotywy, nalej wody do kółka, za pomocą cygara rozpal w palenisku i odjazd...

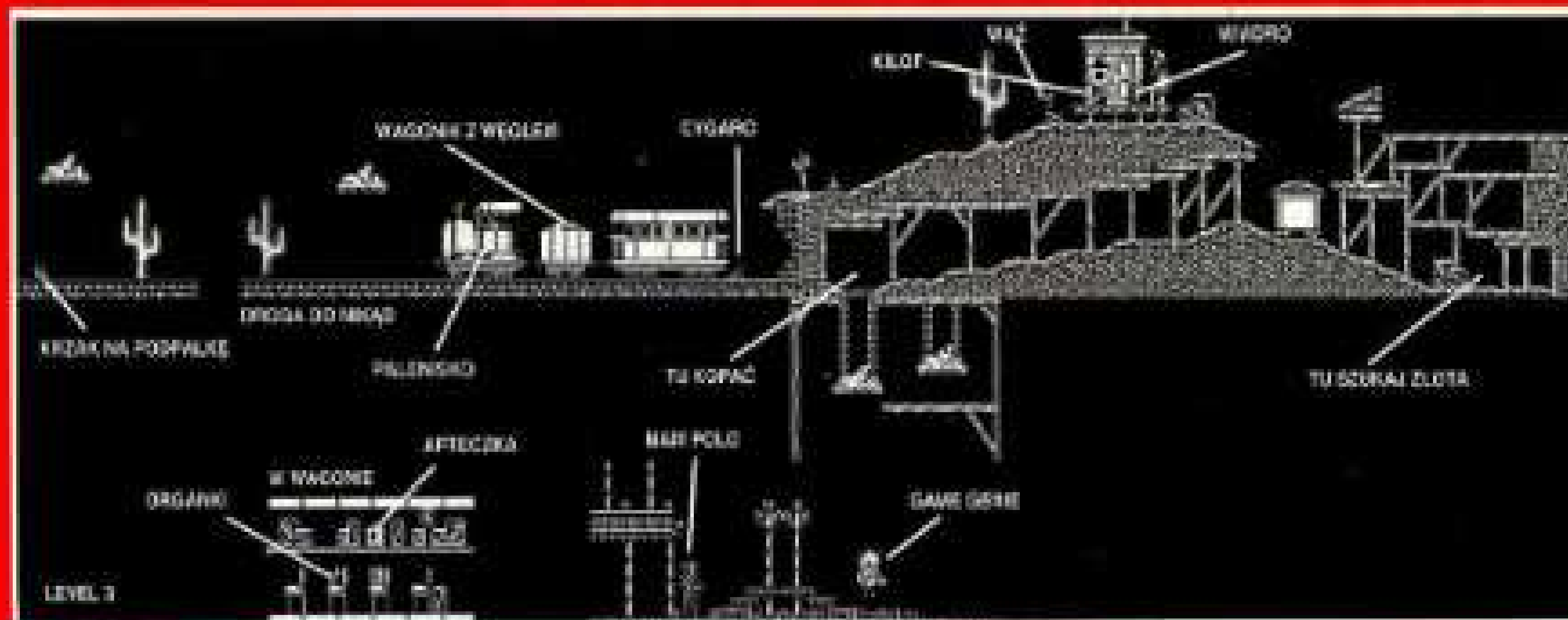
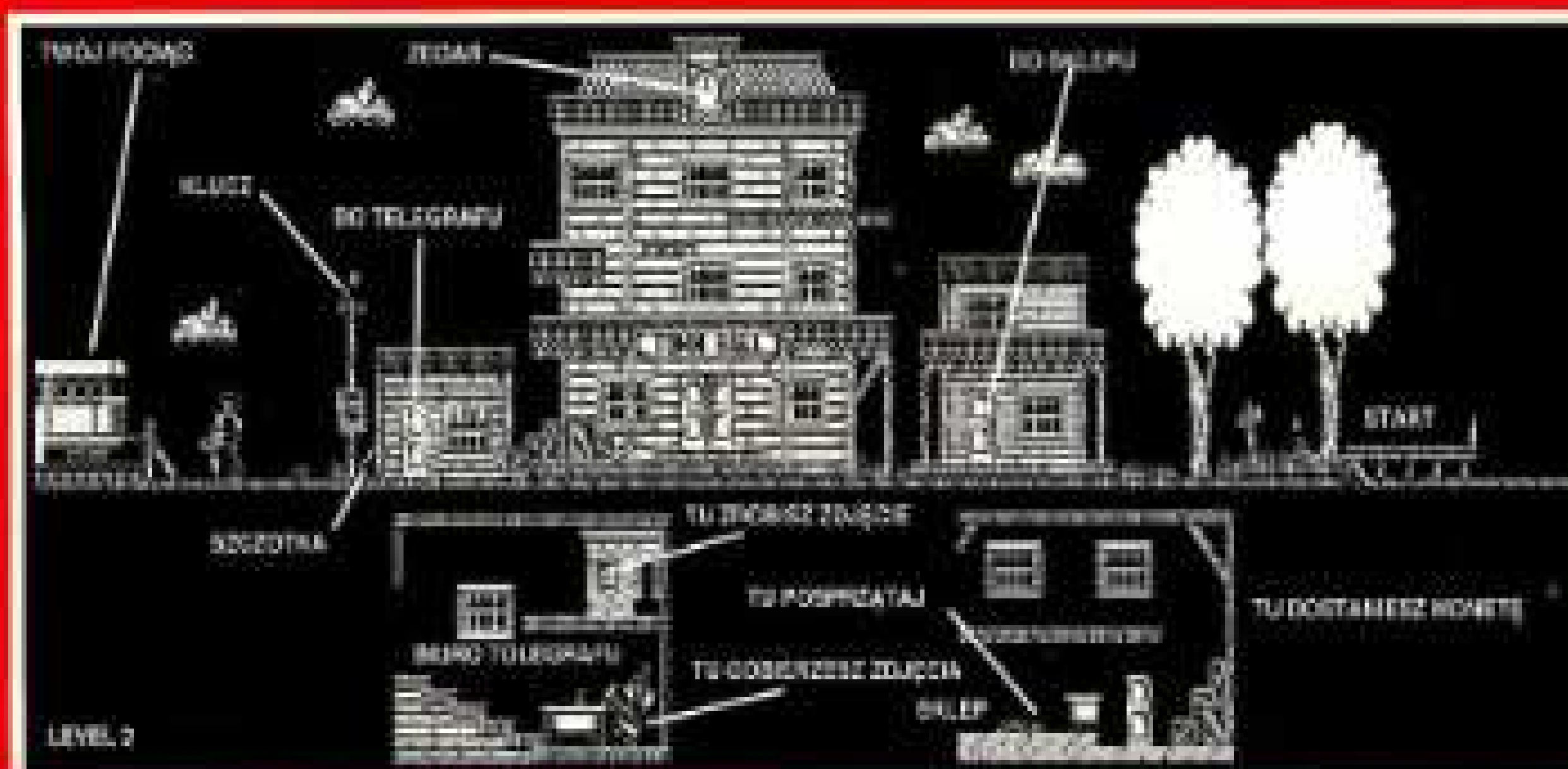
## AKT 4

kod: 238A35006

Zawoź w dziurę w moście, weź skrzynkę whisky, idź do pana Engella i zabierz się z nim: kiedy się zatrzymacie idź do namiotu wodza (środkowy) i daj mu whisky. Z prawego namiotu wyciągnij rakuski do pływania (SET OF WATERWINGS), idź do pana Engella i poproś go, by je nadmuchał, idź na pole i zabierz łopatkę (STURDY SHOVEL), idź na grób szamana i zacznij tam kopać. Weź fajkę pokoju (PIPE OF PEACE) i zwój skór (ANIMAL SKIN). Daj wodzowi fajkę, idź na pole i zgodnie z instrukcjami ze zwój skór odtańcz taniec bogu deszczu. Odejdź i wróc. Zbierz garść roślin, które wyrosły na polu (HANDFUL OF STRANGE CROP), idź do namiotu wodza i daj mu napiew fajki pokoju, a potem te rośliny.

I właśnie ten sposób mamy ukończoną grę. Pamiętajcie, że jeżeli chcemy użyć przedmiotu to musi się on znajdować z prawej strony ołenka z przedmiotami. To na razie tyle, do zobaczenia wkrótce

**BAD JOY i odjazd...**



do chaty trapiera. Po drodze usłyszysz muzykę organek. Weź łot (PICKAXE) i zestaw plaster. Idź do kopalni, a potem w lewo na końcu korytarza zacznij kopać i zeskocz w wykopaną dziurę - znajdziesz się w filmie SF. Idź do Hama Polo i nożyczkami przytnij mu zadarty paznokiec. Weź wykrywacz metali (ORE DETECTOR). Poproś Game Game go, aby przelisportował Cię do Twojego filmu. Idź do kopalni poszukać złota. Zabierz bryłkę złota (GOLD NUGGET). Zamień u trapiera złoto na dziurawe wiadro (BUCKET), zatop dziurę plastrem. Zeskocz do filmu





# Pinomania

jego to pomocy możemy rozpocząć grę od razu od któregoś z wyższych poziomów (wpisując hasło). Na tym samym ekranie podane są informacje o: aktualnym hasle, najwyższym dostępnym poziomie (odpowiednio od wpisanego hasła)

oraz tzw. ilość pomocy, jaką można użyć na danym poziomie.

Gra polega na wypełnianiu różnych kształtów, mając do dyspozycji dwanaście różnie wyglądających klocków. Klocki można obracać wokół wszystkich trzech osi, posługując się obrotem co 90 stopni oraz odbiciem lustrzanym. Na cierpliwego gracza czeka aż osiemdziesiąt poziomów - każdy inny i o różnym stopniu trudności.

Podczas gry mamy kilka opcji, które możemy wykorzystać. Są to:



**POMOC** - czyli jedna z podpowieździ, objawiająca się poprzez podświetlenie dobrze ułożonych klocków; **MUZYKA** - włączenie lub wyłączenie muzyki, w razie gdyby ktoś był głuchy lub miał dosyć skrzeczenia starego wzmacniacza; **CZYŚĆ** - oczyszcza wszystkie klocki z planszy, wrzucając je z powrotem do pudła w prawym dolnym rogu ekranu; **WRÓĆ** - powrót do głównego menu, czyli wyjście z gry; **IKONA** ze strzałką skierowaną w dół - zwrócenie aktualnie trzymanego klocka.

Grając w PINOMANIĘ, przede wszystkim trzeba powiedzieć, że gra się łatwo, miło i przyjemnie. Polecam tę grę wszystkim tym, którzy lubią od czasu do czasu poruszać szarymi komórkami.

**EMILUS**

Następna polska produkcja. Gra może nie na miarę czasów, ale pograć można. Pinomania reprezentuje dosyć rzadki gatunek gier logicznych. Można by nawet powiedzieć, że jest to kolejna mutacja TETRISA, ale byłoby to dosyć naciągane.

Pudełko gry jest małe (około 15 cm na 10 cm), zrobione z plastiku. Wygląda dosyć estetycznie, co w połączeniu z niewielkim rozmiarem daje nam możliwość noszenia go chociażby w kieszeni. Instrukcja

nie jest czymś rewelacyjnym, gdyż sprowadza się do małej karteczki złożonej na pół, na której widnieje nadrukowany tekst. Prawdę powiedziawszy w instrukcji zawartych jest wystarczająco informacji, potrzebnych do bezproblemowego grania i nie wyobrażam sobie, aby można było zapisać większej ilości papieru nie lejąc wody.

Gdy włożymy do stacji dyskiotkę z grą (w zestawie jest tylko jedna), na ekranie ukazuje się strona tytułowa oraz menu początkowe. Przy

Sa tany, którzy lubią sobie pograć w pokera. Niestety, nie zawsze mają z kim zagrać lub też nie zawsze mają na to pieniądze. Gra AMERICAN POKER zastępuje im (oczywiście jednorazowy wydatek pieniędzy) rolę rozgrywkę w pokera, połączone z możliwością odkrywania obrazków kilku nie całkiem ubranych pan. Od razu należy powziąć za autorami, że jest to gra dla dorosłych (taki piękny chwyt reklamowy).

Już na opakowaniu widzimy tajemniczo uśmiechającą się paną, której włosy zakryte zostały pięcioroma kartami. Pudełko z grą wygląda tak samo, jak PINOMANIA - jest to ledwie estetycznie rozważanie, o niebo lepsze od opakowań na kasety video, w jakich niekiedy wydają polskie gry.

Tak jak już mówiłem, przystępując do gry czeka na nas niejako podwójna rozrywka. Po pierwsze możemy grać w zwykłego pokera. Po drugie za wygrane pieniądze możemy odkrywać kolejne części obrazków z paniami.

Zasady gry w pokera są proste, ale dla nieznających: dostajemy pięć kart, później ustalamy, ile z nich zabrzynujemy; następnie, zależnie od tego czy mamy jeden z układów podanych w górnej części ekranu, wygrywamy odpowiednią ilość gotówki. Po wygranej możemy zdecydować o powiększeniu wygranej odgadując kolejno, czy będzie "czarna", czy "czerwona" karta.

W tym momencie, zależnie od tego jaki wariant gry wybieramy, trzeba będzie podać decyzję, co zrobić z pieniędzmi. Jeżeli wybierzesz wariant HAZARD,

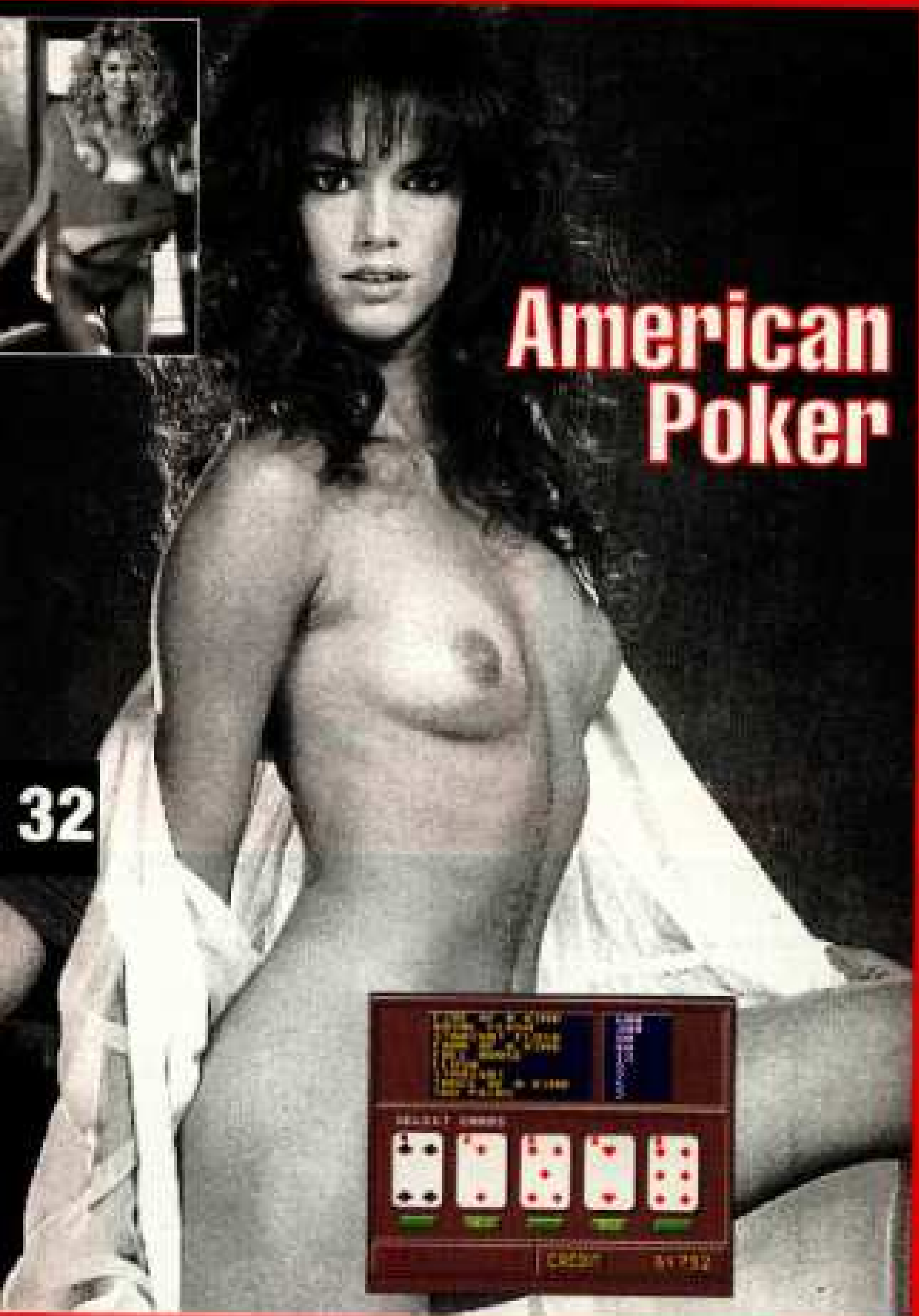


to naszym celem będzie zebranie odpowiedniej ilości pieniędzy, za jest równoznaczne z tym, że należy "kłaść gotówkę". Natomiast w przypadku wariantu ZABAWOWEGO naszym zadaniem jest odkrycie trzech kolejnych obrazków z paniami. Fotki podzielone są na kawałki. Odkrycie jednego kawałka wiąże się z wydaniem odpowiedniej ilości gotówki. W ten sposób z każdą Twoją wygraną pojawiają się powolnie kolejne kształty. Gdy odkryjesz pierwszą panią, przejdziesz do drugiej, a później do trzeciej (niestety ostatniej). Firma MIRAGE, wydawca gry, podczas miloszników tego typu rozrywek, podając do wiadomości, że jest dostępnymi dodatkowy dysk z nowymi paniami.

Cała gra jest zrobiona naprawdę ładnie. Tyczy się to zarówno grafiki, jak i muzyki (przez całą grę przewija się miła dla ucha i oka muzyka). Od czasu do czasu komputer uprzejmym głosem informuje nas o wygranej lub przegranej.

Milosznikom pokera oraz lednych panii szczerze polecam tę grę, gdyż jest po prostu dobra.

**EMILUS**





# Loteria czytelników

Pierwsze 30 książek już pojechało, pora na następne. Przypominamy, że w ramach nieustającej loterii rozlosowujemy co numer 30 książek wśród wszystkich, którzy przysłali do nas listy czy pocztówki na dowolny temat, BYLE PODAJ SWÓJ ADRES.

Tym razem dodatkowo do każdej książki dokładamy po "Kalendarzu Iskier" - poza częścią kalendarzową jest tam sporo wiedzy, ciekawostek i innych takich, więc nie wkurzajcie się, że kalendarze w połowie roku. Fundatorem nagród jest "Wydawnictwo Iskry" w osobie mojego Tatusia, któremu niniejszym wyrażam uznanie.

W tej edycji loterii rozsyłamy "Encyklopedie Rocka", "Przygody Tomka Sawyera", "Przygody Hucka" i serię "Amber" Rogera Zelaznego. Tym razem dochodzi też "Cień Kata" Wolfe'a i, w charakterze nagrody specjalnej, "Poradnik Dobrych Obyczajów". Jego pierwszy egzemplarz wysłamy w charakterze nagrody specjalnej Krzysiovi K. razem z budzikiem o wzmocnionym alarmie.

**Red-Alex-Ja (Redakcja)**

## A OTO LISTA ZWYCIĘZCÓW:

Stawomir Sottak, Kołobrzeg; Bartosz Nitoń, Kluczbork; Sebastian Haba, Katowice; Paweł Lewicki, Częstochowa; Szymon Dębski, Józefów; Damian Krzyżaszczak, Police; Krzysztof Czekała, Warszawa; Jakub Derek, Gdańsk; Tomasz Rabenda, Mirsk; Jacek Alankiewicz, Poznań; Kamil Mączyński, Nowy Tomyśl; Wojciech Tochacki, Opoczno; Kajetan Chytry, Chorzów; Adrian Kumrowski, Kielce; Marcin Lewandowski, Lublin; Michał Woszczek, Łódź; Bartosz Szuber, Lublin; Krzysztof Banach, Gdańsk; Jacek Śliwerski, Łódź; Jakub Tokajski, Brwinów; Piotr Wiszowaty, Ceglów; Marcin Radecki, Nowe Warpno; Arek Chochowski, Lublin; Lechosław Knapik, Sosnowiec; Paweł Porębski, Kraków; Przemysław Kunicki, Bydgoszcz; Sylwiusz Polewki, Częstochowa; Michał Duda, Biłgoraj; Sebastian Szczeszek, Piła; Michał Kierśnikiewicz, Gdynia.



# Konkurs (bilard) z grzybkiem



Jesienne grzybobranie zaowocowało - jak zapewne niektórzy pamiętają - czterdziestoma pięcioma grzybkami. Mimo naszych najszczerzych chęci Triumwirat przeżył spożycie potrawy przygotowanej w oparciu o zbiory Zepsotu. Jak na razie wytworzyła się pewna równowaga strachu - wprowadzie Triumwirat trzyma nas w szachu, ale my też mamy na nich haka i nie omieszkamy go użyć w odpowiednim momencie. Tyłko z tego powodu możecie w Top Secretie czytać równocześnie teksty ich i NASZE.

A teraz do rzeczy. Z opracowania, napisanego przez profesora Dżemika, w oparciu o normalizację bazy metodą Gramma - Schmidta i po znalezieniu wektora własnego macierzy grzybków,

wynika, że wyniki zbiorów były następujące:

Naczelnny - 13 sztuk, siedem robaczywych.

Kopalny - 7 sztuk, gasówki nage.

Brat Marcin - 15 sztuk, jeden kapać.

Prof. Dżemik - 10 sztuk, trzy psiaki, dwa pleśniaki.

(Enuncjacje, jakoby Naczelnny i Kopalny znaleźli po osiem sztuk, są nieprawdziwe - osiem jest liczbą złożoną, a nie pierwszą). Spośród dwóch kilo odpowiedzi, jakie nadeszły do naszej (ich?) redakcji, wylosowaliśmy dwadzieścia sztuk zawierających poprawne wyniki. A oto i ich autorzy, mogący się uważać za szczęśliwych posiadaczy rocznych prenumerat TS.

Tomasz Jerzy Lech, Opole; Łukasz Chwieduk, Włocławek; Grzegorz Andrejczyk, Goldap; Rafał Przado, Stargard Szczeciński; Jerzy Świsstek, Świdnica; Andrzej Głębok, Goleszów; Filip Rojek, Tyniec Mały; Krzysztof Arentowicz, Pruszcz Gdański; Kamil Dżewanowski, Braniewo; Jakub Krzyżan, Żory; Karolina Matea, Puck; Michał Bliźniak, Siedlce; Tomasz Pryzmont, Białystok; Tomasz Kęcerski, Łódź; Łukasz Grabka, Wieliczka; Kazimierz Gołębiowski, Skoczów; Tomasz Moniuszko, Mońki; Szymon Grzejda, Piotrków Trybunalski; Jarek Jakubowski, Czarny; Lech Baczyński, Kraków.

I to by było na tyle.

**(ciągłe jeszcze) Naczelnny**



Uff, nareszcie! Udało nam się doprowadzić do takiej sytuacji, w której wiemy jakimi nagrodami i kiedy będziemy dysponować. Możemy więc przystąpić do wylosowania osób nagrodzonych w naszym nieustającym konkursowym opowiadaniu inforakcyjnym. Kopalny, przebrany za sierotkę Marcysię zawiązał sobie oczy chustką do nosa (używana?!), nabrał głęboko powietrza w płuca, sięgnął w głąb pudła z listami, pogrzebał w nim przez chwilę, po czym rzuciwszy kilka niezbyt cenzuralnych wyrazów zerwał chustkę z oczu.

- Nie będę się wyglupiać. Dlaczego losować musi sierotka?

- Tak to już jest, zawsze losuje sierotka.

- Ale dlaczego? Nie może wylosować ktoś inny?

- Zamknij się, głupi jesteś - powiedział nieśmiało Wiewiór, ścigając na siebie nieprzychylny wzrok wszystkich obecnych. Kopalny sięgnął do góry, jakby po miecz przywiązany na plecach i mocno szarpnął. Zamiast za rękawicę złapał się za kucyk i wywinął orla na samym środku pokoju.

- Musi być wielki wojownik - mruknął Gawron do Haszaka, a Alex za-

myślił się na chwilę.

- Za wykonywanie fikotków w miejscach niedozwolonych płacisz równowartość piwa dla wszystkich.

Kopalny wstał z podłogi i z godnością otrzepał się z resztek wyrwanych włosów.

- Dobrze, wylosuję i pójdziemy na piwo, ale każdy płaci za siebie.

Zażarta dyskusja, która wybuchła w pomieszczeniach redakcyjnych, przypominała epickie zmagania w karczmie. Na szczęście obyło się bez ognia. Po przegonieniu os Kopalny, którego przebranie w niczym nie przypominało już sierotki, zawiązał sobie ponownie oczy. Dalej obyło się bez większych problemów, jeśli nie liczyć podbitego oka pewnego czaroksiążnika.

A oto wreszcie lista osób, wylosowanych przez Kopalnego. Za pierwszym razem szczęście (i czapeczka z pięknym nadrukiem TOP SECRET) uśmiechnęło się do następujących osób:

Krzysztof Żukowski, Legionowo; Robert Ciechoński, Grójec; Piotr Machej, Cieszyń; Artur Zdziarski, Pabianice; Marcin Gregorczyk, Siedlce; Sławomir Popczyk, Nowa Sól; Tomasz Kepiński, Warszawa; Michał Bogdański, Radom; Marcin Kudziel, Tamobreg; Bartosz Krupa, Bielsko-Biała (po pierwszej części opowiadania).

Marcin Godziejewski, Warszawa; Adam Nikiforow, Krośno Odrzańskie; Artur Zagórski, Giechanów; Wiesław Kuśka, Rydułtowy; Rafał Jankowski, Warszawa; Bartosz Jabłoński, Warszawa; Piotr Kluczyński, Środa Wielk.; Adam Garnelli, Warszawa; Marek Ziemia, Lublin; Paweł Kleczek, Chrzanów (po drugiej części).

Dodatkowo, w ramach zadośćuczynienia za krzywdy moralne spowodowane długim okresem oczekiwania na wylosowanie nagrodzonych, rozlosowaliśmy dwadzieścia prenumerat (po dziesięć), do których dołączymy firmowe długopisy. Na długopisy (i prenumeraty) zaciępal się:

(za I część) Piotr Czernski, Białystok; Paweł Ozonok, Józefów; Kamil Wdowiak, Bystrzyca Kłodzka; Piotr Kubiak, Pniewy; Jarosław Tęcza, Bogatynia; Bogusław Kostro, Gdańsk; Bartosz Szeremeta, Bielawa; Damian Jędrzejewski, Jelenia Góra; Piotrek Kudelka, Katowice; Jarosław Kurowski, Wałbrzych. (za II część) Krzycho Pawlak, Łęczycza; Jakub Łęcznar, Nowa Sarzyna; Tomasz Wysocki, Toruń; Tomasz Moniuszko, Mońki; Krystian Majchrzak, Częstochowa; Mariusz Bielak, Inowrocław; Maciej Nicewicz, Łomża; Łukasz Krasowski, Szczecin; Grzegorz Mazurkiewicz, Gliwice; Rafał Kęsicki, Warszawa.

I to by było na tyle.

**lin, martwy elf**

tel. 44-67-69  
fax 642-11-17

**HOMEComp**

02-620 Warszawa  
ul. Puławska 102

**KOMPUTERY  
AKCESORIA** **SPRZEDAŻ  
SERWIS**

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

# LISTA PRZEBOJÓW



Jakoś leci... tylko co?

Na początek trzeba zagać, aby później było dobrze. Za oknem ni-  
by lato, ale jakoś tak zimno. Wszyscy woko-  
ło na coś czekają, jedni na godota, inni na okla-  
ski...

Lista przebojów jakoś tak lekko przysiadła, niczym napompowana żaba przygotowująca się do skoku. Ale czy ta żaba w końcu sko-  
czy? No, zobaczymy. W każdym bądź razie dzieją się wokół różne ciekawe rzeczy, a do nas jakoś one nie dochodzą. Od czasu, gdy giełda przeszła do podziemia, głosy czytelników na listę nieco osłabły (oprócz Amigowców - co jest dosyć dziwne). Można wyciągnąć z tego różne wnioski, ale oficjalnie można powiedzieć, że na Amigę wydawanych jest w Polsce najwięcej gier. Chle, chle, tak to napewno nie jest i podejrzewam, że właściwym powodem, dla którego jest najwięcej gier na Amigę, jest to, że Amigowcy mają doskonałą siatkę pirackich dystrybutorów...

No, ale przejdźmy do listy i zobaczymy co w niej takiego piszczy.

W liście nintendowców nie ma zbyt wielu nowych gier, ale wyjaśnił mi to BRÖMBA. Powiedział, że na razie jest mały zastój i że ostatnio wzrosła popularność gier: BATMAN

RETURNS oraz THE PUNISHER, wywołana wzrastającą popularnością komiksów wydawanych w Polsce o tych dwóch postaciach.

Na PeGeta, najwięcej głosów przyszło na MORTAL KOMBAT oraz DOOMa i nie trzeba tego tłumaczyć, gdyż klasy tych gier mówią same za siebie. Reszta gier w porządku, są na czasie.

Atarowcy, no ten teges, jakoś tak dziwnie, nowe gry nie przycho-  
dzą, a stare kręcą się jak żydki po pustym sklepie.

Komodorowcy tu jest lepiej, coś przyszło nowego, jakoś tak inaczej wygląda, nareszcie nie ma GIANNA SISTERS.

Amiga, te, te, te. No, fajnie, ale przyznam się, że doznałem pewnego szoku, gdy zobaczyłem settlerów wygrywających trzema punktami z mortalem, rozłożyłem ręce i padając na wznak krzyknąłem: "Na rany Chrystusa! Stało się!". Mówię szczerze nie spodziewałem się, że kiedyś jeszcze jakaś gra wejdzie na pierwsze miejsce, zrzucając mortala. Widać wyraźnie, że się myliłem - to dobrze.

Mam na koniec do Was małą prośbę, dotyczącą shitów. Sity to te gry, które pojawiły się właśnie na rynku (chyba czarnym) i są totalną klapą, plają, parówką, kaszaną, czy jak kto tam określa shity. Natomiast shitem nie są gry dobre, ale stare, w które już dawno nie graliśmy. Wybaczcie, ale taka gra jak SILENT SERVICE, to był odjazd swojego czasu i nie uważam, że powinna znaleźć się na shitach, ale taka była Wasza wola.

Czuj duch gracze, czuj duch, no i swrybady frytki...

**EMILUS**

## CD-ROM

1. REBEL ASSAULT
2. GABRIEL KNIGHT
3. THE LAWMOWER MAN
4. IRON HELIX
5. DAY OF THE TENTACLE
6. JOURNEYMAN PROJ.
7. COMACHE
8. DRACULA UNLEASHED
9. S. STRIKE COMMANDER
10. TFX

## NINTENDO

1. BATMAN RETURNS
2. JURASSIC PARK
3. RODLAND
4. MONSTER IN MY P.
5. D. J. BOY
6. FELIX THE CAT
7. DOUBLE DRAGON III
8. HOOK
9. THE PUNISHER
10. HOSTAGES

## NINTENDO

1. BATMAN RETURNS
2. HOME ALONE 2
3. PRINCE OF PERSIA
4. JURASSIC PARK
5. STREET FIGHTER II
6. FRANKENSTEIN
7. BATTLETOADS
8. TERMINATOR II
9. DOUBLE DRAGON III
10. ROBOCOP III

## NINTENDO

1. TURTLES
2. CONTRA
3. SPARTAN II
4. GALAGA
5. GREEN BERET

## CD-32

1. LABIRINTH OF TIME
2. LIBERATION 2
3. DANGEROUS STR.
4. SENSIBLE SOCCER
5. PIRATES' GOLD
6. FIREFORCE
7. N. MANSELL'S W. CH.
8. PINBALL FANTASIES
9. SEEK AND DESTROY
10. ARABIAN NIGHTS

## ATARI XL/XE

1. DROGA WOJOWNIKA
2. MEGABLAST
3. CYWILIZACJA
4. SEXVERSI
5. NAJEMNIK POWROT
6. TAGALON
7. PYRAMID
8. ALCHEMIA
9. WŁADCA
10. SPEED MATTER

## ATARI XL/XE

1. SMUS
2. GLOBAL WAR
3. INSPEKTOR
4. MIECZE VALDGIRA II
5. SPECIAL FORCES
6. WŁADCA
7. HAWKMOON
8. BARAHIR
9. CYWILIZACJA
10. DWIE WIEŻE

## ATARI XL/XE

1. ADAX
2. TARKUS
3. UPIÓR
4. KARATEKA
5. HYDRAULIK

## AMIGA

1. CANNON FODDER
2. MORTAL KOMBAT
3. FRONTIER: ELITE II
4. THE SETTLERS
5. PREMIER MANAGER II
6. JURASSIC PARK
7. CHAMP: MANAGER '93
8. SENS. SOCCER 92/93
9. ZOOL 2
10. MICRO MACHINES

## AMIGA

1. UFO
2. PERIHELION
3. ZOOL 2
4. CENTER COURT TENNIS
5. MAN UN. PREM LEAGUE
6. LEGACY OF SORABIL
7. KING'S QUEST VI
8. MICRO MACHINES
9. DARKMERE
10. SABRE TEAM (UPDATED)

## AMIGA

1. THE SETTLERS
2. MORTAL KOMBAT
3. BODY BLOWS GALACTIC
4. DIGGERS
5. SEEK AND DESTROY
6. SKIDMARKS
7. ALIEN BREED II
8. CANNON FODDER
9. TFX
10. THE LOST VIKINGS

## AMIGA

1. FORTUNA
2. OVERKILL
3. RESCUE
4. ALFRED THE CHICKEN
5. SPECIAL FORCES

## PC

1. SIM CITY 2000
2. FRONTIER: ELITE II
3. PREMIER MANAGER II
4. ALONE IN THE DARK II
5. X - WING
6. MORTAL KOMBAT
7. FLIGHT SIM. 5.0
8. INDYCAR RACING
9. TFX
10. SAM&MAX

## PC

1. ULTIMA VIII
2. RAPTOR
3. SSN - 21 SEA WOLF
4. STARLORD
5. RAVENLOFT
6. ARENA
7. WILSON GOLF
8. DOOM
9. FLIGHT SIM. 5.0
10. SAM&MAX

## PC

1. MORTAL KOMBAT
2. DOOM
3. TFX
4. SIM CITY 2000
5. GOBLINS 3
6. CANNON FODDER
7. 1869
8. ALONE IN THE DARK II
9. SYNDICATE
10. X - WING

## PC

1. ALCATRAZ
2. GOLDEN AXE
3. COLORADO
4. COLGATE
5. BARBARIAN

## COMMODORE

1. 1ST DIVISION MAN
2. VERMEER
3. HAT TRICK
4. FAST BREAK
5. RAMPART
6. G. SOUNESS SOCCER
7. MAN. UNITED
8. PIRATES
9. LASER SQUAD II
10. FIRST SAMURAI

## COMMODORE

1. SILENT SERVICE
2. LUPO ALBORETTI
3. BLUE MAX
4. BATMAN THE MOVIE
5. CAPTAIN DYNAMO

# PRENUMERATA

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

Redagowany dla osób, które:

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

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

W każdym numerze konkurs i cenne nagrody. Cena detaliczna Bajtka - 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

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

**Lista Przebojów** -

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

**Listy** -

przebieg korespondencji redakcyjnej.

**Tips'n Tricks** -

czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli”, albo mają „drewniane ręce”.

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

**Commodore & Amiga** - miesięcznik poświęcony w całości komputerom C-64 i Amiga. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znajdź tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym” nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

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

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret. Cena detaliczna C&A - 15 tys. zł, w prenumeracie 10 tys. zł.

**Atari-magazyn** - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego”. Znajdziesz w nim:

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

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy - zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna - 20 tys. zł.

Tytuł	6 kolejnych numerów	12 kolejnych numerów	Liczba egzemplarzy
<b>Bajtek</b>	90000	180000	
<b>C&amp;A</b>	60000	120000	
<b>TOP SECRET</b>	90000	180000	

Kupon ważny  
do 31.07.1994 r.

## Co by zaprenumerować...

**Bajtek**

Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16-bitowych.

**C&A**

Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

**TOP SECRET**

Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

**PRENUMERATA  
TO TANIEJ  
I PEWNIEJ**



Ilustracja: Andrzej J. Wójcicki

# PRENUMERATA

Zapraszamy do  
prenumerowania czasopism  
Wydawnictwa Bajtek.

### Warunki prenumeraty:

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

### Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - odcinek oznaczony słowem „odpis” (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA”.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

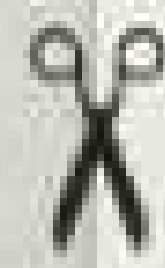
### Prenumerata zagraniczna:

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

### Reklamacje:

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

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



**REKLAMY**

# CENNIK OGŁOSZEŃ

na II kwartał 1994

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

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

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



Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 51, 00-587 Warszawa

Kopalny powinien się udać:

do Jelenia

do Wąpierska

ptaszka (?)

Wpisz nazwisko  
zeby wziąć udział  
w losowaniu nagród!

Nadawca:

Imię: .....

Nazwisko: .....

ulica, nr: .....

kod, miejsc: .....



Lista przebojów  
komputera typu:

HITY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Tu wklej  
swoje  
zdjęcie

SHITY

1 2 3 4 5 6 7

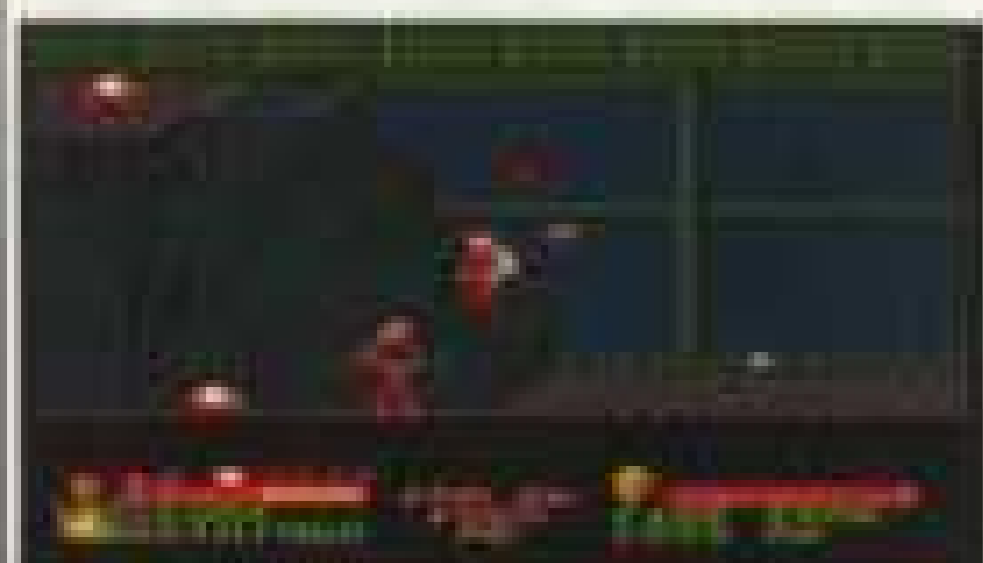


X YWA:

# nintendo

## Time Lord

Gra już od samego początku prezentuje się niezle: ładna plansza tytułowa oraz niezła muzyka. Dalej dowiadujemy się, iż na Ziemię napadli kosmiczni tyrani i grzebią w jej przeszłości. Na szczęście jest ktoś, kto może powstrzymać złych kosmitów. Tym kimś będzie gracz i wcieli się on w tytułowego Władcę Czasu. Pierwszy etap to pokonanie robotów i dostanie się do maszyny czasu, pozwalającej na podążenie za potworami w przeszłość. Roboty pokonane, kryształ - kule energetyczne zebrane, maszyna cofająca materię unuchomiona. Lądujemy w średniowiecznym zamku, gdzieś w Anglii. Dzieje się tam coś niesamowitego, jakby ktoś naczytał się tandetnych legend. Po dziedzińcu biegają karty,

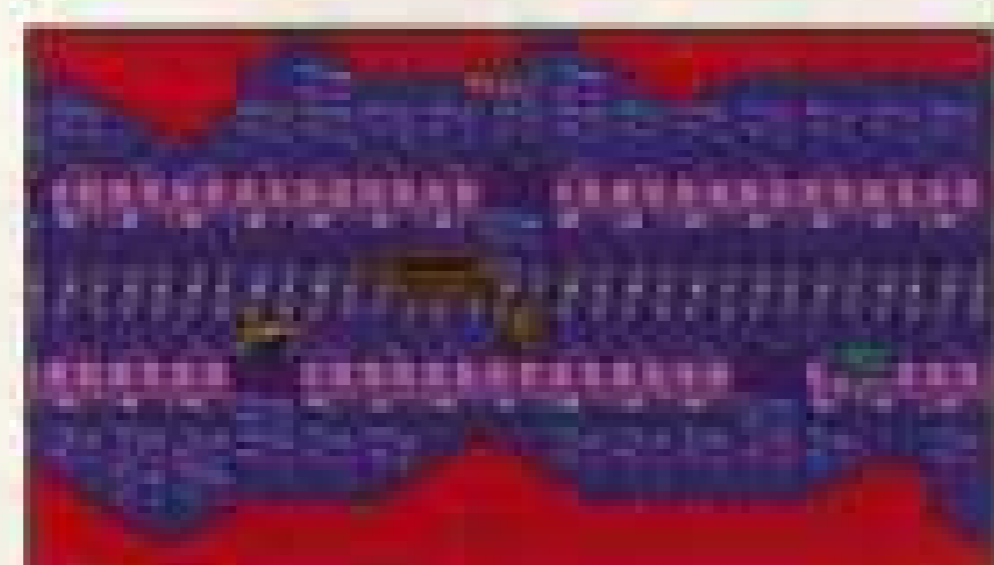


nad murami latają smoki, a w podziemiach kuśtykają rycerze. Musimy nie tylko walczyć z nawiedzonymi postaciami, ale też odnaleźć pięć kryształów zakłócających historię. I podobnie jest w kolejnych etapach historii.

Zręcznościówka skakano - strzelana. Dobra grafika, niezła muzyka. Jest w co pograć.

OCENA: ✓✓✓✓✓

## Indiana Jones and the Temple of Doom



Pierwszym, co zaskoczyło mnie w tej grze to myląca naklejka. Producent kartridża nalepił okładkę od "... and the Last Crusade", a w środku jak byk jest "... and the Temple of Doom". Przy zakupie gry warto sprawdzić, czy kupuje się to, co się chciało.

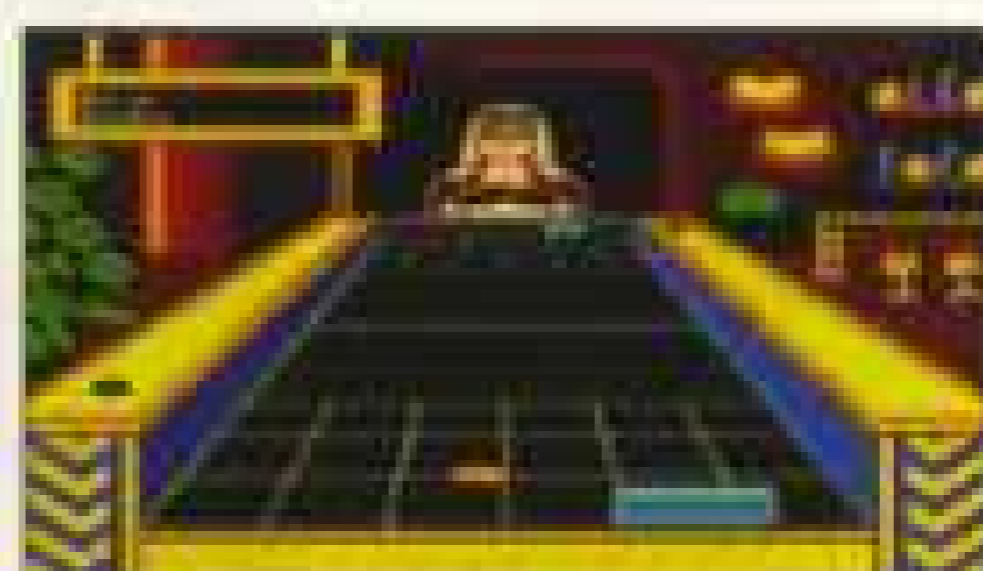
W grze kierujemy postacią Indyego, który najpierw musi uwolnić więzione i zamknięte w klatkach dzieci. Potem jest oczywiście jazda w wagoniku, walka z dziwnymi mocarzami itp, itd. W jaskiniach i jako nagrody za wyzwolenie dzieci można zdobyć miecz do siekania, pistolet do strzelania, klucz do otwierania i bomby do bum - bum. Aby odpowiednio wykorzystać zdobyte przedmioty grający musi użyć swych szarych komórek.

"I. J. & TD" to połączenie osobliwej platformówki ze zręcznościówką. Grafika jest ładna, postacie niezle animowane, chociaż nie jest to szczyt możliwości. Muzyka podtrzymuje wątki filmowe, lecz do artyzmu jej daleko. W sumie gra niezła.

OCENA: ✓✓✓✓

## Shuffle Puck

Brudny i zadymiony kosmos. Bezdroża galaktyk, na których grasują piraci. Nas rzuciło na jakąś podejrzaną planetę, do małej spelunki. Gdy drzwi zatrzasnęły się za naszymi plecami, wiedzieliśmy już, że wdepnęliśmy w kosmiczną breję. No tak, oto największa galaktyczna wylęgarnia hazardu. Tutaj odbywają się okropne, lecz bezkrwawe zawody



w szuffowaniu. Będziemy musieli stoczyć wiele pojedynków na szuffie z dziwnie wyglądającymi osobnikami. Robot, świński ryj, jednooka panienka, itp. Zasady gry są łatwe, jednak wygrana nie zawsze jest oczywista. Na stole z dwoma bocznymi bandami porusza się krążek. Naszym zadaniem jest odbijanie go specjalną szuffą i wbijanie go przeciwnikowi. Przegra ten, kto przepuści więcej krążków. Szuffa porusza się we wszystkich kierunkach, a specjalne menu konfiguracji pozwala dobrać wszelkie parametry tak szuffi, jak stołu i dodatkowej siatki. Przeciwnicy różnią się stylem gry, więc nie z każdym będzie łatwo.

Gra ma niezłą grafikę, postacie są humorystycznie animowane. Prosty pomysł, dobre wykonanie i jest gra w porządku.

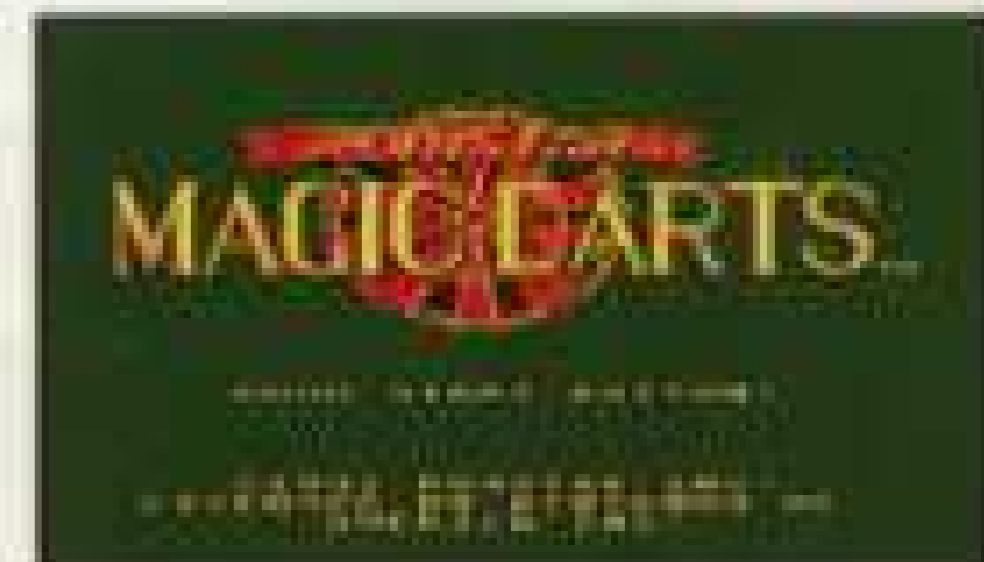
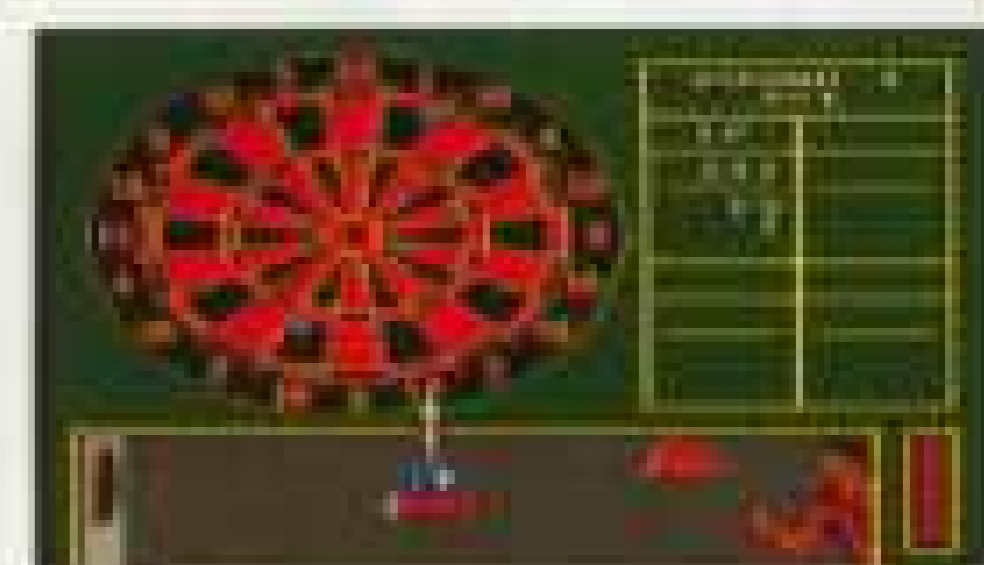
OCENA: ✓✓✓✓✓



## Magic Darts

Rzutki to stara i popularna gra, będąca nieodłącznym elementem angielskich pubów (takie bary z piwem dla angioli). Zasady są proste: jest tarcza, są rzutki i trzeba wygrać. Tarcza jest podzielona na czerwono - czarne strzaly, odpowiednio punktowane. Grając w grę o nazwie np. "301" trzeba jak najszybciej (jak najmniejszą ilością rzutów) zdobyć właśnie 301 punktów. I nie może to być ni mniej ni więcej tylko 301. Komputerowa (czytaj: konsolowa) wersja gry pozwala na udział jednego lub kilku graczy i oferuje dodatkowe atrakcje. Jeżeli nie trafimy - śmieje się z nas malpa. Jeżeli trafimy, dostaniemy buzi od panienki. Czasami przed tarczą lata wstrętna mucha. Wybór należy do nas: mucha albo punkty. Itd, itp, i rzutki. W sumie zabawa jest emocjonująca pomimo, że gra toczy się zasadniczo na jednej planszy bez zbędnych urozmaiceń. Zabawa trochę przypomina golfa, bo tu też wybiera się kąć rzutu, siłę i ułożenie ręki. W sumie wciągająca (mnie wciągnęło na pół nocy) rozrywka.

OCENA: ✓✓✓✓



### Gramy dalej!

Nintendo, Nintendo, Nintendo. Oto kolejna porcja gier nintendowych, a właściwie Pegasusowych. Nie ma wątpliwości, że konsolka Pegasus zdominowała nasz rynek. Jest to najtańszy sprzęt do gier komputerowych oferujący minimum, które wielu wystarcza. Jak dotąd opisaliśmy około 25% wszystkich dostępnych na ten sprzęt gier. Z bardzo dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że dzięki wprowadzeniu ustawy o prawach autorskich, chcą się pojawić u nas inni potentaci konsolowi. Jeżeli stanie się to w skali masowej - zajmiemy się tym zjawiskiem. Nie zaniebamy jednak posiadaczy Pegasusy - cartridge'y na to "cudeńko" jest sporo i pomożemy się Wam zorientować co jest co. Nie będziecie musieli (i nie musicie, jeżeli regularnie czytacie TS) głowić się, czy np. warto zamienić się z kolegą na Punishera, czy lepiej na Captaina Americę.

BRÓMBA

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

# KONSOLOWY ŚWIAT

## Mega-dżoje



Joystick to pałka i przycisk. Pałka może być w różnych kształtach, przycisków może być kilka, ale i tak wszystko służy do poruszania obiektem na ekranie. Nic więcej się nie wymyśli. Nie?

Firma Spectravideo w swej ofercie dla graczy z serii Logic 3 ma coraz to nowsze i przedziwniejsze dżoje, manetki, joypady. Te ostatnie pochodzą od konsol i są to tabliczki trzymane w rękach. Do kierowania postacią służy w nich przycisk w kształcie krzyżyka, a do strzałów przyciski po drugiej stronie. Prekursorem takiego joy-

pada są manetki przy przeciwnym Pegasusie.

Dwa joypady obok siebie (czarny i biały) to produkty przeznaczone dla konsol Super Nintendo i Sega Megadrive. Są to zastępniki klasycznych manetek, które mogły się popsuć albo po prostu znudzić. Wyposażono je w 6 przycisków, 8 kierunków i autofire. W Angli można je kupić za 12,99 funta. W cenę wliczono VAT.

Phantom jest idealnym rozwiązaniem dla tych, którzy lubią płaskie manetki i nie lubią "krzyżkowego" sterowania ruchami postaci. Zdjęcie przedstawia udaną syntezę joysticka z płaskim joypadem, czyli Phantoma. Wyprodukowano go z mikrowyłącznikami (micro-switches), dodano autofire i zwolnienie reakcji na ruchy (slow motion) oraz długi kabel. Przeznaczony jest dla Super Nintendo. Jego angielska cena to 24,99 funty.

Zdjęcie przedstawiające kierownicę nie zaplątało się tu przypadkiem. To też jest swego rodzaju joystick!

Można nim kierować (najlepiej w rajdzie samochodowym), dodawać gaz i hamować - spójrzcie na małe przyciski u góry kierownicy. W tym nietypowym joyu użyto specjalnego systemu do wykrywania nawet najmniejszych skrętów kierownicy. Frontwheel - tak właśnie nazywa się to cudo przeznaczone dla SEGI i SNESA. Cena (UK) wynosi około 35 funtów.

Pogłoszczmy nasze wysłuchane joysticki, zanim zamienimy je na podobne wariactwa.

**BRÓMBA**

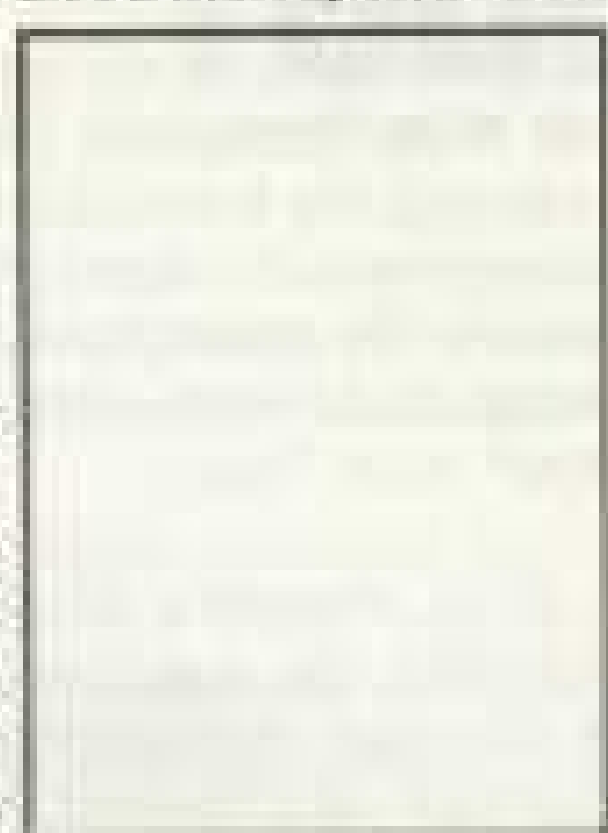
## Konsola i Ola

Uwaga! Oto niesamowita rubryka dla Was, o Was i z Wami. Czekamy na Wasze zdjęcia z konsolami: jak gracie, gdzie gracie, z kim gracie. A może zrobicie zdjęcie czteroletniej przysłowiowej (tytułowej) siostrze Oli, jak w wannie gra w Game Boya? Pamiętajcie - tylko konsolowi gracze i oczywiście ze swoim sprzętem (konsolą). Czekamy na zdjęcia, dopiszcie swoje dane i parametry Waszej konsoli. Na kopercie napiszcie koniecznie "Konsola i Ola". Najciekawsze zdjęcia wydrukuje-

my w niniejszej (lubię to słowo) rubryce.

**BRÓMBA, nie Ola**

tu może być Twoje zdjęcie



## WIRTUALNE NINTENDO

Firma Nintendo nie chce przegrać wyścigu o pierwszeństwo na rynku konsol. Technologia idzie do przodu, komputerowcy bawią się maszynkami z procesorami 32-bitowymi, a Atari wypuściło 64-bitowego Jaguara. Nie jest dobrze - myślenie panów i panie w Nintendo Co. Ltd i wymyślił projekt, który ma zrewolucjonizować rynek gier. Badania nad pomysłem nazwanym roboczo "Project Reality" prowadzone są wraz z potentatem w komputerowej grafice, samym Silicon Graphics Inc. Nowa maszyna Nintendo ma być 64-bitowa, jednak nie będzie ona klasyczną konsolą. "Project Reality" ma być krokiem w świat trójwymiarowych przestrzeni typu virtual reality. Wspierane efekty mają być osiągnięte dzięki nowoczesnym technologiom Siliconu (wspomniemy ich grafikę z "Terminatora 2" i "Parku Jurajskiego") i pomysłowości Nintendo. Integrując częścią nowej konsoli będą specjalne okulary-słuchawki, wprowadzające gracza w świat płynnych animacji oraz czystej muzyki. Nin-

tendo bardzo długo zastanawiało się nad nośnikiem danych dla nowej konsoli i początkowo coś wspominało o płytach CD. Nie bardzo wiadomo z jakich przyczyn, ostatecznie wybrało cartridge o bardzo dużych pojemnościach. Przedstawiciele firmy często są pytani, dlaczego zdecydował się na taką formę gier, gdy wszyscy inni inwestują w CD-ROM-y? Ich odpowiedź daje do myślenia: gry na CD pojawią się prawdopodobnie wtedy, gdy "Project Reality" będzie szeroko dostępny na rynku.

Teraz trochę danych dla bardziej ciekawskich. "Project Reality" ma być oparty na 64-bitowym procesorze RISC 100 MHz MIPS R4000. Grafika ma być też doskonała, bo 24-bitowa (true color). Nintendo zapowiada, że ta cud-maszyna pojawi się w sprzedaży w 1995 roku w cenie około 250\$. Poczekamy, zobaczymy, może i zagramy. Pierwszą grą ma być oczywiście "Wirtualny Mario".

Nie zamieszczamy zdjęcia opisanej wyżej maszyny, bo nikt jeszcze nie wie, jak ona będzie wyglądała.

**BRÓMBA**

## Więści ze świata grania

"SPACE ACE" weszło pojawił się na konsolę SNES (Super NES). Zawiera ponad pięćdziesiąt oryginalnych (automatycznych) animacji, niczym nie różniących się od wersji z innych komputerów.

"NBA JAM" to gierka dla SNES, przeznaczona dla wszystkich amatorów koszykówki. Zachwyca dobrą grafiką, video sekwencjami w przerwach meczów. Podobno zabawa przy niej jest niewielocynna. Na razie do kupienia w Angli za 50 funtów.

United Kingdom, zwane też Anglią ma nową wspaniałą instytucję - Nintendo Hotline. Jest to telefon, pod który mogą dzwonić fani nintendowych gier i szukać pomocy w rozwiązaniu problemów. Przy telefonie z drugiej strony siedzą eksperci od grania i pomogą we wszystkim, doradzą, podtrzymają na duchu, polecą nowe gry. Dla ciekawskich podaję ten cudowny telefon (w Angli, oczywiście): (0703) 652222.

"CLAYFIGHTER" to odpowiedź firmy Interplay na zarzuty wobec brutalizacji gier. W tej grze, zaliczanej do mordobit, nie ma zwykłych, z krwi (do rozbryzania) i kości (do potłamania) postaci. Są tu pastelnowe stworki, które potrafią nieźle się przykać. Całość ma być tyko emocjonująca, co zabawna (np. cis bruchem pastelnowego Elvise). Gra ma kolorową i płynną animację, zachwyca digitalizowaną mową i efektami. 50 funtów w UK.

Ukazujący się w Wielkiej Brytanii magazyn o konsolach "SEGA POWER" reklamuje się jako nieoficjalne czasopismo o produktach SEGI ze specjalną rubryką. Rubryka ta ma wielki wymowny tytuł: "ass - kissing free zone". Przełumaczcie sobie sami.

"MYSTIC QUEST" to nowa gra prosto z Nintendo dla Game Boya. Jest to zwykła role - playing z wieloma przygodami i logicznymi zagadkami do rozwiązania. Brawo - nawet "rolpęki" schodzą do kieszeni. Cena (UK): 25 funtów.

"MEAT LOAF" odgrzebany rockowy śpiewak, liczy na wszystkich fanów gier reklamując swą płytę "Bat Out of Hell II" na łamach czasopism o grach konsolowych. Być może jest to nowa polityka firmy Virgin, która oprócz filmów i muzyki produkuje też gry komputerowe.

"DOUBLE DRIBBLE" to nowa koszykówka dla ośmiobitowego NESa. Grę wyprodukowało Konami, co prawie zawsze oznacza dobrą zabawę. Popycję starano się jak najbardziej urozmaicić animowanymi powtórkami koszy i skaczącymi panienkami w przerwach meczu. Producent nie podaje ceny, pozostawiając duże pole do popisu dla sklepikarzy.

Na angielskim rynku pojawił się kompakt "STREET FIGHTER II". Ale nie jest to gra CD, tylko zwykła płyta muzyczna! Nisjaki zespół The World Fighter stworzył kilka piosenek w stylu rap-dance, dodał do tego sample z gry, zmiksował z komputerowymi melodiami i już. Fortą niektórzy producenci znajdują niemal na ulicy. Płyta sprzedaje się świetnie.

Jeżeli ktoś ma niedosyt "STREET FIGHTERA II", może zadowolony na specjalną edycję kaset video z instrukcją dotyczącą technik wygrywania w tej grze. Kasetę wypuszcza Capcom i jest ona (na razie) dostępna tylko w USA. Jak pokazuje przykład SF II, gry komputerowe w niektórych krajach przenadają się w swoistego rodzaju zjawiska społeczne. Jest to typowy wpływ rozrywki na dorastające w czasach elektroniki społeczeństwo.

**więści zebrał BRÓMBA**

# AMIGA: Action Replay

## 1, 2, 3, ACTION!

Siedział w ciemnym pokoju. W lewym ręku dzierzył powyginany joystick. Jego prawa zakrwawiona dłoń była już niezdolna do walki. Świecący ekran monitora oświetlał spoczone i pokryte zmarszczkami czoło. Podkrążonymi i przekrwionymi oczyma obserwował agonię rozgrywaną się na wypalonym luminoforze. Właśnie tracił ostatnie życie. W pewnym momencie z krzaków wyskoczyła bestia i rozpięta jego ciało. Poczul w ustach gorzki smak żółci zmieszanej z krwią i zaczął osuwać się z krzesła. Ostatnim ruchem wyciągnął rękę i wcisnął przycisk FREEZE na swoim Action Replayu... Jego życie zostało uratowane.

Jeśli masz kłopoty i znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia to... o nie, nie wzywaj Drużyny "A", tylko kup ACTION REPLAY. To urządzenie potrafi zmieniać wartości komórek w pamięci Twojej ukochanej Amigi 500 i pozwala na stosowanie wielu innych sztuczek.

Schemat pracy jest następujący:

Przechodzimy do edytora Actiona za pomocą przycisku FREEZE, gdzie możemy wydawać różnorakie polecenia.

Teraz założymy, że w grze mamy 3 życia. Za pomocą komendy 'tsl 3' nakazujemy komputerowi, aby znalazł wszystkie komórki pamięci, których wartość wynosi 3. Wracamy do gry za pomocą rozkazu 'x' i tracimy jedno życie. Teraz poprzez wpisanie 'f 2' dajemy naszej maszynie do zrozumienia, aby znalazła komórkę, której wartość zmieniła się z 3 na 2. Po chwili (o ile został znaleziony) zostanie podany adres właściwej komórki, np.: 02A5BF. Następnie przygotowujemy komórkę do zmiany wartości poprzez wpisanie rozkazu 'm', np.: m 02A5BF. Ukazuje się szesnastki per liczb. Wartość komórki znajduje się w tej pierwszej. Wszystkie wartości są przedstawione heksadecymalnie. Teraz wpisujemy 'FF' i już mamy 255 żyć. No, dosyć tych smętów, najlepiej wszystko sprawdzić w praktyce.

Zacznijmy na dobry początek od kilku znaczącościówek.

### FIRST SAMURAI

Zmagania zaczynamy posiadając cztery życia, jednak później jest bardzo trudno utrzymać ten stan. Tak więc zatrzymujemy grę za pomocą FREEZE i wpisujemy 'tsl 4'. Wracamy do gry i tracimy jedno życie, o ponownym wywołaniu edytora (przycisk FREEZE), wpisujemy 'f 3', a komputer poda nam adres 00C849. Zmieniamy pierwszą parę liczb 03 na FF i teraz możemy pograć sobie bez stresu.

### I jeszcze dwie gierki stare, ale jare: SABRE TEAM / WOLFCHILD

W tej pierwszej wybieramy tylko jednego komandosą np.: W. Jonesa i, po zapatrzeniu go w broń, ruszamy do akcji. Tu najważniejsze są Punkty Ruchu. Na początku mamy

ich 49. Przycisk FREEZE i wpisujemy 'tsl 49', powrót przez 'x' i wykonujemy naszym bohaterem obrót - tracąc dwa Punkty Ruchu. Freezujemy komputer, wpisujemy 'f 47' i już mamy adres komórki. Następnie zmieniamy wartość komórki o adresie 0AAC21 na FF i już możemy poszaleć sobie naszym komandosem. Teraz uwaga! Po pewnym czasie punkty i tak nam się wyczerpią, po czym całą operację będzie trzeba zacząć od nowa. Żeby temu zapobiec, ustawiamy w znalezionej komórce punkt oczekiwania - tzw. breakpoint. Aby tego dokonać, używamy rozkazu 'be', czyli piszemy 'bs 0AAC21'. Po powrocie do gry będziemy mieli 40 Punktów Ruchu, jednak po osiągnięciu wartości 00 licznik będzie się przekręcał na 99.

Przyszedł czas na **WOLFCHILD** - a. Najlepiej mieć dużo energii. Na początek mamy 8 pasków. Po wpisaniu 'tsl 8', stracie jednego i wpisaniu 'f 7', pokazuje się naszym oczom adres 000ED3. Z góry przestrzegam przed nachalnym wpisywaniem wartości FF, gdyż program może się zawiesić. Największą wartością, jaką możemy wpisać, jest 20, czyli heksadecymalnie 14, bo tyleż mamy miejsca na górnej belce na paski energii. Liczba bomb znajduje się w komórce 000F37, oczywiście według niepisanego prawa wpisujemy FF.

Może spróbujemy czegoś nowszego? Weźmy się za Bubba'n'Slix. Posiadamy 6 kwadracików energii. Postępujemy podobnie jak w Wolfchild z tą jednak różnicą, że możemy wpisywać maksymalnie wartości. Adres komórki - 0351AF.

Teraz coś dla strategów -  
**DUNE II**

W tej gierce najważniejsza jest forsa, o którą jest okropnie trudno. Wydajemy kredyty tak, by zostało około 200. Ja miałem 236. Po wpisaniu 'tsl 236' naprawiłem elektrownię i zostało mi 198. Wpisalem 'f1198' i Action znalazł adres 073E41. Po wpisaniu tam FF liczba kredytów wzrosła do 255, jednak nie jest to zbyt wielki powód do radości - tym sposobem trzeba stać gotówką uzupełniać co pół minuty. Żeby zapobiec nadmiernemu poceniu się palców ustawiłem breakpoint - 'bs 073E41'. Po wyjściu z edytora miałem 2000 kredytów, co mnie jednak nie zadowoliło. Kliknąłem na Const yard. Po ukazaniu się ekranu z budowlami wszedłem do edytora Actiona, a następnie bez żadnych reguł wyszedłem (przez 'x'). Dumnie spojrziałem na belkę obok napisu credits. Widniała tam liczba 20040.

Dla wielbicieli RPG -  
**ISHAR II**

Wszystkie informacje przedstawiane są za pomocą pasków, jednak po wywołaniu ekranu z przedmiotami po prawej stronie ukazują się wartości liczbowe. Ja zająłem się postacią pierwszą po prawej. Postępując podobnie jak poprzednio znajdujemy adres energii - vitality. Jej wartości znajdują się w komórce 041A55, zaś

siła fizyczna w 041B6C. Maksymalną wartością, jaką możemy wpisać, jest 7F. Mój mag znajdował się w środku, a jego energia psychiczna wyłądowna pod adresem 041BE9. Na zmianę ilości pieniędzy jest trochę inny sposób. Dalem pierwszej postaci z prawej 20 i wpisałem 'tsl20', zabrałem 5 i wpisałem 'f15'. Po znalezieniu komórki 041A81 i ustawieniu breakpointu poleceniem 'bs' wróciłem do gry i stwierdziłem, że kwota przy tej postaci osiągnęła 20040.

A kto grał w

### Black Crypt

Swoją działalność zaczynamy już przy wyborze postaci. Mamy do rozdelenia 25 punktów, czyli stanowczo za mało. Komórki z ich zawartościami są następujące: Fighter - 014FA7, Cleric - 014FCD, Magic user - 014FF3 i Druid - 015019. Wszędzie wpisujemy 40. Aby przejść pierwszy poziom należy zdobyć klucz. Żeby to zrobić należy zabić gościa z dwoma głowami. Tylko komu się chce szukać miecza, aby to uczynić? Lepiej się teleportować. Dobrze potrenować to w jakimś spokojnym miejscu, skąd zaczynamy grę. Po prawej stronie znajdują się drzwi. Stajemy przed nimi i klikamy na pole obok portretu postaci. Pokazuje nam się zawartość kieszeni każdej z postaci. Klikamy na kamiennym symbolu z mieczem. Na dół wyświetlane są współrzędne miejsca, w którym znajduje się drużyna - 11, 19. Gdy się cofniemy, zmieniają się na 10, 19. Wiedząc już czego szukać? Trafiamy na adres 020E41, wpisujemy wartość 0F i już jesteśmy za drzwiami. W podobny sposób postępujemy ze wszystkimi opornymi drzwiami i ścianami.

Uwieńczeniem dotychczasowych działań będzie

### EYE OF THE BEHOLDER II

Energia jest przedstawiana za pomocą paska, ale po ustawieniu w opcjach Bar Graphics na OFF problem zniknie. Zapewne wiesz już, co należy dalej robić. Dla postaci lewej górnej energia znajduje się w komórce 05A661, dla prawej górnej - w 06A7BB. Po wpisaniu nowych wartości FF i wyjściu z Actiona mamy nadal starą wartość na ekranie. Ułganie ona zmianie dopiero stracie energii. Szukanie energii dla pozostałych adresów jest już nieopłacalne - możemy zawsze przegrupować drużynę i dokonać poprawek znanych nam już adresów. Jest to także dobry sposób wskrzeszania umarłych.

Tym razem to na tyle - teraz czas na Was, czcigodni czytelnicy. Pomęćcie się trochę sami, a o swoich osiągnięciach napiszcie do nas - na pewno nie omisszamy zamieścić na naszych łamach informacji przysłanych przez Was.

### MR. ART

P. S. Niektóre adresy mogą się, niestety, nie zgadzać. Wiąże się to z różnego rodzaju rozszerzeniami pamięci. Ja używałem Amigi z 1 MB.

## PLAYBOX '94

W dniach od 15 do 17 kwietnia br. w Katowicach odbyły się targi kaset video, płyt CD i gier komputerowych - PLAY BOX '94. Wystawców zapraszano do katowickiego Spodka, ale impreza odbyła się na przyspokołowym lodowisku (spoko, pod dachem i bez lodu). Trzy dni targowe podzielono na: dzień fonografii, dzień komputerowy i dzień video. Nas oczywiście interesował dzień komputerowy. Jego atrakcjami miało być "Spotkanie na teleścianie - Gambler vs Secret Service" oraz spotkanie firm i mediów z przedstawicielami Biura Ochrony Własności Intelektualnej. Pojedynek na teleścianie był nieco nieczytelny (kto to w końcu wygrał?), a spotkanie z BOWI nie przyniosło nowatorskich rozwiązań w dziedzinie ochrony programów rozrywkowych.

Dla zwykłych ludzi targi te to wydatek 10 tys. zł na bilet i możliwość kupienia nowych gier bezpośrednio u dystrybutorów lub wydawców. Wśród wszystkich wystawców mniej więcej 10% stanowiły firmy związane z komputerowym graniem. Oto one: Atares z Chorzowa, Atar System z Domanic, IPS Computer Group z Warszawy, JTT Computer z Wrocławia, Krystal z Krakowa, L. K. Avalon z Rzeszowa oraz Mirage Software z Warszawy. Były też stoiska wymienionych wcześniej czasopism komputerowych. My nie mieliśmy stoiska, ale trzymaliśmy rękę na pulsie.

Jako plus tej imprezy należy uznać, że były to pierwsze ogólnopolskie targi, oficjalnie uznające rynek rozrywki komputerowej. Ludzie "z branży" wymienili się wizytówkami, niektórzy zawarli umowy. Plus też dla ładnych pań rozdających reklamy.

Minus dają organizatorom imprezy, firmie FullMax, która przedstawicielom prasy kazała płacić za targowy informator.

BRÓMBA

Dystrybutorem  
testowanego  
w poprzednim numerze  
joysticka  
SV 207 PC COMMANDER  
jest firma MULTI-STYK s.c.,  
Warszawa, tel. 103-299.  
Za brak tej informacji  
serdecznie przepraszamy.



# Listy

sądkiem na czele. (Czas na kwas: wiecie jak według tego Pana powinien nazywać się joystick? Otóż: WOLANT!)

## PROŚBY I GROŻBY

Nie pokazujcie zdjęcia Kopalnego. Bo przestaną kupować TS. (...) Pokazując zdjęcie Kopalnego zniszczycie jego "image".

Harley Davidson, Rybnik

Po pierwsze: po wydrukowaniu zdjęć Alexa w "Bajku", co wedle oficjalnych źródeł jest przyczyną kryzysu w tej redakcji, i żywiołowej reakcji czytelników (nie do uwierzenia, co można zrobić z kawałkiem kartki papieru!) zaprzestajemy dalszych eksperymentów na tym polu.

Po drugie: pisząc do Kopalnego nie używajcie zbyt mądrych słów, bowiem jest on osobą wrażliwą i czułą na swoim punkcie i łatwo potrafi się obrazić, a nawet wściec, co jest wyjątkowo przykre i niebezpieczne dla osób postronnych.

## HARDLER

Chcę kupić sobie sprzęt klasy PC. Nie wiem, co będzie najodpowiedniejsze - choć sobie pograć, pobawić się ale też robić coś poważniejszego (programowanie, nauka).

Jeleń, Dąbrowa Górnicza

Piękną polską nazwę, którą widzicie w śródtytułach, dedykujemy jednemu publicyście, który walczy o czystość języka polskiego w każdej dziedzinie życia, nie zważając na nic, ze zdrowym roz-

Jeżeli chodzi o Twoje pytanie, Jeleniu, to jeżeli masz dużo kasy to kupuj 486DX33, 8 MB, twardziela 340 MB, monitor 15", czytnik CD i Gravis lub Roland MT - 32. Ta konfiguracja jest idealna do gier i nie tylko. O ile masz mniej forsy, to kup 486SX33, 4 MB, 250 MB i Sound Blastera Pro. Pewnie wkurzymy parę osób, ale prawda jest taka, że 386 - ki już zaczynają być zbyt wolne i wygląda na to, że pod koniec roku pojawią się pierwsze gry "486 only", a my wysmarujemy "Raport z Oblężonego Miasta IV". Podobnie rzecz ma się z muzyką i efektami dźwiękowymi - zwykły Blaster już jakiś czas temu przestał wystarczać.

## HARDLER CZ.2

Podobno wasz magazyn jest o grach? Co tam robi test Gravis-a?

Rest, Skądinąd

Zawsze wydawało nam się to oczywiste - piszemy o grach i wszystkim, co się z nimi wiąże, więc testy takich urządzeń jak wolanty, konsole czy karty muzyczne powinny się u nas znajdować. Przecież Czytelnicy chcą być na bieżąco, także jeśli chodzi o sprzęt, nie?

## WYCIECZKI OSOBISTE

Zwróćcie tylko uwagę naszym "A&G", żeby nie zaczynali każdego zdania od "teraz" i żeby nie pi-

sali w kółko, że mają mnóstwo do powiedzenia i tylko brak miejsca ich ogranicza. W ich wykonaniu jest to śmieszne.

Sir Straszak, Warszawa

Teraz Ci odpowiemy: dziękujemy Ci za celne i pełne słuszności uwagi, postaramy się na przyszłość nie popełniać takich błędów. Chcielibyśmy napisać więcej, ale mamy zbyt mało miejsca, zresztą Emilus i Naczelnicy i tak by potraktowali dalszą część odpowiedzi jak kiedyś odpowiedź Kopalnego, z której, jak pamiętacie, zostało tylko [ - - - - ].

## ŚWIAT WIELKIEJ POLITYKI

Całkowicie zgadzam się z hasłem "Sir Haszak na prezydenta! Harry na premiera!"

G. A., Kraków

Nawet nie wiesz ile masz racji. Otóż w cywilu Harry jest absolwentem jednej handlowej uczelni i w ramach poszukiwania pracy zadawał się ostatnio z Ministerstwem Przekształceń Własnościowych. Kto wie? Może za dziesięć lat będziecie mieli własnego, TSowego ministra, a za piętnaście - premiera? Jedno jest pewne - jak Harry zacznie rządzić, to my zbierzemy zabawki i spadamy do innej piaskownicy, bo tu to się będą cuda działy.

## LIFE IS BRUTAL...

Przeczytajcie uważnie mój list. Tylko nie odkładajcie go znów do kosza, bo powoli mnie tym wkurzacie. (...) Na początku II levelu "First Samurai" ukazuje mi się napis "PLEASE TYPE IN THE NUMBER FOR... F 24 (za każdym razem inny numer) AND



PRESS RETURN" i nie wiem, co zrobić.

Michał O., Wyrzysk

Cóż, stary - masz lewą (czyt. kradzioną) wersję "First Samurai'a", w dodatku nikt jej nie odbezpieczył (ech ci dzisiejsi hackerzy...). Nic Ci nie poradzimy - kup oryginał (o ile ktoś go sprowadził do Polski), daj sobie spokój, albo zaryzykuj 3 lata więzienia...

## LINGWISTYKA

W waszych tekstach występują dla mnie niezrozumiałe pojęcia, jak np. "jesteście DOWNAMI...", "SHITY" itd.

Wald, Przedeszyń

Pierwszy tekst nie jest nasz, tylko Krzysia K., więc daj nam spokój i nie drażnijmy redakcji z jej Najwierniejszym i Najbardziej Krytycznym Czytelnikiem. Co znaczy "SHIT"? Domyśl się sam! Dajemy Ci podpowiedź: to słowo po francusku pisze się MERDRE, zaś po słowacku HOVNO, oznacza ono rzecz nieczystą i parszywą. Jeśli nie masz żadnych pomysłów, daj cynk to wydrukujemy Ci kolejne podpowiedzi.

Na listy znowu odpowiadał Alex & Gawron, co pozwala przypuszczać, iż umocnili się na rubieżach listowej, które to z kolei stwierdzenie pozwala przypuszczać, iż następnymi odpowiedziami na listy zrobi na pewno ktoś inny.

## CZYTELNICZY NADESŁALI

Dawno, dawno temu, za lasami, za... (i jak to dalej w bajkach bywa) stał sobie zamek. Bynajmniej nie był to zwykły, taki sobie zamek, ale zamek, w którym mieszkały duchy. Były to małe, ubrane w przescieradła stworzenia, które tam sobie straszły otrzymując za to wynagrodzenie od Rady Starszych. Jednak pewnego pięknego (czyż, burzliwego) dnia zamek został opanowany przez złego Lorda Kamienne Serce. Wspomniana już Rada miała znaleźć śmiałka, który zabiłby owego Lorda.

Zadanie byłoby proste, gdyby nie wszelkiego rodzaju trumny, robaki i inne paskudztwa, a także kolce wystające z ziemi. Przeszkody te,

naruszając delikatną powłokę ducha powodują jego śmierć poprzez utracenie powietrza pod prześcieradłem. Na szczęście wynaleziono z b r o j ę ochronną (cztery przescieradła), która miała p o m ó c w osiągnięciu szczytnego bez wątpienia celu, jakim jest usunięcie złego Lorda.

Radzie Starszych pozostał jeszcze tylko jeden problem: wyznaczenie ochotnika. Sprawa nie była prosta, jednak w końcu udało się

znaleźć idiotę na tyle głupiego, by zdecydował się podjąć wykonania zadania. Był to mianowicie Turbican, syn sławnego Blinky'ego, zresztą niezwykle do niego podobny. Naszego bohatera opatulono w przescieradlanym pancerz



wysłano do wrogiego zamku z poleceniem

odnalezienia pięciu części czaru destrukcji, a reszta już stanie się sama.

Turbican otrzymał jeszcze garść wskazówek na drogę:

- uważaj na kolce i inne takie bzdewia
- żeby skoczyć w danym kierunku należy wykonać ruch do przodu a potem szybko w drugą stronę
- na pierwszym piętrze na lewo jest pułapka (nie otwieraj drzwi)

Tak więc duch doleciał do zamku, przeniknął przez ścianę i z głupkowatym uśmiechem zabrał się do dzieła.

## TURBICAN

# 386DX

## TCH COMPONENTS ZMIENI TWÓJ PC386DX W



# 486

- wymiana procesora 386DX na procesor 486DLC firmy TEXAS INSTRUMENTS
- Twój PC zmienia się w 486SX
- dołożenie koprocessora
- Twój PC zmienia się w 486DX

Uwaga! płyta główna Twojego PC, musi mieć procesor 386DX umieszczony na podstawie.

# TANIEJ



**KOMPLET (procesor i koprocessor) jest 3-krotnie tańszy od ceny samego procesora i486DX. Płyta główna komputera nic nie kosztuje, bo już ją masz.**

TCH COMPONENTS 00-716 Warszawa, ul. Bartycka 18, tel./fax (0-22) 41 41 15, 41 00 41 w. 67, 71 JAROX, Kraków, ul. Szlachtowskiego 2A/13, tel./fax 36 04 67

### PC I AMIGA

<b>SMUŚ</b> Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezione guzki i ulubiony bumerang wystarczą do wykonania zadania?	PC 179.000	AMIGA 149.000
<b>SINK OR SWIM</b> Prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wołaga z każdym nowym pomieszczeniem.	PC 179.000	AMIGA 149.000
<b>SAPER</b> Gra logiczno - zręcznościowa. Wspierana, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!	PC 135.000	AMIGA 75.000
<b>CARNAGE</b> Pełen niespodzianek wyścig samochodowy "Carnage", to orga szybkich samochodów, destrukcji i czadu!	PC 125.000	AMIGA 109.000
<b>INTERNATIONAL TENNIS</b> Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.	PC 125.000	AMIGA 109.000
<b>VaBank</b> Gra platformowa. Ucieczka z więzienia nigdy nie jest prosta. Ale ty jesteś przecież niewinny! W dodatku brzydzisz się bronią państwa. Wrodzony spryt pozwoli jednak wykorzystać wiele znalezionych po drodze przedmiotów. Ta akcja musi się udać!	.....	AMIGA 109.000
<b>TAG TEAM WRESTLING</b> Zawody sportowe w amerykańskich zapasach drużynowych. Pojedynek najsilniejszych ludzi świata!	.....	AMIGA 109.000
<b>INT. ATHLETICS</b> Zawody w lekkiej atletyce. Wiele konkurencji, możliwość zabawy dla 1 - 4 osób.	PC 125.000	.....

Programy w wersji na PC współpracują z kartą VGA, SoundBlaster i obszarcierni. W wersji na AMIGĘ działają na A500, A500 i A1200.

Oprócz wymienianych oferujemy ok. 20 tytułów na C64 i ponad 100 na ATARI XL. Pełną ofertę programów można otrzymać po przesłaniu na nasz adres opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP. Wszystkie programy wydane są legalnie, z poszanowaniem praw autorskich.

### C 64

- **CARNAGE**  
- Wspierany wyścig samochodowy.
- **FIST FIGHTER**  
- To walka pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**  
- Szalony baron znowu buduje swego potwora.
- **HANS KLOSS**  
- Znakomity agent wywiadu szuka wykradzionej płyty wiadra.
- **ROBBO**  
- Mały robaczek próbuje uciec z wrogiej planety.
- **TAG TEAM WRESTLING**  
- Amerykańskie zapasy drużynowe.
- **WŁADCY CIEMNOŚCI**  
- Doskonała gra przygodowa z fektami.
- **KŁATWA**  
- Gra przygodowa. Musisz uwolnić swój kraj od czarnej klątwy.
- **BALLOON BATTLES**  
- Przekłoni Fogg - pomyślny Atlantym w zniszczeniu przeciwnika.
- **KICK BOX**  
- Poreadynek szalonych mistrzów Kick boxingu.
- **5 A SIDE FOOTBALL**  
- Piłka nożna "pięciu na pięciu".
- **SPLITTER**  
- Atrakcyjna układanka.
- **Q 10 TANKBUSTER**  
- Pilotując Q-10 musisz odzyskać i zniszczyć wszystkie wrogie cele.
- **TERRAFIGHTER**  
- Musisz zniszczyć wszystkie reaktory wroga.
- **COSMIC HERO**  
- Gra logiczno-zręcznościowa. Dużo ciekawych planów.

**UWAGA:** Cena każdej z gier 55.000 zł

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

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

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

# Tipsy & kody

## LIFE IS BRUTAL

Na napisanie tego tekstu mamy chwilę. W ogóle redakcja zaczyna przypominać obóz pracy. Nie uwierzycie, ale przyspieszyliśmy trzykrotnie, a ponieważ u nas nic nie dzieje się tak całkiem normalnie, to owo przyspieszenie zamiast wchodzić w fotele, wyrzuca z nich niektóre osoby. Czy musimy dodawać, że te osoby to my? Wygląda na to, że Zepsół i Tryumwirat zawarły porozumienie, by nas wykończyć, chwilowo nasycić się tym, co na nas zdobędą i powrócić do walki między sobą. Myślą, że im się udało, ale nie macie się o co bać - jak przyjdzie co do czego i zaczniemy słabnąć, to się poprosi o internacjonalistyczną pomoc Wielkiego Brata Zza Między i wtedy się okaże, kto tu tak naprawdę rządzi! Tyle o polityce.

W temacie Waszej aktywności to wszystko w normie, czyli stopy wspaniałych listów i setki tipsów - po prostu rewelacja. Oczywiście na każdego przyjdzie jego kolej, ale jeżeli ktoś chce, żeby jego tipsy wydrukować jak najszybciej, to niech wie, że:

1. Bardzo lubimy kiedy na kopercie jest napisane TNT - pomaga to przy sortowaniu poczty.
2. Bardzo lubimy wyraźne style pisma.
3. Bardzo lubimy, kiedy piszecie ksywę i typ komputera w widocznym miejscu.
4. Bardzo lubimy, gdy autor podaje swój adres i na kopercie, i w środku listu.
5. Wszystkie inne listy też bardzo lubimy, ale jakby trochę mniej.

I tak by to z grubsza wyglądało.  
**Alex & Gawron**

P. S. Zamiast zabawnych tipsów będzie zasłyszana historyjka. Otóż ukazała się polska strategia "Imperium". Jak to zwykle na świecie bywa, po krótkim czasie piraci wypuścili swoją wersję. W tym przypadku była to grupa Onan Soft (czy jakoś podobnie). W pliku informacyjnym panowie hackerzy-fuckerzy napisali, że są najlepsi, że w grze nie ma żadnych zabezpieczeń i nie nie musieli łamać. Finał: po kilku chwilach grania pada pytanie o słowo z instrukcji. Pozdrawiamy Was "hackerzy".

**KEEP LAMIN', GUYZI!**

**ADDAMS FAMILY / Amiga**  
2 - R1R18, 3 - R1R16, 5 - BLJ12  
(Jimmy i Wanja)

**ADVENTURE OF CASTLEVANIA / Game Boy**  
W 1. levelu wchodzić na linę prowadzącą na ekranie. Idź się w górę i nie zatrzymuj się, w suficie jest ukryta komnata.  
(Zoska)

**AIRBORNE RANGER / IBM PC**  
Klawiszotopia: 'F1' - lewitacja; 'F2' - granaty; 'F3' - rakiety; 'F4' - nóg; 'F9' - napę; 'F10' - zmięta z biegiem na chró i na odwrót; 'T' - wezwanie samolotów; 'S', 'B', 'T' - bomba zaprowa, zapłon do 5 do 7 sekund; 'Backspace' - apteczka; 'Enter' - wyzycie broni; 'K' - zmięta sposobu kierowania, spado - podnójpowstań.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**ALEX / Atari**  
'K' - następny poziom.  
(Patrick)

**BALBASTA / Commodore**  
'M' + 'A' + 'J' + 'C' + 'D' - następny poziom.  
(Janek Przędziński)

**BALDY / Amiga**  
Podczas gry nacisnąć 'P' i skończyć pierwszy poziom. Komputer spyta, gdzie chciałbyś iść. Wpisz "LEVEL n" gdzie n oznacza numer poziomu, na który chcesz iść.  
(Jimmy i Wanja)

**BALL - BLASTA / Commodore 64**  
Zakup broni umożliwia zniszczenie każdego rodzaju ogień.  
(Marek Gronostaj)

**BALL STORY / Nintendo**  
Wpisz "999", a zmajestrasz się w 50. planazy.  
(Czapeczka)

**BATTLE TOADS / Nintendo**  
Wolniej równocześnie "Start" + "Góra" a ilość żył i energii wzrośnie do maksimum. W drugim levelu zabija wrone uderzając o ścianę, a otrzymasz po kolei 200, 500, 1000, 2000, 10000 punktów a potem dodatkowe życie aż do znużenia. W trzecim levelu w ostatnim etapie uderz w mur, przy którym wiszą iskierki - promiennasz się do piątego levelu.  
(Czapeczka)

**B. C. KID / Amiga**  
Na pierwszej planazy idź w lewo i skocz do góry naciskając "Fire". Pojawi się mały kwiatek - zbierz go, w powietrzu pojawi się ptaszek. Złap go szybko i skocz na dół - dodatkowe życie.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**BLUE BARON / Commodore**  
Wpisz 2: "COOL", 3: "PETS", 7: "WOLF".  
(Janek "Commodorowski" Jeżowski)

**BOBO / Atari ST**  
Wolnijcie "F1" na początku każdego dyscyplinny sprin, że wleczesz sam wykonaj brudną robotę.  
(Michał Białek)

**BODY BLOWS GALACTIC / Amiga**  
Gdy grasz Danym, a rozlenik usiłuje zaskoczyć z góry, zastępuj czas wysięgą pięścią - ubywa dużo energii.  
(Bulka)

**BONS JACK / Amstrad**  
Gdy na ekranie zaczną latać kolko z literą "E" to spróbuj je szybko złapać - dodatkowe życie.  
(Marek Liz)

**B. O. S. O. GAME / Amiga**  
'C' + 'B' + "Help" - przoczenie braci punkty.  
(Tomasz Wierczarek)

**BOUNTY BOB STRIKES BACK / Commodore**  
Aby przeskoczyć z levelu 1 na 4 - wzdł kasetek, nacisnąć "1" a potem "F7"; 5 na 8 wzdł kasetek, nacisnąć "B" a potem "F7"; 10 na 14 - wzdł kasetek, nacisnąć 5 a potem "F7"; 3 na 15 wzdł kasetek, nacisnąć "4" a potem "F7"; 16 na 19 - wzdł kasetek, wlecz tubę, nacisnąć "B" a potem "F7"; 2 na 22 - zabić wszystkich obcych, wzdł kasetek do malowania, nacisnąć 3 a potem "F7".  
(T. Andrych & B. Muszyński)

**BRIDGE MAN MAN / Amiga**  
Wolnij "Help" - wygrywasz.  
(Tomasz Wierczarek)

**BUDOKAN / Amiga**  
Kiedy Twój zawodnik wejdzie do hali, gdzie odbywa się turniej, odzyskać dużą szuflę. Pojawi się coś ciekawego.  
(Tatanka)

**C. J. IN THE U. S. A. / Commodore**  
'RunStop' - zmięta podłoga.  
(Dragon)

**CANNON FODDER / Amiga**  
W trzeciej fazie domyślnie leżąc po dotarciu nad rzekę przeprow się przez nią i trzymając się prawej strony ekranu zejść na sam dół. Gdy już tam będziesz, skocz w lewo i gdy zobaczysz koczki stojący na brzoisku drogi, rzuc w niego granatem i zbierz "plamyczki" - otrzymasz 50 bazook. Długich domków nie trzeba niszczyć w całości - wystarczy rozwalić dach. Bunkry można niszczyć tylko za pomocą dział i czołgów - grzmoty i bazooki ich nie dotrą.  
(Kali)

**CARRIER COMMAND / Amiga**  
Zapisać grę i wpisać "GROW OLD WITH ME" - nieśmiertelność.  
(Rom)

**CASTLE MASTER / Commodore**  
Stań na krawędzi zastawionego mostu (waga na 1/8-M) i kliknij na czarne okienko.  
(Ginos)

**CASTLEVANIA / Nintendo**  
Na pierwszym poziomie przeskok wchodzi do skrzyni - znajdziesz ukryty skarb.  
(Zoska)

**CAVERN OF DEATH / Atari**  
Na stronie tytułowej wolnij "Select" - anijacowa kobry.  
(Bla - Bla)

**CHAMPION DRIVER / Amiga**  
1. INDIA, 2. BRAVO.  
(Tomasz Wierczarek)

**CHRISTOPH COLUMBUS / Amiga**  
Trzeci pieniądzy czy towaru jest uciążliwy przy większych ilościach. Aby przyspieszyć ten proces: nacisnąć na klawisz "+" lub "-" - nadmiar na raz bierze i lewy przycisk myszy, a następnie nie puszczać przycisków przesunąć kursor wyżej i puścić przycisk sk. Czynnosc tą wykonać kilkakrotnie.  
(Rom)

**CHRONICLES OF YOUNG INDIANA JONES / Nintendo**  
Kiedy wleczysz z Red Barona ustaw swój samolot w lewym górnym rogu ekranu i cały czas strzelaj - zwycięstwo pewne.  
(Milo)

**COMMANDO II / Commodore**  
'Fire' w drugim joyu - rzuć bomba.  
(Pe Pe Le Swąd)

**CRYSTAL DIZZY / Amiga**  
2 - GJ 710 9HK, 4 - GJ 503 2KF.  
(Wania i Jimmy)

**CYBERPUNK / Amiga**  
W trakcie gry nacisnąć "R" + "G" + "B" + lewy klawisz myszy - nieśmiertelność. Teraz: "F1" - "F2" - level; "1" - "4" - podpodziemie; "A" - karabin; "S" - ostona; "D" - robot; "Shift" - niepodobnie.  
(Kalk Hogan Tipser)

**DEATH WISH III / Commodore**  
Wolnijcie "Control" - amiana broni.  
(Janek Kotarba)

**DEATHRIDE / Commodore**  
Nacisnąć "+" - jechać odporny na kulę.  
(Pawelfo)

**DEEP CORE / Amiga**  
Złota trzeci z taką samą bronią.  
(Bulka)

**DEFLEKTOR / Amiga**  
'1' + '1' - zmięta podłoga.  
(Tomasz Wierczarek)

**DETECTIVE / Commodore**  
Sejf znajduje się za obrazem, czytaj to "210319". Tytuł książki w bibliotece: "10:DETECTIVESTORIES". Sekretne przejście są w pianicy, w pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni. To ostatnie prowadzi do pianicy. Do kopert wkładać tylko rzeczy oznaczone literą "E".  
(Sebastian i Adrian Haba)

**DIGGER / Nintendo**  
W 8. levelu, gdy się możesz odsunąć smoka dynamitem patki w zasięgu jego wzroku diament, a on na nim usiądzie. W 8. levelu, gdy atakuje Cię latający smok, rzuc kółko diament - zostanie wyde.  
(Zoska)

**DOCTOR WHO / IBM PC**  
Wpisz "JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS" - nieśmiertelność.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**DOGS OF WAR / Atari ST**  
Podczas gry nacisnąć "IMBO, Teraz "F5" - nieśmiertelność.  
(Michał Białek)

**DOMINATOR / Amiga**  
Wpisz "SHAFT" w tabeli wyników - nieśmiertelność.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**DOUBLE DRAGON III / Commodore**  
Przy grze na dwóch graczy nich jeden zbliży się do drugiego tak, aby był w zasięgu i nacisnąć "Fire" - łatwy oś.  
(MTV)

**DOUBLE DRIBLE / Amiga**  
Gdy grasz z komputerem, najłatwiej rzucić kosać w lewo góry w momencie. Aby celnie rzucić tryma, "Fire" w trakciej będąc w najbliższym punkcie wystrzela.  
(Bulka)

**DUCK TALES 1 i 2 / Nintendo**  
W każdej fazie są rozmaite fajne przepisy, jedna tam znaleźć kasetki dodające 1 punkty do życia, kłajnoty za 1000000, dodatkowe życie itp.  
(Czapeczka)

**BUCKULA / Commodore**  
Wolnij "Fire" + "Del" - następny poziom.  
(Kaniha)

**EDDIE BOY / Amiga**  
Wolnij "F" i wpisz "EDDIE BOY 232".  
(Tomasz Wierczarek)

**ELVIS PRESLEY IN CHICAGO / Amiga**  
Nacisnąć "R" i wpisać "I WANT ONLY GONG TO LEVEL 8" - gdzie n oznacza numer poziomu, na który chcesz się przemieścić.  
(Kalk Hogan Tipser)

**ENFORCER / Commodore**  
Nacisnąć spado - super broń.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**EQUALIZER / Amiga**  
'C' + "Testore" - następny poziom.  
(Tomasz Wierczarek)

**F-117 A / Amiga**  
'Shift' + "F" - atakuj.  
(Zbyszek Zaleski)

**FINAL BLOW / Amiga**  
Specjalny grę, a potem naciśnij "F".  
(Tomek Leszczyński)

**FINAL FIGHT / Amiga**  
Zatrzymaj grę i wpisz "SHERIFF FATMAN" - nie-  
śmiertelność.  
(Marek Rogan Tłosek)

**FIRST DIVISION MANAGER / Commodore**  
Zaraz po rozpoczęciu gry dokup zawodników do  
osiemnastu. Po zakończeniu każdego meczu be-  
dziesz im musiał zapłacić tylko po 1000 funtów.  
(Sebastian Kijak)

**FIST FIGHTER / Commodore**  
Swoją superciężką zadawaj zwraca, gdy przeciwnik po-  
dejdziesz blisko do Ciebie - nie ma szans obrony.  
(Jarek "Commodorowski" Jedowski)

**FLIMBOS' QUEST / Commodore**  
Wjeżdż na skłap. Joy w dół i "Fire" - wujacy w okoli-  
cy gnie.  
(Pe Pe La Świąć)

**INDY HEAD / Amiga**  
W dwóch pierwszych wyścigach zajmij ostatnie miej-  
sce - dużo pieniędzy.  
(Bulka)

**INT. KARATE / Commodore**  
W planszy nad wodą naciśnij razem "Space" + "C" +  
"V" + "B" + "N" - komputer zademonstruje cię.  
(Pawel)

**ITALY'90 / Atari ST**  
Biegaj prosto na bramkę przeciwnika. Gdy ujrzyz li-  
nię pola karowego biegnij dalej i trzymaj cały czas "Fi-  
re" - gol prawie pewny.  
(Dudy z ST)

**JAGUAR XY220 / Amiga**  
Przełączaj stacje radiowe - będziesz miał lepsze  
przyspieszenie na startcie.  
(Tatanka)

**JAIL BREAK / Amstrad**  
Gdy zobaczysz człowieka biegnącego bez broni, za-  
łóż go jednym celnym strzałem. Pozostanie po nim  
krzyk, waz go, a otrzymasz dodatkową broń.  
(Marek Lis)

**MONSTER IN MY POCKET /**  
Na postomie z plotem idź po ziemi do końca plotu -  
opłód Ci się.  
(Zółka)

**MOON CRESTA / Amstrad**  
Jeżeli dojdiesz do końca coverowego etapu utracisz  
najwyżej jedno życie, to dostaniesz bonus.  
(Marek Lis)

**MOZGPROCESOR / Atari**  
Kod do seifu to 2010. Winako znajdziesz pod wyłmą.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**NINJA RYJUKEM / Nintendo**  
Kod obratowy do level: 2: górnica, butelka, głowa,  
gwiazda: 3 - znak, gwiazda, butelka, głowa: 4 - butel-  
ka, znak, gwiazda, głowa: 5 - głowa, gwiazda, butel-  
ka, znak: 6 - głowa, głowa, znak, butelka: 7 - butelka,  
znak, głowa, gwiazda.  
(Zółka)

**NITRO / Atari ST**  
Gdy będziesz miał 500 - 900 galonów paliwa, wciśnij  
"Fire" w drugie joysticka. Gdy skończy Ci się pali-  
wo, przejdź na drugi joystick i ukończ odcinek.  
(Dudy z ST)

**REBEL ASSAULT / IBM PC**  
4 - FALCON, 7 - ANDAT, 11 - YUZZEM. W levelu 4.  
naciśnij lecieć: lewo, lewo, prawo, lewo, lewo. W level-  
ku 9. naciśnij lecieć: prawo, lewo.  
(Korbka)

**RICK DANGEROUS / Atari ST**  
Na planszy tytułowej naciśnij "T" - nieśmiertelność.  
(Dudy z ST)

**ROCKMAN 2 / Nintendo**  
Będąc Heat Manem trzymaj "B", aż latki zaczną mru-  
gać i wydzwoni z siebie dźwięk odgłosy. Puść "B" jak  
zrobi się biały i pojawi się wokół niego łuna. Będąc Me-  
tal Manem rzuć bez straszać pły w powietrzu: naciśnij do  
przodu i do tyłu na raz i w tym samym czasie "B". Kod do  
bazy doktora W: A1, B2, C1, D1, D2, E2, B4, C3, E5.  
(Funky Kowal)

**RODLAND / Amiga**  
Zapracuj i wciśnij "Help" - nieśmiertelność.  
(Tomasz Wiczoarek)

**S. S. PANZER / Commodore**  
Na niebieskim ekranie początkowym naciśnij "F1"  
nieśmiertelność.  
(Dragon)

# Tipsy & kody

**FULL CONTACT / Amiga**  
Gdy grasz sam, zabij psa kopiec z tyłu.  
(Bulka)

**GALAGA / Amiga**  
Na pierwszej planszy ustaw się w lewym dolnym ro-  
gu ekranu i nawałaj w stronę kosmiczne nieprzyjaci-  
la - zdobędziesz dużo punktów i specjalne znaczki.  
(Bulka)

**GLOBAL WAR / Atari**  
Grandego zabijasz propagandę.  
(Lutek Atarewicz)

**GOODS / IBM PC**  
Gdy walczysz ze smokiem w Świątyni, ułóżnij a na-  
leżesz moocy.  
(Marek Karłowicz)

**GUENIE / Commodore**  
"4" - dodanie żył, "2" - następny level.  
(Genzo)

**GUNRUNNER / Commodore**  
Wciśnij "T" podczas intro - nieśmiertelność.  
(Genzo)

**HERO / Atari**  
"SHB" + "P" - odwołanie zapasu bomb.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**HOWARD THE DUCK / Commodore**  
Gdy wypadniesz, przeskocz kałużę wody, waz ukrytą  
skrzynkę, podskocz i wejdź do wody - molesz przy-  
wać.  
(Dragon)

**KICK - OFF / Atari**  
Przy rozpoczęciu ze środka waz piłkę nie naciśka-  
jąc "Fire" (jaki oprócz zawodnika nie będzie się ru-  
szał) i wbiegnij do bramki przeciwnika. Teraz "Fire"  
i goooool!  
(Jordan)

**KLAX / Amiga**  
Naciśnięcie klawisza "J" przenosi do następnego  
etapu, a "K" - do ostatniego.  
(Roni)

**LED STORM / Amiga**  
Rozpoczynając grę wpisz: "DAVIDBROADHUR-  
STWANTSTOCH-EAT" - nieśmiertelność.  
(Genzo)

**LEISURE SUITA LARRY 1 / IBM PC**  
Kontaktując z telefonem przy sklepie zadzwonił pod nu-  
mer "055 - 099".  
(Sebastian i Adrian Haba)

**MASTER FIGHTER / Nintendo**  
Wciśnij jednocześnie "Start" i "Select" w czasie gry.  
(Zółka)

**MECHANICUS / Commodore**  
Naciśnij "Restora" - przerywnik z muzyką.  
(Pawel)

**NORTH & SOUTH / Commodore**  
Jeżeli nie chcesz stracić fortu, naciśnij "Fire" równo-  
cześnie z pojawieniem się obratka fortu na ekranie.  
(Sebastian i Adrian Haba)

**OIL IMPERIUM / Amiga**  
Wylaz się jako "HERALD" - +1000000.  
(Tomasz Wiczoarek)

**OPERATION WOLF / Nintendo**  
Jeśli chcesz szybko skończyć misję, wybierz wzię-  
nie a potem leżenie.  
(Zółka)

**PSYCHO PIG / Commodore**  
Po wzięciu ubranka wpisz hasło "SKAMPIO" - by-  
dziesz odporny na bomby.  
(Ark Prądziński)

**RAMBO II / Commodore**  
"W" - zmiłna broń.  
(Dragon)

**RASZYN / Atari**  
Jeden odcinek wylądź na most, trzy - na grobie, jeden  
umieść w Raszynie, a reszta niech powstrzyma po-  
moc dla Austrii.  
(Lutek Atarewicz)

**SCHOOL DAZE / Commodore**  
Za wejście do pokoju nauczycielskiego zostaniesz  
surowo ukarany.  
(Ark Prądziński)

**SILENT SERVICE / Nintendo**  
Nie wyruszaj się illeż konwaj jaksz znis, a odtra-  
na odpłynię. Aby obrzymać "W. G. S. C. Rang" mu-  
stasz w menu "War Parlo" zapalić trzy pierwsze napy-  
ty i ustawić "COMMANDER".  
(Zółka)

**SIMPSON / Commodore**  
Wskocz facetowi na głowę, wyskocz kulka - bierz ją.  
(Dragon)

**SKY HEIGHT STUNT MAN / Amiga**  
Na ekranie tytułowym wpisz "CHEAT" - nieśmiertel-  
ność.  
(Tomasz Wiczoarek)

**SPY VS SPY II / Commodore**  
Jeżeli grasz z komputerem, zabierz jedną część bom-  
by i idź na platformę, z której schodzi się na statek.  
Półkę swoją część bomby i czekaj, aż komputer znie-  
dź dwie pozostałe i wejdź na platformę, na której  
stoi statek. Kiedy Cię zobaczy, rzuć część bomby i za-  
strakuj Cię. Wypchnij go w bagno. Złaz bombę i ewak-  
luj się, nim wulkan wybuchnie.  
(Pe Pe La Świąć)

**STRIKER / Amiga**  
Najłatwiej strzelić gola z narożnika pola karnego.  
(Budka)

**SUPER BROS.4 / Nintendo**  
Na planszy tytułowej wcisnąć "A", "Dół", "Start" - dostaniesz się do niedostępnego świata.  
(Plus)

**SUPER DAISY / Amiga**  
Wejść na dach, stan na kominie i nacisnąć "F1" - nie- skończona energia.  
(Hulk Hogan Tipser)

**SUPER KID IN SPACE / Commodore**  
Space - 8ka.  
(Dragon)

**SUPER MARIO BROS / Commodore**  
Jeśli złapiesz "zegarek" lub "bombę" to natychmiast nacisnąć jednocześnie wszystkie klawisze funkcyjne od "F1" do "F7". Wtedy zegarek zatrzyma na pewien czas wszystkie potworki widanej planszy, a bomba rozwali wszystkie w miejscu, w którym jest.  
(Leonardo)

**SUPER MARIO BROS / Nintendo**  
W świecie 1 - 1 idź do "Warp Zone". Możesz przejść nawet do świata 4 - 1.  
(Lutek Alarowicz)

**SUPERFROG / Amiga**  
Aby zobaczyć czółowkę, zamiast dysku permanentnego włożyć do stacji dysk trzeci.  
(Kali)

**STARRAY / Commodore**  
"Restore" - nieładny poziom.  
(Gigant)

**STREET FIGHTER II / Amiga**  
"F" + "ATTENDE" - zwiększenie ilości energii.  
(Budka)

**STREET FIGHTER II / Amiga**  
Na ekranie tytułowym wpisać "STREET CHEAT". Te- raz klawiszem "Help" przechodzisz kolejną walę.  
(Hulk Hogan Tipser)

**STRIDER II / Amiga**  
Podczas gry wpisać "SWIFT".  
(Jimmy i Wania)

**STRIKE FLEET / Amiga**  
Rakietę "Kingfish" zrzucając odpalając około 4 ra- kety SMMA.  
(Tomasz Węczorek)

**SYNDICATE / Amiga**  
Po naciśnięciu lewego przycisku myszy na znaczniku przedstawiającym herbi organizację przybędzie Ci tro- chę kasy.  
(Rami)

**TACTIC / Commodore**  
Space - korciociąg  
(Gigant)

**TURTLES II / Amiga**  
"Help" - skrócone posłanie.  
(Tomasz Węczorek)

**WALKER / Amiga**  
Jeżeli jakiś cel jest trudny do namierzenia przesunąć celownik w jego pobliżu i wciśnij i trzymaj prawy przycisk myszy - samoprzewodząca. W Las Ange- les ludzi - bomby można zestrzelić. W tym celu trzy- mają celownik przy sobie i energicznie lat w prawo i w lewo. Czujki holownicowe są głupie i można je oszukać. Jeżeli wyjdą trzy na rat, podjęcie do Ciebie i zawrócą to idź za nimi. Jak zawrócą znówu, to się cofaj - i już je strzelisz.  
(Leonardo)

**WORM IN PARADISE / Atari**  
Dostępne polecenia: "get" - podnieś, "take" - weź, "drop" - rzuć, "put" - połóż, "look" - patrz, "run" - biegnij, "buy" - kup, "say" - powiedz, "listen" - słu- chaj. Poleceniem "Dogs" cofasz ostatni rozkaz.  
(Patrick)

**WŁADCA / Commodore**  
Gdy sprzedasz księżkę, to szybko je atakując nie zastaniesz w nim aniś kupujących, co najwyżej be- dzie trzeba trochę poszukać w zamku.  
(Burza)

**WŁADCY CIEMNOŚCI / Atari**  
Aby zrobić kamień przy przystani wybierz opcję "UŻYJ NOCY" i wależ pustą kartę w kolezko czarów.  
(Sebastian i Adrian Moha)

**VREEMER / Commodore**  
Na początku gry kup jak najwięcej akcji ("ROYAL"). Ich cena będzie rosła bardzo szybko.  
(Alek Prochoczek)

**ZOOL / Amiga**  
W levelu 1.3, gdy czas dojdzie do 50 uderz w pierw- szą ścianę po prawej stronie.  
(Hulk Hogan Tipser)

**1889 / IBM**  
Jeżeli po kilku rejsach z towarem zapokój się zapo- troszowanie w danym porcie i nie możesz go tam sprzedać, zrób tam magazyn i stój w nim łowiar. Nie przyływa do tego portu przez około 8 lat, tylko handla) gdzie indziej. Potem sprzedaj wszystko, co masz w magazynie. Kupiec zapłaci więcej, niż stoisz w czasie, a Ty zróbś możesz przyływać z łowiarzem do tego portu.  
(Banio)

**1943 / Nintendo**  
Wpisz "ULFOJ", a zmierzysz się w dwustronnej - kró- tkiej planszy z całym wyposażeniem.  
(Czapeczka)

**BACK TO THE FUTURE II Amiga**  
1 - ROTTEN CHEAT  
2 - LOUSY CHEAT  
3 - LOW DOWN CHEAT  
(Tomasz Węczorek)

**CHAOS ENGINE Amiga**  
2 - JDOV76ZBMZTK  
3 - W4T3BTMDZGMT  
4 - NIB9FP9P2Z  
(Lukrecja)

**CITADEL, THE Atari**  
02 - SPACE  
03 - CLOUD  
04 - ALPHA  
05 - KAPPA  
06 - IMAGE  
07 - SUPER  
08 - PAMC  
09 - MAGK  
21 - TIGER  
22 - VIDEO  
24 - EARTH  
(Phoenix)

**HEROES SOCCER Nintendo**  
02 - 0103  
03 - 0307  
04 - 1016  
05 - 1220  
06 - 0721  
07 - 1115  
08 - 0424  
09 - 0626  
10 - 0602  
11 - 0223  
(Mali)

**HORROR ZOMBIES Amiga**  
2 - WOLFMANIA  
3 - HAMMER  
4 - LUGOSI  
5 - NOSFERATU  
6 - GARLIL  
(LuArno)

**JUMPING JACK'S SON Amiga**  
05 - ROCKN'ROLL  
09 - NOXSES  
13 - ELVIS  
(Tomasz Węczorek)

**JURASSIC PARK Amiga**

01 - B5A4B052  
02 - E54C87AA  
03 - D5F4AB62  
04 - 95B49B42  
05 - D56C7FBA  
06 - 85A4834A  
(Tomasz Węczorek)

**MURPHICLE Commodore**  
2 - SCRAB  
3 - HOTTI  
4 - WOTAN  
5 - PAUL  
6 - BUDDY  
7 - KNORPI  
8 - SIGGI  
9 - DICKY  
0 - INVI  
(T. Andrych / B. Maszyński)

**OSIRIS Amiga**  
1 - SAHARA  
2 - PIXLERS  
3 - BLOCKOUT  
4 - BLOCKADE  
5 - SPHINX  
(Tomasz Węczorek)

**PIPEMANIA Amiga**  
1 - TICK  
2 - OOZE  
3 - BALL  
4 - DOCK  
5 - BLOB  
6 - WILD  
(Tomasz Węczorek)

**PEGASUS Amiga**  
1 - SCREECH  
2 - DRAGONFLY  
3 - BEEBOP  
4 - CELESTIAL  
(Tomasz Węczorek)

**PRINCE OF PERSIA Nintendo**  
02 - 85499747  
03 - 32033323  
04 - 34191747  
05 - 4427324  
06 - 34379122  
07 - 02005516  
08 - 69623233  
09 - 00202014  
10 - 77624335  
11 - 45388224  
12 - 14103214  
(Szkow)

**ROTOR Amiga**  
1 - GAG  
2 - LIP  
3 - FLY  
4 - MEN  
5 - AWE  
6 - TNT  
(Tomasz Węczorek)

**SECOND SAMURAI Amiga**  
1 - CT2HIES1  
2 - MPSE5YNR  
3 - QNO5DPG  
4 - GLLCCA3F  
5 - T1LGBR5  
6 - GRW3FVZY  
(Burza)

7 - FLOCK12XF  
8 - Q3301GKN  
9 - QK51MXHR  
(Rat)

**THUNDERBIRDS Amiga**  
2 - RECOVERY  
3 - ALOYSIUS  
4 - ANDERSON  
(Tomasz Węczorek)

**TURN IT Amiga**  
10 - APRKOSE  
20 - MANDEL  
30 - KIRSCH  
40 - PRIRISCH  
(Tomasz Węczorek)

**UGM Amiga**  
01 - FREIGHTEL  
05 - SOCHOOBASEPP  
10 - PROFIRGUMBY  
15 - INSURANCESKET  
OH - OH  
20 - SPANISHOUSITION  
25 - TRANSPOTTING  
30 - THECATSATONTHE  
MAT  
35 - LOOKOUTOFTHEYA  
RD  
40 - HALLYWIGGN  
45 - POLLYTHEEXPARR  
OT  
50 - STILLNOTEKODDE  
NOUGH  
55 - HELLOSAILOR  
56 - ARTHURTHREE  
57 - ABLOCKOFWOOD  
58 - LIONTAMING  
59 - RONOLUIDUS  
60 - CHANNELJUMP  
61 - TUNELINGTOJAVA  
62 - MAURICEZATAPATI  
QUE  
63 - KENBIGGLES  
64 - ALBAYAN  
65 - KENCQUE  
66 - TIDDLES  
67 - THENAKEDANT  
68 - KENGHABBY  
69 - ALBATROSS  
(Sr Otter)

# MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE

**S**tanie się cud i zrozumiesz wtedy, że "MU-PLC" najlepszą piłką jest!!! I oto stało się! Ta sama firma, która przed dwoma laty wydała, do dzisiaj popularny "Manchester United Europe" (według mnie jeden z lepszych, zaraz po Sensible'u - nie tam jakiś "GOAL", przez którego Haszak musiał sobie transplantomować metalowe ściegna i szklane ślepia... a nie, to okulary! - nie gniewaj się Haszak... nieeee!!!! Blam, blam, dagadagadag), a następnie jego zmodyfikowaną wersję o mylącej nazwie "John Barnes Football", aby w 1994 roku wejść na rynek z symulatorem piłki nożnej. Tym razem programiści włożyli w niego mnóstwo pracy, połączyli wszystkie zalety poprzednich gier o tematyce futbolowej (na szczęście poza "Brutal Sports Football"), dodali kilka zupełnie nowych nowości i w ten sposób stworzyli doskonały program, bijący na głowę serię Kick Off-ów (łącznie z "Goal'em"), "Strikera", "Lothara Matheusa", a nawet najlepszego dotąd "Sensible Soccera".

Przede wszystkim, chciałbym pocieszyć wszystkich fanów Sensible'a. W zasadzie nie będącicie musieli się "przestawiać" na inny sposób gry, gdyż "MUPLC" przedstawia bardzo zbliżony system sterowania piłkarzami i tego samego typu spojrzenie na boisko (z góry, pod niewielkim kątem). Postacie piłkarzy w "MUPLC" są mniejsze od tych w Sensible'u, co ważniejsze, są od nich jeszcze bardziej dokładnie narysowane i zgadzają się z rzeczywistym wyglądem przedstawionego gracza np.: charakterystyczna siwa czupryna Schmelchela jest tutaj bezbłędnie oddana, podobnie jak kolor włosów a nawet skóry innych zawodników.

Jeśli chodzi o nowości, o których wyżej wspomnia-

łem, to jedna z ważniejszych jest tzw. Tacti-Grid. Jest to diagram, na którym Ty, jako menedżer drużyny, możesz wydać indywidualne polecenia dla każdego z zawodników Twojego zespołu. W ten sposób podejmujesz decyzję o taktyce Twojego zespołu. Pozwala Ci to na ustawianie piłkarzy na Twój własny, czasami nietypowy sposób, co może utrudnić lub ułatwić przeciwnikowi strzelenie bramki (pełny opis Tacti-Grid obejrzesz na obrazku obok). Poza tym, bardzo przydatnym i niespotykanym w poprzednich grach tego typu diagramem, możesz wybrać standardowe plany strategii, czyli ustawienia 2 - 3 - 5, 4 - 4 - 2, itp.

Ponadto dla zwiększenia stopnia realizmu gry, w czasie meczu piłkarze mogą odnosić kontuzje (co wyraźnie wpływa na ich poziom gry) różnego typu - lekkie, ciężkie, a po meczu wyświetlana jest informacja o tym, kto został kontuzjowany, w jaki sposób (np. roztrzaskane kolano, złamana kostka, nadwyróżone mięśnie ud) i przez ile dni będzie się kurował. Zauważyłem również ciekawą rzecz. Piłkarze, którzy w rzeczywistości często padają ofiarą kontuzji (jak np. Eric Cantona), w "MUPLC" są bardziej na nie podatni i częściej z tego powodu schodzą z boiska. Po meczu będziesz miał także okazję zapoznać się z tym, w jaki sposób zostali ukarani zawodnicy, którzy otrzymali żółte i czerwone kartki (nikomu nic nie ujdzie płazem).

Resztę elementów "MUPLC" postaram się zawrzeć opisując po kolei wszystkie opcje gry. A więc zaczynamy:

Na początku mamy do wyboru 5 głównych opcji:

- Custom Cup. Tutaj wybierasz Twój własny, wymyślony puchar, o który będą walczyć wybrane przez Ciebie drużyny. Najpierw wpisujesz nazwę pucharu (Cup Name), następnie ilość rund (Rounds), od

której zależna będzie liczba grających zespołów, rodzaj nawierzchni boiska (Pitch), a na koniec wybierasz czy będziesz grał z rewanżami oraz czy będą dogrywki i rzuty karne. Potem zostaje Ci już tylko wybranie drużyn i na murawę!

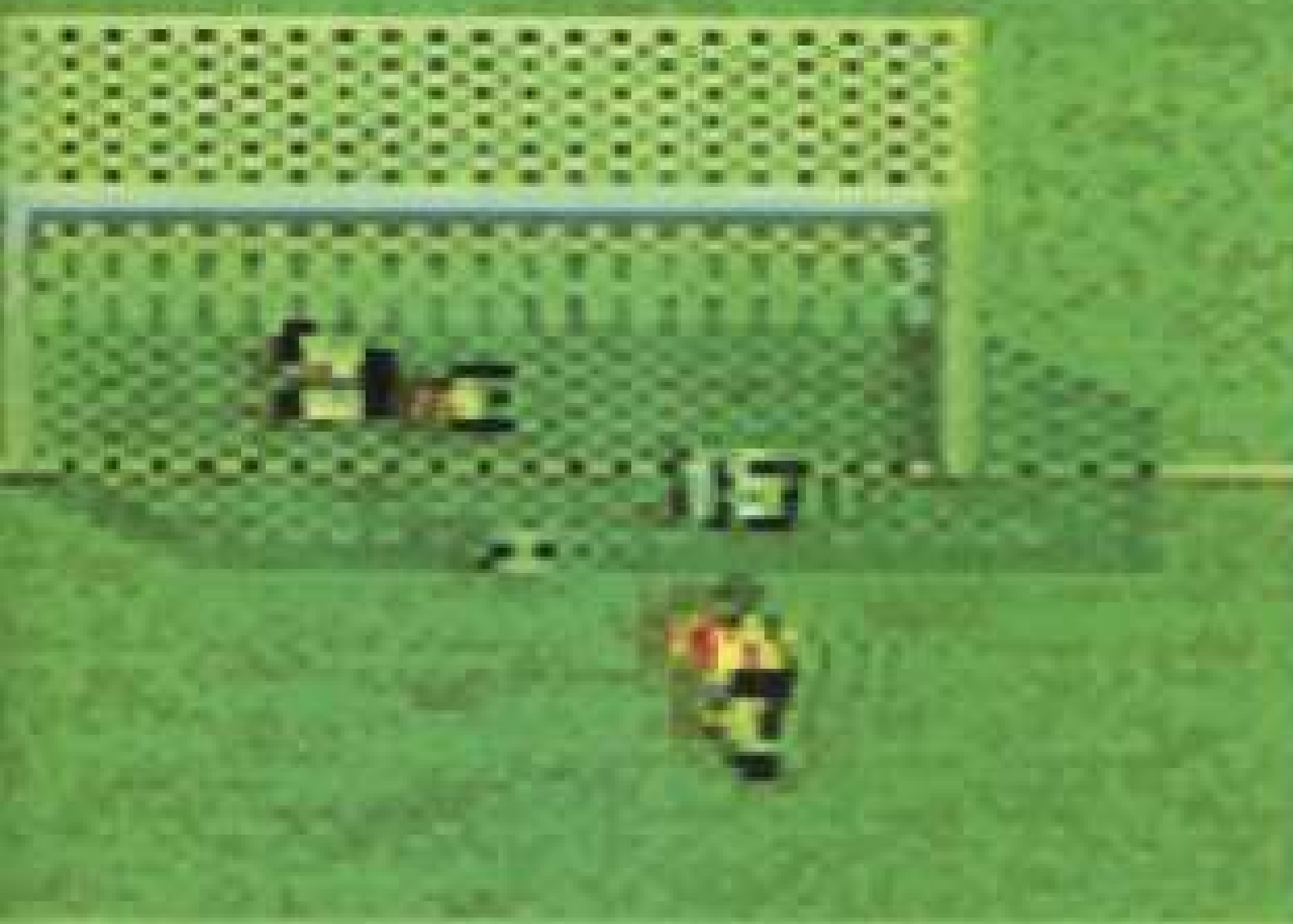
- Custom League. W tym przypadku tworzysz swoją ligę. Najpierw wpisujesz jej nazwę, potem decydujesz ile zespołów będzie dopuszczonych do walki, ile punktów przyznawać za zwycięstwo (Points for win) - od 1 do 5, a ile za remis - od 0 do 5. Następnie musisz postanowić ile razy będziesz grać z każdą drużyną (1 lub 2) oraz wybrać typ nawierzchni. Teraz wybór zespołów i uważaj tylko, żeby Twoim fanom nie zamknęli "zylety".

- Setup. Są to ustawienia mające na celu spełnienie Twoich upodobań. Możesz tu przestawić opcję TEMPERAMENT, na 'Cierpliwy' (Patient - wtedy zmiana ekranu nastę-

puje normalnie lub 'Niecierpliwy' (Unpatient) - ekran zmienia się nieco szybciej (czego to ludzie nie wymyślą...), podać jakiego typu masz kontrolery (mysz lub nie-mysz czyli joy), zdecydować, czy pogoda będzie zmienna, czy może jednak nie.

- Single Match. Ta opcja pozwala Ci na rozegranie meczu towarzyskiego między dwoma dowolnymi drużynami. Musisz tylko wybrać je, zaznaczyć, którą będziesz sterował, i przejść do wyboru nawierzchni boiska. Może to być normalna trawka (Normal Pitch), mokra murawa - jak pola ryżowe w Wietnamie (Wet Pitch), wysuszona trawa - takie tam chaszczce (Dry Pitch), zwykle błoto (Muddy Pitch), poranna oszroniona trawka (Frosty Pitch), trawa zroszona po mgie (Foggy Pitch), naraz zroszona i oszroniona (Foggy & Frosty) oraz nawierzchnia losowana przez komputer.





- Season. To jest sedno gry - rozpoczęcie pierwszego sezonu w angielskiej Premier League. Po wybraniu tej opcji pojawiają się 2 następne - rozpoczęcie sezonu (New Season) i odtworzenie poprzednio zapisanego stanu gry. Przyjmuję, że grasz w to pierwszy raz, więc opiszę to co się stanie po wyborze tej pierwszej. A mianowicie taka jedna - Anita... Amelia... Aurelia... Agata... Asia... Aa!!! AMIGA (skleroza do imion) zapyta Cię uprzejmie, w którym to roku chciałbyś zacząć karierę menedżerską (taki bajer dla pedantów) oraz jaką drużynę wybierasz (tylko nie mów że Drużynę A).

bling (Tackling), inteligencja w grze i nie tylko (Intelligence), aktualna kondycja (Fitness), morale (Morale).  
- Statistics. Tutaj znajdziesz wszelakie statystyki dotyczące Twojego zespołu oraz kilka związanych z całą ligą: spis przyszłych meczy w tym sezonie oczekujących na Ciebie (Fixtures), lista najlepszych strzelców zespołu (Squad Top Scorers), kondycja drużyny (Squad Fitness), wykres zależności czasu od wyników meczy rozegranych przez Twój zespół (Performance), lista wszystkich przewinień i kar Twoich zawodników, tabela wyników ligi (League Tables),

lista najlepszych strzelców ligi oraz historia Twojej kariery menedżerskiej.

- Managers. Ta opcja pozwala Ci na dołączenie konkurentów - kolejnych menedżerów (do 4) oraz wybranie dla nich zespołu, który poprowadzą do zwycięstwa. Możesz także odwołać starych wygów z tego stanowiska.

- Disk Shop. Ważne miejsce, gdzie wczytujesz zapisany stan gry z dysku lub go zapisujesz, albo też formatujesz czysty dysk w celu późniejszego zapisania.

- Cup Draws. Tu znajdziesz informacje o aktualnych rozgrywkach o pucharowych.

- Setup. To samo co wyżej.

Na koniec przydałoby się trochę rad z mojej strony. A więc odradzam używania strategii pełnego ataku, natomiast polecam wymyślanie własnych taktyk za pomocą Tacti-Gridu. (najlepiej podobnych do schematu 4 - 4 - 2), gdyż po to on został stworzony. Radzę często cofać się swoimi napastnikami, może nie aż do obrony, ale do linii pomocników, gdyż łatwiej wtedy przejąć piłkę. Tym bardziej, że lepiej współpracować ze sobą i stosować wiele krótkich podań zamiast czekać na polu karnym, aż ktoś łaskawie poda do Ciebie. Bardzo do-



brze jest walczyć o piłkę, ale nie walczkami, a raczej dryblingiem - to daje rezultaty.

W ostatnich słowach muszę powiedzieć, że "MUPLC" jest wszechstronnym symulatorem piłki nożnej, łączącym najlepsze cechy gier typowo zręcznościowych, jak i programów menedżerskich (Premier Manager 2), dający możliwość sprawdzenia się. Oprócz tego, że jest on dopracowany szczególnie pod względem grafiki, dźwięku i animacji, to rzeczą dla mnie najważniejszą jest realizm - gra posiada wszystkie elementy piłki nożnej: strzały z woleja, główki, strzały podkręcone, żółte i czerwone kartki, a nawet "spalone". Mogę tę grę spokojnie zarekomendować jako najlepszą na rynku program tego rodzaju.

PIOTRAS

Po tym odpowiedzialnym wyborze Twoim oczom ukaze się Główne Menu Menedżera Zespołu Pretendującego do Mistrza Premier League (Czy duma Cię już rozpięra?), a oto jego opcje:

- Squad. W tym miejscu możesz dowiedzieć się wszystkiego o każdym z 2500 piłkarzy wszystkich lig angielskich (oprócz wagi, wymiarów, narodowości, obywatelstwa i innych nikomu nie potrzebnych bzdur - od tego są specjalistyczne gazety), a więc o numerze na koszulce, ilości goli strzelonych przez danego zawodnika, liczbie występów w reprezentacji zespołu oraz będziesz mógł sprawdzić statystyki, przedstawione w postaci wskaźników, a są to: szybkość w biegu (Speed), wytrzymałość (Stamina), agresja (Aggression), siła strzału (Shot Power), dokładność strzału (Shot Accuracy), kontrola nad piłką (Ball Control), celność podań (Passing), dry-

**Diagram formacji bojowych**

**Wskaźniki ustawienia obrońców, standardowa pozycja - oczekiwanie na polu przedbramkowym i bezwzględna obrona**

**Obroncy poza wspieraniem pomocników, przechodzą do ataku. Ustawienie bardzo niebezpieczne przy kontrataku ze strony przeciwnika**

**Obroncy wspierający linie pomocy**

**Pomocnicy wspierają obrońców**

**Standardowa pozycja pomocników**

**Pomocnicy częściej wchodzą na pole przedbramkowe i atakują**

**Napastnicy często wracają i pomagają obrońcom**

**Atakujący współpracują z pomocnikami**

**Napastnicy czekają na podania**

**Podaj taktyki**

**Podgląd na trybunach z drugiej drużyny**

**Kasjerzy na pigułki i na boisko**

**Przesunięcie na rat wszystkich linii do przodu (obrony, pomocy, ataku)**

**Przesunięcie wszystkich linii do tyłu**

**Specjalność Naszka czyli zmiana taktyki**

**A tutaj wybierasz kto będzie strzelał jedenastki i wolne**

**Rezerwistów na start**

**Statystyki Twojego zespołu**

**Skoro w rezerwie? To sabotaż!!!**

**Pre-Match**

**Player Stats**

**Statistics**

**Team**

**Formation**

**Diamond**

### Prolog

Kopalnego jakiś szal ogarnął. Kiedy zobaczył ile listów przyszło z propozycjami gdzie ma się udać, założył palant jeden zbroję płytową i z dwuręczną maczugą ściga po całej redakcji Naczelnego.

- Kopalny, odwal się od mojego komputeraaaaa..... Nie!  
TRACHI!

To się nazywa myśleć jak Conan - mięśniami rąk.

Narada członków drużyny właśnie dobiegała końca. Kopalny w zamyśleniu drapał się po nie ogłonej głowie.

- Chodźwa na mocharły. Tamuj smuk zalegnął - troll Bed uznał to za pewnik.

- E tam, gładzisz niczym kataryniarz. Zastanów się ciemna pało komu by się chciało na bagnisku żyć moczyc - nadął się Wiewiórusz Bezłitosny. Troll popatrzył na czarno-księżnika i pogłaskał swojego Joya.

- Dobra panowie, postanowione. Idziemy na górę zwaną Szczytem Tajności - zdecydował druid.

Nie myśląc więcej wprowadzili słowa w czyn. Z przodu szedł Alex krasnolud, jako że znał drogę, a za nim cała reszta. Droga wiodła przez góry, czasem opadając w dół a czasem pnąc się wwyż. Zdążali w kierunku północno-wschodnim z każdą chwilą zbliżając się do celu. Nie minęła godzinka tej wycieczki kiedy zza zakrętu wyszedł im na spotkanie hobbit. Niziołek był uzbrojony w drewnianą pałkę i krótki nóż zatknięty za pas.

- Dzień wielce parszywy, taskawcy - przywitał ich serdecznie.

Drużyna zdumiona spojrzała na pogodna riesbo.

- Jak to parszywy? - Zapytał druid.  
- Przecie przecudna pogoda dobrodziej.

- Być może, ale ja tak zawsze - odparł uprzejmie hobbit, po czym ukłonił się na tyle, na ile pozwalała mu jego tusza, i ruszył dalej. Z dała było słuchać jego przykre narzekanie.

- Świat jest ścierwem. Kurcze, gdzie to było napisane, no nie pamiętam...

- On tak zawsze - potwierdził druid. Poszli dalej. Droga zdecydowanie zaczęła pisać się do góry, co - jak stwierdził Alex - było nieomylnym znakiem, że zbliżali się do miejsca przeznaczenia. A tym czasem przeznaczenie...

- Spójrzyjta no kumie. Troll we dzień lizie, jakby Słońca na niebie nie było - zagadnął chłopek do kamrata.

- Ano aj. Rzeczy samej. Nie może być! Chodźwa ogłondniem to

z bliskości - odparł kamrat chłopka.

Obaj zesli na drogę i czekali aż drużyna zbliży się do nich. Grupa nie zawiodła ich oczekiwań i w chwilę potem doszło do spotkania drużyny z chłopkiem i jego kamratem.

- Ej, panoczku! Z trole łazita, a przecież ta bestyja w Stońcu ino w kamień się obrata - zagał chłopek.

- Ano aj, panoczku. Jakże to tak? Dlaczego ten troll żyw je? - Dorzucił kamrat chłopka. Troll spojrział w Słońce podrapał się po głowie i wzruszył ramionami. Chłopek i jego kamrat wykrzywił gęby z dezaprobatą.

- No już grubasie, kamienie! - Nałegał chłopek.



E tam, gładzisz niczym kataryniarz. Zastanów się, ciemna pało, komu by się chciało na bagnisku żyć moczyc?

- Nie daj się prosić - poparł chłopka kamrat.

- Spadawta - odparł Bed. Druid widząc, że sytuacja staje się gorąca niczym kaloryfer w okresie zimowym, próbował uratować sytuację.

- Starajcie się nie zwracać na nich uwagi, to tylko chamki pańszczyżniarne - powiedział półgłosem do członków drużyny. Trochę za głośno. Chamki odwróciły się w stronę gór i skrzyknęły swoich, ukrytych do tej pory wśród porzucanych głazów walających się nad drogą. Zza kamieni na drużynę wybiegło kilkudziesięciu chłopów uzbrojonych niczym pospolite ruszenie, w osadzone na sztoro kosa, widły i cepy.

- O kurde! Chyba nas zięją - wystraszył się nie na żarty Kopalny. - Druid, ratuj!

Druid nie tracąc czasu zainwokołwał modlitwą do swoich duchów. Troll w tym czasie zmiął z drogi jedynym morderczym zamachem maczugi chłopka i kamrata.

- Sami se kamrnieta! - Rzucił za nimi, gdy szybował wzdłuż zbocza.

Wiewiórusz zamachnął się różdżką i rzucił zaklęcie "Przyzwanie". Chłopci nacierali biegiem z przewagą wysokości i zbliżali się w zastraszającym tempie. Druid skierował swą inwokację na chłopów i poprawił czarem "przekieństwo kauczuku". Chłopki zaczęli się zachowywać niczym gumowe piłeczki. Odbijając się wszystkimi częściami ciała od ziemi kontynu-

owali swoje natarcie aż zniknęli w dole zbocza.

Powietrze obok Wiewiórusza rozdarł huk i pojawił się demon. Rozejrzał się po obecnych, a gdy dostrzegł czarnoksiężnika powiedział - A pocałujże mniew d.... - po czym zniknął i tyle go widzieli. Wiewiórusz skrzywił się, jak po skwaśniałym piwie.

- Ha ha, pokicali niczym żaby do sadzawki! - ucieszył się Kopalny. Troll nie podzielał jego radości.

- Kuhda, toła nie widzieli, czy co?

- Nie martw się, pewnie naczyciali się Tolkiena - pocieszył go Kopalny.

Po całodzienną wędrówkę drużyna dotarła wreszcie do Szczytu Tajności.

- Jesteśmy na miejscu. Teraz pozostało już tylko wdrapać się na sam szczyt - poinformował wszystkich Alex.

- Panowie, żarty się skończyły. Idziemy na smoka! - zapiał Wiewiórusz Bezłitosny.

- Choroba, kto tu mieszka? Jak myślisz, druid? - Zapytał jak zwykle re-zolutnie Kopalny.

- Hm, może harpie?

- Co ty chrzanisz druid, przecież harpie są tylko w bajkach - zaczął się Wiewiórusz.

- Ty jak zwykle jesteś najmądrzejszy - rzucił Alex.

- A może jakieś anioły? - kontynuował druid.

- Co ty chrzanisz druid, przecież anioły... - próbował oponować Wiewiórusz.

- Zamknij się. Głupi jesteś i nie znasz się na niczym - warknął Alex poparty przez Kopalnego.



# Piwem i mieczem odsłona czwarta

- Chyba, że go tam nie ma - uśmiechnął się pod nieogólną górną wargą Kopalny. Kompania zachowując najwyższą ostrożność ruszyła pod górę na spotkanie gada. Wkrótce rozglądając się uważnie dotarli na szczyt i nie wysilając zbytnio wzroku dostrzegli... budynek. W otaczającym go murze nie było żadnego otworu - ani bramy, ani furtki, ani choćby najmniejszej strzelnicy. Obeszli całość dokoła i zaczęli dyskutować.

Zamknij się! Głupi jesteś i na niczym się nie znasz.







W powietrzu rozległ się czysty, kryształowo brzmiący męski głos.

- Czego chcecie?

Alex, przekonany, że to znów czar-noksiężnik zabrał głos, rzucił sakra-mentalne:

- Zamknij się. Głupi jesteś i nie znasz się na niczym.

- Kto ma się zamknąć, hej? - zapy-tał zdziwiony głos.

Tym razem zdziwiła się drużyna.

- Co jest, kurza stopa? Kto tu ga-dulca zapuszcza, a go nie widać?

- Brat Marcin - padła spokojna od-powiedź. - To Świątynia Wielkiej Taj-ności, kmiotki.

- O pała kość, my tu tylko szukamy smoka proszę księdza - próbował się tłumaczyć druid.

- Tylko bez księdza, bo wami za-miętą cał szczyt. Nauczcie się grzeczności. A ty Kopalny uważaj! - Brat Marcin był najwyraźniej zbułwer-sowany.

- Brat Marcin, tutaj? - Kopalny stał z opuszczoną na wysokość pasa żu-chwą.

- Tutaj i wszędzie.

- Ależ przepraszamy, już się wy-no-simy - Kopalny odwrócił się do kom-peni i cicho rzucił - Spieprzamy!

Drużyna nie oglądając się na nic ruszyła nie okleństwianym galopem tą samą drogą, którą przybyła na górę.

- I oduczoć się chamstwa! - rozległ się za nimi dźwięczny głos Brata Marcina. - Jak dzieci!

W drodze powrotnej kompania wy-pytywała Kopalnego o Brata Marci-na.

- Ty, kto to właściwie jest? - Druid był dociekliwy jak nigdy.

- Wiesz, niby nikt, ale lepiej go nie drażnić. Potrafi być gorszy od smoka - odpowiedział Kopalny, po czym za-czął unikać dalszej rozmowy. Drużyna posuwała się w milczeniu. Doszli w ten sposób do strumienia i prze-kroczyli go w bród. Chłodna woda sięgała im do kolan. Gdy wyszli na drugi brzeg, Kopalny dał upust swo-jemu zwątpieniu.

- Kurde, chyba nigdy nie znajdzie-my tego smoka...

- Nie martw się, znajdziemy sposób na gadal - pocieszał go jak umiał druid. Wiewiórusz zasopiał się i wbił wzrok w ziemię. Troll Bed co chwilę drapał się po głowie i stękał z wysiłku, a Alex miedził w zębach zerwaną przy ścięciu trawkę. Atmosfera przez jakiś czas była nerwowa, ale powoli napięcie opadło i wszyscy le-niwie uwalili się na ziemi. Pewnie sie-dzieliby tak do dziś, gdyby koto południa nie przypętał się jakaś pokraka. Pokraka wyglądałaby całkiem niedługo, gdyby była nieco mniejsza i miała kończyny dołone.

- Dzemdubry, jestem Dżin. A to jest Tonic - powiedziała pokraka z arabskim akcentem wskazując na kin-dżał zatknięty za szeroki pas okala-jący talię.

- Dżin z Tonikiem? - powiedział jak zwykle rozolutnie Kopalny. - To inter-resujące.

- Tak. Właśnie Dżin z Tonikiem - przedstawił się dżin, poprawiając tur-ban na głowie.

- Czy to prawda, że dżiny potrafią wszystko? - zapytał druid.

- Prawie wszystko - odpowiedział skromnie dżin.

- To może potrafisz powiedzieć, gdzie teraz jest smok?

- Teraz nie wiem, ale jakieś pół go-dziny temu widziałem go w jarze Potamszkytky - poinformował dżin.

- Co? - zaperzył się Kopalny. - To my szukamy tego hunowo-ta po jarze,

a on się z nami w cho-wane-go ba-wił!

- A mo-że jak byli-śmy w jarze smok polował w gó-rach? - zastanawiał się Kaczoramika.

- W rzyci mam taką robotę. Ten gad bawi się z nami w ducubabkę. - Kopalny okrutnie się zdenerwował. - Idziemy na moczary. Albo tam go dupniemy, albo nigdzie - zadecydo-wał i ruszył na południe.

- Hej, zaczekaj na nas! - zakrzyknął krasnolud Alex. Drużyna, nie zagra-jąc się z Dżinem z Tonikiem pognęła za Kopalnym.

- Czo za czasy. Dżin się szara jak może, a tu rżę obradają i ucze-kają! - powiedział za nimi Dżin z Toni-kiem, ale nikt go nie słuchał.

- Jasny gwint, ale ciemno! - złościł się Kopalny, idąc starym górskim szlakiem. Tuż przed nim maszerował, potykając się co chwila, Alex.

- Ciemno, bo ciemno, ale droga przynajmniej róóóóóóó... rwa. Cho-robą.

- Jestem ciekaw, komu przyszło do głowy, żeby iść na skróty - złościł się Wiewiórusz.

- Sameś chciał, żebyśmy tędy szli - odparł natychmiast Alex.

- Cicho chłopcy, coś się przed nami czai w tych zarodkach!

- W rzeczy samej, jakby coś szu-miało i pluskało - poparł Kaczoramik-sa Alex. Ostrożnie przybliżyli się do krzewów.

- A, krasnolud Alex! Długo czeka-lem na tę okazję. Nie widzieliśmy się ze dwa dni! - ucieszył się jakiś skrze-kiwy głos.

Alex i odpowiedział z przerażeniem szcękając zębami.

- A, wróciłem, bo widzisz, zapo-mniałem ci przystawić pieczątkę na formularzu...

- Władź sobie gdzieś ten formularz i pieczątkę. Teraz sobie z wami zatańcuj!

- Ależ Szuwarek, co ty! Tak nie można, ludzie cię oszkałują - Alex chciał wypaść przeko-nywująco, ale nie wy-szło mu to za dobrze.

- Do roboty, utopce moje, do roboty! - zawo-tał Szuwarek. W krzakach coś zibulgotało ni-czym czarnek.

- Kurde balans, chłopaki, spadamy w try miga! - Alex rzucił się do ucieczki w tem-pie jakiego pozazdrościć mógłby Zor-ro. Drużyna nie dała sobie tego po-wtarzać dwa razy. Resztę nocy prze-czekali w krzakach z dala od stru-mienia.

Natał ranek. Słoneczko oświetliło okolice i bohaterów. Cała kompania Kopalnego miała poobijane nosy i podrapane ręce po nocnej eskapa-dzie.

- Słuchajcie chłopcy, dużego wyboru nie mamy. Albo idziemy złać wodnika, albo szukamy innej drogi - druid był niezadowolony z obrotu sytuacji. - Chyba, że ktoś ma inną propozycję.

W całym gronie zapadła głucha ci-sza. Wszyscy wykazali nagłe zainte-resowanie paznokciami i czubkami butów, a Kopalny jał się z natężoną uwagą przyglądać formującym się chmurom. Kłębiastym.

- No co jest, żaden nie ma odwagi podjąć decyzji? - zdenerwował się Kaczoramika.

- Chodźmy na hufalka, lupniem ho w czehep - zaproponował Bed.

- Zamknij się, głupi jesteś - obru-szył się Alex.

- Może by tak do domu? - zapytał nieśmiało Wiewiórusz.

- Zamknij się...

- Wiem, głupi jestem - skończył płaczką Wiewiórusz.

Młta rozmowa została przerwana pojawieniem się kilku gremlinów.

- Co jest chłopaki? - zapytał najbar-dziej kuczaty i paskudny, - Kłopoty z wodnikiem?

- Tak, tak - podchwycił skwapliwie temat Kopalny. - Musimy przejść przez strumień, a ten nurek poluje na nas ze swoimi utopcami.

- E, to nie problem. Chodźcie z na-mi. Tu niedaleko jest jaskinia, którą

**Kto ma się zamknąć?  
Hej!!!**

- Kurde balans, chłopaki, spadamy w try miga! - Alex rzucił się do ucieczki w tempie jakiego pozazdrościć mógłby Zor-ro.

można przejść pod strumieniem. Tylko trochę kapie. - Hura! - krzyknął Wiewiórusz. - Zamknij się! - Wiem, wiem - czarnoksiężnik okłapił jak przekłuty balon. - Nie kłócić się, idziemy - powiedział rzeczowo druid.

Wrótnce cała drużyna przeciskała się przez jaskinię. W końcu doszli do rozwidlenia.

- Hej, gremlin, gdzie dalej? - spytał Alex.

- W lewo jest droga do ludzkiego siola Wapiersk, w prawo dojdziemy do Jelenia - poinformował gremlin, grzebiąc w kudkach.

- W Jeleniu jest dobre piwo - rzucił Wiewiórusz.

- W Wapiersku jeszcze nie byłem - dodał od siebie Kopalny.

Pochodne słabym blaskiem oświe-tlały oba korytarze.

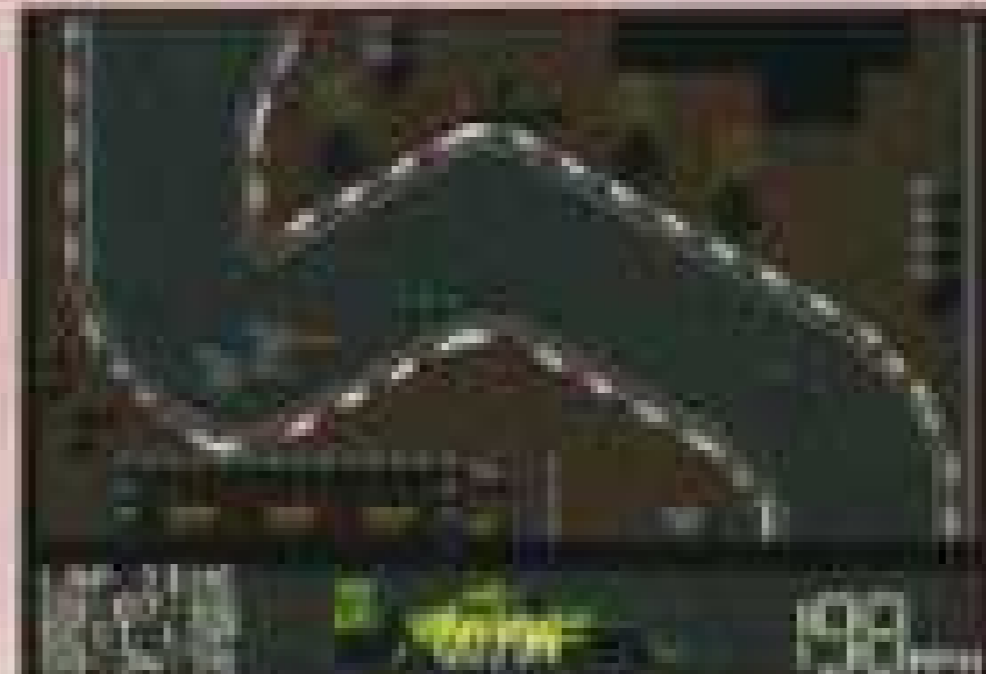
- Jeśli pójdziecie na prawo możecie trafić na bandę koboldów, po lewej jest podziemne jezioro ze złośliwą nimfą.

- Niech decyduje Kopalny - powie-dział Alex, głosząc swój topór.

- Mnie ta wszyho samo - ziewnął szeroko Bed. - No więc zdecydowa-łem - powiedział Kopalny po chwili w czasie której udawał, że myśli. - Powinniśmy skrócić w...

No tak, drogi czytelniku, ciężar de-cyzji o kierunku w którym ruszy kom-pania Kopalny, jak zwykle, rzucił na Twoje barki. Pamiętajcie o jak naj-szybszym przystanku odpowiedział z sąsiedniego pokoju słyszając szum maszyny sortującej listy i przekier-śwa prof. Dżemka. U nas (jak zwy-kle) jest śmiesznie. Kopalny z Ha-szakiem rżę ze śmiechu czytając mi przez ramię swoje przygody, a Alex...

- Zamknij się, Głupi jesteś.  
Wrótnce pojawię się Alexowi  
**Duch Serchi**



# Super Sport Challenge

Pod tą nazwą kryje się bardzo miła niespodzianka. Firma Mirage Software nawiązała kontakty z angielskim wydawcą gier znanym pod nazwą Code Masters, co owocowało pakietem pięciu gier sportowych w cenie 130.000 zł.

## SLICKS

Pierwsza gra, to wyścigi samochodowe formuły pierwszej. Plastikowe bolidy połyskując spoilerami mkną z oszołamiącą szybkością pomiędzy kolorowymi reklamami. Często wypadają z trasy i przejeżdżają niebezpiecznie blisko band, drzew i domów okalających tor. Każda jazda, to nowe wyzwanie i nowe niebezpieczeństwa na trasie. Ostre zakręty, trudne wiraże i esy.

Zabawa jest prowadzona tak, jak rozgrywki Grand Prix. Najpierw każdy zawodnik jedzie na czas, a jego wynik decyduje o miejscu na starcie. Wszystkie miejsca są punktowane. Za pierwsze kierowca otrzymuje 10, za drugie 6, trzecie 4, oraz kolejno 3, 2 i 1 punkt.

Jeżeli ktoś lubi wyścigi, to ma zabawę murowaną na długie godziny. Więcej informacji znajdziecie w numerze 3/93 Top Secretu.

## WRESTLING SUPERSTARS

Jest to gra typowo zręcznościowa. Chętnie w nią zagrają miłośnicy bardzo popularnych zapasów amerykańskich. W zawodach kierujesz jednym zawodnikiem. Walcząc na ringu trzeba pozbyć przeciwnika

energii - to zapewnia wygraną. Nie można też dopuścić, aby naszemu zawodnikowi jej wskaźnik zbyt szybko obniżył.

Gra oferuje szereg ciosów i ataków. Można tutaj odbić się od lin i wybić przeciwnikowi zęby kolaniem, rzucić nim o matę, przydusić w leżeniu, nieprzyjemnie nadwyrężyć kręgosłup trepem i dokonać kilku innych ciekawych zabiegów kosmetycznych. Poza walką w stojce można przejść do tytułowych zapasów.

## CUE BOY

Bilard stołowy to sport gentlemanów, tak samo jak golf. Właśnie tutaj można wypróbować swoje oko i odpocząć od wykańczających zręcznościówek i strzelanin.

Gracz ma za zadanie wbić wszystkie kule do otworów w stole. Jest to smakowity

kąsek dla wszystkich, którzy umieją grać w bilard lub się o niego otarli.

Program daje możliwość dowolnego podkręcania piłki oraz wykonywania fikuśnych uderzeń.

## INTERNATIONAL SPEEDWAY

Tym razem gracz ma okazję dosiąść dwukołową maszynę o pojemności 200 cm<sup>3</sup>, dać gaz do dechy i obсыпать żużlem innych zawodników. Jest to bowiem symulator wyścigów żużlowych.

Każdy gracz jednak powinien wiedzieć, że nie jest to zwykły wyścig motorowy. Żużel jest zupełnie inną nawierzchnią niż asfalt i rządzi się własnymi prawami. Tak więc trzeba o tym pamiętać i nie skręcać bezczelnie i ostro, lecz z pewną (taką nieśmiałością) dozą wyczucia, gdyż przy wychodzeniu



na prostą będzie wyrzucało z zakrętów.

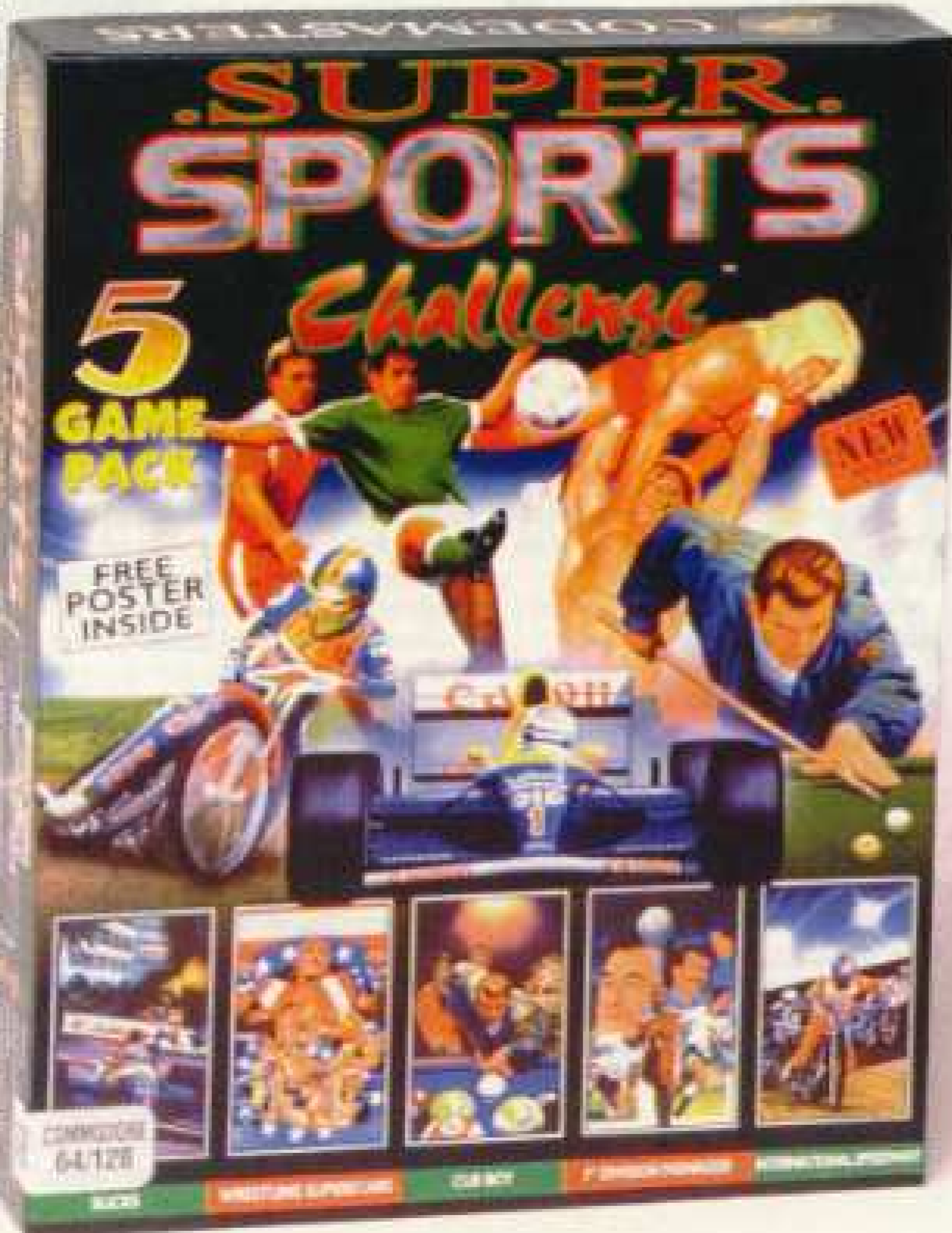
Grafika jest elegancko dopracowana, a animacja toru jest zrobiona wyśmienicie. Nie pozostaje nic innego jak "kopnięcie" motoru i ruszenie z rykiem silnika.

## 1ST DIVISION MANAGER

W tej grze przestajesz być sportowcem, a stajesz się kimś ważniejszym. Pod Twoją opieką znajduje się teraz klub piłkarski. Twoim zadaniem jest doprowadzenie go do mistrzostwa zarówno w tabeli spotkań, jak i w zarabianiu pieniędzy.

Masz wprowadzić dużą swobodę działania, ale także większą odpowiedzialność. Musisz odpowiadać przed bankiem za działania drużyny, jej sukcesy i porażki. Prowadzisz dokładne notatki formy zawodników. Prowadzisz ich szkolenia oraz przemyślasz strategię rozgrywek. To wszystko w tej jednej grze. Zostań szefem klubu piłkarskiego, jego sponsorem i trenerem zarazem i doprowadź klub na pierwsze miejsce w rankingu. Jeżeli się zdecydujesz, to masz zabawę murowaną na wiele godzin, a nawet dłużej. Nie będę już wspominał o emocjach, jakie się z tym wiążą. Powiem tylko, że można samemu wprowadzić nowy klub i imiona zawodników. Tak więc łap za joystick i do dzieła. Więcej informacji znajdziesz w numerze 2/94 Top Secretu.

Wiewiór



**MIRAGE SOFTWARE**  
Warszawa  
ul. Gen. Abrahama 4  
tel. (0-2) 671-77-77

# Genius

nie ma to tamto  
nie ma to tamto

MouseOne



JIT Warszawa  
Bathyda 20  
02-716 WARSZAWA  
tel. 40 38 28  
tel. 40 00 7 00 227  
fax 40 38 73

JIT Katowice  
ul. Rondońskich 1 SB B  
40-203 KATOWICE  
tel. 596 031 579 251

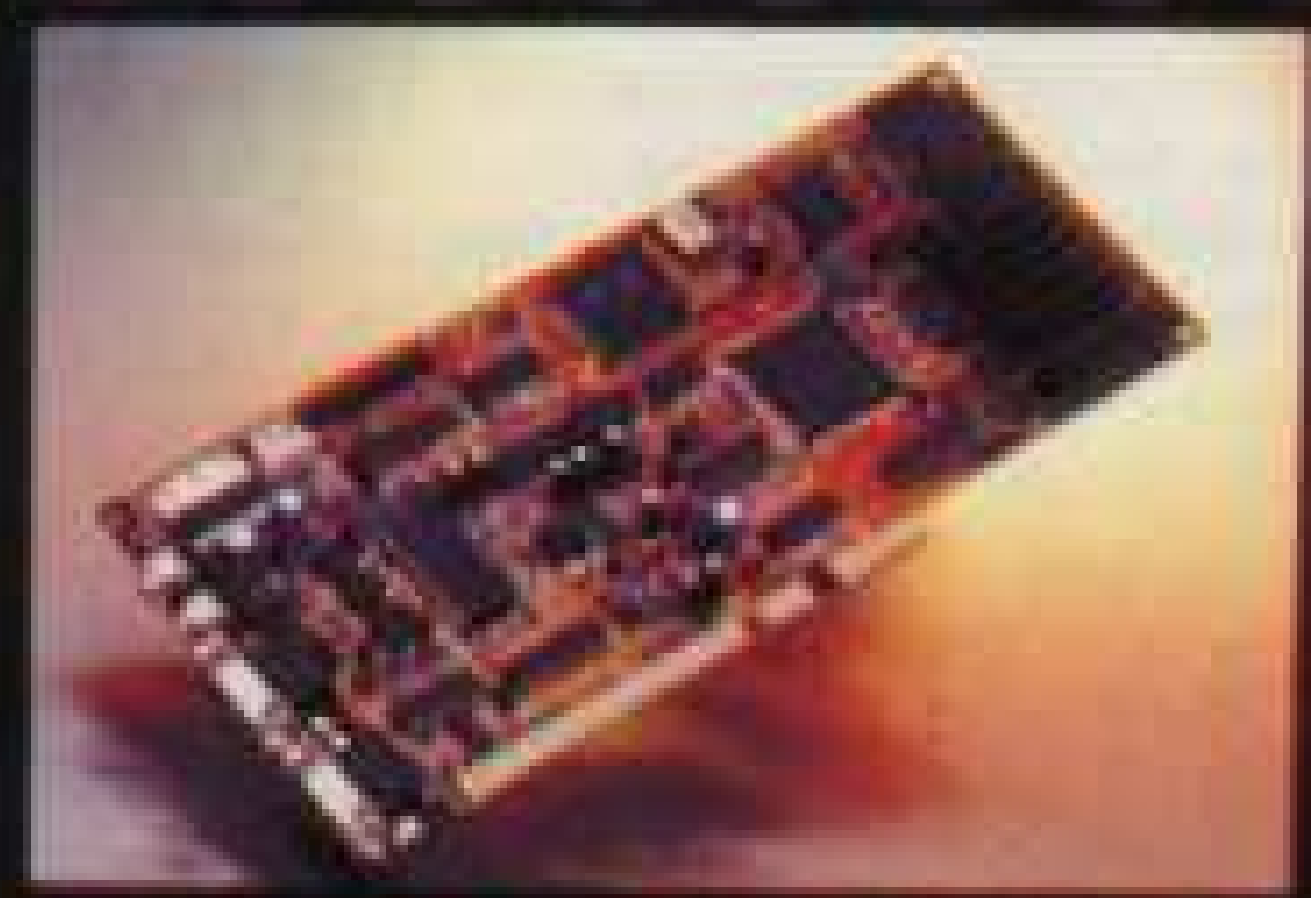
BS



HiEncoder

100

SB



HiVideoPro

SB

ADX Computer  
ul. Nowot 114  
90-029 ŁÓDŹ  
tel. 74 46 24 w.283



HiTrak

ScannerC105



S

100



SoundMaker 16



WYŁĄCZNY  
AUTORYZOWANY  
DYSTRYBUTOR  
PRODUKTÓW  
GENIUS  
NA POLSKĘ

# KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

Głos:



TRUST DYNAMIC soundbase speaker: 10 (80W), 20 (25W), 30 (25W), 40 (15W)

Sluch:



TRUST Sound Expert de Luxe 16

1. Kompatybilność: soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM instalacje: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. Próbny 16 bitowy sampling
4. Wpływ i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
  - sound impressions
  - recording session
  - drivers do Windows i DOS



PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.

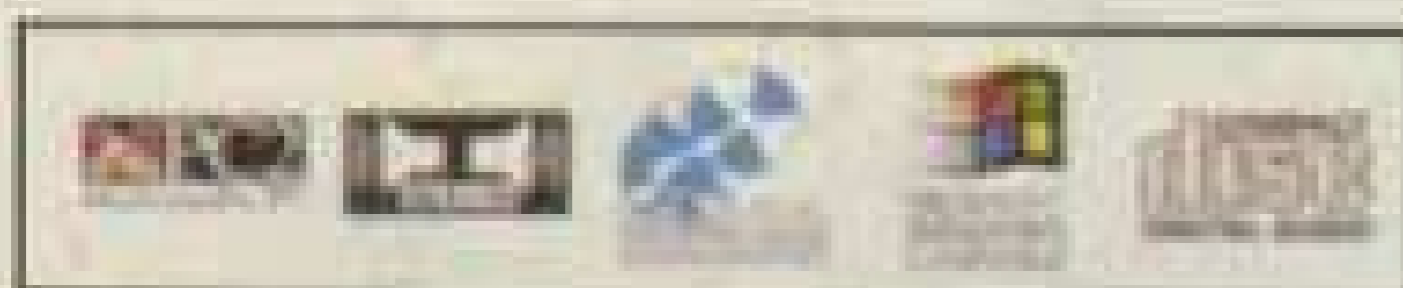
- Pojemność: 680 MB
- Instalacja: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transfer: 300 MB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki

**Multi-STYK s.c.**  
**WARSZAWA**  
 ul. Majdańska 9  
 tel./fax (0-22)  
 10-32-99  
**SPRZEDAŻ HURTOWA**  
**I DETALICZNA**



TRUST Sound Expert de Luxe II

1. Kompatybilność: Soundblaster 2.0, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM instalacje: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
  - Music Rock
  - drivers do Windows i DOS



Wzrok:



Trust Serial Mouse 5-klawiszowa mysz



Trust HG-3311 colour scanner Ręczny skaner kolorowy



Trust HG-3311 physical scanner - Skaner ręczny 256 stopni szarości



Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/PC COMMANDER MEGA ZOOM

**KUPON 5%  
 RABATU PRZY  
 ZAKUPIE  
 DETALICZNYM**