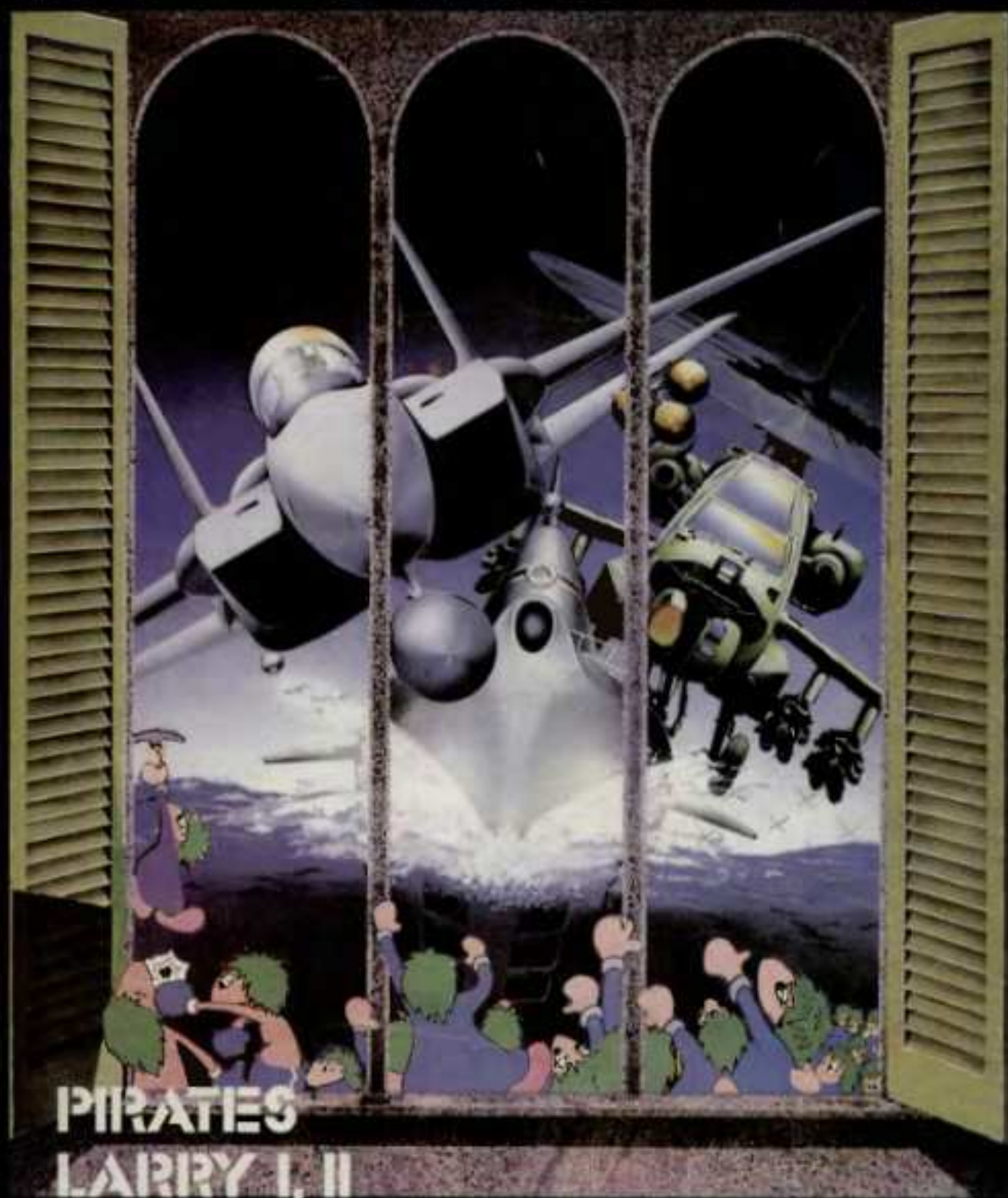


TOP SECRET 6



PIRATES

LARRY I, II

SUPERY

KONKURS!

688 ATTACK SUB

TOMAHAWK (APACHE AH-64)

CONFLICT IN VIETNAM

TECZKA TAJNIKA



Za tych, co na morzu

Wiemy, wiemy. Top Secret spóźnie się troszkę, ale nic to. Wspólnymi siłami ciechanowskich drukarzy i naszymi rękoma następny Top Secret w ofierze składamy.

I tak się złożyło, że ten numer to specjalny numer symulatorowy. Opis pełnego uzbrojenia F-19 uzupełni się z poprzedniego numeru, będąc zarazem preludium do zajęcia się śmigłowcem Apache. Ale najpoważniej przyjrzeliliśmy się tym razem okrętom podwodnym. Na początek wypowie się Wielki Zientaruz i to wystarczy, by zrozumieć opisy Silent Service i 688. Od razu zapowiadamy Silent Service II, już w następnym numerze. I może wreszcie uda się też nie zapomnieć o F-15.

Nie stroniemy i od konwencjonalnych Topsecretaliów — Larry I i II, uzupełnienie do Police Quest II i wiele, wiele więcej. Dość spojrzeć na spis treści.

Znalazły się też trzy teksty smutackie — test kolejnej porcji joysticków, relacja z wystawy gier oraz — UWAGA! — jak powstaje Top Secret?, czyli najbardziej prywatne zwierzenia redakcji.

Z rzeczy bieżących — zawarliśmy znajomość z Panami Piotrem i Dariuszem Łukaszyk z bardzo znanej firmy Dynamix. Otocem pierwszych kontaktów jest ciężarówka licencjonowanych kopii gier firmy Dynamix oraz

Uwaga!

W warszawskim Users' BBS od kilku tygodni działa Konferencja Top Secret.

Wszyscy posiadacze modemu mogą

łączyć się z numerem 213-224

(kierunkowy 0-22)

codziennie od 15.00 do 8.00,

a w weekendy bez przerwy.

Konferencja ma służyć wymianie informacji, tipsów, nowinek itp. oraz ułatwić szybki kontakt z redakcją.

W przypadkach nagłych można skorzystać

z zaprzyjazznionego Bajtsek BBS

(035-59-04, kierunkowy 0-2).

Users' BBS zainstalowany jest w Liceum im. St. Batoiego, zaś prowadzi go SysOp i Jacek Marczewski i Andrzej G. Bacinski, Jr.

Sierra On-Line. Gry rozdamy w konkursach. Wszystko wskazuje na to, że niedługo będzie można WRESZCIE kupić legalnie coś z oprogramowania.

Niestety, Dynamix pisze gry tylko dla tripletu Amiga/ST/PC, więc Spectrumowcy i reszta będą trochę nieukontentowani. Ich staramy się obdzierać opisami jak najlepszych gier.

To wszystko wymaga niemałej gimnastyki, bo TS nie jest z gumy i może pomieścić skończoną ilość tekstu, zdjęć itp. Wy starajcie się pomagać nam z całym sercem i lektura listów daje nam bardzo dużo informacji, które wykorzystujemy przy składaniu kolejnych numerów. Pomagamy też trochę bajtkowcom w rubryce „Co jest grane?“, więc starajcie się zajrzeć tam czasem.

Miłego ucztowania i do zobaczenia przy kolejnej porcji świeżego mięsa.

Redakcja

P.S. W tym numerze brak SOS — w następnym już w nowej szacie. Przypominamy o kuponach!

WIEDZA

Jak hartuje się stal	4
— czyli sami o sobie	
Wojownicy przyszłości	5
— kolejna katownia joysticków	
Lemmings	6
— dawno nie było takiego hitu	
Cultivation	6
— Boulder Dash dla ubogich	
Advanced Destroyer Simulator	7
— ORP „Burza” atakuje	
Z czym się je okręty podwodne	8
— Zientara nabral wody w usta	
Silent Service	9
— I cicho ją wypuścili	
688 Attack Sub	9
— BOREK dotrzymuje mu kroku	
Larry 1	11
— właściwie tylko dla dorosłych...	
Larry 2	11
— tylko dla dorosłych!!!	
Pirates	12
— dziś prawdziwych piratów już nie ma	
Steve Keene Private Spy	14
— z nożem w plecach	
Tips & Tricks	15
— takie sobie tryki	



Snoopy	18
— to już tylko dla dzieci	
F-19	20
— bomba w górę!	



Apache AH-64	21
— the neverending Kissel live	
Tomahawk	23
— tak, indiański	
High Score	24
— cwani zadyndali	
Cadaver	25
— wgrobowstąpienie dobrowolne	
Spis map i opisów	26
— kupa mięci, skleroza nie boli	
Conflict in Vietnam	27
— ostatnio nieco bliżej..	
Police Quest II	28
— małe uzupełnienie	
PC Games	28
— starszy brat Top Secret	
Rings of Medusa	29
— zagraj a (nie) zańlesz	
Supery	30
— śmichy-chichy	
Lista Przebojów	30
— nieco wychudła	
Z Teczki Tajniaka	32
— tajne akta Abwehry	
Stunt Car Racer	35
— brrr, można zwrócić	
Aleśmy pograli	36
— aleśmy nie wygrali	

RUBRYKI

Co słychać	4
Godzina Zero	29
High Score	24
Let's Sierra's!	11
Na smutno	36
Recenzje	28
Supery	30
Symulatory	20

INDEX

688 Attack Sub	9
Advanced Destroyer Simulator	7
Cadaver	25
Conflict in Vietnam	27
Cultivation	6
F-19 Stealth	20
Larry 1	11
Larry 2	11
Lemmings	6
Pirates	12
Police Quest II	28
Rings of Medusa	29
Silent Service	9
Snoopy	18
Steve Keene Private Spy	14
Stunt Car Racer	35
Tomahawk	23



SCHEZ

Redaktor: Maciej
 Macek-Fraszyna
 Sekretarz Redakcji
 Waldemar Nowak
 Zespół Redakcyjny
 Andrzej G. Bączek, A
 Lukasz Ciesielski
 Jacek Kulewicz
 Rafał Krowczyński
 Andrzej Kubiś
 Karol Filipczak
 Piotr Kos
 Jarosław Okulewicz
 Marek Werszok - SPH
 Opiekunowie Graficzne
 Magdalena Dierżyczyńska
 Grafika:
 Piotr Chodura
 Waldemar Nowak
 Szczerba Zbigniewa
 Zdjęcia:
 Lesław Szewczyk
 Stefan 1 druk
 PZO w Chełchowie
 Redakcja:
 Hanna Gębska-Wojcik
 Michał
 Grażyna Odołowicz
 Korkula
 Maria Krowczyńska
 Teresa Sulikowska

Wydawca
 Spółdzielnia „Bielok”
 00-867 Warszawa
 ul. Wspólna 61
 Kontakt z zespołem
 Środa 14.00 - 16.00
 ☎ 21-12-00

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
 Małoznaków nie zamierzanych nie zwracamy.
 Koszt 0/000 egz



Jak hartuje się stal

Tekst ten powstał po wielu wieloletnich zapoznaniach z Waszą stroną o nasze ukochane dziecko. **Top Secret** został wymyślony w czasach, gdy „Bajtek” był jeszcze chłopcem do bicia na pozycji. Niezbyt długi czas ukazywały się numery specjalne i właśnie przy tworzeniu numeru specjalnego o grach (a był to rok 1986) myśleliśmy, czy nie założyć pisma specjalnie dla graczy. Niestety, warunki nie były sprzyjające. Dlaczego? Spytacie się swoich rodziców. Jeśli na dodatek krzywdzą ich będzie dziennikarzem, to na pewno wyszłoby Wam wyszli.

Teraz możemy już zdradzić tę słodką tajemnicę, że **Top Secret** miał nazywać się **WATCH!** (jakże od **WE ARE THE CHAMPIONS!**). Ale potem, nie wiadomo dlaczego, zdecydowaliśmy się na **TOP SECRET**.

Pogaz przez pół roku przesiedywał nocami wymyślając kształt tytułu. Zarysował tony kafei technicznej i na końcu odkrył Amerykę – najładniejszą jest najprostsza. Gdy RSW zrobiło BUM! a „Bajtek” został samodzielną firmą, od początku było wiadome, że wystawiać trzeba z całej siły. Wołak Zientars wiele razy mówił o swoim pomycie wydawania pisma o komputerach Atari. Wszystko złożone do kupy dało brumwał.

Bajtek: Moje Atari Top Secret.
Ponieważ „Bajtek” istniał i ukazywał się regularnie od 1985 roku, zaś dwa pozostałe pisma były nowe, zdecydowaliśmy się na formułę dwumiesięczników. Jasne było, że nie jest to najdogodniejsza forma, gdyż przez dwa miesiące czytelnik może zapomnieć o swoim piśmie i przegapić je w kiosku. Nie byłoby jednak w stanie zapamiętać tytułu miesięcznego. Ruszyliśmy od września 1990 roku i wyłoży się, że z sukcesem. Odbiór na pierwsze numery był ogromny i **Top Secret** zaistniał.

Do dnia przychodzi do redakcji tony kafei, pytając o TG 1. My nie mamy już ani gramu. Był czas, gdy kioski były pełne. Trzeba było wtedy kupować, a wiemy, że zwizty pierwszego numeru były spore.

A każdy **Top Secret** to kilkadziesiąt nieprzepracowanych nocy, sterty papierów oraz kilogamy potu i krwi. Chcemy opowiedzieć w skrócie, jak hartuje się ta najwzrostsza stal, jak powstaje **Top Secret**.

Na początku jest pomysł. Każda myśl może być obciążona w dale, każda gra obciążona ze wszystkich stron. Śródca na bieżąco to, co dzieje się „w temacie gier” dobieramy tytuły i sposób prezentacji.

Naczelnicy rozdaje robotę — rozpracowywanie gier. Potem goźdźły kłapanie w Newbury i męczenie joysticków, przekopywanie się przez stopy angielskich piemek i tak powstają kolejne teksty. Całkiem sporo prozo współpracowników rozpracowuje gry — adwentyruki, symulatory, labiryntówki, szery itp. Potem dobieramy ilustracje, rozpisujemy klawisze sterujące, kody itp. Do ukazywanych tematycznie gier okopano dopisują techniczne tony spazmu — samolotów, statków, czołgów oraz rysunki. Międy szkielety podczas gry są przycisowywane, kolorowane i udatniane. Wyciągano i drukowane są oryginalne fonty z tytułów. W ten sposób gromadzi się poszczególne materiały.

Następuje sesja zdjęcowa — kilkadziesiąt fotografii okładki podczas jednej nocy. Potem wszystkie jest katalogowane, porządkowane i układane.

Gdy dochodzi do składania kolejnego numeru, ciągłość pracy nie chwile ustaje. Wyciągamy stopy przygotowanych modułów i głosimy się, jak rozładnie poupychać w numerze tyle wiadomości. W końcu udaje się dopiąć te 36 stron. Następnie kosmetyka tych wybrańców. Całość, opatrzone sporem treści i słowem wstępny wędruje do grafika — projektanta. Tam **Top Secret** przybiera powol formę, którą będzie miał na końcu. Całokształt maketa numeru jedzie do drukarni w Ciechanowie, gdzie seabardane są teksty, składowane ilustracje i układany cały numer. Po drodze sprawdzamy kilko razy całość i wypujemy błędy (nobody is perfect).

Wersja dochodzi do ostatecznego momentu — finałna kontrola i rozpoczyna się druk. Porząd sto tysięcy **Top Secretów** jest potem składanych, zszywanych i pakowanych w paczki. Nie mogąc się doczekać, wybieramy pierwsze pięć paczek i gramy do redakcji. Resztę zabiera Centrala Kolportażu i rozwozi do kiosków w całym kraju. A potem... loty, białony, robota i... kolejny **Top Secret**.

Tak wyglądałby proces idealny. Na każdym etapie zdarzają się podniecia, obsuwanie, stonnie i masa innych problemów. To, co widzicie przed sobą, jest twardem finalnym i ma służyć Wam. Jak dodał, srebrnony chyba reżerę swoją rolę.

Marcin Przasnyski

1. rodzTWÓRCA tytułu
2. Eee... przydały się pomysł
3. Zróć cobit!
4. Pracowne graficzna Pogaz
5. Dec nad North & South
6. Teraz pobierać to do kupy...
7. Fotokład!
8. Wniesz
9. DRUKIT!
10. Zszywanie
11. W paczki i w świat!
12. Hair Kissal na bronie



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

Wojownicy przyszłości

Dzięki uprzejmości p. **Białskiego** z firmy **Electronica Export** z Londynu otrzymaliśmy do testowania parę joysticków znanej na całym świecie firmy **QuickShot**. Według informacji producenta, w rękach graczy z całej kuli ziemskiej znajduje się już ponad **20 milionów** joysticków QuickShot (większość nadal przy życiu). W Polsce QuickShoty sprzedawane są w sieci sklepów **Europa**.

Joysticki te przystosowane są do wszystkich systemów gier — komputerów, konsoli typu **SEGA, NES** itp. Z naszej kilkuletniej praktyki wynika, że **QuickShoty** są ponad przeciętnie trwałe. Okazuje się, że są to też jedne z najlepszych joysticków.

Pełen model, które otrzymaliśmy do testowania reprezentujących dwie z czterech linii firmy **QS**, zostało poddanych analogicznemu próbnemu, jak w **TS 3**. **Serie Classic** obejmuje najbardziej tradycyjne, produkowane od 1986 roku (SV-102P **QuickShot II Plus** i QS-111A **QuickShot II Turbo**), zaś seria **Bio** — ergonomiczne modele dopasowane do anatomicznego kształtu dłoni, produkowane od 1990 roku (QS-129F **FlightGrip 1**, QS-131 **Apache 1** i QS-123 **Warrior 5**). Dwie pozostałe serie to **New Generation** i seria **Compu** (przeznaczone dla IBM-ów, sprzedawane wraz z kartą), do których jeszcze mamy nadzieję przebiec.

W pierwszej chwili naszą uwagę wzbudziły zachwyty producenta nad przysawkami, które wg reklamówki miały być niewielką, pozwalającą na używanie w grach tylko jedną ręką. Jednak po półtoragodzinnym wzięciu go w ręce, uświadomiliśmy, że żaden nie odpaść. Producent wykazuje dzięki dającą dowód o klienta, która wyraża się w ciągłym udoskonaleniu starych, wypróbowanych modeli, np. **QuickShot II Plus** wywołano się z modelu SV-102P **QuickShot II** produkowanego od 1984 roku, czy **QuickShot II Turbo**, na niektóre modele producent udziela gwarancji, niezależnie od sprzedawcy! Trudno uwierzyć, że np. **Warrior 5**, **Apache 2** i **FlightGrip 1** posiadają gwarancję na rok. Jest to okres dla wielu innych joysticków wciąż śmiertelny. Nie warto nasłuchiwać jak wyglądałby ten nasz bohater w naszych warunkach.

Wszystkie modele są wygodne w użyciu, dobrze leżą w dłoni i spełniają wiele oczekiwań. Wszystkie mają bardzo równy, dobrze powiększony **AutoFire**. Można śmiało stwierdzić, że podczas testów nie zawiedli nas żaden joystick.



QS — 111A

QuickShot II Plus

Jest to model o najdłuższej historii ze wszystkich tu prezentowanych (prawie siedmioletniej). W stosunku do swego poprzednika (SV-102) posiada mikroprzełączniki o znacznie większej trwałości, niż odkształcające się blaszane kopytki. Nie jest to model „zrob to sam” — po demontażu jest trudno składać; przełącznik **AutoFire** jest klejony, kable z drążka wyprowadzone są wąską szczeliną i sprawiają wiele kłopotów przy skręcaniu. Posiada za to podwójną blokadę przeciwyłamaniową. **QuickShot II Plus** współpracuje z Atari, Commodore i innymi komputerami w tym standardzie.

QuickShot II Turbo

Jest to wizytówka firmy i prawdopodobnie najlepiej sprzedawany model. Od swego poprzedniej wersji różni się dodatkowym przełączaniem w tryb **CPC**, jest też nieco twardszy. Jako jeden z joysticków przeżył u Pegaza trzy lata, co już wystawia mu wysoką notę. Mikroprzełączniki na „dwustopniowe” (nakładka PVC) wykluczają w praktyce ich zniszczenie fizyczne.

Apache 1

Przedstawiciel bardzo mało znanej dotąd w Polsce linii wzorniczej, wg reklamówki tylko dla zawodowych graczy (Only for Professionals). Należy do serii **Bio** co oznacza, że szczególnie dobrze leży w męskiej dłoni. Pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie. Jediną niedogodnością jest brak **AutoFire**, przez co joystick wydaje się być kierowany do specyficznego grona odbiorców — mało strzelających.

Innowacją w tym modelu jest zastosowanie specjalizowanych styków gumowych, dzięki czemu **Apache** jest praktycznie bezszumny (ach, te nocne gierki). Nie wymaga też wielkiej siły — jest czuły na wychylenia oraz posiada blokadę przeciwyłamaniową.

FlightGrip 1

Zupełnie nieoczekiwana konstrukcja, jakże różna od klasycznej definicji joysticka. Sterowanie zapożyczono z małych elektronicznych gier **Nintendo** i może odbywać się za pomocą dwóch kciuków. Gra się nim bardzo wygodnie, gdyż nie wymaga użycia mięśni całej ręki — po prostu trzyma się go luźno na kolanach. Wymaga przyzwyczajenia, lecz po paru godzinach gry już nie zamieni się go na inny. Podobnie jak **Apache** posiada blisko dwumetrowy, bardzo elastyczny kabel. Pracuje z Atari, Commodore, Amstradem, MSX i SEGA. Jest oczywiście bezszumny.

Warrior 5

To już zupełnie inna zabawka. Joystick do IBM-a, posiadający też odpowiednik dla Macintosha.

Analogowy (wychyłowy), ze specjalną wtyczką. Szczególnie przydatny do programów graficznych i niesłownych gier. Jest również bardzo wygodny. Co więcej, można wyłączyć powracanie do pozycji centralnej, przez co joystick praktycznie może zastąpić mysz. Posiada średnio wygodnie umieszczony **AutoFire** oraz potencjometry centrowania X/Y.

Joysticki firmy **QuickShot** w stosunku do innych obecnych na polskim rynku są liczącą się konkurencją. Mamy nadzieję, że zdobędą powodzenie.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski



QS — 131



QS — 123
QS — 129



QS — 102P

	SV-102P QS1 Plus	QS-111A QS1 Turbo	QS-131 Apache 1	QS-123 Warrior 5	QS-129F FlightGrip 1
rodzaj	-	-	-	-	-
gry	-	-	6	-	4
zakup	5	5	-	1000	-
wa	2	2	2	2	2
szkieł	+	+	-	+	+
nakładka	+	-	-	-	-
tytuł	-	-	-	-	opty
przewidy	+	+	+	+	+
kor	czony	czony	gruby	czony	gruby
długość kable	10'	12'	10'	10'	10'
tytuł CPC	-	-	-	-	+
IBM	-	-	-	+	-

• — opisać stwierdzić

Lemings



Jeśli chcecie zobaczyć Lemingów las, Przed komputer dzieł zapraszam was. A więc monitor włączcie, Dysk wetknijcie i usiądźcie. Zaczynamy dla was nową grę!

Czy słyszeliście o Lemingach? Są to drobne gryzonie z rodziny norzyków. Zamieszkują tundry północnej Eurazji i Ameryki Północnej. Te sympatyczne stworzonka mają krępy tułów, spiczki głowę, małe oczka i uszka. Pokryte są gęstym puszystym futerkiem, które u niektórych gatunków zmienia kolor na zimę. Są bardzo zapalczywe i samotne. Co pewien czas odbywają jednorazowe wędrówki, w czasie których większość z nich ginie z wyczerpania czy od kłów drapieżników.

Do dziś naukowcy łamią sobie głowy usiąść dobrać, co jest przyczyną słabego wzrostu Lemingów do morza. Te uparte stworzonka potrafią podciągnąć ciężką ekipę przetrwać rzekę a nawet oceaniczną morską. Nadal jednak nie wiadomo, czemu to wszystko stało. Jedynym, w miarę prawdopodobnym wyjaśnieniem, może być przedłużenie populacji z której to odłączyła się pewna grupa i rusza na poszukiwanie nowych terenów.

Lemings to również wspaniałe gry wymagające dużo rozważań, wyobraźni i refleksji. Celem jest wyprowadzenie z życia odpowiedniego procentu stada Lemingów. Uda Ci się to tylko wtedy, gdy będziesz poprawnie wydzierał szlaki. Ale o tym za chwile.



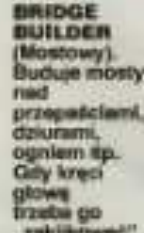
CLIMBER (Alpinista). Wpełza się na każdą pionową powierzchnię.



FLOATER (Spadochroniarz). Jeśli Leming spada w objęciu smierci, sztyki skoczni parasolom może go jeszcze uratować.



BOMBER (Kamikaze). Żywa bomba. Kiedy małe w odpowiednim miejscu wyładuje się, przyczyni się do zniszczenia mostu lub jako Błoker smażać z pleśnią Lemingów na ulicach.



BRIDGE BUILDER (Mostowy). Buduje mosty nad przepaściami, dziurami, ogniem itp. Gdy kręci głowę trzeba go „zaklikować”.



BLOCKER (Błoker). Tarnuje i odwraca przed siebie Lemingów, co przy nie nadobrotliwych budowlach mostów, nie przepięknie jest rzadką niedostępną.



MINER (Górnik). Kopie pod kątem 45° od pionu.



BASHER (Wiertacz). Przebiją się w poziomie przez skały i ziemię, ale nie przez stalowe ściany.



DIGGER (Kopacz). Wyrzeźnia pionowo w ziemi, gdy nie ma już innego wyjścia.



Amiga



Gdy będziesz już gotowy, nie zapomnij sprawdzić, ile Lemingów będzie było udział w grze na danym poziomie, oraz jaką szkodę z nich należy uratować. Wiadomo wtedy od razu, jak rozstrzygnięcie możesz dysponować życiem naszych pupił. Po skończonym etapie pokazuje się kod do następnego, który warto zapamiętać.

Ciężej wydawała rozkazów możesz przyspieszać wykonywanie Lemingów z norki (klawisz = i -). Poza tym często widowiskowe jest zbiorowe samobójstwo ustawiane ostatnią ikoną, gdy włączysz jak jeden mąż udają się do Krainy Wiecznych Łowów.

Jeśli znużył Ci się samotna gra, możesz zaprosić do niej kolegę. Rządzą nią bardziej krytyczne zasady: można blokować wejścia do norki przedzierając własnymi Błokerami, można wysadzać jego mosty i podkopywać norki, można tak blokować, by Lemingi kolegi wchodziły do Twojej norki itp.

Jeśli uda Ci się wysieść łody dostępu na koleje komputera, przemyśl przez chwilę swą postać. Wpływanie id, ganie z ich pomocą zabiera gra cały balon. O wiele lepsze jest samodzielne grywanie, wysadzanie, budowanie i włączanie się. A więc... Zyczymy polemania myszy podczas liczonej trasy nadziei gry.

Red-Zbychu
Wojtuś Pogromca

Firma: Psygnosis
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC
Pomoc: SLJINE



CULTIVATION

Mariaż dobrego pomysłu ze starannym wykonaniem może w efekcie końcowym przynieść tylko jedno — sukces. W tym przypadku, oba warunki zostały spełnione na tyle dokładnie, że **Cultivation** bez kompleksów mogłoby konkurować atrakcyjnością choćby z taką klasyką jak Tetris.

Idea Cultivation jest prosta i w zasadzie nie odbiega od stereotypowej formuły gier logicznych. Umieszczone w dwuwymiarowej przestrzeni klocki trzążą się tylko jednym prawem — identyczności wzoru — po zetknięciu się ze sobą znikają. W miarę postępu gry klocków przybywa lub ubywa, ale zawsze chodzi o to, by usunąć je w ciągu trzech minut. Klocki wolno przesuwac w dowolnym kierunku lub zrzucić je z góry na dół. Niestety, grawitacja nie pozwala na ich unoszenie.

Kolejne plansze obfitują w perfidne pułapki. Kłocci szrawiąg nieparzyste liczby takich samych klocków. Niekiedy trzeba w poście czoła usławić dziwnie psamidy by je zlikwidować. Wystarczy tylko trochę pomyśleć. Poważny mankament stanowi konieczność rozpoczynania gry za każdym razem od początku, co utrudnia wrócić

analizę odleglejszych plansz. Można za to samemu — **EDIT** — tworzyć plansze, na których będzie toczyć się gra.

Klocki są wyszycie estetyczne i kolorowe (nie tyle, za ile pozwolił mi stwierdzić to mój niesprzecznalnie zielony monitor). Muzyka gra, szkoda tylko, że jedynie podczas wyświetlania planszy tytułowej. W czasie gry szunają przesuwane klocki, poza tym cisza aż w uszach drwoni. Dopiero po ukon-

czeniu planszy radośnie głos obwieszcza tubalnie: „AH, YEAH!”, strasząc osobników nieprzygotowanych psychicznie.

Autor złościł się i dał szansę — **SPACE** — trzykrotnego podejścia do każdej planszy. Zapomniał jednak o zegarze, który nieprzerwanie odmierza cenne sekundy. Mimo wszystko przeważnie udaje się ukonczyć zbitwę przed upływem morderczego limitu i pozostały czas przeliczony zostaje

na punkty. Dla poczękującego gracza, wynik końcowy w granicach 2500 punktów może być w pełni satysfakcjonujący.

Cultivation jest grą jeszcze stosunkowo młodą i ma szansę stać się prawdziwym przebojem. Pojawiła się pod nazwą **Puzarnic** w nieco poszerzonej wersji na Atari ST, wzbogacona o element trójwymiarowy w postaci ruchomych platform. Stąd już tylko krok do przeniesienia jej na Amigę, po jakimś czasie może i na Spectrum. Na razie jednak mogą cieszyć się jedynie duzi i mali Atariowcy. Wiadomo, że dobre programy pojawiają się najpierw na lepszych komputerach.*

Master

* Wiadomo także, że wyjętek potwierdza regułę, jedna jaskółka wiosny nie czyni, itd., itp...

Redakcja

Firma: KE-Soft
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari, Atari ST
Pomoc: Grzegorz Marchewicz



Atari



Atari ST



Dziś niszczyciele HMS "Onslaught" przecinał spokojne fale Morza Północnego z szybkością 34 węzłów. 45 minut temu otrzymał sygnał, po której natychmiast podał kurs i rozkazem rozwinął pełną moc turbin. 30 mil na północny-zachód samoloty RAF wykryły konwoj hitlerowskiej Kriegsmarine składający się z tankowca i trzech drobnicowców wyładowanych sprzętem wojennym. Osłonięty zasłonił przez jeden niszczyciel konwoj szybko podał w stronę wybrzeża okupowanej Norwegii, aby zasilić stacjonujące tam garnizony niemieckie. Należało zlokalizować konwoj, wyeliminować niszczyciel i zatopić transportowca.

Według Twoich obliczeń od konwoju dzieliło Cię jeszcze około 10 mil, gdy oficer obsługujący radar zameldował o nadlatujących od strony wybrzeża obiektach. W oczekiwaniu Twojej potężnej armaty pojawiły się na niebie sylwetki samolotów o charakterystycznie wyglądzie skrzydeł. Były to bombowce nurkujące Ju-87 „Stuka”. Wyjęc przelatywały silnikami i zamontowanymi na poleniach pochwytami sprężonymi, atakowały Cię okręt bombowca. Prowadziłeś swój niszczyciel zrywając nieustannie, co w połączeniu ze słabym wykośleniem niemieckich pilotów pozwoliło Ci uniknąć trawienia. Niestety Twoje pom-

ocy również chybiły celu, choć bez przerwy zanosiły się ogniem.

Szybko powrócił na kurs przecinający drogę konwojowi i w tym momencie Twój antyradar wykrył radar obcy radar. Natychmiast przełączyłeś się na namierzenie radarowa. Po chwili oficer dyżurny zameldował, że od północnego wschodu zbliża się z szybkością 33 węzłów niemiecki krążownik.

W duchu obliczeń sobie postawienie do raportu karnego winnego tak późno wykrycia potężnego przeciwnika, po czym chcąc, nie chcąc podjąć nierówną walkę. Ustawiles niszczyciel bokiem do szybko nadciągającego kolosa i odpaliłeś pierwszą salwę torped.

ADS zapewnił Ci dostatek prawdziwych ataków. Jeśli należysz do fanów gier symulacyjnych stajemy Ci smaczków dań, razem z kuchnią francuską. To firma Futura zaprezentowała w końcu ubiegłego roku grę Advanced Destroyer Simulator. ADS jest kolejnym dowodem potwierdzającym wysoką klasę warsztatu swoich twórców. Nie wiadomo co bardziej w tej grze podziwiać: elegancję grafiki, świetną i bezbłądną animację czy koncepcję gry.

Akcja gry przenosi nas w lata 1940—1944 do najważniejszych teatrow bitew morskich Drugiej Wojny Światowej. Są nimi rejon kanału La Manche, Morza

Północnego i Morza Śródziemnego. W każdym z wyżej wymienionych rejonów masz do wyboru pięć bojowych misji oraz scalając je operacje.

W grze przejmujesz rolę dowódcy niszczyciela brytyjskiej Royal Navy. Jednostką ta to H.M.S. „Onslaught” typu „O/P” o wyporności 3200 ton, wliczając w to ciężar uzbrojenia. Stanowią go trzy baterie dział 120 mm oraz dwie boczne wyrzutnie torped. Dowiadujemy się poza tym, że długość okrętu wynosi 110 metrów, szerokość 12 metrów a zanurzenie pod pełnym obciążeniem 4,5 metra. Jednostka napędowa TIRANT D/I-30 zapewniła szybkość do 34 węzłów.

Menu opcji gry oferuje, poza zapoznaniem z w/w charakterystyką okrętu, wybór parametrów realności: szansej naprawy okrętu w obcych bazach, skrócenie czasu ładowania dział i torped, zwiększenie limitu paliwa i amunicji.

Jest rzeczą oczywistą, że stopień komplikacji sterowaniem i obsługi niszczyciela został dostosowany do potrzeb gry. Nie należy zatem oczekiwać tak wiernego odwzorowania tych czynności, jak to oferują inne symulatory. Na mostku kapitańskim dysponujemy zasłoniętymi sterami, radarami i sonarem. Poza trzystopniową regulacją szybkości zamontowano też sygnalizator uszkodzeń,

którego opcje znajdziesz wybierając klawisz FS. Wskaźnik ostrzeżenia przed atakami nad- i podwodnymi oraz liczniki: szybkości, stanu paliwa oraz sytuacji w wieżach bateryjnych dział dopatniają obrazu wyposażenia informacyjnego. Przy wyrzutniach torpedowych zamontowano wskaźniki gotowości do odpalenia.

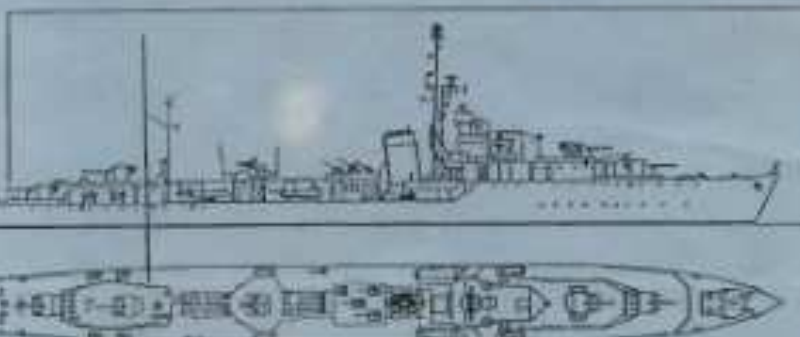
© H.M.S. — His Majesty Ship.

RESET

Firma: Futura
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC.

Klawisze sterujące do ADS

- F1 — widok z mostku kapitańskiego
- F2 — obserwacja przez lotnię
- F3 — wywołanie pomieszczenia baterii dział (1, 2 — baterie przednie, 3 — baterie tylna)
- F4 — wyrzutnie torped (1 — lewa, 2 — prawa)
- F5 — wywołanie obrazu i specyfikacji uszkodzeń
- F6 F7 — wywołanie obrazu mapy ogólnej i mapy operacyjnej (opcja ta nie zawsze mapuje za pierwszym razem)
- 8 — dział w górę
- 2 — dział w dół
- 4 — baterie dział i wyrzutnie torped w lewo
- 6 — baterie dział i wyrzutnie torped w prawo



Niszczyciele typu „O/P”
wyporność standard: 1510 t (projektowana 1540 t)
długość: 110,3 m
szerokość: 11,3 m
zanurzenie: 3,5 m
urządzenia napędowe:
2 turbiny parowe Parsons
o mocy 40000 KM
zasilane parą z 4 kotłów Admiralty
prędkość maksymalna: 36 węzłów
zasieg:
3850 mil morskich przy prędkości 20 węzłów
załoga: 200 osób
uzbrojenie:
I seria
4 działa uniwersalne kalibru 120 mm
1 działko plot kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę dział

lek 20 mm do sześciu, a działko 102 mm zamierzono na 4 wyrzutnie torped
II seria
4 działa uniwersalne kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
8 wyrzutni torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu
III seria
5 dział uniwersalnych kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu, a jedno działko 102 mm zamierzono na 4 wyrzutnie torped
I seria
Orbit — ukończony 5.7.41; 18.8.46 przy-

kazany Turcji w zamian za jednostkę zatopioną na początku wojny, otrzymał nazwę „Gayret”.
Ottar — 30.9.41; 3.11.49 przekazany Pakistanowi: „Tariq”; sprzedany na złom 10.50.
Oswest — 8.10.41; uszkodzony 21.12.42 na M. Barentsa przez 3 pociski kalibru 203 mm z niemieckiego krążownika ciężkiego „Admiral Hipper”; później naprawiony; od 30.9.49 pakistański „Tippu Sultan”.
Onslaught — 19.6.42; od 24.1.50 pakistański „Tughrik”.
II seria
Opportune — 14.8.42; wycofany 26.9.55; sprzedany na złom 25.11.53.
Obdurate — 3.8.42; wycofany 3.58; sprzedany na złom 30.11.54.
Orwell — 7.10.42; zmodernizowany w latach 53—57; wycofany 4.84; sprzedany na złom 28.5.55.
Obadient — 30.10.42; wycofany 10.58; sprzedany na złom 19.10.62.
III seria
Paladin* — 12.12.41; zmodernizowany w latach 56—57; sprzedany na złom 25.10.62.
Panther — 12.12.41; zatopiony 9.10.43 w rejonie wyspy Karpathos przez niemieckie samoloty.
Pakenham — 4.2.42; ciężko uszkodzony 18.4.43 na północ od Pentelery przez włoskie torpedowce „Castello” i „Cigno” i zatopiony przez włoską złogę Partridge — 22.2.42; zatopiony 18.12.42 na zachód od Oranu przez niemiecki okręt podwodny „U 565”.
Pann* — 23.2.42; sprzedany na złom 21.1.50.
Pathfinder* — 13.4.42; ciężko uszko-

dzony 11.3.45 w rejonie Aktyab (Birma) przez japońskie samoloty; później okręt-cel; sprzedany na złom 11.48.
Petard* — 14.8.42; zmodernizowany w latach 56—57; sprzedany na złom 1967.
Percepsine — 31.8.42; rezerwowany na data części 9.12.42 na północny-wschód od Oranu przez torpedę niemieckiego okrętu podwodnego „U 602”; obie części odholowane do W. Brytanii i przekształcone w hulki „Pork” i „Pine”; sprzedany na złom 15.47.
Ważniejsze sukcesy bojowe
12.8.42 „Pathfinder” — zatopił włoski okręt podwodny „Cobalto”.
3.9.42 „Pathfinder” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 162”.
14.9.42 „Onslow” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 589”.
30.10.42 „Pakenham” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 505”.
15.12.42 „Petard” zatopił włoski okręt podwodny „Ursztek”.
14.1.43 „Pakenham” zatopił włoski okręt podwodny „Narvalo”.
17.2.43 „Paladin” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 205”.
18.4.43 „Paladin” i „Pakenham” zatopili włoski torpedowiec „Cigno”.
25.4.43 „Pathfinder” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 203”.
4.5.43 „Paladin” i „Petard” zatopili włoski torpedowiec „Porsco”.
6.5.43 „Orbit” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 125”.
26.12.43 „Opportune” brał udział w zatopieniu niemieckiego pancernika „Scharnhorst”.
12.2.44 „Petard” i „Paladin” zatopili japoński okręt podwodny „J 27”.
4.3.44 „Onslaught” zatopił niemiecki okręt podwodny „U 472”.

z czym się je OKRETY PODWODNE?



W kolejnym numerze opiszemy kilka przykładów symulujących okręty podwodne. Okręt podwodny to maszyna nie tylko (jak jest, każdy wie!) i nie wszyscy wiedzą, że to takiego i z czym się je? Zaczniemy od samego nazwy. Takie słowo nazywa się okrętem podwodnym, a nie jak to sugeruje inżynierowie specjał podwodna. Trzeba spojrzeć na same techniczne oznaczenia (takie jak „Silent Service”). Czy powstał dwa tysiące lat temu i różnych mechanizmów można nazwać łodzią?



Dwa stołki

W bardzo dużym przybliżeniu okręt podwodny przypomina swoją budowę mały stołek umieszczony w dużym. Ten mały stołek jest kształtem, wewnętrzną stalową walcem, w którym umieszczone są wszystkie ważne urządzenia okrętu i — oczywiście — jego załoga. Fuchlowo zwany on jest kadłubem sztywnym lub żywym, gdyż musi on wytrzymać ogromne ciśnienie wody na dużych głębokościach i zapewnić żywotność całego okrętu. Ponadto jednak walcem trzyma się żywa (jeśli nie wleci, to przynajmniej się przewróciła bezczka), to jest on obrotowy drugi kadłubem posiadającym kształt opływowy. Ma on znacznie większą konstrukcję, gdyż nie podlega ciśnieniu wody, a realizowany jest kadłubem lekkim.

Z pewnością zastanawiasz się, jak to jest możliwe, że zatopia się cały okręt, a ciśnienie wody działa tylko na kadłub mocny. Jest tak dlatego, że kadłub lekki jest otwarty i woda otóżna na niego z obu stron — od zewnątrz i od wewnątrz, a więc działające siły się znoszą. Jest to związane z samą zasadą zatopienia się okrętu (inaczej, chodzi się tu o siłę Archimedes). Aby okręt (każdy) wzniósł się na powierzchnię, to się wyporu musi równoważyć jego ciężar. Jeśli ciężar okrętu jest większy niż wypór (czyli ciężar wyparty przez wodę), to wtedy on toni. Dla zatopienia okrętu podwodnego wystarczy więc tylko zwiększyć jego ciężar lub zmniejszyć wypór. Zwiększenie ciężaru jest kłopotliwe, bo wtedy trzeba dodatkowo obciążenia. Znacznie prostsze jest zmniejszenie wyporu. W tym celu wystarczy tylko zrobić dziury w kadłubie lekkim, aby woda swobodnie mogła się dostać do jego wnętrza. Wypór samego kadłuba sztywnego jest znacznie mniejszy i okręt się zatopia. Przypnij się rybnikiem 1 i 2, która służyła to dwa strony płynięcia.

Należy jeszcze rozstrząsać problem przechodzenia z jednego do drugiego stanu. Druga „w dół” jest prosta, gdyż wystarczy w kadłubie lekkim zamontować przewody, które będą nazywać się odwietrznikami. Gdy odwietrzniki są zamknięte, to do powierzchni między kadłubem lekkim i sztywnym (jeżeli dojdzie do jej części zewnętrznej) zbierają się powietrze i dostają się tylko trochę wody — tyle, ile zmieści się po niewielkim sprężeniu znajdującego się tam powietrza (rys. 1). Po otwarciu odwietrzników, woda wypycha powietrze ze zbiorników balastowych i okręt toni (rys. 2).

Wiekuszym problemem jest powrót na powierzchnię. Aby to umożliwić okręt podwodny jest wyposażony w zbiorniki ze sprężonym powietrzem. Najpierw zamknięte są odwietrzniki, a następnie do zbiorników balastowych wpuszcza się sprężone powietrze (czyli nie jest to zwykłe powietrze atmosferyczne, które wypycha wodę i okręt się wynurza (rys. 4). Oczywiście jest to możliwe tylko wtedy, gdy ciśnienie wody będzie mniejsze niż ciśnienie powietrza w zbiornikach. Teoretycznie istnieje więc możliwość, że okręt zanurzy się tak głęboko, iż nie będzie mógł się wynurzyć o własnych siłach. Istotną rolę w tym czasie jednak takich przypadków, ponieważ ciśnienie sprężonego powietrza jest zawsze większe od ciśnienia, które może wytrzymać kadłub sztywny. Tak głęboko zanurzony okręt, przypomina wyglądem rozciągnięty puzdrek „Goli”, czyli nie ma on się już wynurzać.

Jeżeli właśnie wspomnieliśmy na początku dwa stołki i napełniona wodą zewnętrzny, to cały ten zestaw po prostu toni. Co w takim razie zrobić, aby okręt nie zanurzył się aż do dna, lecz zatrzymał się na wystarczającej głębokości. Trzeba dokładnie wyważyć (wytrzymałość) okręt przez napełnienie lub dopompowanie odpowiednio dotrącej ilości



ciężaru wody w zbiorniku tymowym. Czynność ta wymaga precyzji oraz czasu. Należy, nie zawsze czas jest do dyspozycji. Do pomocy służy więc słaby gęstości. Mierzony można regulować zanurzenie i wynurzenie okrętu oraz jego ustawienie na żądanej głębokości. Należy dodać, że tylko podczas ruchu. Należy to sprawdzić porównując w „Silent Service” czas zanurzenia się okrętu znajdującego i płynącego z pełną prędko-

ścią. Pamiętajcie o tym, że można zwiększyć udział wody w kadłubie lekkim. Jeżeli został on zamontowany i nie posiadał tak znaczący, że nawet po nakazaniu wynurzenia powoli toni. To zwiększenie prędkości może temu zapobiec i pozwoli zatrzymać tonięcie przynajmniej na czas niezbędny do zamocowania przedziału.

Najważnym w tym czasie, że tylko część przestrzeni między kadłubami jest wykorzystywana na zbiorniki balastowe. Jest tak, ponieważ okręt jest wyposażony w ten sposób, że niewielka część tej przestrzeni wystarcza do zmiany prędkości całego okrętu. A co z resztą? Chyba się nie pamięta? Oczywiście, że się nie pamięta. Każdy kowalek okrętu okrętu jest centry i nie można dopuścić do takiego marnotrawstwa. W pozostałych częściach, zbędnych z punktu widzenia statyki okrętu, umieszczone są zbiorniki paliwa. Aby jednak ciśnienie



wody na dużej głębokości nie zgniecie tych zbiorników, są one w dolnej części otwarte. W miarę zanurzenia dostaje się tam woda i ciśnienie jest zawsze równe zewnętrznemu (paliwo nie wypływa, bo jest cięższe od wody). Dodatkowych szkodliwych konstrukcji jest zapobieżenie przez wodę zbiorników paliwa w miarę jego zużycia, co zapobiega zmianom wyważenia okrętu. Umieszczenie zbiorników paliwa na zewnętrznej stronie sztywnego tłumaczy ich wrażliwość na wybuchy bomb głębinowych. Przebiegają one bowiem znaczne części energii wybuchu i chronią kadłub sztywny, lecz jednocześnie uszkadzają tych zbiorników powodując wypływ paliwa i pozostawienie na powierzchni śladów ropę.

Zamiast marmolady

Trzeba jeszcze wyjaśnić, że znajdują się wewnątrz z innych przykładowych stołków — kadłub sztywny. Cały kadłub jest podzielony na wodoszczelne części (przedział), na obu końcach (na dziobie i rufie) znajdują się przedziały torpedowe. Umieszczone są w nich wyrzutnie torped oraz torpedy zapasowe (pozi podległe), a pozostałe części (także nie całego) stanowią kadłub, jak przedziałem torpedowym napełnionym na pomieszczenia godolniczkowe i obrotowe oraz kabinami i innymi, czyli po pro-

sto jako kuchnia i jadalnia. W następnym przedziale umieszczone jest kabinę kapitana i kabinę nasłuchowo-radarową (stanowiąca operatorów sonaru i radaru).

Wreszcie w środku długości okrętu znajdują się jedno z najważniejszych pomieszczeń okrętu — przedział sterowy centralny. W centrali znajdują się wszystkie urządzenia sterowania okrętem: stery kierunku i zanurzenia, tablice sterowania odwietrznikami i uszczelnieniem, tablice manewrowe sterowników, a ponadto stół nawigacyjny i przyrządy. To właśnie miejsce jest przewidziane na głównej planety „Silent Service”. Centrala ma jeszcze dodatkowe pomieszczenie służące się nad nią — ułożone jest ono w kształt, czyli nadbudowca na kadłubie okrętu podwodnego.

Między centralą i rufowym przedziałem torpedowym umieszczone są utrzą-



dzona napędowa. Znajdują one dwa przedziały w jednym znajdują się silniki spalinowe, w drugim zaś elektryczne. Konieczność posiadania dwóch odrębnych sekcji napędowych stąd się oczywiście, jako właśnie się pod uwagę też trzeba, że silnik spalinowy oprócz paliwa potrzebuje jeszcze dużo (bardzo dużo) powietrza. Pod wodą skąd więc powietrze na korzystanie z silników elektrycznych pobierających prąd z akumulatorów są one umieszczone pod podłogą sterowych przedziałów okrętu. Akumulatory można natomiast wlewać tylko na powierzchnię, przy użyciu silników spalinowych (silniki elektryczne działają wtedy jako pompy). Tu kolona uwagi dla precyzji: w zanurzeniu należy stale kontrolować poziom napełnienia akumulatorów, aby nie został bez prądu. Napełnienie ich wymaga bowiem wyważenia — co gorzej — stopniowo (długiego poprzękania na powierzchni, co może mieć bardzo negatywny wpływ na wynik patrolu).

Mam nadzieję, że posiadane informacje przyniosą się zapewnionym podwodnikom i zainwestują nowymi wpisami w tabeli „High Score”. O tym, że jest to możliwe, świadczyć może znajdujący się tam rekord mój własny.

Wojciech Ziemiała



Atari

Silent Service jest jedną z najlepszych (jeśli nie najlepszą) symulacją okrętu podwodnego z okresu II Wojny Światowej. Masz możliwość uczestniczenia w walkach na Pacyfiku prowadzonych przez Marynarkę Wojenną Stanów Zjednoczonych w latach 1942 - 1944.

OPCJE

1. **TORPEDO GUN PRACTICE**, to krótkometrażowy sprawdzian na czterech nieuzbrojonych jednostkach.

2. **CONVOY SEARCH**, czyli zbiór jednorodnych scenariuszy przygotowujących do opcji **WAR PATROL**. Składają się na to:

— USS „Plunger”, styczeń 1942, wybrzeże Japonii, jeden statek handlowy.

— USS „Walrus”, styczeń 1943, północne wybrzeże Nowej Gwinei, nieuzbrojony konwój.

— USS „Hammerhead”, październik 1944, północne wybrzeże Borneo, silnie uzbrojony konwój.

— USS „Searaven”, styczeń 1943, atol Tokai, uciekający konwój.

— USS „Tautog”, marzec 1944, wschodnie wybrzeże Japonii, duży uzbrojony konwój.

— USS „Grayback”, październik 1944, Morze Żółte, konwój bardzo silnie uzbrojony.

3. **WAR PATROL**, to kilkudziesięciogodniowy, pełnomorski patrol, mocno osadzony w realiach historycznych i geograficznych.

Wybierać możesz spośród pięciu scenariuszy:

— USS „Yang”, czerwiec 1942, Midway — Morze Żółte.

— USS „Bowen”, listopad 1942, z Fremantle, między wyspami Jawa, Amor, Borneo i Celebes.



— USS „Glowler”, sierpień 1942, z Brisbane, wzdłuż południowej Gwinei, zachodnich Filipin, Tajwanu i z powrotem po linii prostej obok Gwinei do Brisbane.

— USS „Seawolf”, październik 1942, podobnie jak USS „Bowen”, tylko że do Mindanao i powrót do Midway.

— USS „Spadefish”, październik 1944, Midway — Morze Żółte.

WARUNKI

1. **LIMITED VISIBILITY** — widoczność może być ograniczona przez niesprzyjające warunki pogodowe. Będziesz musiał polegać głównie na radarze.

2. **CONVOY ZIG-ZAGS** — urzeczywistnienie gry poprzez włączenie opcji zrytualowania konwojów.

3. **DUD TORPEDOS** — torpeda od czasu do czasu nie wybuchnie po trafieniu w cel.

4. **PORT REPAIRS ONLY** — naprawy tylko w porcie. Po uszkodzeniu poszybia, mechanizmów lub uzbrojenia okrętu nie możesz liczyć na samonaprawienie. Pozostaje powrót do portu.

5. **EXPERT DESTROYERS** — kapitanowie niszczycieli i eskortowców mają

dokończenie na str. 10



688 ATTACK SUB



Stalowy cylinder długości 100 metrów, płynący z szybkością 70 kilometrów na godzinę 600 metrów pod powierzchnią morza, to nie pomysł z kiczowatej powieści science fiction. Gdzieś w mrocznych głębinach Północnego Atlantyku, czy też w przewiewionych tropikalnym słońcem wodach Oceanu Spokojnego te kolosalne pełnią swą powinność w służbie najstarszej ze sztuk — sztuce wojny. Warte miliardy dolarów, wyposażone w skomplikowany sprzęt elektroniczny, gotowe do błyskawicznej akcji patrolują szlaki handlowe, lub czekają na rozkaz ataku na przeciwnika — atomowe okręty podwodne.

Dawno minęły czasy, gdy do służby u podwodniaków wybierano „kurduplif”. Dziś nie liczą się rozmiary ciała, choć siła rąk i sprawność czasem są przydatne. Najważniejsze to refleks, inteligencja i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Jeśli nie wierzysz — możesz się o tym sam przekonać. Pomoże Ci w tym 688 Attack Sub — nie pierwsza, nie ostatnia, ale na długi czas najlepsza symulacja okrętu podwodnego. Masz do swego dyspozycji jeden z najnowocześniejszych amerykańskich lub radzieckich (co i tak na jedno prawie wychodzi) okrętów podwodnych, razem z całym wyposażeniem, czyli rakietami, torpedami, peryskopem, sonarem, i masą innych przyrządów, których nazw nawet nie będę wymieniał.

Do wyboru masz jedną z kilkunastu misji — możesz konwojować statek na Morzu Śródziemnym lub zatopić je w Cieśninie Gibraltarskiej, możesz prowadzić wojnę na Bałtyku u wybrzeży Polski, lub szukać radzieckich niszczycieli rakiet z głowicami nuklearnymi na Morzu Barentsa, Możesz...

Zanim jednak zatopisz tankowiec Kadmego lub krążownik „Kirov”, dobrze by było przająć krótkie szkolenie. Pod ręką, czyli pod F1 znajdziesz Help, który przynajmniej w skrócie podpowie co znaczą rozmieszczone na ekranie wakażniki. Sterowanie współczesnym okrętem wymaga kontrolowania naraz kilkunastu urządzeń, umieszczonych w śledniu pomieszczeniach (szybkie przemieszczanie się między nimi umożliwiające klawisze od F2 do F7). Zaczniemy od misji szkoleniowej Terpex'88.

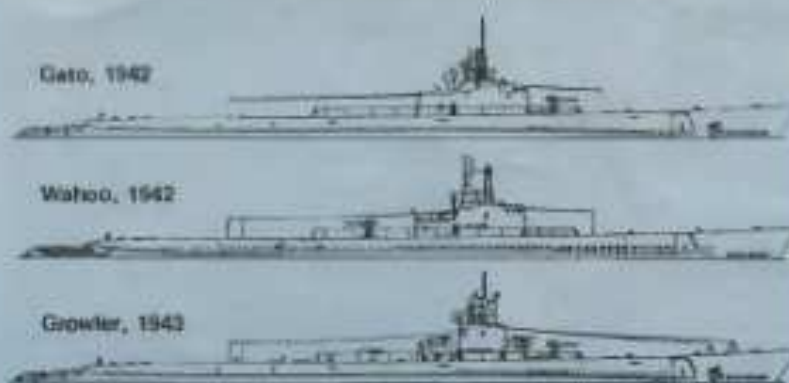
Przed rozpoczęciem misji musisz odebrać rozkazy wysłane drogą radiową przez dowódcę. Żeby móc to zrobić, powinieneś udowodnić, że masz do tego prawo. Haseł jest kilka-dziesiąt, dla cierpliwych podaje kilka: EAR, DIF, CHO, GOI, CRE, BAF, UND, BLA, YOU, GAU. Raz ma siedem powinno Ci się udać.

Kiedy już wyłiesz kod i otrzymasz potwierdzenie, możesz przystąpić do wykonywania misji. Najpierw dobrze jest rozzernąć się przez peryskop —

dokończenie na str. 10

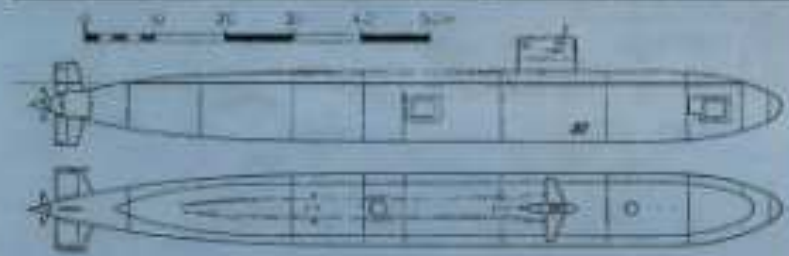
IBM PC





Typ „Gato/Balao”	
wyporność nawodna	1526 t
wyporność podwodna	2424 t
długość	55,0 m
szerokość	8,3 m
zanurzenie	4,6 m
urządzenia napędowe	4 silniki wysokoprężne o mocy 5400 KM; 2 silniki elektryczne o mocy 2740 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	9 węzłów
zasieg na powierzchni	12 000 mil morskich
przy prędkości	10 węzłów
maksymalna głębokość zanurzenia	
typ „Gato”	90 m
typ „Balao”	120 m
załoga	60 ludzi
uzbrojenie torpedowe	10 wyrzutni kalibru 533 mm; (6 dziobowych i 4 rufowych); 24 torpedy
uzbrojenie artyleryjskie	1 działo kalibru 76, 102 lub 127 mm początkowo 2 przeciwlotnicze km kalibru 13 mm później 2-6 działek kalibru 20 i 40 mm w różnych kombinacjach

Okręty typu „Gato” nosiły sygnatury od SS 212 do SS 284, a typu „Balao” od SS 285 do SS 352, od SS 353 do SS 360, SS 379 i SS 380 zostały anulowane przed rozpoczęciem budowy. Jednostki typu „Gato” i „Balao” różniły się nieco konstrukcją, nie zewnętrznie były niemal identyczne. Ich rozwinięciem był typ „Tenchu” (15762428 t, 25,2/18,7 w, 14 000 KM/10 w, uzbrojenie 10 wt 533 mm, 1 x 127, 1 x 40pl i 1 x 20pl lub 3-3 x 20pl). Okręty tego typu nosiły sygnatury SS 417 — SS 426, SS 435, SS 475 — SS 490 i SS 522 — SS 525. Ponadto rozpoczęto, lecz nie ukończono budowy okrętów o sygnaturach SS 427, SS 428, SS 436, SS 437, SS 491, SS 516 i SS 517. Zamówienia na jednostki o sygnaturach SS 429 — SS 434, SS 438 — SS 474, SS 492 — SS 515, SS 518 — SS 521 i SS 526 — SS 562 anulowano przed rozpoczęciem budowy.



Atomowe okręty podwodne typu „Los Angeles”	
wyporność nawodna	6000 t
wyporność podwodna	6900 t
długość	109,7 m
szerokość	10,1 m
zanurzenie	9,8 m
urządzenia napędowe	1 reaktor General Electric, 2 turbiny parowe, 1 śruba napędowa
moc maszyn	35 000 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	35 węzłów
uzbrojenie	4 wyrzutnie kalibru 533 mm dla raketotorped Subroc, pocisków kierowanych Harpoon, pocisków kierowanych Tomahawk i torped Mk 48 przeciw op
załoga	127 ludzi

Okręty typu „Los Angeles” noszą sygnatury od SSN 588 do SSN 725 i od SSN 730 do SSN 757. Są one wprowadzane do służby od roku 1976. Dalsze jednostki znajdują się w budowie.

doładowanie ze str. 9
 duże doświadczenie i mogą być wtedy na prawdę niebezpieczni.
 6. **CONVOY SEARCH** — pomimo zasygnalizowania obecności konwoju, będziesz musiał go odesłać (w nieznanym kierunku).
 7. **ANGLE-ON-BOW INPUT** — konieczność ręcznego (a nie automatycznie przez kalkulator torpedowy) ustalenia kąta biegu celu (kąt między linią łączącą stekującyemu z celem i kursem celu).

OKRĘT

Po dokonaniu wszystkich formalności powinieneś zepomoc się z okrętem. Zabawę rozpoczynasz w centrali. W poruszeniu po nim pomoże Ci strzałka kierowana joystickiem.
 Środkową część centrali zajmuje peryskop. W nim kalkulator torpedowy informuje o odległości, kursie i prędkości celu, a także kursie Twoich torped. Ponadto widnieje prędkość Twojego okrętu, głębokość i kurs.
 Na lewo od peryskopu znajduje się tablica kontrolna okrętu. Są tam (licząc od lewego górnego rogu) liczniki napełniania baterii akumulatorów, prędkościomierz, głębokościomierz oraz ścieba torped. W drugim rzędzie od lewej umieszczono kontrolki stanu paliwa, odległości okrętu od dna i termometr (temperatury morza). Znajdziesz jeszcze kompas, zegar pokładowy i wskaźnik pracy silników.
 Z centrali możesz wyjść na mostek i podziwiać widoki, tylko wtedy jednak, gdy nie jesteś zanurzony. W prawym dolnym rogu centrali znajdziesz dziennik pokładowy, w którym odcitowywane są Twoje sukcesy. Po skierowaniu joysticka w dół, kapitan otrzymuje meldunki o stanie technicznym okrętu. W prawo w dół znajduje się Dziennik Zadań Biologicznych, zawierający informacje o zatopionych jednostkach i zużyciu amunicji.
RADY PRAKTYCZNE
 — wykorzystuj fakt zasłaniania; lepiej jest długo śledzić konwój i zasłokować, niż walczyć z wynurzeniem,
 — maks. prędkość podwodna wynosi 10 węzłów a nawodna 20 węzłów (czyli nie

morskich na godzinę, 1w-1352 km/h).
 — jeżeli konwój płynie bez eskorty używaj działek,
 — z działa strzelaj salwami, torpedami pojedynczo,
 — nie prowadź walki z niszczycielami, chyba, że ich wykrył Cię i gotuje się do ataku torpedami głębinowymi,
 — w razie wykrycia zwiń się na 150 lub niżaj (sprawdź w instrukcji, czy Twój okręt może zanurzyć się na 300, czy 425 stóp),
 — działające silniki okrętu ułatwiają namierzenie przez niszczyciela,
 — poryskop przestaje być użyteczny poniżej 44 stóp, nie zdaje również egzaminu w nocy i przy małej widoczności,
 — jedyną szansę zniszczenia niszczyciela jest odpalenie torpedy w chwili gdy ten płynie wprost na Ciebie i nie znajduje się w odległości większej niż 3000 jardów.

*USS — United States Ship.
R.O.K.
 Firma: MicroProse
 Rok produkcji: 1986
 Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad, Atari ST, Amiga, IBM PC
 Konsultacja: Wojciech Zieliński

Klawisze sterujące do Silent Service
 Z/X — zwiększenie/zmniejszenie skal mapy
 O-4 — moc silników
 R — rewers silników
 D — zanurzenie
 S — wynurzenie
 CTRL + E — awaryjne wynurzenie
 P — peryskop górny
 I — identyfikacja jednostki wroga (tylko na peryskopie)
 T — wystrzelenie torpedy
 G — szałw z działa (tylko na powierzchni morza)
 ← — poprawki w ustawieniu kąta działek
 F — zwiększenie skal czasu
 N — normalna skala czasu
 7 — śmieci zmyłające pogon przeciwnika
 W — chwilowa pauza
 A — wprowadzenie kąta kursowego
RETURN — odwołanie wcześniejszego polecenia
JOYSTICK — ster okrętu

doładowanie ze str. 9
 FS, Up. Usłużny członek załogi rozpoznaje dla Ciebie cele i oznacza je kolejnymi literami alfabetu. Wybierz jeden z nich — target. Teraz szybko do przedziału amunicyjnego — F7, nacisnij R — torpeda i ENTER aby załadować torpedę do wyrzutni. Załaduj wszystkie wyrzutnie; noisemaker służy do robienia hałasu, a Missile to rakietki. Kiedy torpeda jest uzbrojona, a wybrany cel znajduje się w odległości mniejszej niż 10 mil to możesz ją odpalić — Launch. Do zatopienia większości statków potrzebne są co najmniej dwie torpedy. Teraz opuść peryskop, przemieść się do maszynowni — F4, daj nurka i płyn w stronę celów które widziałeś, ale nie za szybko, żeby nie robić za duże hałasu. Kiedy będziesz odpowiednio blisko, możesz się wynurzyć i spróbować zatopić następny cel — uważaj, byś nie został wykryty. Jeżeli chcesz zwiększyć możliwości swojego sonarowca, rozwin sieć podwodnych mikrofonów — DEPLOY TOWED ARRAY. Pamiętaj jednak, że nie wolno Ci będzie przekroczyć pewnej szybkości granicznej, przy której mogą się one urwać.
 Pod mapą znajduje się mały panel, pozwalający na: I — zmniejszenie skal, O — zwiększenie skal, C — uruchomienie urządzenia pozwalającego obejrzeć okolicę pod wodą, P,F,S — zmianę kierunku patrzenia (po C), H — ukrycie widocznych na mapie oznaczeń, B — ukrycie sonarowego oznaczenia głębokości, T — ponowne włączenie mapy (po C). W różnych pomieszczeniach statku możesz sterować różnymi urządzeniami. Wystrzelone torpedy, po ich wybraniu — SELECT — można skierować w dowolne miejsce — DIRECT, zacząć

im samodzielnie szukać celu — SEARCH, lub wysiedzieć w powietrzu — DETONATE, TARGETING PULSE to sonar, który robi dużo hałasu, by pomóc Ci zidentyfikować otaczające obiekty (CTRL + N pozwala na wyłączenie dźwięku), WAYPOINT SET służy do ustawiania punktów do których autopilot będzie kierować okręt.
 Uwaga! autopilot nie zwraca uwagi na głębokość!
 Do obsługi programu wystarczy klawiatura, ale mysz jest mile widziana — znacznie zwiększa szybkość wydawania niektórych komend, co zwłaszcza w sytuacjach krytycznych jest bardzo ważne. Program może obsługiwać kartę Hercules, ale jeżeli z nią korzystasz, nie róbisz oglądać 688 na VGA — umiesz z tęsknoty. Widok trafionego torpedą okrętu przeciwnika z nawiązką rekompensuje narwane minty poszukiwania. Po wydaniu niektórych komend na ekranie pojawi się meldujący jego wykonanie członek załogi — nie jesteś w końcu sam na okręcie!
 Więc do dzieła! Morza i oceany są szerokie, a powinność w ich głębinach nie kończy się nigdy. Czy dziś, czy jutro, Twoje umiejętności mogą być potrzebne w służbie sztuki wojny! Stopy wody pod kilem, stopy wody nad kioskiem i torped z gumy. A jeśli nie umiesz uciec przed torpedą przeciwnika, to przeczytaj lub lepiej obejrzyj „Potowanie na Czerwony Pazdziernik”!

Borek
 Firma: Electronic Arts
 Rok produkcji: 1988
 Komputer: Amiga, IBM PC

LEISURE SUIT
LARRY IN

THE LAND OF THE LOUNGE VEARDS



No i dograłeś się! Przez Twoje zachowanie wyrzucano Cię z pracy, opuściła Cię ukochana i zostałeś na ulicy, sam z 94 dolarami w kieszeni. Pozostał Ci jeszcze dezodorant do ust, zegarek na rękę i chusteczka do nosa. Ale nie przejmuj się, już wkrótce będziesz najszcześliwszym człowiekiem na Ziemi. Słuchaj tylko uważnie moich rad i uśmiechnij się. Tutaj nie lubimy poruraków!

Znajdujesz się przed małym hotelem. Przy barze warto kupić Whisky. Za ten wspaniały trunk niekiedy odda Ci pięta od telewizora. Przed toaletą znajdziesz różę (każda dziewczyna oszaleje na Twoim punkcie po otrzymaniu takiego prezentu!). Na umywalce jest obrączka. Ho, ho! Szczęściarzem z Ciebie! Nie zapomnij o kilkakrotnym przeczytaniu napisów ze ścian. Gdy znasz już hasło: „Ken sent me” możesz skierować się do wielkich drzwi przy barze. Ciche „puk, puk”. Wprawdzie po podaniu hasła zostanieś wpuszczony do środka, ale zmuszony będziesz wydać 100\$ na ominięcie strażnika na zwijny go strażnikiem). Ale może warto spróbować pobawić się telewizorem. Dobrze że masz REMOTE CONTROL. Kilka (czasem nawet kilkanaście) patrykietów i oto pojawia się na ekranie ulubiony program strażnika. Teraz szybko idź na górę. Zabierz pudełko ciukierków i... Nie ruszaj kobiety! Wyjdź przez okno. W kontenerze na śmieci znajdziesz miotek.

Przywdaj taksówkę i skieruj się do sklepu. Tam kup butelkę wina, daj ją pijakowi przed sklepem — otrzymasz różę. Taksówka zawiezie Cię do kasyna, gdzie w koszu na śmieci znajdziesz kartę wstępu na dyskotekę. Potrzebujesz pieniędzy, więc pograj w Black Jacka. Metoda jest prosta — po każdym zwycięstwie Save, po przegranej — Restore. Przed kasynem nie żąj dolara i kup jabłko.

Kroki! Krok „TAXI” i jedź do dyskoteki. Usiądź obok samotnej dziewczyny, popatrz na nią i poproś do tańca. Hej! Nie wiedziałem, że jesteś takim dobrym tancerzem! Dziewczyny lubią prezenty (nie tylko w grze!). Daj jej więc różę, czekoladki i obrączkę. Panienska bez skrupułów zabierze Ci 100\$ i zaprasza na ślub! Szybko do łazienki i do kościoła. Tu odbywa się wielka ceremonia. Możesz pocałować żonę lecz... ta bezczelnie ucieka do hotelu.

Szybko skieruj się do hotelu (tam gdzie kasyno) i wjedź na czwarte piętro. Zapukaj do Honeymoon Room i posłuchaj radia. Zapewne usłyszysz reklamę firmy zajmującej się zakupami na zamówienie (555-8039). Żona każe Ci kupić wino. Musisz wygrać broń w Black Jacka i do sklepu. Nie można zamówić wina z hotelu, bo jakiś wandal zapisał automat telefoniczny. Sprawunki w sklepie też odpadają (taksówkarz znowu zabierze trunk). Jednak

jest rada! Zadzwoń do firmy handlowej używając telefonu stojącego przy sklepie. Zamów wino z dostarczeniem do Honeymoon Suite i szybko tam się skieruj. Gdy już będziesz przy zonie nalej jej trochę wina i zaproponuj „male co-nieco”. Potudka będzie mało przyjemna — samotny i związany na szerokim matylnym łóżu. Straciła ukochaną (?) i peniędże.

Jednak Larry Laffer nigdy się nie poddaje! Przetnij sznur używając noża. Sznur schowaj do kieszeni i jedź do baru. Po drodze wygraj broń w kasynie. Gdy już będziesz na miejscu gdzie rozpoczęłaś grę, ponownie wjedź na górę i wyjdź oknem. Przywiąż linę do siebie i do Fire Escape. Spróbuj wznęć pigułki (są na sąsiednim oknie). Prawdopodobnie będziesz musiał użyć miotki. Szybko nie dół i z powrotem do kasyna! Wjedź na ósme piętro i daj zdobyte pigułki smutnej dziewczynie. Gdy pódziesz, nacisnij przycisk i wjedź do otwartych drzwi. Pódź trochę do góry i w prawo. W małym pokoiku znajdziesz drucznaną lalkę. Gdy wyjdiesz z pokoju, lalka polecą. Pódź za nią, aż dojdiesz do basenu. Rozbierz się i daj dziewczynie jabłko. Dalej wypadki potoczą się same.

PS. Na początku gry, program pyta Cię o wiek — podaj 45, wtedy pytania są najłatwiejsze. Odpowiadać na nie należy wciskając ALT+X.

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1987
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST

LEISURE SUIT LARRY GOES

LOOKING FOR LOVE

(IN SEVERAL WRONG PLACES)



Ach, co to były za dni! Ewa dopadła Ci jak tylko mogła. Byłeś w niej zakochany po uszy (a może nawet jeszcze bardziej). Całymi dniami myślałeś tylko o niej. Wreszcie postanowiłeś — trzeba coś zrobić dla domu. Hmmm! Strzyżenie trawnika wydawało się być dobrym pomysłem... Nie wiadomo do dziś, czy to niska trawa tak zderewowała Twoją (byłą) ukochaną, a może dowiedziała się o Twoich nocnych libacjach z jej przyjaciółkami? Fakt jest, że jedynie co Ci dała to pięć minut na zabranie swoich rzeczy z jej domu. I oto moja pierwsza rada — Larry, nie poddawaj się! Jeszcze w tej grze zostaniesz bohaterem! Dobra, a więc zaczynamy — palce na klawisz i start!

W garażu znajdziesz banknot z napisem „One Dollar”. Nie jest to dużo, ale wystarczy na zakup losu loterii w „Quick Market”. Zapamiętaj numer losu i idź do stacji telewizyjnej. Właśnie tam odbywa się losowanie. Poinformuj sekretarkę, że to właśnie Ty masz zwycięski los. Usiądź w pocze-

LET'S SIERRA-s!

kalni, możesz się chwilę zrelaksować. Zostaniesz zabrany na nagrań do jakiegoś teleturwego. Grunt, że po chwili otrzymasz bilet na statek i niewiastę jako towarzyszkę podróży. Teraz otrzymasz obiecany banknot o nominale jednego miliona dolarów. Co się może jeszcze przydać podczas podróży? Może kąpielówki ze sklepu Molto Lira, a może olejek do opalania — jest w Swab Drugs, i coś do picia ze sklepu, gdzie kupiłeś los. Najlepiej kup wszystkie te trzy rzeczy. Obok domu Ewy na smietniku, znajdziesz paszport. Teraz daj zarobić fryzjerowi i... gdzie jeszcze nie był? Właśnie otworzył sklep muzyczny. Otrzymasz tam dziwny instrument. Hmmm. Po co wchodziś do sklepu po raz drugi? Ależ to nie Ty! Otrzymałeś przesylkę, która ma trafić do rąk kogosi bardzo podobnego do Ciebie! Od tej pory musisz kryć się przed KGB. Podjęjmy szybko decyzję: na statek.

W Twojej kajucie są owoce — mogą się przydać. Gdy w kajucie obok nie będzie babska zabierz jej przyborek do szycia. Ponowna wizyta u gołbrody i możesz zabrać z krowy szpinak. Przebrany w kąpielówki udaj się na basen. Nie zapomnij natrzeć się olejkiem! Na dnie basenu leży góra od bikini (to też się przyda!). Kolejna porcja olejku i możesz się trochę popalać. Chyba pora zrobić coś złego. Przebierz się w garnitur i przesuń dźwignię na mostku kapitańskim. Teraz wskocz do łodzi ratunkowej i koniecznie wyrzuć szpinak. Osiłń głowę od słońca i czekaj, aż fale wyrzucą Cię na ląd.

Na wyspie idź do restauracji — znajdziesz tam bardzo użyteczny nóż. Z hotelu weź zapaliki i mydło. W czasie drogi przez dżunglę zabierz łwiątek. Hej! Dawno nie byłeś u fryzjera! Chyba już najwyższa pora! Na plaży znajdziesz dół od bikini. Masz teraz komplet, który możesz zabić w swoim pokoju. Jeszcze tylko musisz zrobić sobie sztuczny biust z banknotów. Gdzie teraz? Do mistrza kofciury! Cała ta zabawa po to była, aby nie poznał Cię agenci KGB. (Swoją drogą fajny jest komentarz, gdy usłyszysz przejeżdż obok nich w garniturze). Gdy już dotrzesz od lotniska ustaw się na kolejnych agentów wywiadu. Najlepiej daj im kwiatek. Wjem, co chcesz teraz zrobić — i to właśnie należy uczynić (do fryzjera). Masz ochotę kupić bilet, ale nie tylko Ty! Zamiast czekać w kolejce idź w prawo. Strażnikowi pokaz paszport i przesuń bagaż, aż natrafisz na bombę. Teraz już chyba sam dasz sobie radę z kupnem biletu. W dworcowym zarcu jest zawleczka. Nie wiadomo co Ci może strzelić do głowy w czasie lotu — lepiej kup spadochron. Broszurka dla turystów też może się do czegoś przydać. Aha! Nie słuchaj się strażnika i zatrzymaj nogę dla siebie.

W samolocie uciśniesz sąsiada dając mu broszurkę. Zabierz torbękę ogólnego przeznaczenia (ma ona, jak zapewne widać, cechę przybierania wyglądu zależną od samopoczucia właściciela). Idź w prawo, załóż spadochron, zawleczkę sztyt do dźwigni i otwórz drzwi. Nie zapomnij o otwarciu spadochronu!

Wiesz sobie na galeji i myślisz — jaki mgdny jestem, że mam ze sobą różę i mogę go użyć. Z ziemi podnieś kij i przeczołgaj się pod powalonym drzewem. Atakującego węża załóż bez problemu (jak to dobrze, że masz kij). Ruchome paski są czym innym jak labiryntem. Jest to moim zdaniem najtrudniejszy (bo zrecznościowy) etap gry. Z ręką dasz sobie radę sam. No może mała podpowieź — przesłakuj z łany na łany. Takie pniec jeszcze Ci się przyda, więc nie myśl za wiele tylko zabierz je i idź dalej.

Jeżeli jeszcze niedawno wspominałeś Ewę, to więcej tego już nie zrobisz. Oto stanie przed Tobą najpiękniejsza dziewczyna w Twoim życiu (o Ewie też tak myślałeś) a co najważniejsze chce wyjść za Ciebie! A co jeszcze ważniejsze jej ojcem jest bogaty wódz plemienia. Aby otrzymać rękę nowej ukochanej musisz przejść przez trzy próby. Jeżeli znasz assembler Twojego komputera powinieneś dać sobie radę z próbą pierwszą. Pora na drugą — weź z ogniska trochę popiołu. Przepaść miniesz używając lany i metody znad strumyka. Potop łodowiec popiołem i wjedź na górę. Do butelki (tej od fryzjera z lotniska) wsadź torbę, zapal tak skonstruowany pocisk i wrzuć go do przepaści. Możesz lenar wejść do windy i obejrzeć zakończenia.

Do zobaczenia w Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals. P.S. W wersji na IBM na początku programu należy podać numer telefonu 555-7448.

Andrzej G. Baciński, Jr

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1988
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST



Nie było żadnych wybuchów, spadających pocisków i rżnięć szpadami. Nikogo nie zabito, nie zatopiono, nie skroczono mu całonok. Całość odbyła się spokojnie przy stole. To byli tylko Piraci.

Jak widocznym nadeszedł wreszcie czas na długo oczekiwanych *Pirates*. Mamy nadzieję, że po tym opisie nie pozostanie już żadne białe (może czarna?) plama w głowach naszych czytelników. No, może z wyjątkiem czarnej przepaski na oku jednego z tytułowych piratów.

1. Cel gry

W *Pirates* chodzi o to, aby: po pierwsze nie zginąć za szybko, po drugie zdobyć jak najwięcej pieniędzy i po trzecie doprowadzić do panowania Twojego kraju na morzach. Dążysz do tego zdobywając miasta i wrogie statki, pędząc co się da, wleciając pod swoją banderę, sprzedając łupy.

I jeszcze jedno życie jako pirat nie ma sensu. Atakują Cię wszyscy, nie przyjmują w żadnym porcie, nie rozmawiają z Tobą. Z reguły skazany jesteś na przegrana. Pilnuj więc interesów swojego mocarstwa, a jeżeli stajes się przez przypadek piratem, to czekaj na amnestię i płac ile kasa. Oplaci się.

2. Początek

Bezpośrednio po załadowaniu gry mamy do dyspozycji dwie główne opcje.

START A NEW CAREER pozwala na rozpoczęcie gry właściwie od zera. Dostrajasz tylko jeden statek, kilkunastu marynarzy i około 2000 Gold Pcs (wahała używana w grze). Zdobyć przy pomocy tej „floty” choć najmniejszego statku czy portu granicy z cudem.

Druga z opcji to **COMMAND FAMOUS EXPEDITION**. Tu czeka Cię dużo łatwiejsze zadania, gdyż rozpoczynasz z czterema-sześcioro statkami i prawie trzyosobową załogą. Pieniądzy, jedzenia i uzbrojenia też jakby więcej, więc najbliższe smarczenia są dość odległe. Nie twierdź wcale, że osiągnięcie sukcesu jest dużo łatwiejsze niż w poprzednim przypadku — zbyt dużo jest zdarzeń losowych. Zaczyna się jednak na pewno łatwiej.

W grze możesz być: English, Spanish, France lub Dutch (po ostatnie oznacza Holendra a nie Dunczyka). Dostępne są cztery poziomy gry — od Apprentice do Swashbuckler. Podajesz też w czym jesteś ekspertem: Fencing — fechtunek, Navigation — nawigacja, Gunnery — strzelanie, Medicine — leczenie, Wit & Charm — wdzięk. Po wybraniu Gunnery wygrasz 90% potyczek, ale Twoi ludzie będą częściej ginąć, spotkają Cię także trudności w nawigacji. Jako pan pełen wdzięku podewiesz nie jednego gubernatora wraz z całą rodziną — i cóż z tego, skoro dwa dni później zginią w pojedynku.

3. Jedno pytanie za jeden scenariusz

Niezależnie od tego, którą z dwóch opcji wybierzesz czekają Cię jeszcze odpowiedzi na pytania historyczne oraz wybór scenariusza — roku gry (1573—1800). Jak można się domyślać, pytania zostały pomyślane jako zabezpieczenie przed nielegalnymi kopiami. Ten, kto kupił oryginał dostaje również plik odpowiedzi. A nasz szary idyotownik często dostaje na dysku z programem plik, w którym znalazł wszystko co potrzebne. Pamiętaj należy, że po złej odpowiedzi nie wszystko stracone. Wystarczy w pojedynku na szpady zadać dwadzieścia ciosów i nie odnieść przy okazji żadnych ran.

4. Pierwszy raz w mieście

Skorą pomyłką przebyłeś krwawą pułapką zawartą w opcjach konfiguracji programu, znalazłeś się albo w mieście, albo na morzu bardzo blisko nieg. Cóż więc można robić w metropolii?

— **VISIT THE GOVERNOR**. U tego miłego pana zasięgniesz informacji o aktualnych sprzymierzeniach i wrogach (zmiany są bardzo częste). Czasem opłaka Cię honor rozmowy z samą córką gubernatora, której nie ma się co odawiać przed otrzymaniem tytułu kapitana floty. Wyższe rangi otrzymuje się za dostarczenie do portu ujętych piratów lub też za wyjątkowo dużą zasługę w walce z wrogiem.

— **VISIT A TAVERN**. Wśród krzyku pijanych, smrodu mieszaniny piwa z polim i trącania gwałtownych cielsk, być może uda Ci się wylowić garstkę dobrych marynarzy, czy szpiega z innego miasta. Raz na kilka lat kupisz mapę skarbów. Nie zapomnij, że taverna jest praktycznie jedynym pewnym miejscem, gdzie można znaleźć chętnych do służby wódkom morskich.

— **TRADE WITH A MERCHANT**. Okulmik zaczyna zawsze od propozycji kupna i naprawy Twoich statków. Później dopiero przechodzi do handlu: jedzeniem — Food, dobrami — Goods, cukrem — Sugar oraz

dzielnymi — Cannon. Ograniczenie Twojej floty do maksymalnie ośmiu jednostek sprawia, że od czasu do czasu trzeba zdobyte statki sprzedać, by móc kupić nowe. Najwartościowsze jednostki zostaną tu naprawione.

— **DIVIDE UP THE PLUNDER**. Chcesz już konczyć grę? Może zaszewaj najpierw — nie? No to użyj tej opcji.

— **CHECK INFORMATION**. Jest to zbiór komend o charakterze informacyjnym. Na morzu włączasz ją przyściąganiem Fira.

Continue Travels — to samo co Exit, **Party Status** — ilość jedzenia, dóbr, dział, morale oraz liczba załogi; ewentualnie nazwiska więźniów.

Personal Status — Twoje notowania w czterech panstwach, wiek, posiadane ziemie, reputacja wśród marynarzy, **Ship's Log** — wszystkie wartościowe światowe wydarzenia od początku rejsu, **Maps** — legendarne skarby piratów stają się czasem prawdziwe (patrz punkt 5). Tu operujesz posiadane przez Ciebie kartografy.

Cities — średnio aktualne dane dotyczące wszystkich miast; liczba obywateli, zapasy ziarna, nacja posiadacza, stan finansowy (upadek, wegetacja, rozwój itp.).

Także **Sun Sight** — pozwala sprawdzić położenie geograficzne statku.

Search — jeśli jesteś w miejscu zakopanego skarbu wystarczy tego użyć. **Save Game** — dostępne tylko w portach; opcja nagrywania aktualnego stanu gry (wymagany oddzielny dysk).

5. Teraz coś o statkach

W *Pirates* natkniesz się na śladem różnych typów statków. Różnice między nimi widac po tonażu, maksymalnym uzbrojeniu, uzalagowaniu oraz po cenie (patrz tabelka).

Największą siłą uderzeniową mają oczywiście **GALLEONY**. Takim potworem możesz walczyć nawet z flotą posiadającą 50 statków i 400 ludzi załogi. Co smieszniejsze jednak, prawie nigdy przy jego pomocy nie uda Ci się ująć misłutkiej i zwinnej **PINNACE**, gdyż ta albo ucieknie, albo zatonię po zbyt potężnej salwie (patrz punkt 6).

	TONAŻ (wt)	CENA Gold Pcs	OSZCZ (wt)	ZALOGA
PINNACE	20	500	1	16
SLOOP	40	1000	12	18
BARGE	60	1500	16	19
MERCHANT	100	2000	26	19
FRIGATE	120	3000	26	24
WAR GALLEON	140	3500	31	28
FAST GALLEON	160	4000	31	28

6. Przeciwno statkom

W chwili, gdy znajdziesz się w załogę obcego statku komputer informuje Cię: **Sail Ho!**. Na razie wszystko jeszcze zależy od Ciebie i jeżeli Twoje siły są zbyt małe, to odpuść szybko — **CONTINUE WAY**. W innym wypadku idź **INVESTIGATE**.

Komputer wyrzuca Ci listęłtł apozstrzeżonego statku i apyla się o dalsze postępowanie. Nie atakuj **FRIGATE** mając tylko dwa **SLOOP**-y, wycofaj się! Nie wyjeżdżaj **WAR GALLEON**-em na bieżną **PINNACE**, chyba, że plynie nią pirat, na którym Ci zależy (je właściwie gubernatorowi). Aby wiedzieć się czy to on, należy ponownie użyć opcji **INVESTIGATE**.

Jeśli to korsarz lub pirat, z pewnością wywiesi czarną flagę. Każdy uczciwy admirał zamacha swoją banderą. Wiesz już wszystko i decyzje należy tylko od



Pirates!

Ciebie". Możesz więc zaatakować działa — **CLOSE FOR BATTLE** i zbliżyć się do wroga. Z przyjaciółmi nie zaszkodzi wymienić nowinek — **HAIL FOR NEWS**. A gdy strach jest silniejszy od reki, pozostaje odpłynąć — **SAIL AWAY**.

Załóżmy, że jesteś w dobrej formie i postanowiłeś walczyć. Przed Tobą pojawi się fragment morza w znacznym przybliżeniu, oraz dwa statki — swój rozpoznasz po wykonaniu pierwszego manewru. Na samym dole ekranu widnieją informacje, o których przydatności przekonasz się szybko.

W pierwszej linii komputer podaje dane o sile i kierunku wiatru. Reszta informacji podawana jest niezależnie dla każdej jednostki; po lewej stronie o

kiej ustawienia względem wiatru, ciężar asłwy, hałasowanie (zrygaskowanie) okrętu wroga, rodzaj żagli itp. W momencie ustawienia się pod wiatr (prędkość 0) narażasz się na natychmiastowe trafienie przez nieprzyjaciela. Zagrożenie to możesz zmniejszyć stawiając pełne żagle i zrygaskując, lecz wtedy ewentualne trafienie prawie na pewno skończy się informacją: **Sail Damage**.

Straty na jednostkach obliczane są w sposób bardzo prosty — im cięższe sąwa tym większe straty w ludziach i działach. Losy bitwy między okrętami tej samej klasy rozstrzygają się więc właściwie przez pierwszą minutę. Jednostka, która dostanie pięć-szesć razy od przeciwnika nie ma już czego szukać.

Bitwa może się zakończyć na kilka sposobów:

— **ucieczka**. W chwili, gdy jeden z walczących orientuje się, że jego szanse na wygraną są żadne, może korzystając z przewagi prędkości uciec. Zdobycie dzióbki wznosi, ale za to wazy się zdrowi.

— **biała flaga**. Jeśli uznasz, że czas zakończyć wymianę strzałów i podpłyniesz do wroga, często podda się on bez bicia. Tym lepiej dla Ciebie.

— **abordaż**. Często jednak załoga i kapitan są na tyle zdesperowani, by walczyć (patrz punkt 8).

— **zatonienie**. Są tacy, którzy nie boją się strzelać do nieprzyjaciela nawet po informacji **Hull Leaking**. Czym to się kończy nie trzeba chyba dokładnie wyjaśniać.

7. Przeciwko miastom

Gdy zobaczysz na lądzie zabudowania i zachcesz wypłynąć do portu zadowolony z sukcesów, nie ciesz się jeszcze przez sekundę. Nie wszystkie miasta należą przecież do Twojego kraju. Może się na przykład okazać, że Hiszpanie nie zachcą przyjąć Anglika i przywitają go strzałami.

Do dyspozycji masz cztery opcje:

— **SAIL INTO HARBOUR**. Zauważysz, że tu Cię lubią — masz rację, świat do odważnych wszak należy. Wpływasz!

— **SNEAK INTO TOWN**. Nie twierdź wcale, że uda Ci się wślizgnąć po kryjomu do miasta, zawsze bowiem ktoś może rozpoznać łak znanego pirata. Spróbować jednak nie zaszkodzi — dowiedzieć i załatwić możesz dużo, a niemałe perspektywa to tylko jeden pojedynek na szpady.

— **LEAVE TOWN**. Do następnego razu!

— **ATTACK TOWN**. Jesteś pewny; nie lubią Cię z ponadto można im dużo ukręcić. Dodatkową zachętą może stać się brak fortu obronnego, co zdobycie miasta ogranicza jedynie do pojedynku na szpady z komendantem.

Spotkanie z fortem zaczyna się podobnie jak walka ze statkami. Na ekranie zbliżenie, podobne opcje informacyjne i tylko fort nie może jakoś strzelić żaglami. Ma za to więcej dział, i jeśli nie trafisz szybko kilkoma asłwami zrobi to za Ciebie nieprzyjaciel. Gdy już wyeliminujesz w znacznym stopniu ogień wroga i fortu, podpłyn do niej. Teraz pora na fechtunek¹⁾.

8. Na szpady

Ten fragment gry jest na tyle ciekawy, że opisanie go staje się z czasem niewymownie ważne. Liczy się nie tyle refleks, co doświadczenie, liczba żołnierzy²⁾ oraz łut szczęścia.

Wybór broni jest bez znaczenia. Ciężkawie zaczyna się dopiero od momentu pierwszego trafienia.

Na dole ekranu widzisz liczbę swoich ludzi i żołnierzy przeciwnika³⁾, a także morale dowódców. Los walki zależy więc nie tylko od precyzji Twoich uderzeń, ale także od skuteczności działań „arkiestry przybożnej”. Nie wolno Ci dopuścić, aby morale wroga wzrosło za bardzo (powyżej 80%), gdyż wtedy tylko spora przewaga liczebna da Ci jeszcze szanse sukcesu⁴⁾.



9. Wydarzenia zupełnie niespodziewane

— **pojedynki o przetrwanie**. Nie wiadomo dlaczego załoga jest nieautorytaryzowana (Angry) wynikiem płańdra. Znalezi na statku doskonałego szermierza i jeśli go nie pokonasz, to pogroźdasz sobie ściany porwanej celi.

— **ucieczka załogi**. Po pokonaniu szermierza z poprzedniego skapitu wpędzi w samowielbienie. W tym czasie, mimo ostrzeżeń załogi nie złupisz żadnego nowego miasta. 70% ludzi wzięło nogi za pas i tyle ich widziales.

— **propozycja ekupu**. Czasem, ale niezbyt często, gubernator informuje Cię o chęci wykupienia jednego z **Masterów**. Wszystko w Twoich rękach.

— **przejęcie strachem złapanego korsarza**. W zamian za uwolnienie oferuje Ci władomości o jednej z dwóch „złoty flot”. **Ask about Treasure Fleet** lub **Ask about Silver Train**. Możesz się nie zgodzić, jako że ciekawość to pierwszy stopień do piekła i zachować pirata dla gubernatora. **Hold Him for Ransom**.

— **mapa skarbów**. Widok tego człowieka przyprawi Cię o mdłości, ale wierz mi — jego mapa jest bezcenna. **Plot it** każde.

— **szpieg**. Z pozorów dane o wszystkich miastach — **Cities** — są aktualne, ale od szpiega za jedyną 50-150 Gold Pcs można dowiedzieć się czegoś nowego. Często jednak tylko stracił pieniądze.

— **Zn. Miasto** dostało cynk, że Twoja flota jest już tuż tuż. Zanim dotarzesz do celu i zdobycie grod, 3/4 statku zostało ukryte.

¹⁾ W wyjątkowych sytuacjach nie masz wyboru, ponieważ po zbliżeniu się zostajesz automatycznie zaatakowany.

²⁾ Wygranie fechtunku i zdobycie miasta tylko w około 1/3 wypadków zapewne ustanowienie nowego gubernatora. Tym samym niektóre z grodów trzeba zdobyć cztery, pięć razy.

³⁾ Z wyjątkiem pojedynków typu **One on One**.

⁴⁾ Ewentualnie, wybranie **Fencing** w początkowej konfiguracji gry.



Twoim statku, po prawej o jednostce przeciwnika.

Najpierw typy jednostek i ich prędkości. Trochę niżej ilość dział oraz liczba załogi. Dalej w dół informacje o zniszczeniach: **Sail Damage** — uszkodzenie żagli, **Lost a Mast** — właśnie straciłeś maszt, **Hull Leaking** — przeciek. Po przecieku jest już właściwie tylko krzyk kapłana „toniomy” i pytanie załogi „a kto?”.

Na samym dole ekranu komputer podaje wiadomości co do stanu żagli (**Battle Sails** — żagle bojowe lub **Full Sails** — pełne żagle) oraz wykonywanych operacji (**Loading Guns** — ładowanie dział, **Raising Sails** — podnoszenie żagli i **Lowering Sails** — spuszczenie żagli).

Strategia walki nie jest prosta. Pod uwagę musisz brać także dynamiki jak:



Lukasz Czekajewski

Mapę opracował: Dominik Kita
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC



To, że jestem tylko bohaterem komiksów strasznie mnie wkurza. Jak można kogoś tak ograniczyć? Zamknięto mnie w stu ramkach tygodniowo i wszyscy myślą, że czuję się wspaniale. A co gorsza jestem ubierzawolniony. Nikt nie liczy się z moim zdaniem i graficy słuchają jakieś dumnych scenarzystów. Czasem mam wrażenie, jakbym był w kaftanie bezpieczeństwa.



Commodore

Koniec z tym! Długo nie spałem, nie przyszedł przydział odmiana. Fajnie — pomyślałem — i co z tego? Poszedłem zrobić sobie kilka gitar. Nie dałem rady, bo w piątą wbiła mi się dziwna z widmością od szefa: „Czekam na Ciebie o daję, Chief”. No cóż — zawsze był mało mówny.

W życiu tym do niego nie zdążył gdyby rytmowicy nie zapieczętali mnie w helikopter. Dzięki niemu punktualnie znalazłem się przed sklepem części zapasowych dla zwierząt domowych i jednocześnie biurom szefa. Przywitał mnie jak zwykle, zaskakiwał klienta i bez bawetny przeszedł do rzeczy, pytając o propozycję ostatniego numeru Times.

— KEENE, HAVE YOU SEEN THIS WEEK'S TIMES? —

Spojrzałem na niego jak niedźwiedź. Pierwszy raz usłyszałem ten tytuł. Dlatego tylko intuicja pozwoliła mi poprawnie i zgodnie z oczekiwaniami odpowiedzieć na pytanie dotyczące tematu dnia — porwania słynnego Noblisty profesora Farada.

— PROFESSOR ZORON FARAD, THE NOBEL PRIZE WINNER.

Boski wydźwięk się usatysfakcjonowany, lecz moja przenikliwość rzuciła go na kolana.

— I BET HE WAS KIDNAPPED ON TUESDAY — stwierdziłem pewnym głosem i dotarłem po chwili.

— CAN I HELP CHIEF?

Z ławny wypowiedzi wyłowitem najważniejsze szczegóły. Profesor Farad wpadł najprawdopodobniej w ręce komunistów albo video dziwaków. Mam lecieć do Wiednia, do starego laboratorium profesora. Fryzjer był tak szczerzywały, że stwierdziłem jedynie z pokłoniem.

— THE OLD PROFESSOR'S LAB! GREAT IDEA CHIEF!



To, że zrobił się czerwony nie przerażało mnie tak bardzo jak to, że sięgnął ręką w kierunku unieświeca. Papierowego masełnika zabić jest łatwo. Wykorzystałem więc ten ostatni — rzuciłem.

— HEY, FORGET I MENTIONED IT!

Udało się, dzięki czemu zamieszkał na makulaturze znalazłem się w Wiedniu, pod laboratorium poszukiwanego. Odrzucałem podążający pomysł wżerania cieniem i skierowałem się na lewo, w kierunku drzwi. Zobaczyłem tam dziwnego robota, który gadał jak człowiek a w dodatku żądał identyfikacji odciśniętych palców oraz przedstawienia się. Po chwili namysłu rzuciłem mu kit.

— IT'S HANDY JACK WITH THREE QUARTS OF OIL, THE PROF. ORDERED.

Wewnątrz w uszy była cisza a w otczy pustka. Skradając się przy ścianie dotarłem do zakamru muru, zza którego ujrzałem rewelacyjnego robota. To znaczy, ten robot odurzający byłby całkiem normalny, gdyby nie czynił jak wykonywał. Choć od mimowicie zjeść człowieka. Nie mogłem na to pozwolić i zdecydowałem.

— I'VE GOT TO SAVE HIM!

Tak też się stało. Używałem końca goryla oraz osobistego noża zarybałem odkurzacz na śmieć. Uratowany gościł jak się dziękując. Widać nigdy tego nie robił. Na szczęście dla mnie dał mi bilet na spektakl do opery i dzięki temu nie musiałem się martwić o wypełnienie reszty dnia.

— WELL, MY HAND'S STUCK TO MY CHIN.

Początkowo zakławałem, że tam poszedłem. Było nudno, śpiewaczka tańszowała a kobiety nie zwracały na mnie uwagi. Dopiero po trzecim akcie zauważyłem podejrzliwie wyglądającą damę, która z wielkim zainteresowaniem przyglądała mi się. Postanowiłem łapać się byle okazji i gdy nastąpił upragniony koniec, zaprosiłem ją na romantyczny spacer pod gwiazdami.

— LET'S GO FOR A RIDE IN MIDNIGHT.

Zgodziłem się bez oporów, co zrozumiałem dopiero wtedy, gdy zaprosiła mnie do pokoju. Nie rozbrajała się. Po co miałaby to robić, skoro zarzą pod wejściem dostałem pałką w głowę?

Ocknąłem się na drążku, jednym z wielu połączonych ze sobą. Nie zdążyłem sprawdzić możli-

wości ucieczki, gdy moja wczorajsza towarzyszą przyszła na konwersację. Głupia tania myślić (??), że moje godziny są policzone zdołała mi, że profesor jest ukryty w irlandzkiej zamku.

Głupia baba. Nie wzięła pod uwagę mojej pomysłowości. Jako dziecko bawiłem się w **Climbera**. Dlatego też bez kłopotów odnalazłem na rusztowniu z belek pięć kluczy i zupełnie nie przejmując się Harym — rekłem pływającym pod mną, wyszedłem sobie na wolność. Mając jeszcze w pamięci swoją wczorajszą pomysły postanowiłem:

— I THINK I WILL BOOK A FLIGHT TO IRELAND.

Pierwszą rzeczą na lotnisku był oczywiście zwiad w informacji about zamków.

— DO YOU HAVE ANY INFO ABOUT CASTLES?

Dalsze wydarzenia, łącznie z wesolym dziadkiem z Ameryki były niesłowne. W zamku odłączyłem się od wycieczki a mając do wyboru drzwi lub okno, ponownie zdecydowałem się na drzwi. Wylazł szczerzący się i na dotknięcie duży pień, ale wiedziałem jak go zabić.

— I SAW A CUTEEST POOLDE OUTSIDE.

W korytarzu poszedłem w prawo. Czekal mnie sprawdzian **Swimmer**. Trzymając się tylko przy powierzchni (od małego nie lubię zów), chowając za zasłonami przed elektrycznymi rybami, nabierałem powietrza w mięsowych dziurach przepłyniętą ciążką nie następując nawet wodę. Wreszcie dotarłem do celu podziwy. Tak mi się przynajmniej zdawało.

Kierunek obrałem przypadkowo, drabinka zdołała się po prostu najbezpieczniej. Zaraz na nią wszedłem, dorwał mnie goryl ze służbówki. Oszustwo przysłało mi listwo.

— A MAP AND SOME SKELETON KEYS. HERE IS MY COUPON.

Gdy ten spojrział do włączonej przesyłał mi teki, dostał ode mnie pięćdziesiąt. Róż wystarczyło. Sprawdziłem na planie miejsce uwiecznienia profesora i wmaszerowałem do jego celi ze słowami:

— PROF. FARAD I'M STEVE KEENE, I'M HERE TO RESCUE YOU.

Farad to kopalnia informacji. Powiedział mi, że wieła ma być sztuczny satelitą przesyłającym programy TV. Nie mogłem do tego dopaść.

— PROF. WE'VE GOT TO FIND THE COMPLEX'S POWER SUPPLY — zdecydowałem, a gdy byliśmy już na miejscu uznałem, że nie będę używał przeszczepki. — I THINK I WILL LEAVE IT ON.

Po hucarsku wyjąłem po próbie wycieczki z kontaktu i poszedłem obojętnie tajemnie pomieszczenie. Czekal mnie leżący rozprawa z głównym Chemem.

Na początku zasewowałem na spacer po kręcących się belkach — **Conveyor Belt**. Nie było to trudne, jeśli pamiętało się, że skakać można tylko „z przodem”. Na pojedynczo kółko dostałem się lekkim skokiem a mocnym odbiciem z niego znalazłem się prawie u meły.

Wzrostu było mało — drugi sprawdzian o nazwie **Rail Car** był już trochę trudniejszy. Pozbawienie trzeba wjechać tylko trzy piętra do góry, ale zapadająca się podłoga nie była przyjemna. Na koniec gadzisko miało jeszcze coś — **Bomber**. Używając parosila musiałem tak kierować bombą, aby te zniszczyły murek, na którym stał Chem. Niebezpieczny był też opodobodny stwór atakujący mi nogi.

Potem było już z górki. Chem spał na ziemi, potulł się sownie i przestał być znaczący. Profesor



wprowadził mnie do sekretnej pomieszczenia, gdzie uruchomiłem mechanizm samozniszczenia całej jaskini. Potem pobiegliśmy do latającego samochodu i...

I znowu poczułem się jak w komiksie. To oczywiście jasne dla ciebie. Ten małolat co mnie przegladal znużił się widocznie i zamknął książkę. A teraz chrapie jak głupi i myśli, że mi to nie przeszkadza. Nic nie poradzę, ani na jego chrapanie, ani na urwany wątek. Jeśli chcesz dowiedzieć się co było dalej, to fajnie. Trzymajcie się!

W trosce o graczy, wszystkie ważne stwierdzenia podaliśmy w języku angielskim. Połączającymi niniejszym przepaszamy.

Łukasz Czekański

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Amiga



Nareszcie coś drgnęło w spodniach młodych wojowników. Amiga atkuje na całym froncie. Niechętnie acz skłonowo zatrzymaliśmy bardzo dużo amigowskich Tapsów do następnego numeru. Może będzie to T&T tylko o Amidze? Zobaczymy.

Zderzają się nadal fragmenty listów nieczytelne. Jedną literą próbną zriewczyć całe hasło, dlatego mamy próbę:

KONTROLUJCIE CZYTELNOŚĆ LISTÓW!!!

Zobu

A

AFTER THE WAR

Amiga
Kod do drugiej części gry: 101008
(Jarosław Wierczyński)

AGENT USA

Atari
Otrząsaj się, podążaj (normalnym) bez biletu, wysarży do niego wpaść w ostatniej chwili, gdy już gwizda. Nie złyżaj Cię z tego wyrzuci.
(Robert Moskwa)

AIRBORNE RANGER

Amiga
Klawisz na klawiaturze numerycznej: 9 — rakety przeciwlotnicowe, 8 — granaty przeciw pancernym, 7 — karabin na lada, 6 — bomba zegarowa. Na klawiaturze alfanumerycznej: CTRL — mapa terenu map, ESC — przywołanie helikoptera przed końcem czasu. Na mapie miejsce startu zaznaczone jest dużym krzyżem.
(Sławośław Michewicz)

ALIEN B.D.T.

Commodore
Kilka kodów do leveli:
5 — MAYONNAISE, 10 — DEBUTANTE, 13 — TRIPTYCH, 15 — WHIMSICAL, 20 — SPULCHRE.
(Marko)

ARKANOID

Spectrum
W tabeli High Score wpisz się jako **PIRATAIN**, naciskaj SPACE z wódczą do planety, na której ostatnio byłś.
(Radek Socha)

ARMY MOVES II

Spectrum
Kod do gry: 27351
(Ira)

AZTEC

Atari
Po wpisaniu gry naciśnij FIRE i z dodatkowego menu wybierz opcję B — nieśmiertelność, oraz D.
(Zobu zmiana paszeta na Mea)

B

BATMAN THE MOVIE

Spectrum
Naciśnijcie klawisz ED008 przelaz do następnego levelu.
(Radek Socha)

BATMAN THE MOVIE

Amiga
Przy obrazku tytułowym (Batman z Jokerem) wpiszemy **JAMMM** (M wokalny tak długi aż ekran zbóci się do góry nogami). Masz nieskończoną ilość żyć, a #10 przelaz do następnego etapu.
(A.T.)

BATTLE SHIPS

Atari
Naciśnijcie w czasie sekwencji FIRE powiększ pokazanie tyłu własnych statków, a także cztery celi.
(Sławośław Sedlak)

BATTLE SQUADRON

Amiga
Na stronie tytułowej wpiszemy **ELECTRONIC**. Wpisanie podczas gry **CASTOR** daje nieśmiertelność, możliwość zmiany tryb strachu **F1 — F6**, wózki broni **F7 — F10**.
(A.T., Grzegorz Jarzembowski)

BC's QUEST FOR TIRES

Atari
Drugie miejsce jakiegokolwiek uczestnicząc się płać. Przed trzecim poziomem należy przyspieszyć przy pomocy kombinacji FIRE i prawej, następnie wybrać się jak na skoczni narciarskiej.
(Marcin Dobrowolski, Paweł Polera)

BEACH VOLLEY

Amiga
Najpierz **DADDY BRACEY**. Ekran z Amigą, a **F1** pozwala skakać po levelach.
(A.T., Grzegorz Jarzembowski)

BLUE MAX

Atari
Jeszcze pojawił się statek B naciśnij FIRE. Zwiększy się Twoja prędkość i będziesz mógł lądować bez obaw.
(Jan Kozuchowski)

BMX FREESTYLE SIMULATOR

Spectrum
Gdy komputer zapyta Cię o imię, wpisz **TA-EHC**. Zwraca się zawałnięmiesz.
(Radek Socha)

BOMBUZAL

Commodore
Hasta do kolejnych etapów: 1 — RATT, 2 — LISA, 3 — DAVE, 4 — IRON, 5 — LEAD, 6 — WEED, 7 — RING, 8 — GIRL, 9 — GOLD, 10 — OPAL, 11 — SONG, 12 — FIRE.
(Dawid Polyzynski)

BREAKTHRU

Commodore
Na początku każdego levelu zjedź na lewą stronę drogi, wykonaj skok, samochód wjedzie na sam dół ekranu.
(Marko)

BRUCE LEE

CPC 6128
Idź do prawego dolnego rogu trzeciej planety, tam klawisz w dół i klawisz po prawej.
(Marcin Dąbrowski)

BUBBLE BOBBLE

Amstrad
1 — do pierwszego „upa”, 2 — do drugiego „upa”, gdy stracił ostatnie życie naciśnij 1 lub 2.
(Pawo)

BUBBLE BOBBLE

Commodore
Mając ostatniego ludzika trzymaj FIRE cały czas. Gdy go stracisz, to masz jeszcze 5 kredytów. Dla dwóch graczy jest 8 kredytów.
(Grzegorz Gwizdał)

C

CABAL

Commodore
W menu „Hamana” naciśnijcie **RUN/STOP** przelaz do kolejnego etapu.
(Adam Grzesiński)

CHIMERA

Atari
Totalnie należy zniszczyć chlebem... przed spotykaniem.
(Dorota Kuba)

CRYSTAL CASTLES

Atari
Jeżeli starasz w lewym dolnym rogu i pośrodku, to otrzymasz 10000 punktów i przelaz do następnego levelu.
(Marcin Dobrowolski)

CYBERNOID I

Commodore
Zadajcie klawiszu jako **YES** — nieśmiertelność.
(Marcin Nowkowiński, Marcin Piek)

CYBERNOID II

Spectrum, Commodore
Zadajcie klawiszu jako **ORIG** lub **YBRO**. Użytkownik nieśmiertelność.
(Radek Socha, Marcin Nowkowiński)

D

DECATHLON I

Spectrum
Aby uzyskać powyżej 50m w skoku w dal wystarczy skoczyć na linę wybiecia.
(Marcin Wierzyński)

DELIVERANCE

Commodore
Do następnego etapu przelaz naciśnijcie **SPACE**.
(M. Polera)

DETECTIVE

Commodore
W lutku zwiadał się tano przelaz do siwnicy.
(Marko)

DIZZY IV — TREASURE ISLAND

Spectrum
Na planzsy tytułowej wyszukaj POA i naciśnij ENTER. Wyszukaj gry, gdy Dizzy zacznie machać rękami wlewni C, Dizzy zwinie. Jednocześnie wódną ZX (wybór sceny). W wybranym poziomie Dizzy prawej się zwinie.
(Tomasz Grono Dombowski)

DRAGONS LAIR

Amiga
Jeżeli chcesz obejrzeć cały film (20 min.) to po zakończeniu i wyświetleniu „Jedy pto” wódną jednocześnie **ESC, R, I, L, N, 7**. Też już tylko zmienną dykty.
(Sławośław Polyzynski)

DUMMY RUN

Spectrum
Kiedy będziesz na linie wyszukaj **CHEAT**. Użytkownik nieśmiertelność.
(Radek Socha)

DYNASTY WARS

Amiga
Na tytułowym obrazku wódną **F2** i mocno zmniejsz poziom.
(Pawo M.R.)

E

ENDURO RACE

Atari ST
Klawisz **Inv Video** przyopieszni kredo, użyteczny po każdej wyrobie. Klawisz **True Video** wyłącza przyopieszni.
(Pawo Polera)

EXPLODING FIST III

Commodore
Jeżeli nie chcesz meć kłopotów z wrogami to naciśnij **RESTORE**. Twój zawodnik podniesie jedną nogę i będzie poruszał się jak na wódkach w całym szuraniu. Zazwyczaj go można przez **FIRE**.
(Marko)

F

FIGHTER BOMBER

Amiga
W czasie lotu naciśnijcie **D** daje samolot prowadzenie na cel.
(Marko)

FIGHTER BOMBER

???
Po wyświetleniu z lotniska i skierowaniu się na kurs bezpolewno do celu można wyłączyć (jak na kominku) nie obawiając się przeszkód, dopchać do celu, zmniejszyć szybkość i za 100% pewnością strzelać. Manewry na ziemi ograniczają sportywność.

17 października w warszawskiej „Stodole” odbędzie się wystawa „Computer Games Show” promująca legalne gry i programy. Wśród uczestników m.in. Electronic Arts, Domark, Mirrorsoft, Baltona, TAL i oczywiście Top Secret.

drzew. Mówić też jest możliwy w każdym miejscu i czasie. Do bazy można powrócić z pomocą klawisza **FIRE** to wtedy się odpali dane rekulty, gdy klawisz **CTRL Q** kończy misję. Klawisz **+ / -** zmienia lub odbiera wzornik samolotu widziany np. z widoku (Marek Wójcik)

FLIGHT SIMULATOR II

Commodore
W symulatorze zmian przybliżenie **ACCELERATION** samolotu na **85035**. Tablicę zaciąg zwiększając obroty do 4000 rpm używając klawisza (Michał Szyk)

FLOOD

Amiga
Karty kieszonkowe:
1 — Frog, 2 — Year, 3 — Owl, 4 — Long, 5 — Word, 6 — Fish, 7 — Wire, 8 — Grip, 9 — Trap, 10 — Heart, 11 — Paw, 12 — Vine, 13 — Jump, 14 — NR, 15 — Four, 16 — Grit, 17 — Zeng, 18 — Ang, 19 — Lid, 20 — Foot, 21 — Hair, 22 — Feed, 23 — Lime, 24 — Owl, 25 — Wing, 26 — Flew, 27 — Ogle, 28 — Head, 29 — Loop, 30 — Ting, 31 — Zous, 32 — Firm, 33 — Gogo, 34 — Lata, 35 — Quat, 36 — Eve, 37 — Figh, 38 — Hans, 39 — Nat, 40 — Soap, 41 — Foot, 42 — Mask (Paweł M.M.)

FRED

Atari
Wystawienie napisu **Linek** daje nieskończony poziom kamion. Klawisz **1** zapala się energią — czyste **2** — w kablocie. Kamionki można powtarzać (Krzysztof Wójcik, Nowicki, Kozak)

G

GAME OVER II

Spectrum
Kod do drugiego poziomu: 18757 (Tomasz Gorze Domżała)

GAUNTLET

Atari
W grze na dwa joysticki zmniejsz lub zwiększ to, co przesuwa po horyzontali. Zostawisz naciśniętymi a kolegi odzysk po naciśnięciu **FIRE**. (Miron Radożycki)

GIANNA SISTERS

Commodore
Różnicę można zmieniać naciskając jednocześnie **strzałka w tył CTRL M N SPACE** — inne kombinacje to **WAZX** i jedynki do następnej plany (Miron Radożycki)

GHOSTBUSTERS

Atari
Klawisze kółek bankowych: **PETER** — 50338 **NL** — 70204700, czasem można podać numer przy zmianie (Ramon's Alvin, Tomasz Zylkowski)

GHOSTBUSTERS

Commodore
Po wzięciu **RETURN** podać numer kółek: 458 lub 485 — kółka 1 min dolarów (Sebastian Szczyba, Haki)

GUNFRIGHT

Atari
Naciśnięcie **SPACE** po wzięciu gry daje nieskończony poziom życia i energii (Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

H

HIGHWAY PATROL

Amiga
Widok z przodu auta tego samego koloru — wyciągnij się klawiszem **S** — system **T** — wyciągnij się klawiszem (Grzegorz Jurekiewicz)

I

INDIANA JONES AND LAST CRUSADE (action)

Amiga
Naciśnięcie **strzałki w tył** używa się po wejściu do listy rewersów słowa **SILLYNAM** (Paweł M.M., Marek Wójcik)

INDIANA JONES AND LAST THE CRUSADE

Spectrum
Na ekranie tytulowym nacisnąć **O, T, D, SHFT** i numer levelu, do którego chcesz przejść (Paweł Socha)

INT. KARATE +

Atari
Zwiększenie tempa walki: klawisz **X** i po kole od 1 do 9. Naciśnięcie **T** uaktywia muzykę (Lukasz Banach)

IVANHOE

Amiga
Zaczynamy grę **(P)**, wpis **YOBINETTE** lub **ZOBINETTE** (zależnie od typu posiadanej klawiatury) i wysłaniem gotowego. Wskazy **M** — dodatkowa żyłka, **N** — następny poziom (Paweł Pajot, Grzegorz Jurekiewicz, Marek Wójcik)

J

JUMPING JACKSON

Amiga
Hasła do poziomów:
A — ROCK'N'ROLL, NOISES, TENESRE
YYY
B — SYNTH, PUNK, ELVIS (Paweł M.M.)

K

KIK START

Atari
Aby motocykl wystartował jak z procy wystarczy w momencie wyczerpania energii przesuwać joystickiem jak w Deathzone (Lukasz)

KINGS OF THE BEACH

Commodore
Kilokrotnie, energicznie naciśnięcie **FIRE** z kierunkiem generacji atak nie do odebrania (Michał Jank)

L

LASER HAWK

Atari
Naciśnięcie **B** przed grą lub wpisaniem numeru autora **BRADFIELD** daje nieskończony poziom (Ramon's Alvin, Przemysław Młyński)

LASERMANIA

Atari
Naciśnięcie **K** powoduje jak w Robbo przejście do następnej strony (Dawid Kuba)

LIVING DAYLIGHTS, THE (007)

Atari
Gry rozpocznie się gra zmusza bankietów za ok. 3000 pkt. Pójdą do końca przeciwnego kamienia (do miejsca gdzie postać zatrzyma się. Został odwołaniem na sam do końca i stracił. Pojawia się opcja **WALTHER PPK**. Został odwołaniem bandy i przetransz do następnego etapu (Lukasz Banach)

LODE RUNNER

YYY
Naciśnięcie **SHFT** i **F** zwiększa liczbę żył. **SHFT** i **U** przesuwa do następnego poziomu. **SHFT** i **A** ustawia się z przelotem do stacji jednego kłosa. **SHFT** i **R** zakończyła grę. Zmiana **SHFT** można użyć **CTRL**. (Michał Górnicki, Alvin)

M

MERCENARY I

Atari
Po znacznym czasie Commodore nie posiadanie panelu pojawi się napis **GOOD SHOW** (Szybki) stracił w rekordzie Alan Hungary w sektorach: 09-06, 09-05, 11-13, 03-00, 03-15 one udało się tam wejść. 01-05 002 ** — ** — to nie jest, to było drugi poziom planety **TARG ENERGY CRYSTAL** należy zjechać do **MECHANOID POWER ROOM**, **LARGE BOX** do **MECHANOID STORES**, **COFFIN** do **MECHANOID LABORATORY**, **USEFUL ARMAMENT** do **MECHANOID ARMOURY**, a potem — **ANTENNA** do **COMMUNICATION ROOM**. Co dać sam na sam (Dawid Kuba)

MICROPROSE SOCCER

Commodore
Aby wygrać mistrzostwa trzeba grać dobrze przedtem, przed meczem **EXIT** i wybrać opcję **RE-SELECT TEAM**. Po odpowiednim ustawieniu drużyny powracamy do gry. Tym sposobem można grać „swami” i odwrócić ułamek wyniku (Tomasz)

MIDNIGHT RESISTANCE

Spectrum
Aby wgrać dowolny level: wgrać sam nagłówek o który proszą komputer, następnie przesłać tamże za nagłówek dowolnego levelu i wgrać go (Paweł Lotwick)

MINER 2049er

Atari
Po wzięciu gry ruch szybkość do siebie powolnie zmniejsz pozostaw [raz — strona 10, dwa razy — strona 9 (d.)]. Jeżeli na poziomie pierwszym wejść kod 2137826881 lub 5078183014052137826881 to kombinacja **SHFT 2** do 9 pozwolą rozpocząć grę od poziomu 2, 3, ... 10 (Marek, Rafał Basiewicz)

MISJA

Atari
Naciśnięcie kółek naciśnij i bierz — na początku gry wystąpi napis **JASIEK**, idąc do wylicznika siły i warto użyć pólka z minusem. Nie należy zbierać wszystkich **ENERGIE** (Krzysztof, Lukasz, Master & Simulator, Rafał Basiewicz, Kozak, Tomasz Zylkowski, Alvin, Dominik i Lukasz Stachewski)

MONTY ON THE RUN

Commodore
Na wstępie wystukaj **I WANT TO CHEAT**. Zmieni się kolor tła. Zaczynamy grać i na drugim ekranie zabierz przedmiot leżący na wodzie. Po chwili starasz się budować (Tomasz)

N

NARCO POLICE

Amiga
Aby Cię zabijać to nie naszą grę, tylko wpaść kod **ABORT**, bez zmiany dysku grać od początku. Zmiana broni — **FUNKCYJNY + RETURN** (Grzegorz Jurekiewicz)

NEPTUNE'S DAUGHTERS

Atari
Z klawiszem z wgramy wyjdź można przez lewą stronę (Krzysztof Stachewski)

NINJA

Atari
Aby przechodzić przez ściany należy tuż przed nią biegać i swobodnie grać. W danej komnacie można tak tylko raz (Master & Simulator)

NINJA COMMANDO

Atari
Cia wyciągnij się klawiszem. Za brzością ręką gdy tamta się zatrzyma przed naciśnięciem **START** nacisnąć **OPTION** a zostanieś naciśniętym (Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

NITRO

Amiga
Podczas wpisu wysłanie **MAJ** Dostaniesz **50 MONEY, 5000 GAS** (Miron)

NUCLEAR NICK

Atari
Przejdź do następnego levelu — **START** i po chwili **SELECT** (Master & Simulator)

P

P-47

Spectrum
W **High Score** wpisuj się jako **ZEBEDEE**. Użytkownik nadzwyczajny (Paweł Socha)

PHARAON'S CURSE

Atari
Hasła do leveli: 1 — **SYN**, 2 — **SYNIST**, 3 — **SYNSTOPS**. Inne hasła to: 1 — **SYNSTOPS**, 2 (poziom 2) — **SPHINK**, 3 (poziom 3) — **RAIDER** (Paweł Pajot, Master & Simulator, Tomasz Zylkowski)

Hasła do trybów trudniejszych leveli: 1 — **HOS**, 2 — **HOSENE**, 3 — **HOSEHEAD** (John SPACE) (Paweł Pajot)

PIROMANIA

Spectrum
Karty strażnicze wpisać w stronę wypalną przez ogień i znacznie spadać to naciśnij **FIRE**, wtedy cała wybuch (Paweł Lotwick)

PITFALL I

Atari
Wciśnięcie **OPTION** umożliwia zbieranie (Dawid Kuba)

PLATOON

Amiga
Po uruchomieniu wpisać **HAMBURGER-HILL** używając znaku „-” z klawiatury numerycznej. Teraz **F1** — **F4** przesuwa Cię po całej grze (Sylwester Pawlak)

PREDATOR

Amiga
F10 podnosi poziom energii (Paweł Pajot, The Bad Grenad)

ERRATA

W czwartym numerze Top Secret zniknęła w tajemniczych okolicznościach jedna linijka adresu firmy Masterplay. Oto ten adres w całości:
6417 Sun State Street,
Tampa, FL 33614
Czytelników i firmę Masterplay serdecznie przepraszamy i obiecujemy poprawę.

Redakcja

R

RAID OVER MOSCOW
Atari
 W trybie DEMO można włączyć się do gry w dowolnej chwili, która nam odpowiada.
 (Ljonek)

RAMBO II
???
 Po wczyciu gry lub RESECE włączamy FIRE, idziemy szybko w lewo, do góry i w prawo. W ten sposób zbędzamy 3 kody i łowimy życie. Jeżeli nam się nie uda to włączamy RESET i odbujemy jeszcze raz.
 (Marion Kąkolanka)

RAMPAGE
Atari
 Gdy zdobyjemy 20 trolejów wyskakujemy iluzji i nam dwa przyjaciele strzelają za nas nibyże wyłącza 2000 z ekranu (do końca w lewo i usterka tak by na było nie widać).
 (Zydek)

REBOUND
Atari
 Spodół na wygnanie: musisz zdobyć serw, następnie odskoczyć się na w prawo i lewo od brońki kory, tak by przetrwać przesłonięcie się w prawo. Po dokładnym ustawieniu się FIRE-LEWO-GÓRA komputer nie odniega na czas w 90% przypadków.
 (Adam Lewandowski)

RICK DANGEROUS
Amiga
 Podczas w czasie gry HELP powoduje pojawienie się na górze ekranu mapy i kawałki. Rick staje się niekwalifik. Zn. może przebieżać przez dusze i kłosa.
 (Jerzy Wierczyński, Głaz)

ROAD BLASTERS
Commodore
 Gdy wyjdziemy w teren zamienimy wystrzasy gońców z drogi na pobocze.
 (Adam Gzweński)

ROAD RACE
Atari
 Można zmniejszyć zużycie paliwa, jeżeli będziemy unikać pędzących przyjeźdźców. Ustaw stałą prędkość i nie dodawaj gazu.
 (Jan Kozuchowski)

ROBBO
Atari
 Po przejściu RESET napisz JANUSZ PELC i naciskaj SHIFT. Znaczenie się na tej samej plani. Aby trzeć do tyłu z 80 życiami.
 (Maciej Białkowski, Rafał Białkowski, Marci)

ROBOCOP
Commodore
 Na poziomie 5 wjeżdż do połowy schodów i zjedź Theg'a.
 (Michał Syk)

ROBOCOP II
Amiga
 W czasie dema wciś SERIALINTERFA. W czasie gry F-8 podoba energię, F-10 wależy albo gry.
 (Paweł Probst)

SHINOBI
Commodore
 Podczas F3 można przemieścić się z jednego poziomu do drugiego. Jeżeli masz problem z ukonieczaniem gry to naciskaj SPACE, coś się stanie — jednorazowo, bonus, przejście do kolejnego etapu i odnowienie tył po bieżącym chwile naciśnięciu H i J.
 (Marci, Rafał Szmagiel)

SILENT SERVICE
Atari
 Klawiszem? Znak opóźnienia można też w grze wypuścić pamięć, która odwołuje się do ochrony kłosa.
 (Dariusz Kubiś)

SIMCITY
Amiga
 Trzymając SHIFT lub CTRL (różna to była) napisz FOUND. Zyskać 10000\$ i można budować dalej.
 (Adam Jan Lewandowski)

SPELLBOUND
Amiga
 Kiedy do scyów: 2 — HEY, 3 — OUI, 4 — DYOV, 5 — CALL, 6 — HYP, 7 — NTAW, 8 — OMAN.
 (Paweł Probst)

SPINDIZZY
Atari
 Można nie kłócić się, że w tej grze można uzyskać klawiszami kłosa obraz kamery ze wszystkich kamer, zmieniać postać bieżąca klawiszem L, kolor planu klawiszem C, przesuwać klawiszem P, używać mapy przez M i „zobaczyć” się przez Q.
 (Dariusz Kubiś)

STARQUAKE
Atari
 Gdy bohater zamieszkuje naciskaj SHIFT i SPACE, po chwili FIRE, a dostaniesz 100 żył.
 (Mac)

STARQUAKE
Atari
 Poprawka kodu teleprzycyngowego z TS-5: zamiast UERINX jest KERNX.
 (Rafał Matusz Micha)

STORMLORD
Amiga
 W czasie ładowania programu wciśnij FIRE i lewy przycisk myszki, tak trzymać do końca ładowania. Po uruchomieniu SPACE, wyskoczy MNEVC. W nagłe strzyżyma niecierpliwość oraz tak czynie L — zmiana stry.
 (Sylwester Przekł)

STREET HASSLE
Spectrum
 Na drugim poziomie, kiedy zbierzesz pieniądze naciskaj kłosa L i N, aż w prawo i ponow nie zbierzesz pieniędzy kłosa L i N. Gdy ten manewr dasz nam nowych kłosów.
 (Piotr Lewand)

SUBMARINE COMMANDER
Atari
 Zaden nastyciel nie słowicy Cię na głębokości 35 m, a Twoje wystrzaly będą mieć pełną efektywność.
 (Piotr Lewand)

SUPER CARS II
Amiga
 Kiedy RICK, ODIE (daj kupić pieniądze).
 (Grzegorz Jaromkowski)

S

SABOTEUR 1
Amstrad
 Aby ukonczyć misję pierwsza należy pójść do helikoptera, po wejściu do niego ruszać włączyć od ekranu zniknie (ok. 1 min.). Należy poczekać odwrót.
 (Maciej Białkowski)

SANXION THE SPECTRUM REMIX
Spectrum
 Złota klawiszem jako CHEAT, następnie wciś LYNN, uzyskasz nieustraszenie.
 (Piotr Lewand)

SAVAGE
Commodore
 Kiedy zdobywane jak do Atari ST: SABATYA PORSCHE.
 (Adam Gzweński, Terezy)

TARGET RENEGADE
Spectrum
 Gdy po śmierci pojawia się High Score i masz się wpaść, to zacząć naciskać bardzo szybko wszystkie kłosy. Liry wyjdą wtedy poza limit miejsca. Ty jesteś nieustraszenie a pierwsza plania zniknie.
 (Jerzy Wierczyński)

TASK FORCE
Spectrum
 Nieustraszenie strzyżyma po zdłużeniu nie słowicy jako CRASH.
 (Piotr Lewand)

TECNO NINJA
Atari
 Po wczyciu plania tyściowej (wzrost do końca) należy przycisnąć dwa razy Z, inną klawiszem przycisnąć wciś.
 (Piotr Lewand)

TEST DRIVE
Atari ST, T??
 Wszystkie samochody mają ANTY-RADAR (niezależnie przed misją). Można wtedy naciskać nim zjedziemy naciśnięcie lub przyspieszyć do ponad 120 mph — to Cię nie słowicy. Kiedy jedziesz góra Cię pokaże — aby się wyprzedzić. Jedź jak najszybciej, ale nie tak szybko by im uciec. Ten bóg może Cię zatrzymać. Odbij ark łoda przewodzi Twój samochód naciśnięcie z tą samą prędkością.
 (Paweł Probst, Adam z Awantur)

THEATRE EUROPE
Atari
 Kiedy do broni górnym MIDNIGHT SUN, its chemizną CAPITAL CITY.
 (Mac, Terezy Zykowski)

THUNDERHAWK + Commodore
 Należy do kłosa: 2 — BACKROOM, 3 — CANARY, 4 — FLIMPOLE, 5 — DO, ERI, 6 — HOT, ARE, 7 — ONVOLVE, 8 — STEVE, 9 — CHANNEL, 10 — BANANA, 11 — RELIEF.
 Levely: 4, 9, 11 — nie ma zwalczają, wpaść usterka. W 5 i 6 spręż w halle.
 (Paweł Probst)

TIGER MISSION
Commodore
 Podczas wyświetlenia ekranu początkowego jednocześnie naciskając: CTRL, C — Z, Q, L, I, K ustawia grę.
 (Marci)

TIME MACHINE
Amiga
 Do listy ikonów wpaść DIZZY. Można przemieścić się do różnych straj naciskając 1 lub 2. F1 i F2 też są przydatne w poruszaniu się.
 (The Blood Drinking, Marci Wola)

TOLTEKA
Commodore
 Naciśnięcie CTRL + C — przemieści o jeden poziom wyżej.
 (Dariusz Lampy)

TRANTOR
Commodore
 Po zjedzeniu bomb zegarowej biegnij do najbliższego terminalu, w ten sposób masz 90% szansy zbe na odstrazenie grubości.
 (Adam Gzweński)

TRASH MAN
Commodore
 Na poziomie utyć wpaść RESTORE i wciśnij go od nowa. Przesłanie przemieści do samochodu.
 (Dariusz Lampy)

TURBO OUTRUN
Commodore
 Jeśli chcesz przejść z etapu 1 do 5 to wpaść pociąg i naciskaj kłosa; (kłosa) inną mapę do naciśnięcie RUN/STOP i (kłosa).
 (Michał Syk, Rafał Kozłowski)

TWILIGHT WORLDS
Atari
 Klawiszem SELECT można ustawić kłosa, na którym skończy się gra.
 (Maciej Białkowski)

TWIN TURBO V8
Spectrum
 Na poziomie z obrazkiem samochodu: przycisnąć UNIVERSAL PEACE, strzyżyma nieustraszenie tyści i czasu.
 (Piotr Lewand)

T

ULTIMA II
???
 Jeśli ukradłeś skrzyżnię w mieście lub zrobił coś niegodnego z prawem to skrzyżnię (klawisz Y) do strażnika LETME (bez spacji), wtedy strażnik zniknie wraz ze 100 zł. złota.
 (Paweł Probst)

UNTOUCHABLES, THE
Amiga
 Wpisz SOUTHAMPTON-GAZETTE. Od tej chwili F10 przesłanie do kolejnych poziomów, a na poziomie 2, 3, 5 HELP przesłanie do góry gry.
 (Sylwester Przekł)

V

VENOM STRIKES BACK
Commodore
 Po wpaściu kłosa MAYHEM przemieści się w górną grę. Wpaść teraz na podłogę z naciśnięciem radarem, przy wciśnięciu i aż jeden kłosać dają, kłosać kłosać do TRANSMORPHY.
 Nieustraszenie energię dają PETALS OF DOOM. Inny chwyt to po RESECE dajemy POKE 3438, 168 (nieustraszenie), program uruchomimy przez SYS 3294.
 (Maciej Białkowski)

VIKING CHILD, THE
Amiga
 Kiedy kłosać IMADITEC, GUSTAVUS, NINJA SDL, JOJO SDL.
 (Grzegorz Jaromkowski)

W

WARHAWK
Atari
 Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów można na początku levelu 4 można uzyskać SUPER BONUS za 6 kolejnych levelów. Poł kłosać 4 levelu można uzyskać na koniec czas ogień nagły.
 (Paweł Probst)

WINGS OF FURY
Commodore
 Ładujemy got ławicę gry naciskając kłosać 1 lub 1 (można zjedzić do ekranu mały na myśli).
 (Adam Gzweński)

X

XYBOTS
Amiga
 Nieustraszenie uzyskuje się po wpaściu do listy rozdziału ALP.
 (Paweł Probst)

Y

YIE AR KUNG-FU
Commodore
 Kłosać pokonuje się trzymając od przodu ty do końca walki joystick FIRE + GÓRA.
 (Piotr)

Z

ZYBEX
Atari
 Należy plania po skończeniu przewyżcić dwunastu 13 — ZUREK, 14 — ZELAX, 15 — CYROK, 16 — ZYBEX. W końcu plania 13 jest przesłanie z plania 8. Na końcu plania 15 jest wysłanie gwiazdki. Po jej przesłaniu naciśnięcie pokazuje się kłosać, podobnie na początku plania 16.
 (Krzysztof Pacheco)

S

T

U

Y

SNOOPY



Z pozoru, który nie miał, tylko dowiódł z satysfakcją, że "zawołał się w środku legi". To nie Steve Os Line. Ciekawo, jak to się gra, że prosta, prosta historia, a wszystko razem sprawia wrażenie szczytów, w której każdy... na grze to wygrał? Jest drugi, niełatwy. Wzrost się nam jednak, że powstrzymać gracie, niełatwo, a ten sukces strąca się z tych niezwykłych sukcesów.

A stał się pewnie...

1. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

2. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

3. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

4. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

5. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

6. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

7. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

8. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

9. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

10. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

11. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

12. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

13. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

14. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

15. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

16. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

17. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

18. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

19. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

20. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

21. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

22. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

23. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

24. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...

25. Właśnie, nie w środku, ale w niepołączonym celu, nie, ale przynajmniej, to jedynym, który jest...



Nobody

Film: The Edge
Reż. produkcja: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Pomoc: Sebastian Michewicz, Max

Sterowanie na IBM-ie:

F1 — pausa

F2 — ekran (wzrost)

F10 — powrót do głównego menu, start

Lewa/prawa — strona

Góra — stop

Del — podświetlenie, opaska, Del

FIRE lub 5 — waga, siłownia

SPACE — wejście do siłowni



F-19

SYMULATORY

STERALTH FIGHTER



Zgodnie z obietnicą z całego numeru Top Secret, postaramy się przedstawić w miarę wyczerpujący opis uzbrojenia naszego „niewidzialnego” pupilka. W tabeli pierwszej zestawimy całą obecną wyposażenie F-19 wraz ze wszystkimi rodzajami celów, na jakie można rażać się w grze. Każda para otrzymać ocenę, określając skuteczność danej broni w konfrontacji z celem. I tak:

- 1 — wyjątkowo efektywna w starciu z tym obiektem.
 - 2 — poniżej perfekcji, ale w zupełności wystarczająca.
 - 3 — bez przesady, przy odrobnie szczęścia i umiejętności można spowodować średnie zniszczenie.
 - 4 — efekty jedynie marginalne.
 - 5 — kompletnie bezużyteczna, na ten cel spróbuj czegoś innego!
- A dla skrótu używane w tabelce porównawczej: **LS** — lecący samolot, **H** — hangar, **P** — przelotowy, **S** — samolot na pasie, **W** — wieża kontrolna, **M** — most, **B** — budynek, **Bu** — bunkier, **Ma** — magazyn, **WR** — wyrzutnia rakiet, **S** — SAM, **SR** — stacja radarowa, **PW** — platforma wieżnicza, **R** — rafineria, **T** — tankowiec, **Z** — zbiornik z ropą, **OP** — okręt podwodny, **St** — statek.

W tabeli drugiej umieszczamy dane taktyczne sprzętu z tabeli nr 1, czyli zasięg maksymalny, prędkość maksymalna, rodzaj systemu naprowadzania oraz pułap skutecznego ataku (w stopniach). Zauważ, w tabeli 1 jak i w tabeli 2 podano są informacje czysto wojskowe. Ktoś z uwagi na dużą wierność symulacji są bardzo zbliżone do rzeczywistości.

Na koniec garść informacji i oproszony rysunek każdego elementu wyposażenia ofensywnego.

1. **AIM-54** 30 mm „Vulcan”. Jeden z bardziej rozpowszechnionych typów działka pokładowego, zamontowane m.in. na F-4, F-14, F-15, F-16, F-18.

Jego skuteczność miała się w przedziale 0-6 km. W ciągu minuty może wystrzelić do 6000 pocisków. Działko sterowane jest kamery i celownikiem laserowym.

2. **AIM-9M „Sidewinder”**. Pocisk powietrzny o samych prawie zerowych oporach (17 km), świetna manewrowość, duża prędkość lotu (3M), system naprowadzania drugiej generacji. Typ „M” jest największy, posiada ulepszony silnik rakietowy i nową głowicę bojową.

3. **AIM-120A AMRAAM**¹⁾. Raketa posiada system aktywnego radarowego naprowadzania (ma w nosie własny radar oraz komputerowy system wyboru celów). Jej prędkość przelotowa wynosi 4Ma a zasięg 32 km. Manewrowość tylko trochę ustępuje pociskom „Sidewinder”. Była pierwszą rakietą systemu „Fire & Forget”.

4. **Penguin-3 ASM**. Raketa może zostać użyczona i wystrzelona w powietrze, gdzie włączy swój własny system naprowadzania i rozpocznie szukanie celów. Pocisk ten jest bardzo skuteczny przeciwko statkom, gdyż jej wykrywacz podczuwa ciepła odnajduje takie źródło ciepła jakim jest okręt na chłodnym morzu. Po odpaleniu na maksymalnej wysokości (40000 stopni) może przelotować 80 km.

5. **AGM-84A „Harpoon”**. Lepiej od „Penguin”, zarówno pod względem zasięgu, jak i siły ładunku zmierzającego w głowicy. Jest trójfazowy rakiet samolotowy, dzięki wielokrotnemu załadunkowi. Posiada się napędzany wysoko wybuchowym paliwem, od małego znaczenie w chwili tańczenia celu.

6. **AGM-86A HARM**. Raketa głównie przeciwko wrogim stacjom radarowym. Zamontowany antyradar odnajduje cele nawet, gdy te zmieniają częstotliwość lub wycofują się. Zasięg

efektywnego działania wynosi 20 km, przy prędkości ponad 2Ma.

7. **AGM-68D „Maverick”**. Specjalna głowica bojowa umieszczona w podskoku, jest w stanie naszczyć nawet zmierzające baryki. Termicznie-laserowe-kameryne systemy naprowadzania, należą do jednych z najlepszych stosowanych w USA. Dzięki nim rakiety może „widzieć” cel w nocy, przez chmury i dym.

8. **GBU-12 Paveway**. Pierwsze wersje tej bomby należały do 1000 lub 2000 funtów, lecz dla potrzeb F-19 stworzono mniejsze odmiany. Prawie całe wnętrza wypełnione są ładunkiem wybuchowym, dzięki czemu jest skuteczna przeciwko wszystkim prawie obiektom rozmiarom.

9. **CBU-72 FAE**. Bomba zawiera trzy ogniwa od powierza gazy. Po uderzeniu w cel, zawartość bomby ulega się w powietrze. Następuje samozapalenie a chmura ognia momentalnie rozprzestrzenia się, zapalając wszystko, co napotka na drodze.

10. **Mk 20 „Rockeye”**. Bomba „otwiera” się nad celem, na zaprogramowanej wcześniej wysokości (ok. 100 stopni) i wyrzuca w powietrze 250 małych bomb, które spadają na ziemię mogą zmięść z niej wszystkie nieochronione cele.

11. **Mk 20 II „Rockeye”**. Sposób niszczenia podobny jak u poprzedniczki, ta wersja jednak, posiada laserowy system obszarowy celów. Pozwała ją to na dostarczanie „otwarcie się” a co za tym idzie na większą skuteczność.

12. **Durandal**. Po zwróceniu bomby nad celem, wypuszczony zostaje spadochron dzięki czemu bomba ustawia się prostopadle do powierzchni ziemi. Dopiero na małej wysokości nad poziom startowym włącza się jej silnik rakietowy, który nadaje bombie duże przyspieszenie. Połączone wybuchu ni-

szczy część pasa startowego wraz ze wszystkimi samolotami.

13. **B-1 Minelets**. Po opadnięciu na spadochronie, bomba zamienia się w „oczekującą” minę. Daje to efekty głównie na pasach startowych, mogąc np. uszczelnienie start samolotów.

14. **Mk 82-1 „Snackeye”**. Bomba wyposażona jest w spadochron, który skutecznie spowalnia opadanie bomby. Dzięki temu samolot może zrzucać ją na małych wysokościach, mając więcej czasu na opuszczenie zagrożonej strefy.

15. **Mk 35 IN Cluster**. Zasada działania podobna jak u „Rockeye”. Bomba zawiera 57 małych, zapalających bomb, które na odpowiedniej wysokości rozlewają się po niebie. W efekcie, cel wraz z otoczeniem ginie w ogniu.

16. **Mk 82-0 „Slick”**. Tradycyjna 500 funtowa, zawierająca bardzo efektywne ładunki wybuchowe. Odpalona jej z pułapu mniejszego niż 2000 stopni daje efekt — bomba nie ma dość czasu, by się samoczynnie zapalić.

17. **Mk 122 „Fireye”**. Zawartość bomby (stalowa paleta) zostaje w przelocie porażona rozprężoną. Pali ognia, która opada na zaskafiarzone obiekty, wznosi się wszędzie.

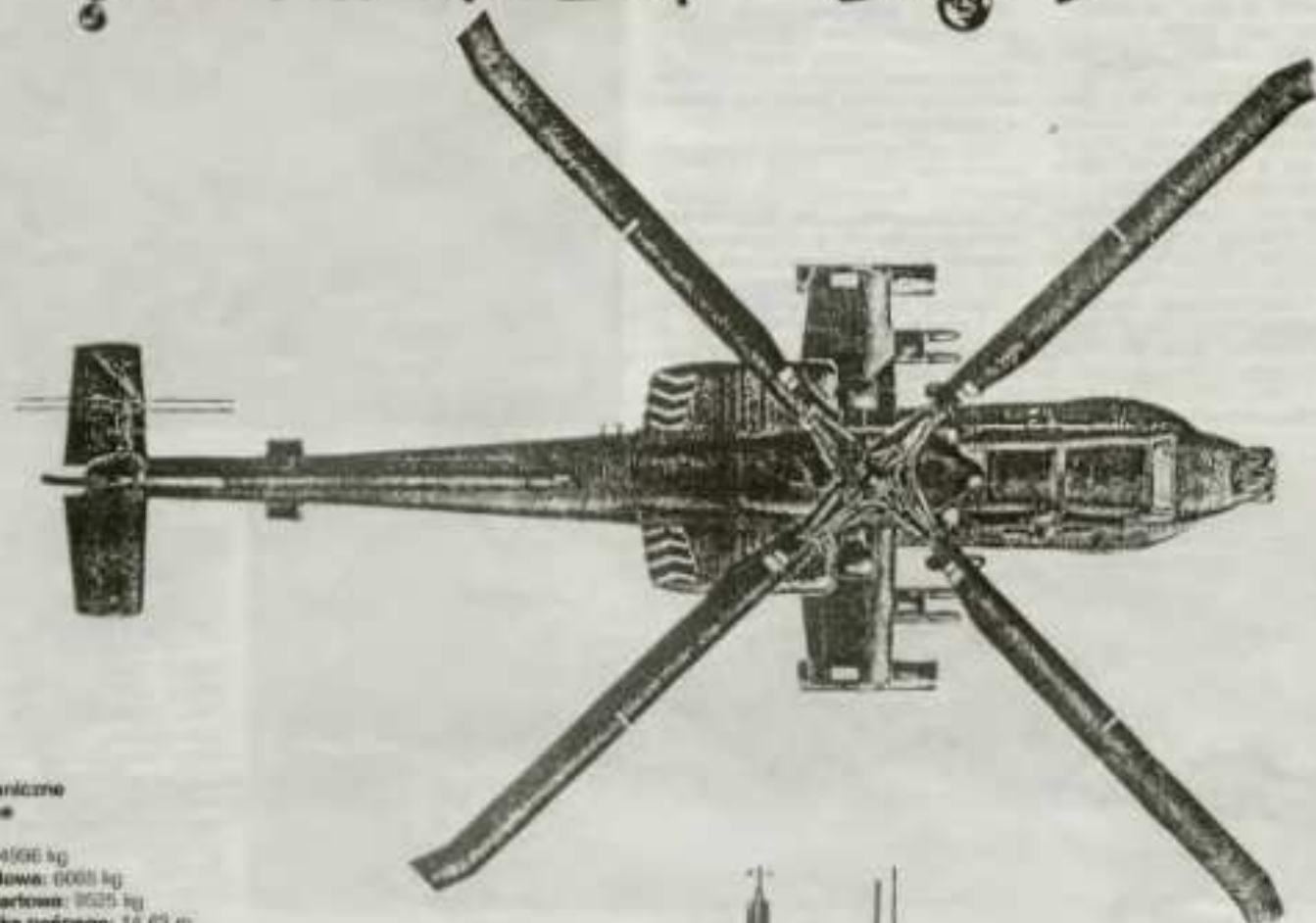
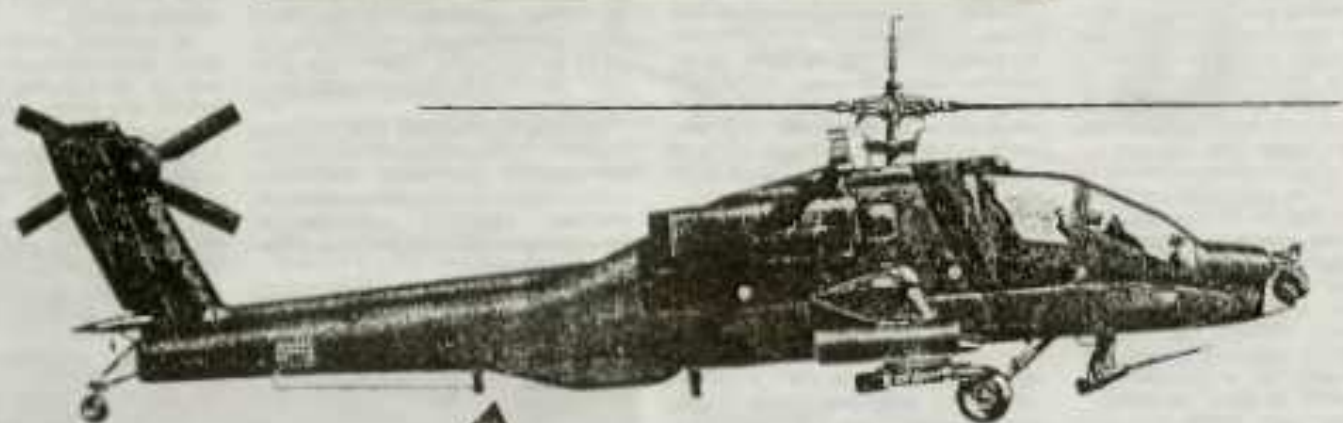
¹⁾ **AMRAAM (Advanced Medium Range Air to Air Missile)** — ulepszona raketa średniego zasięgu, typu powietrze-powietrze.

Lukasz Czekański

1	Branża pow.		Czw.	Rakiet.		Rakiet.		Rakiet.		Wzrost
	LS	H		W	Ma	Ma	Ma	Ma	Ma	
NELA	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2
BZK-98	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2
AIM-120A AMRAAM	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2
AIM-9M Sidewinder	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2
AIM-54	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
AGM-86A HARM	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
AGM-68D	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
GBU-12 Paveway	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
CBU-72 FAE	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 20	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 20 II	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Durandal	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
B-1 Minelets	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 82-1	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 82-0	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 35 IN Cluster	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2
Mk 122	5	5	2	2	2	2	2	2	2	2

2	Zasięg min.	Prędkość max.	System Naprowadzania		Pułap Ataku
			Typ	Wzrost	
NELA	5 km	Mach 5	aktywny	0	0
BZK-98	17 km	Mach 3+	aktywny	0	0
AIM-120A AMRAAM	32 km	Mach 4	aktywny	0	0
Penguin-3 ASM	32 km	Mach 6,0	aktywny	0	0
AIM-54	48 km	Mach 6,0	aktywny	0	0
AGM-86A HARM	28 km	Mach 2+	aktywny	0	0
AGM-68D	32 km	Mach 1+	aktywny	0	0
GBU-12 Paveway	1+ km	lot 311 stopni	aktywny	0	0
CBU-72 FAE	1+ km	lot 311 stopni	aktywny	0	0
Mk 20	0 km	spadochron	brak	0	0
Mk 20 II	0 km	lot 311 stopni	aktywny	0	0
Durandal	0 km	spadochron	brak	0	0
B-1 Minelets	0 km	spadochron	brak	0	0
Mk 82-1	0 km	spadochron	brak	0	0
Mk 82-0	0 km	spadochron	brak	0	0
Mk 35 IN Cluster	0 km	spadochron	brak	0	0
Mk 122	0 km	opadania	brak	0	0

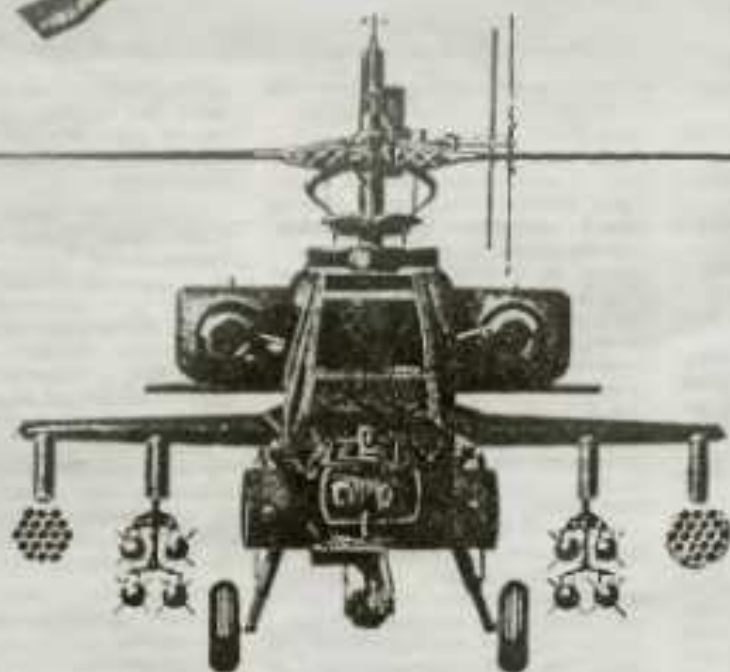
APACHE AH-64



Dane taktyczno-techniczne AH-64A Apache

Masa własna: 4596 kg
 Masa standardowa: 6000 kg
 Maks. masa startowa: 9025 kg
 Średnica wirnika nożnego: 14,63 m
 Średnica śmigła ogonowego: 2,79 m

Długość kadłuba: 14,68 m
 Szerokość przy gondolach: 2,76 m
 Szerokość przy kablinie: 1,21 m
 Szerokość ze skrzydłami: 5,23 m
 Wysokość całkowita: 4,65 m
 Napęd: 2 silniki GE T700-701 o mocy 1205 kW każdy
 Pułap: 6400 m
 Prędkość maks. w locie poziomym: 300 km/h
 w locie w bok i do tyłu: 85 km/h
 wznoszenia: 16,2 m/s
 Zasięg: 180 km
 Zasięg z dodatkowymi zbiornikami: 1804 km



MISJA

Przeciwpancerna, Bliski Wschód
 Misja główna 4000 stóp / 95°F
 Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F
 Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F
 Przeciwpancerna, Europa, 2000 st / 70°F
 Ochronowa (kawaleria), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F
 Ochronowa (kawaleria), Europa, 2000 st / 70°F
 Eskortowa (eskorta powietrzna), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F
 Eskortowa (eskorta powietrzna), Europa, 2000 st / 70°F

SKRZYDŁO	DZIAŁKO	SKRZYDŁO
4 HellFire	320 obrotów 14 działek	4 HellFire
4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire
8 HellFire	320 obrotów	8 HellFire
8 HellFire	1200 obrotów	8 HellFire
4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire
4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire
19 rakiet		19 rakiet
19 rakiet	1200 obrotów	19 rakiet
36 rakiet	1200 obrotów	36 rakiet

PRĘDK. PION.	MAX. PR. POZ	CZAS LOTU [godz.]
[st/min]	[węży]	[godz.]
1450	154	1,83
450	151	2,67
450	147	1,9
990	148	2,5
960	153	1,83
860	150	2,5
860	155	1,83
780	153	2,5

Zalety śmigłowca na polu walki łatwo sobie wyobrazić. Nie wymaga on lotniska, a jedynie kawałek w miarę płaskiego terenu jako lądowiska: krótki jest czas startu i lądowania, co pozwala na szybkie wysadzenie desantu lub zabranie rannych. Śmigłowiec łączy więc w sobie cechy odpowiadające warunkom pola walki — ograniczeniu miejsca i czasu. Jest statkiem powietrznym o dużej manewrowości — wykonuje zwroty praktycznie w miejscu, przez co bardzo efektywnie śledzi i atakuje cele, samemu unikając trafień dzięki swojej „zrywności”.

Helikopter szczególnie skuteczny jest w walce z wojsko poruszającym się przeciwnikiem. Dlatego właśnie śmigłowce służą w zasadzie do wspierania działań własnych wojsk i atakowania przeciwnika na lądzie lub morzu.

Śmigłowiec jako nowy typ broni przeszedł swój pierwszy prawdziwy bojowy chrzest w czasie wojny wietnamskiej. Amerykańskie UH-1 (Bell 204) IROQUOIS były śmigłowcami wielozadaniowymi i bardzo dobrze sprawdziły się w tamtych warunkach (są zresztą używane do dzisiaj).

Europejski teatr działań wojennych charakteryzują jednak inne parametry. Przede wszystkim przewidywane jest w razie konfliktu masowe użycie broni pancernej, zwłaszcza przez stronę radziecką. Dlatego dowództwo sił lądowych (a nie lotnictwa) dążyć do posiadania skutecznego środka walki ogłosilo w 1972 roku konkurs na projekt nowoczesnego śmigłowca przeciw-

do niszczenia broni pancernej. Apache może również atakować inne cele naziemne, zwalczając siłę żywą. Jest też w stanie podjąć skuteczną walkę ze śmigłowcami przeciwnika. Po wykorzystaniu własnego uzbrojenia może uczestniczyć w walce oświetlając wiązką laserową cel dla rakiet odpalanych z innych śmigłowców lub samolotów. Przygotowanie AH-64 do ponownego lotu bojowego przez dwuosobową załogę naziemną trwa tylko 15 minut.

Apache wyróżnia się wysoką zdolnością przetrwania na polu walki. Wykorzystanie tworzyw pochłaniających promieniowanie elektromagnetyczne utrudnia wykrycie go za pomocą radaru. Układ obrabiający temperaturę spalin nawet nie ma termiczny. Napęd został specjalnie wydoszony. Za pomocą odbiornika radiolokacyjnego załoga zostaje uprzedzona o opromienowaniu wiązką radarową. Urządzenie zakłócające analizuje te sygnały, ustala kierunek z którego pochodzą i zakłóca wysyłając je stacją.

Inny odbiornik analizuje oświetlenie promieniem lasera. Obroną przeciw pociskom naprowadzanym podczerwiecią jest odpisane flar (fałszywe cele termiczne). Pociski z radiolokacyjnym układem naprowadzania zostają oszukane przez wyrzucenie wiązek dipoli.

Apache jest odporny na wielokrotne trafienia pociskami 12,7 mm. W przypadku zestrzelenia załoga nie kaptuje się jak w przypadku samolotu, załoga jest bezpieczna przy prędkości zderzenia z ziemią do 50 km/h

zapewnia dużą swobodę manewru w czasie oświetlania celu. Kamera termowizyjna FLIR o zasięgu 6 km jest elementem systemu PNVIS (Pilot's Night Vision Sensor) umożliwiającego lot na bardzo małej wysokości w każdych warunkach atmosferycznych a także w nocy.

Apache wyposażony jest w szereg urządzeń nawigacyjnych, precyzyjnie określających położenie śmigłowca, umożliwiających utrzymanie ustalonej prędkości, wysokości i kursu oraz lotu po zaplanowanej trasie według naziemnych radiolokacji.

Wszystkie informacje pilotowi opływają na monitorach i okularach celowników

tomatycznie przetrzuci się na następny i zmienia kod wiązki lasera, na którego odbity promień naprowadza się później raketa.

Na czterech podskrzydłowych węzłach Apache może wynieść w powietrze 16 pocisków Hellfire. Często jednak dwa węzły wykorzystywane są do mocowania 19-to prowadnicowych wyrzutni rakiet niekierowanych FFAR, skutecznych w działaniach szturmowych. Dodatkowo, na podwojnych wyrzutniach na końcach skrzydeł mogą być umieszczone pociski rakietowe STINGER. Jest to broń defensywna, samonaprowadzająca się podczerwiecią, służy do obrony przed sa-



pancernego. Określono następujące podstawowe wymagania:

- zdolność wykonywania zadań przy silnej obronie przeciwlotniczej,
- skuteczność w każdych warunkach atmosferycznych,
- możliwość lotów tuż nad ziemią z dużą prędkością,
- wielozadaniowość uzbrojenia i jego odpowiednia siła,
- szybki obsługa w warunkach polowych.

Pięć firm, Sikorsky, Boeing-Vertol, Bell, Hughes a także Lockheed, z których cztery pierwsze były już doświadczone w konstruowaniu śmigłowców, przedstawiło swoje projekty. Wybrano propozycję firm Bell i Hughes. Zbudowano prototypy, których próby wykazały przewagę prototypu Hughesa. Przez pięć lat poprawiano i udoskonalano wybraną konstrukcję (w tej fazie spotykało się także nazwę UH-64 Tomahawk). W 1981 roku śmigłowiec otrzymał oficjalne oznaczenie AH-64 Apache. W 1982 roku zamówiono pierwszych 11 egzemplarzy, następnie corocznie aż do 1988 roku zwiększano zamówienia, w sumie do 675 sztuk. Ostatni dotychczas zamówiony egzemplarz wyprodukowano w 1990 roku. Możliwe jest jednak wznowienie kontraktu o następne 400 sztuk dla wojsk lądowych i 120 dla piechoty morskiej. Opracowywana jest również wersja szturmowo-rozpoznawcza dla US Navy.

Będąca dzisiaj na wyposażeniu brygad kawalerii (w US ARMY pozostałowo naziemne nazewnictwo Cavalry Brigade) podstawowa wersja AH-64A przeznaczona jest przede wszystkim

— energia absorbowana jest przez podwozie, wylatujące się dziurki i tania konstrukcja kadłuba.

Konstrukcja nośna wykonana jest w 90% ze stopów aluminiowych, a pokrycie kadłuba stanowią w głównej mierze kompozyty. Kabina załogi, zbiorniki paliwa, gondole silników wykonane są z Kevlaru. Kuloodporne płyty Kevlarowe wzmocnione laminatem borowym osłaniają kabine załogi, chroniąc nawet przed pociskami przeciwpancernymi 23 mm. Szyby kabiny są oczywiście pancerne.

Dwa fotole, ustawione są jeden za drugim na różnych wysokościach. Dzięki temu zmniejszono powierzchnię czołową a obydwaj członkowie załogi mają dobrą widoczność. Dowódca umieszczony jest z tyłu, ok. 0,5 m wyżej od strzelca — drugiego pilota.

Silniki umieszczone są w gondolach po obu stronach kadłuba. Głównym celem było oszczędzenie spalin i niedopuszczenie do nagrzewania się dysz. Gdy silnik można wymienić w ciągu 20 minut.

Cztery kopłaty wirnika zapewniają odpowiednią siłę nośną już przy niskich obrotach, a więc przy niskim poziomie helasu. W przypadku zniszczenia jednej z kopłat można ustawić ją na zerowy kąt natarcia, co zabezpiecza przed jej urwaniem.

Charakterystyczny nos śmigłowca to urządzenie celownicze firmy Herbin-Harletta — zespół czujników optycznych i elektrooptycznych, laserowy dalmierz — oświetlacz oraz aparatura elektroniczna. Zamontowanie tych urządzeń w obrotowej wieżyczce

nahelmowych. Dzięki takiemu rozwiązaniu, bez względu na punkt patrzenia, w polu widzenia prawego oka wprowadzone są dane o parametrach lotu i celach.

Uzbrojeniem stałym jest działko M 230 kalibru 30 mm. Jest ono zamontowane pod kadłubem na przegubie umożliwiającej ostrzał w zakresie kąta $\pm 110^\circ$ w płaszczyźnie poziomej i $\pm 11^\circ$ — -60° w płaszczyźnie pionowej. Sterowanie działkiem może być sprzężone z celownikiem nahelmowym — łąka podlega za wzrokiem pilota.

Działko jest skuteczne do zwalczania celów powietrznych i lądki opancerzonych celów naziemnych. Amunicja kumulacyjna burząca przebija z odległości trzech kilometrów 25-cio mm płytę stalową.

Podstawowe uzbrojenie przeciwpancerne to pociski rakietowe AGM 114 Hellfire. Ich zasięg wynosi 8 km i przebijają pancerz do 700 mm. Programowanie układów naprowadzania na cel pozwala na odpalenie sześciu pocisków na różne cele. Po zniszczeniu pierwszego obiektu oświetlacz su-

molotami i śmigłowcami na bliskich dystansach.

W czasie wojny w Zatoce Perskiej użyto 200 AH-64A. Czynnikiem wpływającym na awaryjność maszyn okazało się wysokie temperatury, piasek i pył, które przy wysokim stopniu nasycenia elektroniką powodowały częste jej niedomagania. Równie niszczący wpływ miały te czynniki na pracujące łożyska wirnika, zużywając ich krótko w czasie natarcia. Mimo to, dzięki specjalnym zabiegom i intensywnym naprawom osiągnięto współczynnik gotowości operacyjnej w granicach 80%. Jednak zdolności bojowe zostały ograniczone wskutek skrócenia zasięgu uzbrojenia kierowanego laserem, którego wiązka była pochłaniana przez dym z podpalonych szybów.

Apache nie służy standardowym śmigłowcom przeciwpancernym NATO, gdyż państwa europejskie opracowały i nawet wyprodukowały własne projekty, oparte jednak głównie na koncepcji AH-64. Okazują się one tańsze i lżejsze, lecz o mniejszym udźwigu i uboższym wyposażeniu elektronicznym. Są to włoski A 129 Mangusta i jego szwajcarska wersja Tonal oraz francusko-niemiecki PAH-2 Tiger.

Z drugiej strony na Międzynarodowym Salonie Lotniczo-Kosmicznym w Paryżu w 1989 zaprezentowano rakiety M-28, który jest większy i silniejszy od AH-64. W tym przypadku również bardzo wyraźny jest wpływ amerykańskiej konstrukcji, która dała początek śmigłowcom tzw. drugiej generacji.

Natomiast od paru lat w USA realizowany jest program opracowania śmigłowca przyszłości LHX, który w swej koncepcji niewidzialności byłby odpowiednikiem F-117. Jednak opóźnienia w tych pracach powodują, że przed AH-64 jest jeszcze piękna przyszłość i przewidywane są kolejne jego modernizacje i adaptacje, pozwalające na szersze użycie także w US Marines i US Navy.

Andreas Kissel



TOMAHAWK

A więc stało się. Mimo Twojego podanego wieku, zostałeś przyjęty do lotu, o której trudno powiedzieć cokolwiek dobrego. Jest w niej sympatyczny w razie bombardowania magazyn amunicji, kilku amerykańskich mechaników — rezerwistów i nie ma karabinu. Chyba tego rodzaju najszybszego za... na Ziemi starowi pokryły już nieco rżnię Hughes AH-64 Apache, na którym przyszedł Ci lot.

Sam więc wiesz, że jest raczej tenki. Wpadłeś w nieład z kolegą, którego nikt nie będzie Cię wyślugał. Ale dość leniwie. To przysta jedynie spalić wrogą stronę dla prawdziwych mężczyzn. My pokazamy Ci jak przetrwać.

KONFIGURACJA MISJI

Jak na rok 1986 program posiada zaskakująco możliwości doboru warunków lotu. Pomoczą możliwości zaprogramowania aż czterech helikopterów — **Mission Number 1-4**, razem z Ace odwołujemy opcje lotu w dzień — **Day** lub w nocy — **Night**. Ponadto wybierasz pogodę — **Clear**, lub zachmurzoną — **Cloudy** nie tylko, przywrócimy zawieszanie atmosferycznymi zniknięcie utrudniającymi lot — **Crosswinds & Turbulence**, a także odpowiednią prędkość wiatru, od 50 do 5000 stóp — **Cloud Base**. Jak zwykle też autorzy udostępnił nam różne poziomy gry, od **Squadron Leader** do **Ace**.

KOKPIT

Kokpit to to, co widzisz przed sobą. W górnej części znajduje się ekran odwzorowujący sytuację „na zewnątrz” maszyny. Jeśli nie zainteresujesz się jeszcze z kokpitem, skorzystaj z rysunku.

WYPOSAŻENIE OFENSYWNE

Działka automatyczne 30 mm. Po ustawieniu broń i wciśnięciu Fire na joysticku, działka będzie strzelać ogniem ogólnym, skutecznym na dystansie do 1 mil. Amunicja to 32 magazynek, każdy na kilkusetkardową stonę. Skuteczne przebiegi obrotów helikopterów.

Pociski rakietowe 70 mm. 38 rakiet do brzyh na każdy cel odległy 0.1 — 3 mil. Przed odpaleniem należy wyrównać lot helikoptera i ustawić wrogą jednostkę w samym środku celownika video.

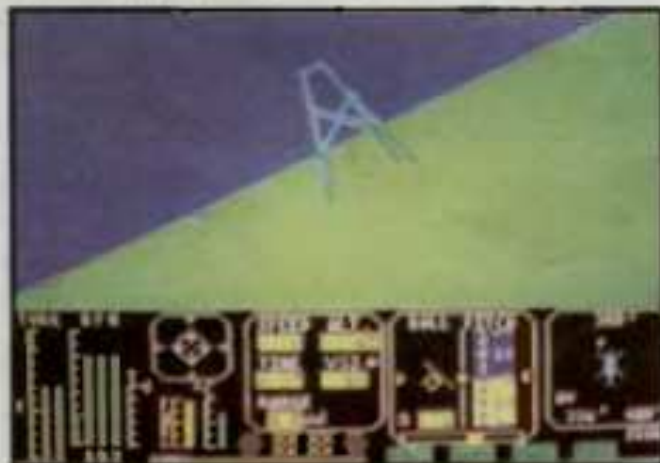
AGM-114A „Hellfire”. 8 największych i najdroższych rakiet kierowanych radarowo. Po przełączeniu celownika, zbliżeniu na odległość 0.1 mil i choć chwilkowym uchyleniu wrogiego starowiska masz stuprocentową szansę trafienia. Amerykanie nazywają to „Fire & Forget”.

LOT

Apache jest wprowadzany przystosowany do lotów na małych wysokościach, ale nie próbuj lecieć na nizinie. Daj raczej pełną parę i unieś się na jakieś 500 stóp. Pochył drąż do przodu — zacznieś przyspieszać. Stań się nie przebieżesz granicy 190 węzłów.

Decyźnie obserwuj ukształtowane powietrze. W naturalnych krytykach czasę się czołgi oraz bardzo grube starowiska przewoźnicze. Jeśli dasz się zakoczyć, możesz nie wyjść z tego cało. Nie zawsze wystarczy Ci radar — i on czasem zawodzi, a Ty niekoniecznie musisz poprzewnie używać tego urządzenia.

Pozy zerowej przycisk Apache może prawą stronę klawiszy Z i X, która szybko i kulturalnie zakreca Cię wokół własnej osi. Manewr ten znacznie skłania wyjątkowo w powietrzu podczas zbliżania się do celu. A gdy zwrócisz się już przy nim, przyjdzie pora na...



KLAWISZE KONTROLNE DO TOMAHAWK

- Q/A — zwiększenie/zmniejszenie gazu przynowego
- W/S — zwiększenie/zmniejszenie obrotów śmigła
- Z/X — obrót lewo/prawo
- S/B — ziskret lewo/prawo
- G/T — dośb góra/dół
- M — mapa
- C — aktywizacja celownika
- P — przełączenie celowników (działka, rakiety 70 mm, AGM-114 A „Hellfire”)
- H — pauza
- J — powrót do gry
- N — informacje o nieprzyjacielu

ATAK

Jako miewa możliwości Apache i innym dobry pilot nie małe kłopotów ze zlokalizowaniem, odzyskaniem i rozpoznaniem celu. Powinno więc także znać sposoby ataku. Mnie imponują skutecznością trzy spośród znanych sposobów:

1. Fire & Forget. Tak patrzy każdy głupi. Cały problem polega na utrzymaniu celu przez co najmniej dwie sekundy — w tym czasie komputer zdąży „uchwyć” obiekt i odpalona MUSI dojść do celu. Atakować możesz przy dowolnej prędkości, wysokości i ograniczonym kącie (obiek musi być widoczny na ekranie). Przykładać może jednak do celu, czy strzelać, i co dalej?

2. Rakiety 70 mm „na płask”. Po porzytu się celowi „Dobitnie Ogn” spadnie na pierwszy kolejny sągi na grzeczko nieprzypuszczalnych formacji. Ustaw helikopter na 50 stóp, a przed samym celem zwolnij do 30 węzłów. Nawet nie zorientujesz się, gdy wążka brzech kolających rakiet znajdzie się z hukiem w celu.

3. Rakiety 70 mm „z góry”. Tym razem cel trudniejszy, ale pozwalającego przystać Ci na bezprecedensowym pułapie. Z 500 stóp, przy prędkości do 50 węzłów lot Ci się oddać skutecznie salwy dzięki następującym manewrom: pochyleniu dośbu, utrzymaniu wznę w celowniku i przyłomnemu odpaleniu rakiety.

POWRÓT

Kończy się palwa „dobitnie ognie” palę się razem z kilkoma celami a walca obrotów śmigła wyłącza się nieporozumieniem. Wracasz Z dotarciem na lądowisko nie masz kłopotów, prędkość redukuje do zera. Działanie zmniejszając gęz śmigła, obrotów się. Wracasz dotykać powierzchni ziemi. Nieważne, że lądowisko jest 50 stóp na lewo. Bez kłopotu dokłajesz do niego i urządzisz tu, czego Ci ma.

Lukasz Czekański
Piotr Kos

Firma: Digital Integration
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Atari, Amstrad, Commodore



Spectrum



Nasze prośby, by nie rzucać żądanie:

- podawajcie pełne nazwy gier
- zaznaczajcie w przypadku gier gdzie wynik nie jest naliczany rosnąco, że np. liczy się liczba pozostałych minut lub punktów
- nie piszcie, że przekreśliście licznik tylko podawajcie ostatni widziany wynik
- jeżeli gra toczy się dalej to sami dodawajcie wyniki do tego sprzed przekreślenia
- nie sumujcie wyników z różnych rozgrywek, których komputer normalnie nie dodaje
- podając wyniki gier już publikowanych zachowajcie te same miary tzn. %, punkty, minuty

Zrobiliśmy w trakcie wakacyjnych wyjazdów parę nakotów kontrolnych na naszych wspieranych graczy i w kilku przypadkach okazało się, że nie potrafili się oni utrzymać przy życiu nawet kilka minut. Nawet mając nieśmiertelność nie wiedzieli o co chodzi. Na razie ich wyniki wycofaliśmy zachowując anonimowość, następnym razem będzie gorąco. Dlatego jeżeli jeszcze ktoś ma coś na sumieniu to lepiej niech da znać. Numeryki które widać oznaczają levela, i symbole komputerów.

Jak widać, zachowujemy układ podziału wyników na dwie grupy. Grupa pierwsza dotyczy gier normalnie punktowanych, a druga gier o nietypowym zapisie wyników. Pewną innowacją jest konkurowanie w głębszych partiach HS tzn. że wprowadziliśmy nie publikujemy wyników gorszych od ostatniego najlepszego ale odcinujemy ich ostronę. Dzięki temu w rocznych podsumowaniach mogą się pojawić nowe wyniki i nazwiska.

Złoto

Age	4550	684	Lukasz Kuzaj
Age II	8890	684	Marek Krup
Action Fighter	30000	684	Janek Sosucha
Adv. Rebel Simul	35000	684	Janek Sosucha
Adv. Rebel Simul	45000	684	Fryderyk Jakubik
Agent USA	18	graben	Adrian Chycki
Agent USA	2	5,3,25	ad/Dariusz Grelma
Aquatic	5750	684, 684	Janek Sosucha
Arkavil II	79000	684	Marcin Jakiel
Berberian I	0	procent	Jarosław Kool
Berberian II	105211	684	Głowy
Black Hawk III	45406		Wojtek Taczynski
Black Lamp	79000	684	Janek Sosucha
Black Cut	7700	684	Marcin Wojtycha
Blue Max	20000		Graben
Blue Max	18990	684	Mikolaj Szewczyk
Blue Max	21900		Michał Łyczek
Bojn Flambé	71070	level 11	Janek Kool
Bojler Dash V	113000	684	Krzysztof Kosiński
Bravo Lee	253000	684	Dawid Burek
Bravo Lee	130100		Michał Łyczek
Bravo Lee	940775		SW
Busta Bustle	0	procent	Sebastian Lipiński
Busta Bustle	117500		Janek Sosucha
Busta Bustle	79950	0,1000	Sebastian Lipiński
Busta Bustle	35000	0,1000	Sebastian Lipiński
Caution	14180	684	Głowy
Chase H.Q.	257490	2x, 65	Krzysztof Jakubik
Chop Swoy	180000	684	Marcin Wojtycha
Chop Swoy	310000	684	Power Kuraj
Chorus	194400	684	Dawid Burek
Chorus	195000	684	M.C. Holmstrom
Chuzzle Egg	310000	684, 684	Marcin Wojtycha
Chuzzle Egg	209840	level 26	A.D.A.S.
Chuzzle Egg	342800	level 26	Tomasz Rak
Chuzzle Egg II	141100	684, 684	Michał Łyczek
Colin	74000	684	Fryderyk Jakubik
Commando I	1062000	684	Michał Łyczek
Coma Walk	2676541	684	Andrzej Bednarski
Cyral Castle	125047		Sebastian Lipiński
Cyral Hammer	4900		Michał Nowowski
Death Race	960000	684	Marcin Wojtycha
Death Race	430000	684	Power Kuraj
Death Star	11800	684	Janek Sosucha
Death Track	70570	684	Andrzej Bednarski
Defenger	128100		Dariusz Grelma
Divided Bell	1135000		Przemysław Pietsarczyk
Day II	21500		Janek Sosucha
Demons	41400		Kuba Szlachetka
Duck Tales	90000		Michał Nowowski
Ducks	250700	684	Marcin Wojtycha
Dynasty Wars	78000		Michał Nowowski
Earth Defense	25400	684	Janek Sosucha
Engage Stripes Back	2800		Sebastian Lipiński
Engage Stripes Back	181140	level 5	Marcin Wojtycha
Exploding Fish II	1000000	684, 684	Marcin Wojtycha
Exterminator	45000	684	Sebastian Lipiński
F. 14 Tomcat	42000		Sebastian Lipiński
F. 14 Tomcat	400		Power Kuraj
F-16 Fighting Falcon	3800	684, 684	Janek Sosucha
F-20 Pegasus	13200		Power Kuraj
Falcon Patrol	1250		Marcin Wojtycha
Fat Food	1900	684, 684	Janek Sosucha
Fruit	100	%	Sebastian Lipiński
Fruit v	230200		Robert Tarnowski
Fruit Fight	7000		Janek Sosucha
Fruit Fight	8250		Janek Sosucha
Fruit Fight	8900		Flak Wrota
Galactic Chase	10500	684, 684	Sebastian Lipiński
Gama Gam II	491310		Tomasz S.
Green Desert	200000	684	Power Kuraj
Gynas	529800		Power Kuraj
Hans	14300	684	Power Kuraj
Hell Mode	250000		Marcin Wojtycha
Hero	570400	684, 684	Sebastian Lipiński
Home Run	1300		Flak Wrota
Hot Shot	35514	684, 684	Krzysztof Jakubik
Hyper Sports	90411	684	Krzysztof Jakubik

Hyperball	64700		Michał Łyczek
Hyperball	45740	684, 684	Janek Sosucha
Into the Eagles Nest	100000		Lukasz Kuzaj
Joe Blade II	20000	684	Boni
Jungle Hunt	101800	684	Artur Wornicki
Jungle Hunt	36370	684	Przemysław Pietsarczyk
Jungle Hunt	21750	684	Rafał Głazy
Kaspar	37000		Sebastian Lipiński
Kaspar	291690	684	Adrian Chycki
Kaspar II	107000	684, 684	Marcin Wojtycha
Kung-Fu	17000		Sebastian Lipiński
Kung-Fu Master	80000		Sebastian Lipiński
Kwik Dink	8000	684	Janek Sosucha
Laser Force	17000	684	Krzysztof Herdzik
Laser Force	8520	684	Flak
Laser Force	8000	684	Paweł Herdzik
Laserforce	0	procent	Przemysław Pietsarczyk
La Mero	307400		Flak
License to Kill	12770		Boni
Light Force	2494000	684	Kuba Szlachetka
Live & Let Die	58000		Lukasz Kuzaj
Living Daylights	20000		Sebastian Lipiński
Maid Boss	170010	684	Marcin Wojtycha
Maid Boss	71990		Tomasz S.
Maid Boss	64100		Janek Sosucha
Micro Ball	521800	684	Dawid Burek
Montezuma's Revenge	47000		Sebastian Lipiński
Moby Free	4400	684	Krzysztof Jakubik
Moonwalker	58000		Michał Nowowski
Mouse Trap	5000	684	Przemysław Pietsarczyk
Mouse Trap	5300	684	Tomasz S.
Mr. Robot	51980		Dariusz Grelma
Mr. Robot	800070	684	Przemysław Pietsarczyk
Mule	8400	684	Przemysław Pietsarczyk
Murder, The	258200		Tomasz S.
Nacht	187000	684	A.D.A.S.
Nightmare's Daughter	25390		Sebastian Lipiński
Nightmare's Daughter	488000	684, 684	Przemysław Pietsarczyk
Ninja	38070		TWH
Ninja	36000		Michał Łyczek
Ninja Master	49000	684	Marcin Wojtycha
Ninja Master	1200	level 3	Marcin Wojtycha
Ninja Gaiden	210000	684	Dawid Burek
Ninja Gaiden	202000	684, 684	Krzysztof Jakubik
Ninja Warriors, The	21600		Michał Nowowski
Ninja Warriors, The	70000		Boni
Ninja Warriors, The	3800		Sebastian Lipiński
Outlaw	30340	684, 684	Michał Łyczek
P-47	201700		Robert Tarnowski
P-47	11580	684	Art
Panama	420000		Sebastian Lipiński
Panama	184200		Wojtek Taczynski
Paper Boy	11000	nieznane	Abbas
Paper Boy	22000		Marcin Wojtycha
Pengo	148800	684	Marcin Wojtycha
Pengo	184840		Dariusz Grelma
Pengo	135070	684	Flak
Pengo	37000		Sebastian Lipiński
Pengo's Curse	2015		Sebastian Lipiński
Peril	5180	684	Janek Sosucha
Peril West	234000		Michał Nowowski
Peril West	24100	684, 684	Janek Sosucha
Pole Position	110000	684	Power Kuraj
Pole Position II	171070	684	Boni
Popcorn	829800		Sebastian Lipiński
Popcorn	1075000	684, 684	Dariusz Grelma
Popcorn	11240	4, 684	Janek Sosucha
Prehistory Minky	1018000	684	Ejmon Laski
Prehistory Minky	1000000	684	Krzysztof Herdzik
Prehistory Minky	11000		Sebastian Lipiński
Psycho Pig	214800		Sebastian Lipiński
Psycho Pig	124800		Janek Sosucha
Pyramid	11370	684, 684	Krzysztof Jakubik
Pyramid	11000	2x, 24-1-2	Janek Sosucha
Pyramonia	150		Flak
Quasmodo	12500		Przemysław Pietsarczyk
Rampage	300000	684	Michał Łyczek
Rampage	200000	684	Michał Łyczek
Rampage	34500	684	Boni
Rampage II	90075		Michał Nowowski
Rage	126000	684	Adrian Chycki
Raiden	98000	684	Power Kuraj
Raiden II	21300	684	Głowy
Raiden's Revenge	200000	684	Marcin Wojtycha
Raiden's Revenge	254700	684	Krzysztof Herdzik
Raiden's Revenge	21770		Janek Sosucha
Screening Wings	421570	684, 684	Tomasz S.
Sigma Seven	80000	684	Krzysztof Jakubik
Solo Castle	72000	22, 684	Janek Sosucha
Star Flight	100000	684	Lukasz Kuzaj
Steele	7700		Sebastian Lipiński
Software MS-Windows	3818	684	Flak
Software MS-Windows	4155	684	Jego Wykoska Naczmy
Software MS-Windows	3721	684	Power Kuraj
Sokolov's Key	138280	684	Sebastian Lipiński
Space Flight	79000	level 3	Janek Sosucha
Star Riders I	130000	684	Artur Wornicki
Star Trek	206400		Marcin Wojtycha
Star Trek	47000	2, 684	Sebastian Lipiński
Star Trek	10400		Sebastian Lipiński
Storm Works	89000	684	Michał Łyczek
Storm Works	48350	684	Art
Star Wars	212980		Marcin Wojtycha
Star Wars	8910	684	Krzysztof Jakubik
Star Wars	1000000	procent	Paweł Herdzik
Star Wars	269807		Caution
Star Wars II	70540	684	Andrzej Bednarski
Star Wars	13032	684	Marcin Wojtycha
Star Wars	96	%	Flak
Star Wars	7410	2x, 684	Janek Sosucha
Star Wars	52000		Power Kuraj
Star Wars	137800	684	Krzysztof Herdzik
Star Wars	1480	684	Krzysztof Herdzik
Star Wars	29490		Marcin Wojtycha
Star Wars	106900		Michał Nowowski
Star Wars	11070	684	Andrzej Bednarski
Star Wars	280000		Flak
Star Wars	0	procent	Paweł Herdzik
Star Wars	180800	684	Flak
Star Wars	113025	4, 684	Marcin Wojtycha
Star Wars	10147		Sebastian Lipiński
Star Wars	243900		Robert Tarnowski
Star Wars	83770	684	Marcin Wojtycha
Star Wars	30730		Marcin Wojtycha
Star Wars	117600		Marcin Wojtycha
Star Wars	53000		Sebastian Lipiński
Star Wars	21210	684	Kuba Szlachetka
Star Wars	208700		Marcin Wojtycha
Star Wars	40500		Michał Łyczek
Star Wars	20001	684, 684	Marcin Wojtycha
Star Wars	40500		Power Kuraj
Star Wars	20000		Flak
Star Wars	40000	684	Power Kuraj

Dla fanów komputerowych rozsmakowanych w animacji grafka nie lada — przedstawiamy przebieg roku 1990, głośną i wysoko cenioną grę Cadaver

Program posiada trzy wersje językowe: angielską, niemiecką i francuską, ale dzięki bardzo czytelnym ikonom znajomość nawet jednego z tych języków nie będzie niezbędna.

W mroczny, ponury klimat akcji wprowadza już czółowka, przenosząca nas do rozległego, posępnego zamczyska wybudowanego w głębi baśniowej krainy Mismal. Było ono niegdyś domem i bazą wypadową potężnej dynastii Wulfów. Ostatni posiadacz zamku, Lord Corolus i otaczający go rezydenci zostali zamordowani przez obłąkanego nekromana kanclerza Dainosa. Wielu rycerzy daremnie usiłowało przeciwstawić się temu magowi. Pozostały z nich jedynie białe kości odpoczywające pod murami zamczyska.

Czy Dainos ujdzie kary za swoje zbrodnie?

Pytanie to zostanie retoryczne dopóki nie siądziesz przed komputerem, i nie staniesz się rycerzem **Karadociem** (mimo znanym nawet po ostatniej walce z olbrzymem Bedwigiem). Wkraczasz do wymarłych, oświetlonych migotliwymi zniczami komnat zamku gotów stawić czoła Dainosowi.

Panowanie nad ruchami i poczynaniami Karadoca jest łatwe. Składają się na nie: ruchy joysticka i odpowiednie ikony (podnoszenie, wyrzucanie, używanie, walka, picie, jedzenie, czytanie, oglądanie, otwieranie, zamykanie, dawanie i rzucanie czaru). Rysunki nie pozostawiają zresztą wątpliwości.

Karadoc może nieść jednocześnie dwadzieścia przedmiotów. Obraz sakwy rycerza wywołujesz **ENTER-em**. Zabieranie wszystkich znalezionych przedmiotów nie ma większego sensu, kto jednak może wiedzieć co się przyda, a co nie?

Po naciśnięciu **F1** zobaczysz mapę przebytych przez Ciebie pomieszczeń. Całą mapę pierwszego poziomu i połowę gotowego rozwiązania prezentujemy obok. W pomieszczeniu **CAVERN** z którego startujesz znajdziesz pamiętnik. Sprawdź w nim swój stan zdrowia, ilość złota, zasoby siły magicznej i procent zdobytych pomieszczeń.

Trudny przedzierania się przez łagodni opcja **SAVE** (zapis aktualnego stanu gry) na zewnętrznej dyskietce (uprzednio sformatowanej) — jak coś złego przytrafi Ci się to zawsze możesz wrócić do momentu ostatniego „sejwowania”.

Ukończenie pierwszego poziomu Cadavera nagradzane jest awansem. Spotkaliśmy się z opinią, że istnieją dwa sposoby na dotarcie do zięjącego ogniem smoka. Sprawdzamy tego pozostawiamy czytelnikom.

Zyczę Ci powodzenia w walce Karadoc!

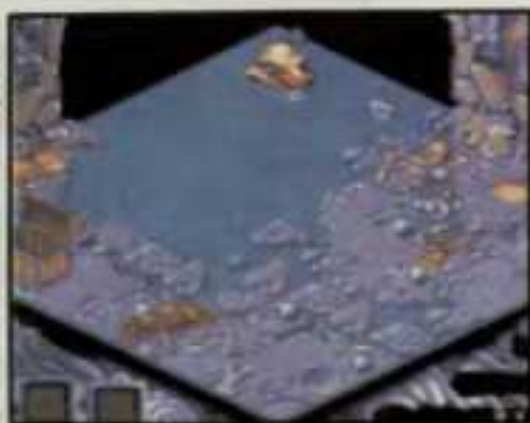
PS. Z przykrością zawiadamiamy, że dostępne na rynku kopie pirackie są uszkodzone i uniemożliwiają ukończenie gry. Dlatego też przedstawiamy niepełne rozwiązanie wszystkich zagadek, z pełną wersją mapy aby pozostawić coś niecoś dla szczęśliwych posiadaczy „ORYGINALÓW”.

RESET

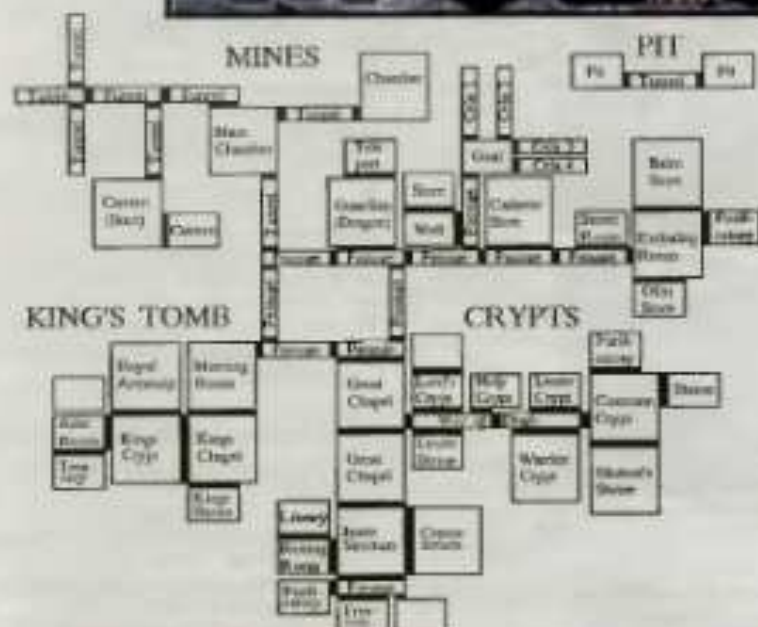
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga

dokończenie na str. 26

Spectrum



Alan ST



Lp.	Nazwa pomieszczenia	Czynność	Przedmiot	Uwagi
1	Cavern	wół	perłownik rozróżn kół	(długość koryt.
2	Tunnel	wół	wiesz	
3	Chamber	wół	kłacz	
4	pom. obok Cavern	stelaż przełożył podłoga	bochenek skrzydło pergamen długopis	podobno go
5	Tunnel	rużajcowa	klódek	
6	Passage	przełożył	perłownik	(długość koryt.
7	naprzeciwko Passage	odk. kamieniem	placka	
8	Cavern	wół	długopis	
9	wał	wół	kłacz	
10	Stara	wół	odzież skrzyni	
11	Gość	wół	minerał	
12	sala nr. 2	stelaż kuchnia	złoty kuchnia	
13	sala nr. 4	wół	kłacz	
14	pom. przy Cavern	wół	skrzydło	długość Tunnel
15	Tunnel	wał kuchnia	skrzydło	
16	pom. przy Passage	wół przełożył rużajcowa	Charm długopis	podobno go
17	Cavern	wół	perłownik	podobno go
18	Pit	przełożył odzież	pergamen długopis	stąd srebro
19	Pit	wół	skrzydło	
20	Ławka	wół wrzucił do szuflki	skrzydło	skrzydło

Cadaver™

Spis map i opisów

Jeśli ktoś ma sklerozę, to się musi nachodzić (z czasem napisać). Ponieważ sami cierpimy także na tę przypadłość, przygotowaliśmy dla własnych potrzeb PEŁNY spis map i opisów, które ukazały się w: **Bajtek 1/85 — 6/91, Moje Atari 1-5, Top Secret 1-5.** Zainteresowanych odsyłamy do odpowiednich materiałów.

Używane przez nas skróty: **i** — informacja, **z** — zdjęcie, **m** — mapa, **o** — opis. Między „i” a „o” nie ma zasadniczej różnicy, litery „o” używaliśmy dla opisów z mapami.

UWAGA!!! Żadne prośby o przysyłanie archiwaliów nie będą brane pod uwagę. Z tą wiadomością, że nasze zapasy Top Secret 1-3 zostały całkowicie wyczerpane.

5th Gear — i, z — (0)7-6/90
7207 — m, o, z — 11/88

A

Ace — i, z — 6/86
Ace of Aces — i, z — 3/89
Agent USA — i — TS 2
Airborne Ranger — i, z — 12/89
Armed — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Arm-B — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Alien (The 8th Passenger of Nostrum) — m, o — 1-2/90
Alarm — m, o — 10/87
Alien — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Alley Cat — i, z — Tyko o Atari I
Alien Beast — i, z — TS 2
Anti Attack — m, o — 4/85
Antics — m, o, z — 3/88
Antead — m, o — 11/87
Arkadot — i, z — Tyko o Atari I
Army Moves — i, z — 1/89
Ato Atac — m, o — 1/89

B

Back to Skool — i, z — 2/87
Baker Street 221-B — i, z — Moje Atari 2
Balance of Power — i, z — Moje Atari 3
Ballblazer — i, z — 6/86
Barbarian — i, z — 2/86
Barbarian — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Barbarian II — i, z — 10/89
Basil — i, z — Moje Atari 3
Batman — i, z — 10/87
Batman — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Batman (A Fate Worse Than Death) — m, o, z — TS 1
Batman the Movie — m, o — TS 5
Battle Chess — i, z — TS 1
Battle Chopper — i, z — Tyko o Commodore
Battle Master — i, z — TS 5
Battle of Britain — i, z — 1/87
Battle Ships — i, z — Tyko o Commodore
Beach Head — i, z — 3/87
Bismark — i, z — TS 2
Binky's Story School — m, o, z — TS 4
Blood — i, z — 3-4/90
Blue Team Bridge — i, z — Tyko o Atari II
BMX Simulator — i, z — 11/89
Bobby Bearing — m, o, z — 5/87
Bob'n' Runble — i, z — 9/88
Bomb Jack — i, z — 5/87
Bombuzal — i, z — TS 2
Boulder Dash — i, z — 3/87
Broodwies — i, z — 5/87, o — Moje Atari 4
Bruce Lee — i, z — TS 1

C

Captain Blood — i, z — 8/89
Card Sharks — i, z — TS 1
Cauldron — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Cesar the Cat — i, z — 5-6/86
Chesmaster 2000 — i, z — Tyko o Atari I
Chequered Flag — i, z — 12/87
Chimera — i, z — 12/86
— m, o, z — 6/88
ChipWar — m, o — 2/89
Chuckie Egg — i, z — 10/86
Cobra Strike — i, z — 11/87

Colony — i, z — Moje Atari 4
Combat School — i, z — (0)7-6/90
Colossus Chess 4.0 — i, z — TS 3
Cosmic Wombat — i, z — 5-6/86
Critical Mass — i, z — 7/87
Crumbly's Crisis — i, z — Moje Atari 1
Crusade in Europe — i, z — Moje Atari 1
Cyberoid — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)

D

Dallas Quest — i, z — TS 5
Dantbusters — i, z — 1/88
Dan Dare (Pilot of the Future) — m, o, z — 7/87
Dan Dare II — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Defender of the Crown — i, z — TS 2
— m, o — TS 4
Destroyer — i, z — 11/89
Detective — i, z — 8/88
Dizzy — m, o — 2/91
Dizzy II (Treasure Island) — m, o — 5/91
Donald Duck — i, z — 9/85
Draculus — m, o, z — 7/89
Druid — i, z — Moje Atari 4
Dun Dazach — m, o — 2/85
Dynamic Dan — m, o — 12/86

E

Eden Blues — m, o, z — 2/87
Edotot, the — m, o, z — TS 1
Empire — i, z — TS 3
Enigma Force — m, o — 11/86
Epanox — m, o, z — 1/88
Everyone's a Willy — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Evolon — m, o — 3/88

F

F-14 Tomcat — i, z — TS 2
F-15 Hornet — i, z — TS 1
F-19 Stealth Fighter — i, z — TS 5
Fairlight — m, o — 5-6/86
Falcon (Mission Disk Vol. 2) — i, z — TS 5
Fantastic Voyage — m, o, z — 3/87 (tak naczelnego)
Fast Break — i, z — TS 2
Feud — i, z — Moje Atari 2
— m, o, z — TS 3
Fight Night — i, z — TS 4
Fighter Bomber — i, z — TS 3
Fighter Pilot — i, z — 5-6/86
Fights Night — i, z — 6/91
Flight Deck — i, z — 5/88
Flight Simulator — o, z — 9/86
Flight Simulator II — o, z — Tyko o Commodore
Forgotten Worlds — (0)9-10/90
Frankie Goes to Hollywood — i, z — 1/87
Fred — i, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5

G

Game Over II — m, o, z — 9/88
Gaurder — i, z — Moje Atari 1
Geoff Capes Strong Man — i, z — 1/89
Ghetoblazer — i, z — 6/86
Ghost'n'Goblins — m, o — 9/87
Ghost Chaser — m, o, z — 7/88
Gladiator — i, z — 10/87
Glottester — i, z — 11/86
Goonies, the — i, z — 8/87
Grand Prix Circuit — i, z — 11/89
Great Escape — m, o — 9/87
Green Beret — i, z — Tyko o Atari II
Gryzor — i, z — TS 3
Gun Fight m, o, z — 4/88
Gyron Anuzo — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Gyron Necropolis — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

H

Hacker m, o, z — 12/88
Hot Trick — i, z — TS 3
Hawkquest — i, z — Moje Atari 4
Hobbit — m, o — 2/86
Hostages — i, z — 1-2/90
Hot Rod — i, z — TS 1
Hot Shot — i, z — 6/89
Hyperborea — i, z — TS 3

I

Impenus Galactum — i, z — Moje Atari 3
Impossible Mission — i, z — 9/86
Indiana Jones and the Last Crusade — m, o, z — 11-12/90
— m, o, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5
Initiator — i, z — Moje Atari 3
— m, o, z — TS 2
International Karate+ — i, z — (0)5-6/90
Iron Lord — m, o, z — TS 3

J

Jack the Nipper — m, o, z — 4/87
Jet Set Willy — m, o — 3-4/86 (debut Nazarego)

Joe Blade — m, o — 6/91
Jumping Jack — i, z — 2/86

K

Karnov — m, o, z — TS 1
Kennedy Approach — i, z — 10/86
Kick Off II — i, z — 11-12/90
Killed Until Dead — (0)5-6/90
Kings of the Beach — i, z — TS 4
King's Quest — m, o, z — 3/89
Kung-Fu Master — i, z — 2/88

L

Last Ninja, the — i, z — Tyko o Commodore
— m, o, z — TS 1
Last Ninja II, the — m, o, z — TS 3
— m, o, z — TS 4
Last Starfighter, the — i, z — 2/87
Last V8, the — i, z — 12/86
Leaderboard Golf — i, z — TS 2
Loon — i, z — Moje Atari 1
Loom — i, z — TS 5
Lords of Midnight — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

M

Marsia Mission — m, o, z — TS 5
Mash Pans — i, z — 8/86
Mean Streets — i, z — TS 5
Mercenary (Escape From Targ) — i, z — Moje Atari 1 — m — Moje Atari 2
Mercenary (The Second City) — m — Moje Atari 4
Mermaid Madness — m, o, z — TS 2
Mega — m, o, z — TS 4
MicroProse Soccer — i, z — TS 3
Mieszka Eskapada — part Urban Upstart
Mike — i, z — 3/88
Morty on the Run — m, o, z — 6/89
Mouse Trap — i, z — 2/89
Movie (New York City) — m, o — 10/86
Muggins — m, o — TS 5
Mugby's Revenge — i, z — 12/89

N

Nadral — m, o, z — TS 3
Navy Moves — m, o, z — TS 4
Night Shade City — m, o — 12/87
Nodes of Yessod — m, o — 4/87
Nonsequacious — i, z — 10/86
North & South — i, z — TS 4
— i, z — TS 5
Nosteru — m, o, z — 10/88

O

Oil Imperium — i, z — 5/91
One Man and His Droid — i, z — 3-4/86
Operation Gunship — m, o — 6/91
Operation Stealth — i, z — TS 2
Operation Wolf — i, z — TS 2

P

P-47 — i, z — 2/91
Parsons Joe — m, o, z — 9/86
Paradrome — m, o — 5/87
Paper Boy — i, z — 5/87
Passing Shot — i, z — (0)7-6/90
Pentagram — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
P-HM Pegasus — i, z — 7/89
Ping Pong — i, z — 1/87
Pitfall II — m, o, z — TS 2
Pirates of the Barbary Coast — Tyko o Atari II
Pistol — i, z — 3/91
Platoon — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Police Quest — m, o, z — 5/88
Police Quest II (The Vengeance) — i, z — TS 5
Pop Eye — m, o, z — 1/88
Populous — i — TS 5
Power at Sea — i, z — TS 1
Peyton — i, z — 9/86
Purple Saturn Day — i, z — TS 4
Puzsika Pancory — m, o — 4/89
Pyramania — i, z — 11/87
Pyramin — m, o, z — 9/88

R

Rambo II — i — Numer Specjalny (TS 0)
— m, o — TS 5
Rampage — i, z — TS 3
Rebel Star — i, z — 11/88
Rebound — i, z — Moje Atari 2
Renegead — i, z — 9/86
Rescue on Fractalus — i, z — 7/86
Rings of Modusa — i, z — Moje Atari 3
Road Race — i, z — 7/86
Robbo — i, z — (0)5-6/90
RoboCop — m, o — 3-4/90
Rocket Ranger — i, z — 7/89
Rocky Picture Honor Show, the — i, z — 12/86
Roland on the Rope — i, z — 7/86
Roland's Rat Race — m, o — 8/86
R-Type — m, o — (0)5-5/90
Run For It — m, o, z — TS 1

S

Saboteur II — m, o — 2/88
Sabre Wulf — m, o — 3/85
Sceptre of Sagdad — i, z — (0)7-6/90
Secret Diary of Adrian Mole, the — i, z — 8/88
Serve & Volley — i, z — 2/91
Shadow of the Beast — i — TS 4
Shadow of the Beast II — i, z — TS 5
Shoe Jumping — i, z — 4/88
Silent Service — i, z — 5/87
Sir Fred — m, o, z — TS 2
Slate Crazy — i, z — 2/89
Snool Daze — i, z — 3-4/86
SkyFox — i, z — 10/88
Solo Flight — i, z — 7/86
Sorcery — m, o — 1/87
Space Ace — i, z — TS 4
Space Lobsters — i, z — Moje Atari 1
Space Quest — i — TS 5
Spiny Harold — m, o — 11/88
Splashing Images — i, z — 5/88
Spy vs Spy — i, z — Tyko o Atari II
Spy vs Spy II (The Island Caper) — Tyko o Atari II
Spy vs Spy III (Arctic Arica) — i, z — Moje Atari 2 — i, z — TS 2

Starquake — m, o, z — 5/88
Star Wars — i, z — Tyko o Commodore
Stealth — i, z — 7/86
Steel Thunder — i, z — 6/89
Steak Fleet — i, z — 3-4/90
Strike Force Cobra — i, z — 10/89
Street Fighter — i, z — 4/89
Strip Poker — i, z — TS 3
Submarine Commander — i, d — 2/89
Super Huey — i, z — 5/89

T

Tank Commander m, o — 3/91
Tapper — i, z — 2/86
Tau Ceti — i, z — 7/87
Team Yankee — i, z — TS 4
Technocop — i, z — TS 1
Termites — m, o, z — 6/89
Test Drive — i, z — TS 2
Three Musketeers, the — i, z — TS 1
Three Weeks in Paradise — m, o — 7/88
Through the Trap Door — m, o — 1/91
Thunderbirds — m, o — TS 4
— m, o — TS 5
Tigers in the Snow — i, z — 3/87
Tr-Na-Nag — m, o — 1/86
Total Eclipse — m, o, z — 10/89
— i — TS 2
Tour de France — i, z — 9/86
Tracon (Air Traffic Control Simulator) — i, z — TS 5
Trailblazer — i, z — Moje Atari 4
Train, the — i, z — 4/89
Trains — i, z — Moje Atari 2
Trantor — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Trap Door — i, z — 6/76
Trash Man — i, z — 4/88
Turbo Spirit — i, z — 5/88

U

Underworld — m, o, z — (0)7-6/90
Universal Hero — m, o — 1/89
Urban Upstart — m, o — 8/86
Urdum — m, o, z — (0)9-10/90

V

Vectron — i, z — TS 3
Vermeer — i, z — TS 3
Virus — i, z — 3/89

W

Wargame Construction Set — i — Tyko o Atari II — i — Moje Atari 3
Warship — i, z — Tyko o Atari I
Way of the Exploding Fist, the — i, z — 2/86
Way of the Exploding Fist II, the — i, z — 11/88
West Bank — i, z — 10/88
Where Time Stood Still — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Who Dares Wins II — i, z — Tyko o Atari I
Win Lose or Draw (Junior) — i, z — TS 3
Winnie „The Pooh” — m, o — 12/89
Winter Games — i, z — 4/87
Winter Olympic 1988 — i, z — Moje Atari 3
Wizard's Lair — m, o — 6/87
World Cup '90 — i — (0)11-12/90
World Karate Championship — i, z — 3/91
World Series Basketball — i, z — 12/88
Wiggler (Flamantic Robot) — i, z — 3-4/88

Y

Yabba Dabba Doo — i, z — 6/87
— m — 6/88
Yacht Race — i, z — 6/88

Z

Zorro — i, z — 11/86

Conflict in Vietnam

PRESS START TO BEGIN

Ta wojna nigdy de facto nie została wypowiedziana. Historyczna lekcja udzielona całemu światu, do dziś powraca do nas, nie pozwalając zapomnieć wydarzeń przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Dlatego właśnie autorzy poświęcili grę pamięci Michaela Johna Patricka Callahana, poległego w akcji 8 listopada 1967 roku w Wietnamie.

Gra Conflict in Vietnam jest precyzyjnym, wysoce realistycznym ujęciem strony militarnej wojny w Wietnamie. Obarcza Cię ogromną odpowiedzialnością, umieszczając na pozycji głównodowodzącego się jednej z walczących stron i każąc ZA WSZELKĄ CENĘ WYGRAĆ DOSTĘPNE SCENARIUSZE

1. **Preludium: Dien Bien Phu 1954.** Ostatnie dni panowania Francji w Indochinach, zakończone zwycięstwem powstańców pod dowództwem Ho Chi Minha nad armią kolonialną, które po przeszło wieku dominacji Francji na tym terytorium otworzyło sferę wpływów dla Stanów Zjednoczonych. Wietnam został podzielony na komunistyczną część północną i proamerykańską południową.

2. **W dobie: Ia Drang 1965.** Pierwsze bezpośrednie starcie pomiędzy armią USA i siłami północnego Wietnamu. Rzucana w dolinę Ia Drang 1 Dywizja Kawalerii Powietrznej całkowicie rozgromiła partyzantów.

3. **Escalacja: Khe Sanh 1968.** Sena rozstrzygających w kampanii wietnamskiej bitew, stoczonych podczas oblężenia przez Armię Północnego Wietnamu twierdzy Marines, położonej w górskim mieście Khe Sanh niedaleko linii demarkacyjnej Równoleżnika z oddzieleniem bazy oddziału

Viet Congu rozpoczęły ataki na wioski pograniczne, zmierzające do wywołania ludowego powstania na tyłach wroga. Powstanie nie wybuchło; ataki partyzantów zostały odparte a oddziały amerykańskie, po 77 dniach walk przerwały oblężenie, likwidując kocioł. Tego samego dnia prezydent Johnson zdecydował o wznowieniu negocjacji z rządem w Hanoi i zrezygnował z ponownego kandydowania w wyborach.

4. **Pusty Fishhook: Kambodża 1970.** Operacja oczyszczania rejonu zwanego Fishhook — wielonamiłkowych baz wojskowych na terenie neutralnej Kambodży. Operacja miała pewne cechy zwycięstwa, mimo iż wiele zagrożonych oddziałów zdołano pospiesznie ewakuować do dżungli. Należną jej efektem ubocznym był przewrót, interwencja Wietnamu i wieloletnia wojna domowa w Kambodży.

5. **Pierwsze porażki: Quang Tri 1972.** Po ograniczeniu stanu osobowego amerykańskich kontyngentów na Półwyspie Indochińskim komunisti rozpoczęli ofensywę przeciwko Armii południowego Wietnamu, uwięzioną przełamaniem frontu i zajęciem dużego miasta Quang Tri.

ODDZIAŁY AMERYKAŃSKIE

1. **Airmobile Infantry Battalions** (Kawaleria Powietrzna) — oddziały śmigłowców, szybkie i efektywne. Bezładne do zadań lokalizacji i wiązania się przeciwnika.

2. **Marine Battalions** — piechota morska, siła Armii USA. Niezwykle twarde i skuteczne jednostki, wykorzystywana podobnie jak Kawaleria Powietrzna.

3. **Mechanized Infantry Battalions** — piechota zmotoryzowana, niezastąpiona w bezpośrednich atakach na nieprzyjaciela.

4. **Armored Battalions** — wojska pancerne, uzbrojone w szrapnela, bezkosne dla nieostrożnej piechoty.

5. **Armored Cavalry Squadrons** — oddziały szybkiego ataku, wyposażone w czołgi i haubice 155 mm. Jednostki najsukuczniej zaadaptowane do walki na tych szerokościach geograficznych. Są w stanie zniszczyć każdego przeciwnika.

6. **Reconnaissance Troops** — śmigłowcowe oddziały rozpoznawcze, niewskazane do użycia w starciu większym od polycyki.

7. **Medium Artillery Battalions** — transportowane śmigłowcami bataliony artylerii 105 mm lub 155 mm o zasięgu ok. 8 mil.

8. **Heavy Artillery Battalions** — ciężkie działa 175mm dalekiego zasięgu, skuteczne do 28 mil. Dobrze ufortyfikowane i co za tym idzie trudne do przemieszczenia.

9. **Aerial Artillery Batteries** — oddziały wsparcia artyleryjskiego, złożone z uzbrojonych w działa i rakety śmigłowców. Elastyczne, szybkie i skuteczne w nocy.

10. **Tactical Fighter Squadrons** — dywizjony myśliwców bombardujących F-4 Phantom. Praktycznie niewrażliwe na środki posiadane przez przeciwnika choć... zdarzył się przypadek zestrzelenia nisko lecącego myśliwca z kalasznikowa.

11. **Strategic Air Command Wings** — skrzydła strategicznych bombowców B-52. Niezawodna siła niszcząca tych bombowców nie wymaga słowa komentarza. Podczas nocnych dywanowych nad dżunglą mogły niszczyć nawet podziemne tunele Wietnamczyków.

ODDZIAŁY POŁUDNIOWEGO WIETNAMU

1. **ARVN Marine Battalions** — coś na kształt amerykańskiej piechoty morskiej. Absolutna elite.

2. **ARVN Infantry Battalions** — oddziały piechoty, formowane na wzór amerykański. Relatywnie słabsze choć niezłe w obronie.

3. **Civilian Irregular Defence Groups** —

ochotnicza obrona cywilna i jak na cywil wcale nie najgorsza.

4. **ARVN Airborne & Ranger Battalions** — samowystarczalne oddziały, mogące spojrzeć w oczy każdemu przeciwnikowi.

5. **ARVN Armored Cavalry Regiments** — wojska pancerne, najsilniejsze w całej armii południowowietnamskiej.

6. **VNAF Fighter Squadrons** — lotnictwo szturmowe, w przeważającej części przestarzałe.

ODDZIAŁY KOMUNISTÓW

1. **Viet Minh Regiments** — fanatyczne, dobrze wyszkolone oddziały Ludowej Armii Wyzwoleńczej, zaskakująco niebezpieczne.

2. **NVA Infantry Battalions** — nieregularne oddziały wojska Viet Congu i partyzantów, niekiedy rewelacyjnie uzbrojone.

3. **Tank Companies & Regiments** — utworzone dopiero pod koniec wojny siły pancerne, równie groźne jak amerykańskie.

4. **Mortar Companies & Battalions** — małe baterie moździerzy i dział bezodrzutowych o niewielkim zasięgu.

5. **Artillery Battalions** — oddziały artylerii, wyposażone w najnowsze radzieckie działa i wyrzutnie rakiet.

ODDZIAŁY FRANCUSKIE *

1. **Garrison** — Legia Cudzoziemska i spadochroniarze; najlepsze wojska francuskie, skupione w potężnym forcie Claudine.

2. **Relief Force Battalions** — oddziały nieco mniejsze, lecz nie mniej solidne od obrońców Dien Bien Phu.

3. **Recoilles Rifle Battery** — modne w tym okresie działo bezodrzutowe, łatwe do przemieszczania.

4. **Light Tank Squadrons** — lekkie czołgi najsukuczniejsze na twardej nawierzchni (np. walka w mieście).

5. **Fighter Squadrons** — dywizjon myśliwców bombardujących.

6. **USAF Bomber Wing** — superforteca B-29; w latach pięćdziesiątych były to najlepsze bombowce świata.

OZNACZENIA BOJOWE I SZYKI

ODDZIAŁÓW

- i — **Raw** — surowy, niedoświadczony oddział.
- **Green** — to samo mięso armatnie po przeszkoleniu.
- **Veteran** — jednostka posiadająca doświadczenie bojowe.
- **Crack** — i do tego specjalistyczne przeszkolenie.
- **Elite** — artyści rzemiosła wojennego.
- ii. — **Mobile** — typowo manewrowy.
- **Deployed** — szyk ataku na nieprzyjaciela.
- **Defense** — kiedy przeciwnik naciera.
- **Entrenched & Fortified** — oddział okopany i ufortyfikowany.
- **Garrison** — ufortyfikowani obrońcy strategicznie ważnego punktu.

ZAKOŃCZENIE

Ta skromna garść najbardziej przydatnych informacji była konieczna by wprowadzić Cię, czytelniku w świat twartych, nieuznających kompromisów dowódców wojskowych. Nie ukrywam, że z początku możesz czuć się w nim trochę obco, lecz to tylko stan przejściowy. Nauczysz się liczyć nie ze stratami. Zdobyte doświadczenie z pewnością przyda Ci się w kolejnej kampanii, tym razem nad Zatoką Perską, gdyż producenci obiecują w kolejnej grze strategicznej przybliżyć właśnie tę arenę działań.

* Tylko dla scenariusza preludium.

Master

Firma: MicroProse
Rok Produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, IBM PC

Klawisze sterujące do Conflict in Vietnam

- SPACE — dane jednostki
- G — dane osobowe dowódcy jednostki
- C — informacje o mieście
- A — rozkaz ataku dla jednostki
- D — rozkaz obrony
- M — rozkaz przemieszania
- R — rozkaz przejścia do drugiej linii
- H — wskazanie celu
- F — prasa
- T — topografia terenu
- U — jednostki z ikon na symbolu i odwrotnie
- ? — stan gry
- B — historia gry
- Q — zamiana dowódców miejscami
- > — przyspiesza upływ czasu
- < — przeciwnie do >
- B — zapłył gry na dyku (nazwa bez rozszerzenia)
- L — ładowanie z dysku (obowiązkowo te same parametry)



Dziel	Kod
1	JEB STUART
2	LELOI
3	WHITE WING
4	SILVER BAYONET
5	PEGASUS
6	MUSCATINE
7	LAMSON
8	MAMELUKE THRUST
9	ATTLERBORO
10	NEVADA EAGLE
11	MACON
12	HENDERSON HILL
13	MASHER
14	CEDAR FALLS
15	STARLIGHT
16	JUNCTION CITY

Rings of Medusa

GODZINA ZERO



Atari ST C-64



wary musisz dysponować wozem z zaprzęgiem po dwa konie na jeden wóz. Konie i wozy zakupisz w stajni — **STABLE**. Pamiętaj, że wóz ma ładowność do 80 jednostek. Wyboru towaru dokonujesz znacznikiem. W ten sam sposób regulujesz ilość sprzedawanego towaru na odpowiednich oznaczeniach w opcji **STORE**. Jeśli napotkasz w czasie transportu towarów między miastami na oddział wojsk Meduzy i przegrasz z nim bitwę — tracisz wóz, konie, konie i wszystkie posiadane pieniądze. Przeważnie duże pieniądze można zdobyć handlując przy pomocy własnych statków z czterema wyspami. Tylko jedna z nich jest widoczna na ekranie, gdy stoisz na wyspie. Aby dotrzeć do reszty musisz posiadać własny statek.

3. **Roxbój**. Jeśli będziesz napadał napókożone karawany i rabował ich dobytek zostaniesz dotkliwie ukarany. Po trzech napadach banki odmówią Ci kredytu a kupcy przestaną z Tobą handlować. Nie popieca również obrabowanie banku. Zysk tylko w okolicach 1000 dukatów.

4. **Dochody z kopalni**. Orientacyjne informacje o ich lokalizacji możesz uzyskać w świątyniach — są jednak bardzo niepewne. Tylko zgromadzenie informacji z kilku świątyń pozwoli Ci na zmniejszenie obszaru poszukiwań. Znacznie lepiej posłuchaj się przy poszukiwaniach zwiadowcami. Znają oni zaledwie jedną, lecz dokładniejszą współrzędną. Reszta zależy będzie od Twojego szczęścia. Aby otworzyć kopalnię musisz posiadać 30000 dukatów kapitału i przynajmniej jeden system transportowy — **MACHINE**. Jest on do nabycia w składnicy — **STORE**. Po jego zakupie udać się na teren wskazany przez zwiadowców. Bądź dokładny przy lokalizacji miejsca i nie szczędź prób oraz pieniędzy. Jeśli akcja zakończy się niepowodzeniem, wyładuj wozy ziemią i sprzedaj ten urobek. Program nie zauważy oszustwa. W kopalniach możesz nabierać również na kosztowność, pieniądze i pierścienie. Minerale lokuj w magazynach. W razie potrzeby załóż nowe a kosztowności sprzedaj u jubilersa — **JEWELER**. Pierścienie natychmiast oddaj do świątyni. Tam też zawsze możesz sprawdzić ile posiadasz pierścieni, kopalni, okrętów, wozów itd.

5. **Hazard**. Najczęściej jedynym skutkiem jest to, że tracisz wszystko. Graż w lawanie — **PUB** — w grę podobną do oczka. Wysokość stawki określasz tąpnięciem myszy na odpowiednim białym polu. Jeśli złybrzy Ci się wygrać, zapiez niezwłocznie stan gry na dysku.

Tworzenie armii

Zdobycie kapitału w tej grze jest podporządkowane jednemu celowi. Tym celem jest utworzenie silnej armii. Armie są zaczęta, co oznacza, że przeważa

ją krew w zamian za żold. Werbunku dokonujesz w parku. Przebywa tam sporo ludzi i stworów chętnych do służby w armii.

Tworząc armię masz do wyboru siedem rodzajów formacji, których dobór i liczebność zależy od Ciebie. Są to: — plechota — **INFANTRY**, kawaleria — **CAVALARY**, artyleria — **ARTILLERY**, zwiad — **SCOUTS**, lejąca dragonia poscigowa — **DRAGONRIDERS**, czarownicy — **WIZARDS** i łucznicy — **ARCHERS**. Rezerw

Walka

Armię możesz stawiać wojska, miasta, zamki i okręty bogini Meduzy. Ekran walki podzielony jest na część graficzną (górną ekranu) i dwie części opisowe (dolną ekranu). Po lewej stronie części graficznej znajduje się Twoja armia, po prawej armia Meduzy. Sc

ROCK OF THE RINGS OF MEDUSA DATE 13.01.1432



IF RSE YOU HAVE 0(0) RINGS
88 TREASUR DO CASTLE 001 WMS 30 SER
00 ATRES 00.000 GOLD

TEMPLE RINGS OF MEDUSA DATE 13.01.1432



DRK CRICK VILLAGE
RESIDENT 2.838
THE TOWN BELONGS
PENGROG.

ów zaciągamy spośród ludzi — **HUMAN**, elfów — **ELF**, karłow — **DWARF**, centaurów — **HALFING**, orków — **ORC**, gnomów — **GNOME**, olbrzymów — **GIANT**, trollów — **TROLE**, wilkołaków — **OGRE** i koboldów — **ZWARK** (patrz tabela).

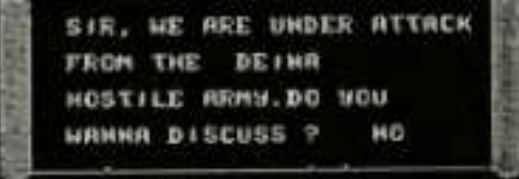
W trakcie werbunku należy nieustannie obserwować stosunek kosztu miesięcznego żołdu zaciąganej armii do posiadanej kwoty kapitału. Na ekranie opcji **PARK** widać wysokość miesięcznego żoldu jednego rekruta i całej armii. Dobrze jest dysponować kapitałem zabezpieczającym wypłatę minimum dwumiesięcznego żołdu. Rekrutację żołni Twojego okrętu przeprowadzasz w mieście portowym. Załady są to same co dla armii, jednak samodzielnie określasz wysokość żoldu.

Sprawność armii

Sprawność ją można powiększyć poprzez zakupy dodatkowego uzbrojenia i przeprowadzanie ćwiczeń. Dodatkową bronią tarcz, panterze itp. zakupisz w zbrojowni — **ARMOURY**. Czynność zakupu przeprowadzasz analogicznie jak w opcji handlu. W zamkach — **CASTLES** — można przeprowadzać ćwiczenia wojsk. Są one odpłatne, lecz niema to opłacalne.

Garnizony

W opatrzonych miastach należy postawić w koszarach część swego wojska. Będą to garnizony broniące miasta przed skutkiem nieprzyjaciół. Można ustalić strategiczny plan obrony miasta. W tym celu odzworowujemy na wykresach czasu w opcji loszar moment wejścia do akcji określonej jednostki garnizonu.



lejsze wiadomości o armii wroga uzyskasz od swoich zwiadowców. Po rozpoznaniu stosunku sił możesz zdecydować się na walkę lub na odwrót. Jednostki walczące wyróżnione są kolorem czerwonym. W przypadku zwycięstwa przejmiesz cały majątek przeciwnika. W razie przegranej tracisz wszystko.

Bitwa morska

Upamiętam, że pokonanie okrętu przeciwnika jest niezwykle trudne. Na wynik bitwy ma wpływ posiadana przez Ciebie ilość dział. Przy użyciu myszy nabij armatę prochem z beczki, używając stempla — **STUFFER** — ułaj proch, ustaw odpowiedni ką i podpalając lont oddej strzał. Jeśli nie widać lontu znaczy to, że że wykonałeś lub opuściłeś jedną z czynności. Zakończenie wszystkich Twoich okrętów kończy grę, gdyż wraz z ostatnim Ty idziesz na dno. W zwycięskiej walce zdobędziesz niemałe pieniądze z czasem, i pierścieni.

Zdobycie pierścieni

- Zdobycie kolejnych pierścieni pozwala na:
- I. Wzrost w sily wroga bez pomocy zwiadu.
 - II. W opcji **TOWN INFORMATION** porównywanie cen towarów w różnych miastach.
 - III. Zrzeczenie się usług zwiadu aby zlokalizować wroga armię w terenie.
 - IV. Wzmocnienie sil Twojej armii o 50%.
 - V. Zmusze Meduzę do osobistego podjęcia walki.

RESET

Firma: Starbyte
Rok produkcji: 1988
Komputer: Commodore, Atari, Atari ST, Amiga

Optymalny przydział gatunkowy dla poszczególnych rodzajów jednostek

Gatunek	rodzaje formacji							
	I	G	A	S	D	W	A	T
Human	+	+	+	+	+	+	+	+
Elf								
Dwarf	+	+						
Halfing								
Orc	+	+						
Gnome								
Giant	+							
Troll	+	+						
Ogre	+							
Zwark								

TAK Atak Odwrót Zwiększenie Szuka!

OK [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

DK [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol] [Symbol]

NI Negocjacje Zmniejszenie Otwarcie kopalni

Save Notes Rozchod Transakcja Wyjście

Load Info Przychod Więcej dobre Skarb

ADRESY

— (oto jak nie należy adresować listów do TS, a co się trafia na kopertach): Do Redakcji Miesięcznego dodatku do „Standardu Młodych”, „Bajtek”. (Nasz jedyny związek ze Standardem Młodych to kawałek wspólnej książki schodowej)

ASS I RESZTA

— czyta wiecie, że ASS w gwiazd amerykańskiej jest spraczką ARSE i znaczy „dupa”? (Oświadczanie — ja niżej podpisany Pęgasz As oświadczam, że jestem świadom praw i obowiązków ciążyących na mojej szybie, coż... ale mnie jak temu biednemu Jasiowi wszystko się kopczy... By the way to też skrót od assembler).

CIĘKAWOSTKI

— część wspaniały, wy zaplate karły reakcji (to o nas!!!), czasem natwiera (nas od nagraniów ??? wyzywać)
— część wam będzie światowego biznesu (to też o nas!!!)
— pamiętajcie, że magnetofon to też człowiek i żyć chce (po self-test'cie okazało się, że naczelnemu puściło sprzęgło, a grafik wymaga regulacji głowicy, reszta wogóle tańmę)
— przysyłam wam kilka **POKENÓW** na życiu do gier
— odpiszcie w SOS albo w jakiejś innej rubryce
— proszę przysłać mi wydruk dobrego programu kolumnowego, kożamności wydruku kopiera oplotę
— miej komputer działo mi na nerwy
— przepraszam, że magpy nie są zbyt ludne — lecz nie jestem Leonardo Da Vinci (wystarczyłoby być Leonardem da Vinci)

**CZASOPISMA KOMPUTEROWE
PO RAZ PIERWSZY W POLSCE!**
PORAD 20 ŚWIATOWYCH TYTUŁÓW: ZERO, ST. GAMES, AMIGA GAMES, ST. ACTION, AMIGA ACTION, AMIGA POWER, ST. FORMAT, AMIGA FORMAT, PC TODAY, ACE, ST. USER RP
HEGATAR COMPUTING
HURT, DETAL, PRENUMERATA, WYSYŁKA NA CAŁY KRAJ!
HALA WOLA, UL. CZŁUCHOWSKA 25, 01-360 WARSZAWA
godz. 16-19 tel. 638-12-09 w godz. 10-13; 20-22
POZNAJ MOŻLIWOŚCI SWOJEGO KOMPUTERA!

— czy moglibyście zrobić listę najlepszych gier graficznych, muzycznych itp. (potem będą szły gry kopujące, demogame i gry edytujące teksty)
— podważam wszystkie narkomaniów komputerowych (tylko nie ćpać soczaków)
— przepraszam za tak durną paprawę, ale coż, może się przydać na podpałkę, D-K
— przysyłam moją gitarę na łóżko bo mędzymianowa kleszczy jak cholera!!! kababa... (jajna — oczywiście)

FRASZKI

— Superowy pomysł jednego z czytelników — kącik fraszki komputerowej nigdy nie mogłem znaleźć właściwego określenia na różne dyrdymaki wypisywane przez „niekoniecznie

Św. Pamięci” komunię w stylu: Aby Polska rosła w siłę a ludzie dostali Zynię! Teraz wiem — to były fraszki Uwaga! Należy czytać głosem podnosłym.

„Nawet mały Zózko — kątek,
Czyta czasopismo Bajtek.”
„Kto dzień kupać przeczył,
Musz mieć na oczach mydło.
Bo komputer chociaż drogi,
Zniemi w domu nastój wrogi.”
„Atari komputery,
Złagodził humory.”
„Spectrum, Amiga, Atari,
Przytęły i dalekich kraj,
Z nich użytek, wrocha, zabawa,
To niebyłe jako sprawa.”
Jacek Niemczuk

KONFIGURACJE SPRZĘTOWE

— mam komputer Commodore (sama klawiatura) + magnetofon + telewizor. (I nic więcej nagrawę tam nie ma — to niemożliwe)

NASZE UCZUCIA

— kochamy Dealiflike Kubę za całokształt twórczości pisanej i nie tylko, oraz tych którzy piszą do nas na pocztówkach i kartkach pocztowych.

NAZEWNICTWO

— dostaliśmy nową ksywę **TOP CHŁOP** — dzięki Inne przekreślił mi nowość, nie biorąc udziału w konkursie: **HIGWAJ PATROL, TEST DRIVE, TIPS i TRACK, RIVER RAID, FLEMINGS, jonyk**

ORTOGRAFIOLOGIA

— napiszcie który komputer jest lepszy, Atari czy Commodore? (w tym przypadku najlepszy jest słownik ortograficzny)
— TS 3 jest szludnie wydany (dzięki za tak specyficzny komplement)
— byłbym bardzo wdzięczny i zadowolony gdyby... (grunt to satysfakcja)
— zadamiz (to jakaś nowa formacja węglkowa)

PROBLEMY KUPIECKIE

— próbuję opchnąć działo, tj. 65 XE z **TURBO BLIZZARD**, ale cholera, nie ma kumta. Tak więc jestem zmuszony sprząść w stare gry. (A może by tak go odprowadzić dalej na wschód)

PROPOZYCJA

— nie róbcie rubryki **Super Sciele Tajne**. Czy naprawdę nie macie o czym pisać? Proponuję abyście zamiast tego stworzyli rubrykę **Karato**. (O gustach trudno dyskutować, jedni

LISTA

hity

śmieci

dema

użytki

	ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
hity	1. Lasermania 2. Młaja 3. Robbo 4. Zybex 5. Fred 6. Spy vs Spy III 7. Draconus 8. Ninja Commando 9. Warsaw Tetris 10. Road Race	1. Giana Sisters 2. Int. Karate + 3. Iron Lord 4. Teet Drive II 5. Last Ninja III 6. Great Escape 7. Fighter Bomber 8. Game Over II 9. Defender of the Crown 10. Tetris	1. Robocop 2. Rainbow Islands 3. Batman the Movie 4. Savage 5. Hard Drivin' 6. Midnight Resistance 7. Tetris II 8. West Bank 9. Rick Dangerous 10. Turbo Outrun	1. Defender of the Crown 2. North & South 3. Secret of Monkey Island 4. Lemmings 5. Zak Mc Kraken 6. Drakhen 7. Centurion 8. Shadow of the Beast II 9. Lost Patrol 10. SpeedBall II	1. Block Out 2. Prince of Persia 3. Grand Prix Circuit 4. War in Middle Earth 5. Teet Drive III 6. PopCom 7. Secret of Monkey Island 8. Red Baron 9. F-15 Strike Eagle II 10. North & South
śmieci	1. Tarzan 2. Jet Set Willy 3. Pittal II 4. Pittal I 5. Sea Dragon	1. Blue Max 2. Pole Position 3. Flying Shark 4. Speed King 5. Turbo Exprt	1. Bionic Commando 2. Full Throttle 3. Bomb Jack II 4. Spy vs Spy 5. Barbarian II	1. Barbarian II 2. Indiana Jones 3. Shadow of the Beast II (I) 4. Finbo 5. Pipeboy	1. Indiana Jones II 2. Rambo III 3. Golf
dema	1. Music Demo 5 2. The Top #3 3. Big Atari 8-bit	1. Merry Christmas 2. Bartman 3. The Music VI	1. KAZ's Sixth 2. Turbo Pascal 4.0 3. Ma Demo 128	1. Joker Team — Lucky Luke 2. Red Sector Mega Demo 3. H.O.T. Procydenc II	
użytki	1. Superdos 2.9 2. Syn File + 3. First XL Ent WordProcessor	1. GeoPaint 2. Voketracker 4.0 3. Art Studio	1. Sound Tracker 2. Art Studio 3. So-So Copy 4.0	1. Starbreaker 1.2 2. X-Copy Pro 3. Deluxe Paint II	

lubią panienki a inni mordobicia, Alilujaj

TRZECIM OKIEM

— Cała ta niesamowita historia przytrafiła się jednemu z naszych czytelników w niedzielę wieczorem 30.02.1990 r. Zaprywał sobie jak co wieczór w **ROSENS BRIGADE**, gdy ekran komputera przysiał, pojawił się wieszak wykrzyknik. Po chwili wszystko wróciło do normy ale gra była już bardzo „zardziawiona” (czyli utrudniona). Nigdy wcześniej „na rzadziej” (czyli zadanej) i „gier” to się nie zdarzało. „Zdezerwowałem się i zacząłem wzywać komputer od głupków i przerosumiającej kłoty słona”. Tu nastąpiła rzecz niesamowita bowiem „on na to zareagował tak, że jakby lekko podmuch wiatru”. Dalej nasz czogodny gracz pisze „wyłączyłem (czyli wyłączyłem) komputer przyciskiem z tyłu i ponownie włączyłem (czyli włączyłem), gra była nadal, dopiero gdy wyjąłem (czyli wyjąłem) wtyczkę z gniazda (czyli gniazda) wyłączyła się”. Nieprawdopodobność zjawiska była tak wielka, że nie poinformowano nawet rodziców bo „naprawdę (czyli na pewno) oni by nie uwierzyli (czyli uwierzyli)”.

„Proszę uwierzyć mi to jest prawda. Redakcję proszę powiedzieć (czyli powiedzieć), co się stało i przyjdzie mi odpowiedź lub przyjdzie (czyli odpowiedź, przyjdzie)? Czekam.

P.S. „Nie sprawdzałem błędów bo chciałem wystać to jak naj szybciej (czyli jak najszybciej)”

BYŁ TO SUPER DWUMIESIĄCĄ, a tak przy okazji to jak tu nie wierzyć w duchy w epoce komputerów.

TS 4

— jest całkiem nie wykłuzane, że nagle lata (pałów) jako nawiodzili Polkę w czasie przygotowania TS 4 spowodowała więcej niż lawinę drobnych błędów. Uważamy, że przelicytowali my wizytalki.

W tym notowaniu obok Amstrada zabrakło również Atari ST. Nowe określenia: zapchajtaśmy, szity. Przypominamy o kuponach do głosowania.

Odpowiadamy na głos ludu: „co wy tam wypisujecie w tej Liście!”.

Wypisujemy to, co przysyłacie. I tyle.

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IME _____ OFERTA WYMIANY
 NAZWISKO _____ MAM GER
 WIEK _____ INTERESUJĄ MNE GRY TYPU _____
 LICZBA NR _____
 KOD
 MEJSCOWOŚĆ _____
 TYP KOMPUTERA _____
 TAŚMA, TURBO (jakie) _____
 DYSK 5.25 3.5 3.0
 MAM OPISY
 SZUKAM OPISÓW
 OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ
 OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ
 PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

Lista Przebojów

JAKO KOMPUTER _____

HTY
 1 _____
 2 _____
 3 _____

ŚMIECI
 1 _____
 2 _____

DEMOSY
 1 _____
 2 _____

LIZYTKI CO TO JEST
 1 _____
 2 _____

High Score

1 _____
 2 _____
 3 _____
 4 _____
 5 _____

OLIMPIADY I WYŚCIGI
 1 _____
 2 _____
 3 _____
 4 _____
 5 _____
 6 _____
 7 _____

TOP SECRET

MIEJSCE
 NA
 ZNACZEK

Spółdzielnia „Bajtek”
 ul. Wspólna 61
 00-687 Warszawa

KUPON PRENUMERATY

AKTUALNY DO 31.10.1991

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon

tytuł	3	6	12	24	36
Bajtek	X	60000	120000		
Atari		24000	48000	X	X
TOP SECRET		27000	54000	X	X

Spółdzielnia „BAJTEK”
 Bank „Agrobank S.A.”
 470005-1834-131
 ul. Grochowska 262
 04-398 Warszawa

WPLAĆ
 DOKONYWAĆ
 NA KONTO

Wytnij lub zrób kserokopię i przyslij do nas

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszystkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:

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

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

IMIĘ _____
NAZWISKO _____
WIEK _____
ULICA NR _____
KOD _____
MIEJSCOWOŚĆ _____

Wszystkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:

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

**TU
WKLEIĆ
ODCINEK
PRZEKAZU**
(pozwierzenia dla współpracowników)

- Przesyłając zawiadanie proszę używać wyłącznie koperty gwarantującej niezniszczenie treści
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nastąpiła przesyłka, indykacja płacić 0 kurwale
- Za błędy wynikające z niedostarczenia wyprodukowanego numeru redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyrażenie zdawkowego odpowiedzi w kadrze dyskusyjnym w liście

imię nazwisko _____
ulica nr _____
kod miejscowości _____
numer numeratora _____

Archiwalia — tak musiało być. Nawet, gdyby nasze początkowe zapasy wynosiły 10.000 sztuk Top Secretów, to pozostałyby z tego tylko puste opakowania. Nie mówiąc o tym, że z każdego numeru mamy jedynie około 500 sztuk nadwyżki. Tak więc TS1 i TS2 dostępne są tylko na czarnym rynku po 1000000000000 zł.

Czy jest (istnieje) gra ... na komputer... — a czy Rafał z drugiego piętra nosi białe slipy? Oszczędzajcie nas, bo jeszcze kilka takich pytań, a pozabijamy samych siebie.

Errata — przyznajemy ze skruchą, że znów zapomnieliśmy lub nie wiedzieliśmy, że są już dostępne na Amstrada:

— Test Drive, Infiltrator, Leaderboard Golf, Predator, Ghostbusters II (TS 2)

— Colossus Chess 4.0, Micro-Prose Soccer, Fighter Bomber, Last Ninja II, Feud, Iron Lord (TS 3).

Za sprostowanie dziękujemy Grzegorzowi Teresińskiemu z Lublina. Mamy nadzieję, że nas nie zawiedzie i w przyszłości.

Miesięcznik — czy chcielibyście aby Top Secret był miesięcznikiem?

— czy wolelibyście aby Top Secret był grubszy i pozostał dwumiesięcznikiem?

— a może zmienić format pisma na mniejszy (A4) i dużo grubszy?

— czy może mniejszy, grubszy i co miesiąc?

Są to bardzo ważne pytania, prosimy was o dokładne przemyślenie odpowiedzi, bowiem chęci to nie wszystko, za pismo niestety trzeba płacić...

Ogłoszenia parafialne — po raz sto pięćdziesiąty drugi przypominamy, że **nie jesteśmy w stanie odpowiadać indywidualnie (korespondencyjnie) na pytania w stylu:** „Ratuj panie redaktorze — jak przeżyć przekletego smoka w Last Ninja”. Najlepiej utopij smoka bombą! Coś z innej parafii: „Jak uruchomić MONKEY MAGIC?”. Ukazuje się plansza tytułowa a potem nie wiem co zrobić”. Albo: „Jaki jest sztyr do CONFLICT IN VIETNAM”.

— Odpowiedź jest jedna: należy kupować legalne oprogramowanie z instrukcjami, lub ządać instrukcji od handlarzy, którzy uważają się za software — **DEALEROW**. Na grę zawsze składa się program na nośniku i instrukcja. Amen!

Sprzedaj — redakcja nie sprzedaje pier. Nie leży to w naszych gestach — byłoby to zachowanie w stylu chłopaka, który z braku zajęcia handluje cudzą siostrą.

Spytaj kolegę — o tak! Od tego najlepiej zacząć. Dajcie nam złapać trochę tchu, bo wśród tego

morza listów niedługo się zgubi-
my i wszystko naprawdę zacznie
być Top Secret.

Wymiana — redakcja nie wy-
mienia się grami z czytelnikami.
Od tego macie kolegów (koleżanki),
handlarzy, giełdy itp.

Wypożyczenie — redakcja nie
wypożycza gier (patrz wymiana).

**Checiałbym się dowiedzieć jak
mogę kupić AMIGA ACTION, i
nie ma znaczenia czy jest po
angielsku.**

**Anonim z ulicy Artyonetki —
Warszawa**

Z tym nie jest łatwo. W Polsce
ciężko kupić zachodnią gazetę,
chyba, że jest to Playboy lub Pen-
house. Należy próbować w księ-
garniach technicznych, budkach z
prasą lub próbować zaprenume-
rować u samych wydawców.

**Gdzie można kupić komputer
TIMEX?**

Jarosław Chyła — Gdańsk
To niebawem ale list ten został
wysłany 21-XI-1989 r.

**Jestem posiadaczem komputera
Atari 65 XL. W TS przeczyta-
łem o grach, które bardzo
mnie zainteresowały. Proszę o
przesłanie mi następujących
gier: BISMARCK, LEADER-
BOARD GOLF, FAST BRE-
AK.**

Łukasz Wa??? — Śrem
To miło, ale prosimy spojrzeć pod
hasło „Sprzedaż”.

**Jeśli wyśle 10.000 tys. zł na
prenumeratę TS 1 i 2, to czy zo-
stanie ona mi przysłana?**

Rafał Kruszczyński — Płock
Również nam miło, tym razem za-
praszamy pod „Archiwalia”.

**Mylę, że Wasza redakcja
mogłaby się stać dealerem gier.
My musimy dążyć do tego, aby
normalny rynek dał szansę
każdemu do kupna lub zamia-
ny gry z dopłatą w ten sam**

**dzień. Takim jak ja pozostaje
jedynie pooglądać Waszą gaz-
etę i mieć nadzieję, że za dwa,
cztery lata ukaże się dana gra.**

Camel — Ilowo
Nie możemy handlować produk-
tami, do których nie posiadamy
praw. Rozumiemy Twoją sytuację,
ale jedyne nadzieje jest siedzieć i
czekać, aż gra do Ciebie dotrze,
oczywiście drogą nielegalną. W
przyszłości — być może — bę-
dziemy mogli napisać, gdzie jest
do kupienia dana gra.

**Mylę, że trochę nietrafnie
oceniliście joysticki z firmy
TAL, bo SV — 128 ma bardzo
dobre przyspieszenia, lecz nie do
wzruszenia na szybko...**

Mateusz Migdał — ???
Może i tak, ale my sprawdziliśmy
je na szybko i daje to możliwość
porównania zachowania w tych
samych warunkach.

**Mam ZX Spectrum +3 128k.
Proszę o podanie adresu firmy,
która nagrywa programy na
ten komputer.**

Marcin Weisło — Kłódzko
Spectrum +3 jest w Polsce pra-
wie nieznaną. Upowszechnił się
bowiem ZX ze stacją FDD 3000.
Poza tym, w Polsce nikt nie na-
grywa nic legalnie, szczególnie na
małe komputery.

**Mam Commodore 64 z cartrid-
gem. Kupiłem grę FIGHTER
BOMBER i nie mogę jej zaczy-
tać. Pojawia się napis „The Will
Of God”, potem napis REA-
DY i pulsujący kursor.**

Adam Ryczko — Brzeg Dolny
Po angielsku — woła Boska. Tak
chciał Borek. Masz dwa wyjścia:
zabić hackera, albo udać się do
źródła i żądać wymiany.

**Do czego służy klawisz MA-
CRO w komputerze HYUNDAI
z klawiaturą XT?**

Michał Lewczuk — Ciechanów
Na niektórych klawiaturach XT/AT
rzeczywiście jest klawisz MA-
CRO, ale nie widzieliśmy, by baj-

kowy spec od pecetów (Borek)
kiedykolwiek go wciskał...

**Pod opisami gier często wid-
nieje napis: IBM PC. Nie wiem
skąd czerpicie te dane? Wiele
z tych gier bezskutecznie szu-
kam od datna.**

Tomasz Wiśniewski — Gdynia
To są dane łączone, wyciągane z
naszych pojemnych głów, od zna-
jomych, z zachodnich pism. Jeśli
piszemy, to gra na taki komputer
jest z całą pewnością.

1. Co to znaczy, że na LP za-
brakło sądziwego Amstrada?

2. Czy w Polsce nie ma już na
prawdę tytułu gier, by można
było z nich coś wybrać?

3. Często piszecie, że jakaś gra
jest na Amstrada, jednak nie
wiem gdzie jej szukać jeśli nie
posiada jej BETA B? Skąd
czerpicie takie informacje?

4. Dlaczego piszecie np. FEUD
— komputer — i nie wymienia-
cie Amstrada? Ja mam tę grę
na Amstrada CPC 464.

5. Jeżeli możecie, a wiem że
możecie to proszę podać nie-
miertelność do JET SET WIL-
LY, wraz z dokładnym opisem
wzrostu niemierelności (je-
stem w tym drętwy). Brakuje
mi kodu do ARMY MOVES II.

Jacek Nawara — Konin
1. Po prostu nie przyszła wystar-
czająca ilość propozycji.

2. Gier jest dużo, ale czy napra-
wdę chcesz, abyśmy pisali o nędzy
z 1983 roku, albo rozwodzili się
nad Jumping Jackiem.

3. Z literatury (Amstrad Action)

4. Zdarzają nam się kwiatki

5. To skończ ARMY MOVES I.

**Jak grać w grę 3-DEMON na
IBM PC/je? Mapę labiryntu
użytkuje się po naciśnięciu
„starego klawisza +”, a ten
komputer go nie ma. Jak zdo-
być i jak wpisać POKE'ja na
IBM?**

Michał Balicki — Kraków
Przeczytaj dokładnie tekst przed
odpowiedziami.

**Co jest lepsze pod względem
grafiki, muzyki i łatwości pro-
gramowania w Basic: Amiga
500 czy Atari ST 1040? Kiedy
wejdzie ochrona oprogramo-
wania i ile będzie kosztować
gra naj... i naj...**

Hubert — Kęty
Tak się nieszczęśliwie złożyło, że
nasza redakcyjna wróżka jest
akurat na urlopie.

**Do czego służy GAME CARD
w IBM PC? Co to oznacza, że
joystick jest analogowy?**

Paweł Gorczyko — Myślenice
GAME CARD, to karta pozwalają-
ca podłączyć joystick. Analogowy
to taki, który odczytuje położenie
drążka — nie lewo/środek/prawo,
tylko od 0 do 99. Pozwala to na
płynne poruszanie np. kurorem
w programach graficznych.

**Bardzo podobna mi się wasze
pismo, chociaż sądzę że nie jest
jeszcze dopracowane bo za
mało jest SOS i adresów in-
nych kolegów oraz reklam.**

Pascal — Chejnic
Będzie, będzie

**Czy można przysłać do was
opisy gier będące tłumaczenia-
mi opisów z pism zachodnich?
Paweł WARFOX**

Reszkała — Poznań
Tak, byle nie dosłownymi i trochę
z własną inwencją.

**Jak na Atari kopiować gry z
dysku na kasetę?**

Bartek Wilk — Rzeszów
To nie do nas, ale do Mojego Atari.

**Napisaliście, że utrzymuje się
wysoki poziom skażenia ośmio-
bitowymi, dlaczego więc więk-
szość opisów jest na nie? Jak
można gry 1 MB udostępnić na
Atari ST 520 KB? Jak można
programowo sprawdzić położe-
nie joysticka? Czy PHM PE-
GASUS jest na ST 0.5 MB?
Proponuję stworzenie rubryki
podającej same klawisze do
gier.**

Paweł Paryś — Warszawa
Wysoki stopień skażenia ozna-
cza, że ośmiobitowców jest po-
prostu dużo. Dlatego piszemy dla
większości a nie dla mniejszości.
Reszta pytań niecieruzalna.

**Czy istnieje niemiecka wersja
Amigi 500, chodzi o syntezator
mowy?**

Maciej KILLER — Michałów
To, czy Amiga zaszargocze czy
zaspika, zależy od programu a nie
wersji językowej systemu opera-
cyjnego. Może Niemcy mają synte-
zator w ichniej mowie, dlatego
Polaków ma to interesować?

**Gdzie w Polsce można kupić
legalne oprogramowanie? Mam
Atari.**

**Jan Koźuchowski —
Ostrów Mazowiecki**
Na razie tylko w Karenie, ale już
za chwileczkę, już za momentik
ulegnie to zmianie.

**Czy w cenie joysticków firmy
TAL wliczone są koszty prze-
szyłki?**

Sebastian Sczyrba — Racibórz
Tak.

KONKURS

Nowy konkurs pt. **KLAWISZOLOGIA**
polegać będzie na przysłaniu jak najwięk-
szej ilości najwyższej jakości (najwyż-
szej punktowanej symulacji) zestawów klawi-
szy z ich opisem. Jak zawsze, do wygrania
dwadzieścia joysticków ufundowanych
przez naszą rodzinną firmę TAL — Warsza-
wa, ul. Miłkowska 45. Członkowi na zgłoszenia
w formie tabelki i tylko do gier najwyższej
jakości.

KUPON

W konkursie
na opis gry.

Do wycięcia i
wysłania.
Uwaga!

TOP SECRET

Z TECZKI

TAJNIAKA

**Najtańsze
w Polsce!**



**SV 119
Junior**
2 Fie
6 Glaszanych styków
Prosty mechanizm



**SV 120
Junior-Stick**
2 Fie
6 Glaszanych styków
Uchwyt prostokątny



**SV 122
Quickjoy II**
2 Fie
6 Glaszanych styków
AutoFire
Dzizek kłbiczny



**SV 124
Turbo**
6 Mikrostylków
AutoFire
Dzizek kłbiczny



**SV 123
Supercharger**
2 Fie
6 Mikrostylków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm



**SV 126
Jet Fighter**
2 Fie
6 Mikrostylków
AutoFire
ACS-Regulator
szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk
Dzizek kłbiczny



**SV 125
Superboard**
5 Fie
10 Mikrostylków
AutoFire
Cyfrowy wskaźnik
czasu
Sygnal dźwiękowy
Przełącznik dla
leworęcznych
Dzizek kłbiczny



**SV 130
IR Infrared**
1 Fie
6 Mikrostylków
Podświetlenie
Daleki zasięg
Odbiornik



**SV 128
Megaboard**
4 Fie
10 Mikrostylków
AutoFire
5 cyfrowy stoper
ATF - Anti-Tilt Mechanism
Fire Pad

**SV 140
Enterprise**

2 Fie
6 Mikrostylków
AutoFire
ACS - Regulator
szybkości AUTO
Dzizek kłbiczny
"kierownica"
Kabel 4 m



**SV 201
Quickjoy M 5**
Do IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Współpraca z Game-Card
lub I/O Card
2 Fie
2 AutoFire
6 Mikrostylków
Wybór AUTO
PSC - Regulator XY
Sygnalizacja świetlna
Fie
ACS - Regulator szybkości
AUTO



**SV 202
M 6 analog**
Analogowy
DO IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Współpraca z Game-Card
lub I/O Card
2 Fie



**SV 210
Game Card**
Do IBM XT/AT
(kompatybilnych)
Działanie poprzez
z MS i MG



**SV 127
Top Star**
2 Fie
6 Mikrostylków
AutoFire
Przetłocznica obrotowa
SAS - Shock Absorbing
System
Płynowa czepki



**SV 500
Van 3**
Pudełko na dyski
80 sztuk 5 1/4"
Zamknięcie na klucz

**SV 510
Van 5**

Pudełko na dyski
80 sztuk 5 1/4"
Zamknięcie na klucz



SV 119 — 64 900
SV 120 — 74 900
SV 122 — 89 900
SV 124 — 109 900

SV 123 — 119 900
SV 125 — 239 900
SV 126 — 169 900
SV 127 — 249 900

SV 128 — 319 000
SV 130 — 339 000
SV 201 — 249 000
SV 202 — 229 000

SV 210 — 219 000
SV 500 — 119 000
SV 510 — 119 000

**Interwencje
tel. 23-92-21**

SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000

Należy przestać pieniądze przekazem zwykłym (czerwony blankiet) na adres:



Uwaga! W miejscu na korespondencję prosimy podać po raz drugi: adres domowy, kod i symbol zamówionej pozycji. W przypadku braku adresu zwrotnego nie realizujemy zamówienia.

"TAL" — QWERTY
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa
fax: 659-12-35

Czas realizacji 14 dni



Beznogi kapitan

Właśnie z zamkniętą kabiną sportowcy nie mogą być porównani do kierowców. Długo czeka, aż dostanie się na start, nie ma zbyt wiele czasu, kiedy to mogą jeszcze wyciągnąć z samochodu czy innego, żeby przyspieszyć.

— Długo czekamy, żeby zacząć. Jeśli nie mamy za siebie kilku wariantów, wtedy musimy być gotowi, żeby przyspieszyć. Każdy kierowca musi być przygotowany na to, że może przegrać, ale również musi być gotowy na zwycięstwo. To jest w rzeczywistości, nie jest to tylko w rzeczywistości, ale jest to w rzeczywistości.

— To co było dla Ciebie najważniejsze? — Publiczność zawsze jest dla Ciebie najważniejsza. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze.

— Właśnie to jest — nie tylko się, ale i w tym momencie. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze.

— Na początku przeliczy Ci się dwie opcje: **Single** — jeden gracz, **Multiplayer** — od dwóch do ośmiu. Przechodzi też do menu głównego, czyli do ekranu głównego.

— **PRACTICE** — jazdy próbne w jednym z czterech poziomów — **Division 1-4**, gdzie 1 ma najwyższy poziom trudności.

— **START RACING SEASON** — wielomiejscowy wyścig w mistrzostwach świata.

— **SAVELOAD** — opcja wstąpienia z dyskiem lub taśmą.

— **HALL OF FAME** — najlepszy czas ostatnich wyścigów.

Przed każdą wyścigiem oglądamy świat — ten. Zmieniając punkt widzenia zobaczysz się w widoku z perspektywy kierowcy, z przodu i z tyłu. Długo temu nie czułeś się tak. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze.

— Przechodzi przeliczenie się do trzech, wtedy tylko do dwóch, wtedy tylko do jednego. Aby przyspieszyć, musisz jeździć z prędkością do 170 mil na godzinę. Długo temu nie czułeś się tak. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze. Jest to dla Ciebie najważniejsze.

— Długo czekamy, żeby zacząć. Jeśli nie mamy za siebie kilku wariantów, wtedy musimy być gotowi, żeby przyspieszyć. Każdy kierowca musi być przygotowany na to, że może przegrać, ale również musi być gotowy na zwycięstwo. To jest w rzeczywistości, nie jest to tylko w rzeczywistości, ale jest to w rzeczywistości.

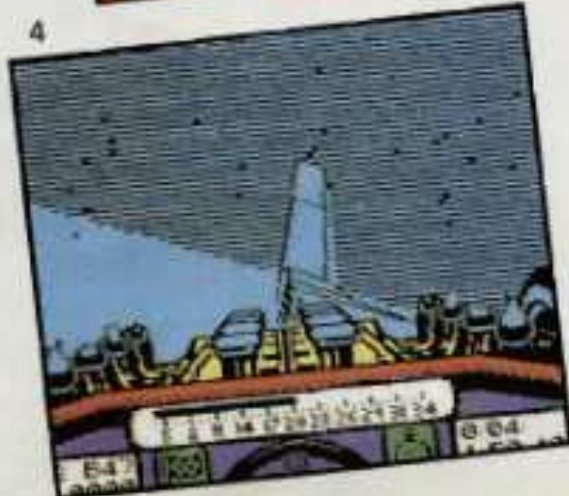
STUNT CAR RACER

1 Start! Jeszcze na bieżących, ale już można je odłączyć. Trochę się przeliczysz — to nie, na startie będziesz miał sekundy przewagi. Nie zapomnij rozgrzać silników przed startem.

2 Aby nie wpadł w „row” za skocznią, musisz mieć prędkość w granicach 200 mil/h. Nie przejmuj się tą szaleńczą liczbą — nikt od Ciebie nie wymaga, żebyś jeździł tak w rzeczywistości. Tu 50-80 mil/h są jeszcze nowelką prędkości.

3 Tym razem puść. Na kamieniach można przyjemnie posiedzieć, ale nie wtedy gdy rozprząsni silnik grozi wybuchem. Sprawność samochodu zmniejszy się o 20%.

4 Po wyjściu z ostrego zakrętu lub ładowaniu po ostrym skoku, możesz znaleźć się na samym skraju muru. Nie bój zbieżnej linii. Jesteś na skraju śmierci, ale jeden dobry ruch kierownicą może Cię uratować. Zwiększ dwukrotnie prędkość.



Blood Reksiu
Tow. Lenin

Firma: Micro Style
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

ALEŚMY POGRALI

Piszemy dużo i mało pochlebnie na temat ogólnej sytuacji w dziedzinie rozrywki w naszym kraju światła. Tymczasem coś się dzieje. Coś nowego, nie wiadomo jeszcze dokładnie co, ale dzieje się i to dużo.

Na zaproszenie firmy **Centro-Tel** do Pałacu Kultury i Nauki przybyło z całego świata kilkadziesiąt firm, zamierzających się wszystkim, co związane z rozrywką.

Oprócz automatów typu Coin-Up, flipperów i innych sprzętów komputerowych zabawkami miałyśmy skądś opłacić całą gamę maszyn typowo mięśniowych, półmięśniowych oraz całkowicie wyposażenia kabin gry. Ogólnie rzecz biorąc, wystawa przeznaczona była dla krajowych odbiorców hurtowych, którzy stali się pośrednikami dostawcami w handlu z różnymi salonami gier. Pojedynczy amatorzy rozrywki nie mieli więc z wizytą tutaj żadnych długofalowych korzyści oprócz zorientowania się co jest modne i co będą mogli niedługo spojrzeć niemal codziennie. Jedynym wyjątkiem była donowa maszyna do gier — Nintendo Entertainment System, o którym pisaliśmy już w TS nieraz.

Na wystawie można było zapracować na wszystko. Automaty ze słotami na monety miały zamalowany druk, który „nadaje” nieskończoną liczbę tzw. kredytów. Nie było żadnych ograniczeń co do czasu i zapalczywości grania. My, doświadczając się pierwszego dnia na wystawie przez szeroki godzin zapomniałszy o bieżącym świecie i dopiero po doświadczeniu **WSZYSTKIEGO** mogliśmy zacząć się pętać.

Rozmawialiśmy ze wszystkimi firmami, których oferty miały cokolwiek wspólnego z komputerami i grami komputerowymi. Z oczywistych względów prawie pominięliśmy stół do Black Jacka i ruletki, wystawione przez Casino Orlis, gdyżby nie miały powieki, obsługujące te rodzaje rozrywki. Jednym z większych potentatów była firma **SEGA**, która przywołała m.in. wspomniany przedwojenny symulator Atomium, potrońca Michaela Jacksona i oczywiście NES. W Atomiumie spędziliśmy ponad godzinę, wytręcając się ze wszystkich czasy i podziwając naturalną oryginalność tej gry. Wtedy już, dachem wiesz komputerowe nie spóźnie się w Polsce z entuzjazmem —

po prostu brak było tego pierwowzoru. Wiska firma **Vegas**, zajmująca się szeroko handlem komputerami, na wystawie prezentowała głównie kolorowe kineoskopy do automatów, o przekątnej od kilku do kilkadziesiąt cali. Wiele innych firm oferowało części zamienne, moduły programowe, obudowy itp. do automatów Coin-Up. Najmilszą brytyjską koncern **Lordvale Leisure Ltd.** prezentował całą gamę maszyn do zabawy, również **Kick Off** w wersji siedzącej dla dwóch graczy.

Ze sprzętu innego typu wyróżnić można dwie grupy — maszyny czyste tradycyjne i maszyny elektroniczno-tradycyjne. Te pierwsze to np. białe stoły (FCCL), łódzkiego polującego monety i udające, że wykuwa więcej niż się wżura, kłopot, kulki do łoczenia po drewnianym stole itp.

Najbardziej zadziwiły nas maszyny elektroniczno-tradycyjne. W pewnych przypadkach byliśmy pełni szczerunku i podziwu dla wysiłimowanej myśli ludzkiej. Czy pamiętacie naszą grę telewizyjną — pseudo tenisa? Wystrzelał sobie tenar stół z dzwonekami tworzącymi poduszki powietrzne, po których biegał się kulek oraz dwóch masiaków z odciążaniem w rękach, którymi służyła po powierzchni stołu odbijając kulek. Ponad stołem wznosił się tablica świetlna wyświetlająca wyniki rozgrywek.

Inną elektroniczną — „piłkarzyki” z firmy **Bally Wulff**, pod przetrzydziła kopułą, poruszanie konwencjonalnie, lecz również z tablicą wyników, odliczaniem czasu itp. za pośrednictwem wyświetlaczy segmentowych. Albo dwa kosze jak do koszykówki i dwa parowieczki czujące do nich na wysokości różnokolorowe piłki.

Wszystko przy akompaniamencie przeraźliwej muzyki cyfrowej. Poza tym — silnik odczytujący czoł-łm z dżoni, specjalnie dla dzieci, „jednoręcy bandyta” w wersji mechanicznej i elektronicznej, poker, ruletka i Black Jack w wersji elektronicznej (tzw. PC Bond), automat do rzucania kulek z bagnetami, świecidełkami i automatycznym zliczaniem sta-czeńskich graczy, szafy z tabelkami grającymi compact dyski i czasami kupa dzieciaków skupująca to wszystko, kładąca telefon, śmiejąca i fufkająca. Ale to oni przecież będą głównymi klientami w tym rodzajem się w Polsce świecie masowej rozrywki.

Jakie refleksje? Przede wszystkim zadumać, że nawet w zabijaniu ewentualnego wrogiego człowieka wciąż jesteśmy nieco w tyle. również zadowodzenie, że wreszcie coś dzieje się w tym kierunku, szkoda że tylko w płaszczyźnie handlowej, ale to chyba warto. Poza tym dumna, że posiadamy nasze własne miasteczka, takie Andersona, gępi i łopkę, i że też umiemy tańczyć się na swój sposób.

Marcin Przasnyski

Wystawa odbywała się w dn. 4-7 kwietnia 1981 w PKiN, zorganizowana przez firmę „Centro-Tel”, Warszawa ul. Tamka 38.

